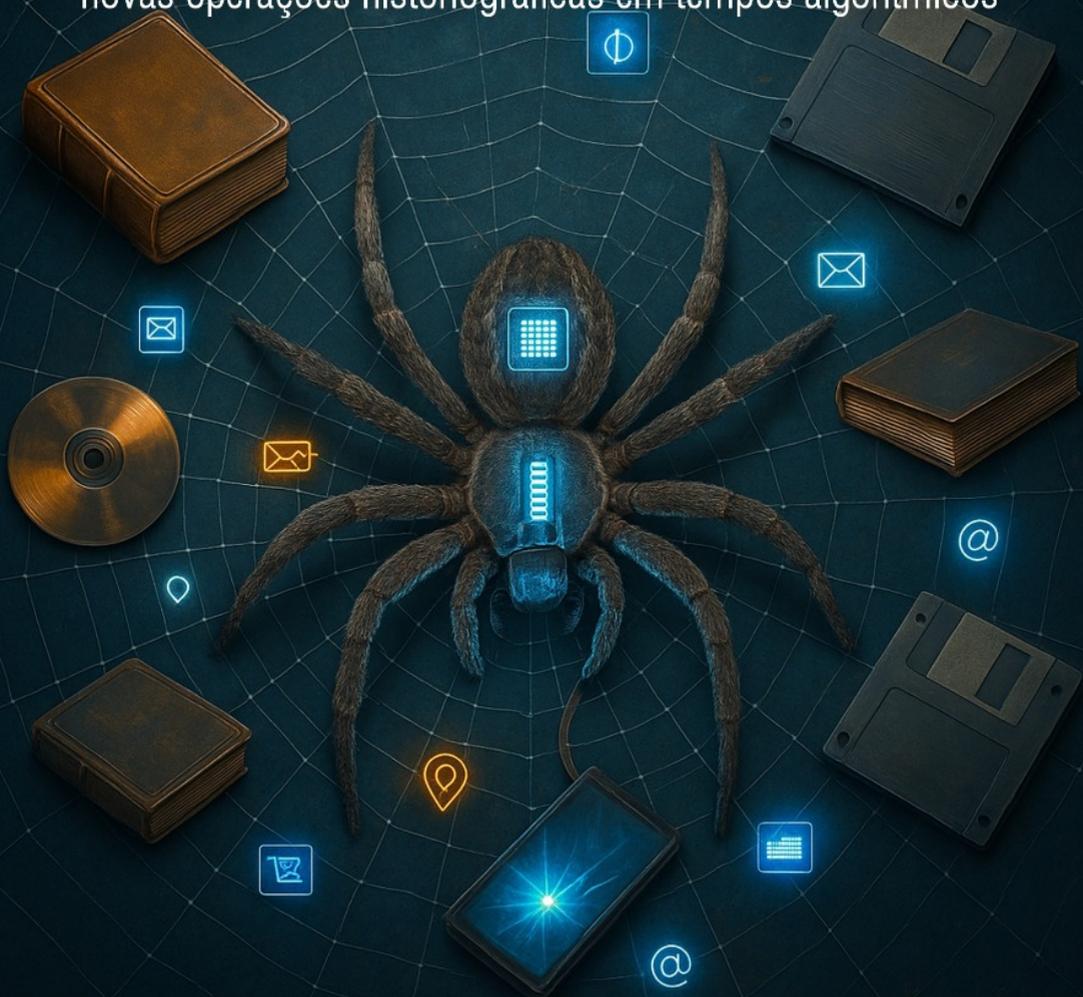


HISTÓRIA DIGITAL:

novas operações historiográficas em tempos algorítmicos



Organizadores:

Fagno da Silva Soares

Bruno Leal Pastor

Marta Gouveia de Oliveira Rovai

Gilson Pôrto Jr.

Audiodescrição:

A capa tem fundo em tonalidade azul-escura, estruturada por uma grande teia de aranha geométrica, que se expande radialmente pelo espaço da imagem. No centro da composição, ocupa lugar de destaque uma aranha de aparência realista, mas com elementos híbridos de tecnologia: seu corpo é recoberto por circuitos luminosos e componentes digitais, emitindo luz azulada. O tórax da aranha exibe um microchip resplandecente e o abdômen contém um módulo luminoso vertical, remetendo a processadores e algoritmos. Ao redor da teia, distribuídos em diferentes posições, surgem objetos de registro e memória, em diálogo entre o analógico e o digital: um CD dourado, disquetes pretos, livros encadernados de aspecto antigo e, em contraste, um smartphone moderno que também emite luz azul intensa. Entre esses suportes materiais, aparecem ícones digitais brilhantes, como símbolos de e-mail, de geolocalização e de documentos em nuvem, compondo uma atmosfera que entrelaça tradição historiográfica e cultura digital. Na parte superior, em letras grandes, brancas e em negrito, lê-se o título: "HISTÓRIA DIGITAL:". Logo abaixo, em fonte menor, está o subtítulo: *"novas operações historiográficas em tempos algorítmicos"*. Na porção inferior, à esquerda, aparecem os nomes dos organizadores: Fagno da Silva Soares, Bruno Leal Pastor, Marta Gouveia de Oliveira Rovai e Gilson Pôrto Jr.. No canto inferior direito, está o logotipo da Observatório Edições, em amarelo, verde e cinza. O conjunto visual sugere a ideia de que a aranha, tradicionalmente associada à trama e à teia, simboliza aqui a historiografia em tempos digitais, tecendo conexões entre passado e presente, entre suportes analógicos e plataformas digitais, entre memória material e dados algorítmicos. Fim da audiodescrição.

Fagno da Silva Soares
Bruno Leal Pastor
Marta Gouveia Rovai
Gilson Pôrto Jr.
(Orgs.)

HISTÓRIA DIGITAL: novas operações historiográficas em tempos algorítmicos

Observatório Edições
2025

Diagramação/Projeto Gráfico: Gilson Porto Jr.
Arte de capa: Adriano Alves.
Publicado em: Agosto/2025.

O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Considerando as legislações nacionais e internacionais de ética em pesquisa, de propriedade intelectual e de uso de imagens, os autores de cada trabalho são plenamente responsáveis por todo seu conteúdo (inclusive pelos textos, figuras e fotos nele publicadas), isentando os organizadores de qualquer responsabilidade em todas as possíveis situações.



Todos os livros publicados pelo Selo Observatório/OPAJE estão sob os direitos da Creative Commons 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

H673

História Digital: novas operações historiográficas em tempos algorítmicos. [recurso eletrônico]. / Organização: Fagno da Silva Soares, Bruno Leal Pastor, Marta Gouveia Rovai, Gilson Pôrto Jr., – Palmas, TO: Observatório Edições, 2025. 236 p.

Inclui bibliografia
ISBN 978-65-987788-1-1

1. História digital 2. Historiografia.. 3. Tecnologia e história. 4. Algoritmos – Impacto Social. 5. Museologia – Brasil. 6. Ensino de Arqueologia. I. Soares, Fagno da Silva. II. Pastor, Bruno Leal. III. Rovai, Marta Gouveia. IV. Pôrto Jr., Gilson. .

CDD 907.2
CDU 930.1:004
LCC D16.8

Elaborado por Marcelo Diniz – Bibliotecário – CRB 2/1533. Resolução CFB 184/2017.

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Observatório Edições e/ou do OPAJE/UFT. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais. Todos os artigos passaram por avaliação dos pares.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS

REITOR
Prof. Dr. Luís Eduardo Bovolato

Pró-Reitor de Graduação
Prof. Dr. Eduardo Cezari

VICE-REITOR
Prof. Dr. Marcelo Leinerker
Costa

Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação
Profa. Dra. Karileila de Andrade Klinger

Pró-Reitor de Extensão e Cultura
Profa. Dra. Maria Santana Ferreira dos Santos

Núcleo de Pesquisa e Extensão Observatório de Pesquisas Aplicadas ao Jornalismo e ao Ensino (OPAJE-UFT)

Dra. Erika da Silva Maciel
Dr. Francisco Gilson Rebouças Pôrto Junior
Dr. Fernando Rodrigues Peixoto Quaresma
Dr. José Lauro Martins
Dr. Nelson Russo de Moraes
Dr. Rodrigo Barbosa e Silva
Dra. Marli Terezinha Vieira
Dra. Eliane Marques dos Santos

SELO EDITORIAL Observatório/OPAJE CONSELHO EDITORIAL

PRESIDENTE
Prof. Dr. José Lauro Martins

Membros:

Prof. Dr. Nelson Russo de Moraes
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP),
Brasil

Prof. Dr. Rodrigo Barbosa e Silva
Universidade do Tocantins (UNITINS), Brasil

Profa. Dra. Maria Luiza Cardinale Baptista
Universidade de Caxias do Sul; Universidade Federal do
Amazonas, Brasil

Profa. Dra. Thais de mendonça Jorge
Universidade de Brasília (UnB), Brasil

Prof. Dr. Fagno da Silva Soares
Clio & MNEMÓSINE Centro de Estudos e Pesquisa em História
Oral e Memória – Instituto Federal do Maranhão (IFMA), Brasil

Prof. Dr. Luiz Francisco Munaro
Universidade Federal de Roraima (UFRR), Brasil

Prof. Dr. José Manuel Pelóez
Universidade do Minho, Portugal

Prof. Dr. Geraldo da Silva Gomes
Universidade Estadual do Tocantins, Brasil

Como Referenciar ABNT NBR 6023/2018

Documento no todo

SOARES, Fagno da Silva; PASTOR, Bruno Leal; ROVAI, Marta Gouveia; PÔRTO JR., Gilson; (Orgs.). **História Digital**: novas operações historiográficas em tempos algorítmicos. Palmas, TO: Observatório Edições, 2025. 236 p. ISBN 978-65-987788-1-1

Nos Capítulos

SOBRENOME, Nome; SOBRENOME, Nome. Título do capítulo. *In*: SOARES, Fagno da Silva; PASTOR, Bruno Leal; ROVAI, Marta Gouveia; PÔRTO JR., Gilson; (Orgs.). **História Digital**: novas operações historiográficas em tempos algorítmicos. Palmas, TO: Observatório Edições, 2025, p. xx-xx.

SUMÁRIO

PREFÁCIO

CLIO CONECTADA: A História Digital entre perspectivas, experiências e tendências / 9

Fagno da Silva Soares, Bruno Leal Pastor de Carvalho, Francisco Gilson Rebouças Porto Junior e Marta Gouveia de Oliveira Rovai

CAPÍTULO 1. HISTÓRIA DIGITAL: entre as promessas e armadilhas da sociedade informacional / 25

Sérgio Câmara, Milla Benicio

CAPÍTULO 2. CURADORIA COLABORATIVA: uma experiência digital do Museu da Pessoa / 43

Karen Worcman, Rosali Maria Nunes Henriques

CAPÍTULO 3. HISTÓRIA DIGITAL, SOCIOLOGIA DIGITAL E HUMANIDADES DIGITAIS: algumas questões metodológicas / 57

Helyom Viana Telles

CAPÍTULO 4. AS AUDIOGRAFIAS COMO EXPERIÊNCIAS DE HISTÓRIA PÚBLICA: possibilidades e desafios / 81

Luiz Otávio Correa

CAPÍTULO 5. NARRATIVAS, PATRIMÔNIO DIGITAL E PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA NO FACEBOOK / 101

Rosali Maria Nunes Henriques

CAPÍTULO 6. O USO DO CINEMA NO ENSINO DE HISTÓRIA EM CONSONÂNCIA COM AS NOVAS DEMANDAS DA HISTÓRIA PÚBLICA DIGITAL / 125

Cleonice Elias da Silva

CAPÍTULO 7. OS WEBSITES DOS CENTROS DE DOCUMENTAÇÃO E A PESQUISA HISTÓRICA: uso de fontes digitais / 149

Márcia Teixeira Cavalcanti

CAPÍTULO 8. O VIDEOGAME COMO MÍDIA DE REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA / 171

Robson Scarassati Bello, José Antonio Vasconcelos

CAPÍTULO 9. O FADO NA CIBERCULTURA: identidade e memória luso-brasileira em plataformas digitais / 197

Márcia Ramos de Oliveira, Igor Lemos Moreira, Lucas Txai Medeiros da Fonseca

ÍNDICE REMISSIVO / 223

SOBRE OS AUTORES E ORGANIZADORES / 227

CLIO CONECTADA: A História Digital entre perspectivas, experiências e tendências

“The new digital environment transforms the relationship between historians and their sources, between historians and their audiences, and among historians themselves.”

Roy Rosenzweig, 2003.

A obra **História Digital: novas operações historiográficas em tempos algorítmicos** vem a público apresentando um conjunto de reflexões que intenta criar um ambiente dialógico no qual se manifeste amplo espectro da História Digital, ensejando ser um espaço profícuo ao debate interdisciplinar de pesquisadores que se debruçam sob a rubrica da história pública enquanto atitude historiadora e plataforma de observação, amalgamando diferentes linguagens e tecnologias numa memória digital pública. Outrossim, o crescente interesse pela temática sublinha a necessidade de refletirmos acerca das disputas conceituais e de campo da História Digital, bem como sobre suas perspectivas, experiências e tendências no Brasil em três pontos: ensino, pesquisa

e divulgação nas mídias digitais. Assim objetivamos fomentar, promover e viabilizar o debate acadêmico de estudos inter/multidisciplinares gravitais a História Digital e, por conseguinte, suas reverberações socioculturais e políticas nas linguagens cinematográfica, iconográfica, literária, museológica e/ou midiática no ciberespaço. Nesta coletânea polifônica feita a muitas mãos, os museus virtuais, recebem destaque oportuno.

Enquanto campo historiográfico emergente, a História Pública Digital operacionaliza-se a partir do estudo das experiências humanas na contemporaneidade cujos objetos de estudo são caleidoscópicos e complexos envolvendo o desafio de historiar e o noticiar no ciberespaço, fazendo usos de diferentes linguagens digitais ao grande público como museus virtuais, passado por blogs, portais, redes sociais e acervos em geral, com a ampliação cada vez maior da audiência em espaços acadêmicos espaços/configurações de produção, divulgação e circulação do saber histórico acadêmicos e não-acadêmicos de produção do conhecimento histórico em seus diferentes formatos. Nesse sentido, faz mister compreender os desafios da História Pública Digital são reflexões das transformações ocorridas com o trato e construção do conhecimento científico nos últimos anos desde o advento e popularização da internet e, por extensão, a democratização da produção e do acesso ao conhecimento histórico. No contraponto temos também, alguns aspectos desafios a serem enfrentados pela História Pública Digital, a exemplo, da produção de fontes históricas carregadas de elementos negacionistas e a proliferação das fake News em tempos de pós-verdades. Se por um lado temos, a pulverização na produção e acesso à documentação histórica, por outro, este manancial de documentos configura-se num oceano de desafios e possibilidades ao profissional da História em sua oficina ao analisar um passado cada vez mais presentificado e imediatista.

A denominada virada digital tem provocado transformações significativas no campo da História, tanto no plano das tecnologias

de produção e acesso à informação quanto no domínio epistemológico que sustenta a prática historiográfica. Conforme observa Serge Noiret (2015, p. 28), a digitalização alterou substancialmente os suportes e os formatos das fontes históricas, convertendo acervos físicos em arquivos digitais e incorporando novas formas documentais, como postagens em redes sociais, vídeos, websites e bancos de dados colaborativos. Em que pese as novas expressões documentais ampliaram o conceito de fonte histórica e desafiam os historiadores a revisitar suas metodologias. Nesse novo cenário, o historiador passa a operar com uma gama de ferramentas computacionais softwares de análise textual, repositórios digitais, algoritmos de busca, sistemas de metadados, entre outros que reconfiguram a dinâmica da pesquisa histórica. Tais transformações impõem questões epistemológicas fundamentais: como garantir a autenticidade e a preservação das fontes digitais? Como enfrentar a volatilidade da memória digital em tempos de obsolescência tecnológica e mediação algorítmica? E, sobretudo, como redefinir o papel do historiador frente a uma sociedade cada vez mais conectada e participativa na construção das narrativas do passado? Nesse contexto, tornam-se evidentes as incertezas em relação ao futuro da historiografia tradicional e às formas como o conhecimento histórico será produzido, legitimado e socializado nas próximas décadas.

Destarte, objetiva-se constituir nesta coletânea arquitetura em 9 capítulos, um espaço de acolhimento e partilha de reflexões, de modo a contribuir na difusão e alargamento das discussões que gravitam em torno da História Digital, a partir da reflexão-ação-reflexão orientada por um eixo principal, qual seja, a questão epistemológica e metodológica e também suas relações prático-empíricas entre o historiador e seu público, tema sensível ao já açodado debate acerca da chamada História Digital, que tem ganhado visibilidade, esta obra-coletânea trazemos ao público um consórcio de contribuições de autores vinculados a diferentes

instituições que, dialogando na fronteira entre a história e a comunicação, apresentam-nos um excerto do estado da arte da História Digital no Brasil, um microcosmo que dá a ver a atual polifonia deste campo. Os capítulos aqui apresentados foram reunidos, a partir de um conjunto filigranado de pesquisas de cunho interdisciplinar, que esquadrinham os usos do passado e no/do presente em suas múltiplas linguagens, interseccionando os entrelaces possíveis da/na relação entre história e comunicação. Destarte, ao profissional do tempo presente, emerge o intermitente desafio de consociar substancialmente e ao calor das transformações do campo, os conceitos, as perspectivas, as experiências, as tendências, as interfaces, os temas, os problemas e os impactos da História Digital para compreender, em que medida ela pode fomentar a formação de uma consciência histórica.

Importa salientar que esta publicação emerge do esforço de preservação, sistematização e ampliação das publicações originalmente divulgadas na Revista Observatório, veículo vinculado ao Núcleo de Pesquisa e Extensão do Observatório de Pesquisas Aplicadas ao Jornalismo e ao Ensino (OPAJE) vinculado a Universidade Federal do Tocantins (UFT) e ao Grupo de Pesquisa em Democracia e Gestão Social (GEDGS) da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). Cada capítulo é fruto de encontros situados, atravessados por contextos específicos, mas que, ao serem reunidos nesta obra, compõem uma constelação que ilumina tanto os caminhos singulares dos(as) entrevistados(as), quanto os dilemas e possibilidades do ofício do historiador em tempos de incerteza e transição.

É com especial enlevo que apresentamos o capítulo inaugural desta obra, intitulado **História Digital: entre as promessas e armadilhas da sociedade informacional**, de autoria de Sérgio Câmara e Milla Benício. Os autores nos introduzem ao campo emergente da História Digital, delineando-o a partir de três desafios estruturantes que atravessam a construção de novas formas de ser e estar no

universo virtual contemporâneo. Em primeiro lugar, destacam os filtros algorítmicos de navegação, que condicionam o acesso e a visibilidade dos dados, redefinindo os modos de mediação do conhecimento histórico. Em seguida, problematizam a delimitação da fonte histórica digital, enfatizando suas múltiplas polifonias e a fluidez de sua materialidade. Por fim, lançam luz sobre os complexos desafios envolvidos na formação de uma cidadania crítica e informada em meio à sociedade informacional do século XXI. Trata-se, pois, de uma reflexão instigante e necessária sobre os contornos epistemológicos, metodológicos e éticos que a digitalização impõe à prática historiográfica contemporânea.

Em termos equipolentes, o Capítulo 2, intitulado **Curadoria Colaborativa: uma experiência digital do Museu da Pessoa**, de autoria das historiadoras e museólogas Karen Worcman e Rosali Nunes Henriques, oferece uma reflexão substancial sobre os 26 anos de existência, consolidação e reinvenção do Museu da Pessoa, uma iniciativa pioneira no campo dos museus digitais de histórias de vida. O capítulo não apenas historiciza a trajetória da instituição como também problematiza sua proposta metodológica de natureza colaborativa, voltada à construção de uma memória social plural, democrática e acessível. As autoras destacam, com especial ênfase, a ferramenta tecnológica “Monte sua coleção”, que permite aos usuários não apenas acessar narrativas de vida arquivadas, mas também atuar ativamente como curadores de suas próprias experiências de leitura e fruição da memória. Essa funcionalidade representa, segundo Worcman e Henriques, uma inflexão paradigmática na relação entre museu e público, ao romper com a lógica unilateral da curadoria tradicional e instituir um espaço de coautoria e partilha. Ao conferir agência ao sujeito comum não apenas como fonte, mas como mediador e organizador da memória, o Museu da Pessoa reconfigura o lugar social do museu e reposiciona as histórias de vida como instrumentos de pertencimento, empatia e reconhecimento coletivo. Trata-se,

portanto, de uma prática museológica inovadora, já replicada em diversos países, que tensiona os limites entre o individual e o coletivo, entre o técnico e o afetivo, entre o digital e o humano.

Avançando nas discussões propostas nesta obra, o Capítulo 3, intitulado **História Digital, Sociologia Digital e Humanidades Digitais: algumas questões metodológicas**, de autoria do pesquisador Helyom Viana Telles, apresenta uma instigante reflexão acerca das imbricações entre os campos das Humanidades Digitais e as disciplinas clássicas das Ciências Humanas, o autor propõe uma problematização crítica do conceito de “digital”, compreendendo-o não apenas como suporte tecnológico, mas como um novo regime epistemológico que redefine práticas, objetos e modos de produção do conhecimento. Telles dedica-se a examinar os desafios metodológicos decorrentes da inserção das tecnologias digitais nos processos investigativos e interpretativos dessas disciplinas, abordando desde a mediação algorítmica na coleta de dados até as reconfigurações das noções de autoria, curadoria e circulação do saber. Ao formular a categoria Historiografia das Humanidades Digitais, o autor procura circunscrever um campo emergente de reflexão crítica que não se restringe ao uso instrumental das tecnologias, mas que se volta à compreensão das implicações ontológicas e heurísticas do digital na constituição do saber histórico e social. O autor do capítulo convida o leitor a pensar as Humanidades Digitais não como uma simples transposição de métodos tradicionais para o ambiente virtual, mas como um terreno fértil de reconfigurações paradigmáticas, no qual novas linguagens, práticas e sensibilidades impõem a necessidade de repensar categorias fundantes da pesquisa nas ciências humanas.

O Capítulo 4, intitulado **As audiografias como experiências de História Pública: possibilidades e desafios**, de autoria do historiador Fábio Gentile, propõe uma instigante reflexão sobre o uso de narrativas sonoras como instrumentos de difusão, participação e engajamento na produção do conhecimento

histórico. A partir da noção de audiografias, entendida como uma modalidade de expressão narrativa que articula voz, memória e escuta em suportes digitais, o autor insere-se no campo da História Pública, reivindicando a dimensão sensível e comunicativa do fazer historiográfico. Gentile parte do reconhecimento da centralidade da escuta como prática epistemológica, política e estética, problematizando as formas tradicionais de registro e transmissão da experiência histórica. Ao discutir as audiografias como dispositivos de mediação entre saber acadêmico e público amplo, o autor enfatiza seu potencial democratizador, tanto na construção de narrativas plurais quanto na ampliação dos circuitos de recepção e apropriação da história. O texto explora, ainda, os desafios éticos, técnicos e metodológicos que atravessam a produção de conteúdos sonoros, como a curadoria das vozes, a montagem narrativa e a responsabilidade diante da memória alheia. Nesse contexto, as audiografias se configuram não apenas como produtos comunicacionais, mas como práticas colaborativas de produção de sentido, capazes de ressignificar a presença pública da história no espaço digital e nas disputas contemporâneas por reconhecimento e pertencimento. Trata-se, portanto, de uma contribuição original e provocativa para os debates em torno da História Pública, que desloca o olhar do texto escrito para a escuta atenta como ato historiográfico, tensionando fronteiras entre academia, arte e ativismo. Assim, o capítulo se inscreve em um campo inovador de práticas historiográficas, nas quais o som não é mero recurso técnico, mas constitutivo da própria forma de pensar, narrar e compartilhar o passado. As audiografias, nesse contexto, instauram-se como experiências de escuta e coautoria, que ampliam os horizontes da História Pública ao convocar o sensível como linguagem legítima da história.

Em consonância com os eixos analíticos que atravessam esta obra, o Capítulo 5, intitulado **Narrativas, patrimônio digital e preservação da memória no Facebook**, de autoria da pesquisadora

Rosalí Maria Nunes Henriques, parte de uma provocadora indagação: a internet pode ser concebida como um lugar de memória? Essa pergunta inaugural conduz a autora a uma densa reflexão sobre as transformações nos regimes de memória e nas práticas de patrimonialização no contexto das redes sociotécnicas contemporâneas. Com base na observação empírica de postagens, comentários e interações na plataforma Facebook, Henriques investiga o modo como narrativas individuais e coletivas emergem, circulam e se reconfiguram em meio aos fluxos digitais. É nesse horizonte que ela propõe o conceito de patrimônio digital, entendido como um conjunto de bens imateriais como imagens, textos, vídeos, afetos e testemunhos que, embora nascidos na lógica do efêmero e do compartilhável, passam a ser investidos de valor memorial e identitário por comunidades virtuais. Trata-se de uma ampliação significativa da noção de patrimônio, que passa a ser compreendido em suas dimensões líquidas, descentralizadas e reticulares, em profunda imbricação com a memória social. A autora ressalta, ainda, os desafios da preservação digital e da curadoria de conteúdos em um ambiente marcado por obsolescência tecnológica, fluxos incessantes de dados e a governança algorítmica das plataformas. Ao nomear tais conteúdos como rastros digitais, Henriques recorre a uma leitura arqueológica e crítica do digital, na qual cada fragmento informacional contém potencial de significação histórica, afetiva e política. Esses rastros, ainda que muitas vezes desorganizados, fragmentários ou silenciados, integram uma nova gramática da memória — simultaneamente colaborativa, tensionada e em constante reatualização. Em sua conclusão, a autora retoma e desloca criativamente o conceito de “lugar de memória” proposto por Pierre Nora, reinscrevendo-o no ambiente digital: o Facebook, ao reunir experiências, lembranças, homenagens póstumas, comemorações e formas de engajamento afetivo, constitui-se como um espaço simbólico e dinâmico de inscrição da memória, desafiando os cânones tradicionais da historiografia e dos estudos

patrimoniais. Em vez de arquivos estáticos, as redes sociais oferecem lugares de memória em movimento, nos quais o passado é constantemente narrado, disputado e reatualizado por sujeitos conectados. Com isso, o capítulo de Rosali Henriques se destaca por oferecer uma leitura sofisticada sobre os processos de rememoração no digital, trazendo contribuições relevantes para o campo das Humanidades Digitais, dos estudos da memória e das práticas contemporâneas de patrimonialização.

O Capítulo 6, intitulado **O uso do cinema no ensino de História em consonância com as novas demandas da História Pública Digital**, de autoria das pesquisadoras Cleonice Elias da Silva e Carla Reis Longhi, propõe uma reflexão crítica sobre as múltiplas possibilidades didático-metodológicas oferecidas pelo cinema no ensino de História, especialmente quando inserido no contexto ampliado da História Pública em sua dimensão digital. As autoras analisam o cinema não apenas como recurso pedagógico complementar, mas como artefato cultural e narrativa histórica capaz de mediar processos de aprendizagem, sensibilização estética e formação da consciência histórica. Partindo da compreensão de que o espaço escolar é atravessado por múltiplas linguagens e repertórios audiovisuais, particularmente no contexto digital contemporâneo o capítulo problematiza os modos de exibição e recepção fílmica por parte dos estudantes, considerando os desafios e as potencialidades que surgem da mediação entre cultura histórica, imagem e memória. Nesse sentido, o cinema é abordado como um vetor de circulação pública da história, operando no terreno da História Pública Digital, ao articular saber acadêmico e experiências sensíveis em formatos acessíveis, narrativos e compartilháveis. As autoras enfatizam que a exibição de filmes em ambientes escolares, quando acompanhada de propostas críticas e dialógicas, permite a construção de espaços de escuta, debate e apropriação plural do passado. Além disso, ressaltam que as plataformas digitais de streaming, redes sociais e canais de vídeo

online ampliam exponencialmente o acesso a obras audiovisuais, democratizando o uso do cinema como ferramenta de ensino e de intervenção pública na memória coletiva. A análise converge, portanto, com os pressupostos da História Pública ao reconhecer o papel ativo dos sujeitos na recepção, interpretação e ressignificação das imagens do passado.

Na sequência, o Capítulo 7 assinado pela pesquisadora Márcia Teixeira Cavalcanti, com o título **Os websites dos centros de documentação e pesquisa histórica: uso de fontes digitais**, amplia o debate ao discutir os websites institucionais como espaços estratégicos de preservação, circulação e democratização da memória social e histórica. A autora parte de uma abordagem crítica acerca do papel dos repositórios digitais, não apenas como depósitos de dados, mas como ferramentas dinâmicas de produção e reconfiguração do conhecimento histórico. Cavalcanti enfatiza o potencial dos websites de centros de documentação como mediadores entre o saber acadêmico, as instituições de memória e os diversos públicos, operando como novos agentes de patrimonialização digital. Tais plataformas, ao reunir fontes primárias, acervos digitalizados, arquivos audiovisuais e relatos orais, constituem-se como espaços arquivísticos virtuais que desafiam as formas tradicionais de pesquisa e demandam novas competências de leitura, curadoria e crítica documental. Ao problematizar os usos da internet como fonte histórica, a autora dialoga com os princípios fundantes das Humanidades Digitais e da História Pública, sobretudo no que tange à ampliação do acesso, à participação social nos processos de rememoração e à multiplicação dos sujeitos da história. Os websites, nesse cenário, não apenas organizam conteúdos, mas performam a memória, reconfigurando as formas como o passado é acessado, narrado e apropriado no presente. Dessa forma, ambos os capítulos se complementam ao evidenciar a relevância de ferramentas digitais como o cinema e os websites de documentação na renovação das práticas pedagógicas e

historiográficas, reafirmando o compromisso das Ciências Humanas com uma produção de conhecimento crítica, democrática e socialmente engajada.

Noutros termos, o Capítulo 8, intitulado **O videogame como mídia de representação histórica**, de autoria de Robson Scarassati Bello e José Antonio Vasconcelos, articula um instigante debate teórico acerca da inserção dos videogames no campo das representações do passado, propondo compreendê-los como mídias complexas de natureza narrativa, interativa e audiovisual. Os autores analisam os jogos digitais como artefatos culturais que, para além de sua função lúdica, operam como dispositivos de mediação histórica, sobretudo no que diz respeito à construção, circulação e apropriação pública de conteúdos sobre o passado. Através de uma abordagem crítica, Bello e Vasconcelos evidenciam que os videogames promovem experiências imersivas em narrativas históricas, oferecendo ao jogador um engajamento ativo com eventos, personagens e contextos temporalmente situados, muitas vezes com alto grau de verossimilhança visual. Essa imersão, aliada à interatividade própria da linguagem dos jogos digitais, contribui para a formação de uma consciência histórica sensível às dinâmicas de agência, escolha e consequência — ainda que mediadas por estruturas ficcionais e mecânicas de jogo. Os autores enfatizam que, ao representar o passado em plataformas digitais interativas, os videogames constituem uma poderosa ferramenta de História Pública Digital, especialmente voltada ao público infantojuvenil e juvenil, cujas formas de contato com a história muitas vezes se dão fora dos ambientes escolares ou acadêmicos. Nessa perspectiva, o videogame é entendido como um espaço de disputa de memórias e narrativas, no qual diferentes versões e interpretações da história são dramatizadas, consumidas e resignificadas. O capítulo também levanta questões éticas e epistemológicas relevantes, como o risco de simplificações históricas, anacronismos ou a estetização da violência em jogos de guerra, problematizando a tensão entre

entretenimento e rigor histórico. Ainda assim, os autores destacam o potencial pedagógico e formativo dessas mídias, sobretudo quando mediadas por abordagens críticas que favoreçam a leitura histórica dos jogos.

À guisa de conclusão desta coletânea, o Capítulo 9, intitulado **Na cibercultura: identidade e memória luso-brasileira em plataformas digitais** de autoria dos pesquisadores Márcia Ramos de Oliveira, Igor Lemos Moreira e Lucas Txai Medeiros da Fonseca, propõe uma análise crítica sobre as formas pelas quais a memória e a identidade da comunidade luso-brasileira são construídas, atualizadas e performadas em ambientes digitais. O ponto de partida da investigação é o fado, tradicional gênero musical português, compreendido aqui não apenas como expressão artística, mas como um símbolo identitário e vetor de memória coletiva, especialmente no que tange às narrativas que conectam Portugal e Brasil em seus entrelaçamentos históricos e culturais. A partir da perspectiva da cibercultura (LEVY, 1999), os autores examinam como plataformas digitais como blogs, repositórios sonoros, acervos musicais e redes sociais que funcionam como espaços de mediação, reinscrição e circulação da herança cultural portuguesa, reconfigurando as formas de engajamento comunitário e de representação da memória. Tais ambientes, marcados pela interatividade, pela reprodutibilidade técnica e pela fragmentação de sentidos, são compreendidos como territórios simbólicos de enunciação da identidade, nos quais o passado é continuamente reatualizado sob múltiplas formas narrativas e afetivas. O capítulo propõe, ainda, uma reflexão sobre os usos sociais do passado na cultura digital, evidenciando como a música, especialmente o fado que opera como catalisadora de vínculos emocionais e referenciais identitários transnacionais. Ao explorar acervos digitais que disponibilizam canções emblemáticas do repertório português, os autores demonstram como esses conteúdos sonoros não apenas preservam tradições, mas também as ressignificam no presente, por

meio de práticas colaborativas, comentários, curadorias coletivas e compartilhamentos, compondo assim um patrimônio digital afetivo.

O advento das tecnologias digitais e a consolidação de uma cultura digital têm provocado transformações profundas nos modos de produção, circulação e apropriação do conhecimento histórico, colocando desafios inéditos para os historiadores que atuam no campo da História Digital, especialmente no que se configura como tempos algorítmicos. A presença crescente de algoritmos e sistemas automatizados que filtram, classificam e priorizam dados que impõe uma reconfiguração epistemológica e metodológica à disciplina histórica, exigindo uma reflexão crítica sobre as novas dinâmicas de mediação e representação do passado. Desta forma, os historiadores enfrentam o desafio de compreender como os algoritmos moldam a visibilidade e o acesso às fontes digitais, configurando um viés na seleção do que é preservado, destacado ou marginalizado no vasto universo informacional. Essa mediação algorítmica reconfigura o estatuto da fonte histórica, tornando-o fluido, multifacetado e frequentemente opaco, o que demanda o desenvolvimento de metodologias que possam decodificar esses filtros e avaliar sua influência sobre a construção do conhecimento. Além disso, o ritmo acelerado e a fragmentação temporal dos tempos algorítmicos desafiam a narrativa histórica tradicional, pautada em uma temporalidade linear e contextualizada. A circulação simultânea de múltiplas versões do passado, amplificada pelas redes digitais e suas lógicas algorítmicas, impõe ao historiador a tarefa complexa de mapear, correlacionar e interpretar essas múltiplas vozes e memórias, muitas vezes concorrentes e contraditórias, numa paisagem informacional marcada pela hipertextualidade e pela multiplicidade de sentidos.

Os desafios da História Digital em tempos algorítmicos revelam a necessidade de uma reflexão historiográfica que incorpore a crítica dos dispositivos digitais como parte integrante do processo investigativo, assegurando que o passado continue a ser objeto de

interpretação crítica e democrática, mesmo em um contexto de transformação tecnológica acelerada. Tais mudanças exigem dos historiadores contemporâneos não apenas a adoção de novas ferramentas, mas a reconfiguração de suas práticas narrativas e interpretativas, com vistas a compreender as experiências humanas na era digital. Nesse contexto, as Humanidades Digitais emergem como um campo interdisciplinar que busca reposicionar os pesquisadores frente à revolução informacional da sociedade contemporânea. Conforme argumenta Roy Rosenzweig, um dos precursores da História Digital, é imprescindível conectar Clio, a musa da História ao universo digital, de modo a articular o passado às formas emergentes de mediação e memória no presente. Nos termos de Roy Rosenzweig, pensar a História Digital implica reconhecer os desafios e as potencialidades do uso das mídias digitais na construção do conhecimento histórico, em que pese, não abrir mão do rigor metodológico e da criticidade analítica que caracterizam o ofício do historiador.

Destarte, sejam todos bem-vindos à caleidoscópica temática da **"História Digital: perspectivas, experiências e tendências"**, que se pretende ser uma caixa de ressonâncias neste novo regime de historicidade digital, que nos impõe da necessidade em reexaminar os procedimentos do fazer historiográfico dada a fluidez, reprodutibilidade e a efemeridade do suporte digital reconfigurando as noções clássicas de permanência e autoridade documental. O historiador passa, então, a operar com um conjunto diversificado de ferramentas computacionais softwares de análise textual, sistemas de extração e visualização de dados, repositórios digitais, algoritmos de busca e estruturas de metadados que reordenam os modos de coleta, organização e interpretação das evidências históricas. Cenário este, que impõe desafios consideráveis à disciplina histórica, mas também abre novas possibilidades heurísticas e narrativas, deslocando o historiador da posição de mero intérprete de vestígios para a de curador ativo de experiências e dados digitais. Trata-se, de

repensar a prática historiográfica em diálogo com as dinâmicas da cultura digital, o que implica em reconhecer a multiplicidade dos registros do tempo presente e a centralidade dos dispositivos tecnológicos na mediação do futuro do passado em tempos algoritmos. Nestes termos, estamos desejosos que as perspectivas, provocações, experiências e tendências aqui manifestas possam alcançar propósitos dantes não esperados. Esta obra a isto se propõe.

Saudações históricas e digitais. Evoé!

Fagno da Silva Soares
Bruno Leal Pastor
Marta Gouveia Rovai
Gilson Porto Jr.
Organizadores

Para ler o mundo digital e pensar historicamente no século XXI a academia precisa se abrir às discussões da 'história/historiografia digital' cuja emergência talvez vá além do surgimento de um campo ou de um método, mas expresse uma virada crítica no *modus faciendi* da Clio.

Anita Lucchesi.

Referências

NOIRET, Serge. História pública digital. *Liinc em Revista*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 28-51, maio 2015.

FERREIRA, Marieta de Moraes. História oral, mídia digital e os desafios da preservação. In.: Revista **Estudos Históricos**, 2014.

ROSENZWEIG, Roy. **Clio Conectada**: o futuro do passado na era digital. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

SOARES, Fagno da Silva. Entre a história pública e a história digital: a oficina historiográfica de Bruno Leal e o Café História. **História Oral**, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 159–176, 2019.

HISTÓRIA DIGITAL: entre as promessas e armadilhas da sociedade informacional

Sérgio Câmara
Milla Benicio

Introdução

Manuel Castells, em seu livro clássico *A era da informação*, nota que o mundo chega ao novo milênio com feições inéditas, graças à “coincidência histórica” de três processos diferentes: “revolução da tecnologia da informação; crise econômica do capitalismo e do estatismo e a conseqüente reestruturação de ambos; e apogeu de movimentos sociais e culturais, tais como libertarismo, direitos humanos, feminismo e ambientalismo.” (CASTELLS, 1998, p. 412)

As reações a tais processos – muitas vezes, sobrepostas – levaram a predominar uma nova estrutura social, chamada por Castells de “sociedade em rede”, cuja cultura é aquela da virtualidade

real e a economia é informacional/global. Deste modo, o informacionalismo torna-se a base de uma nova lógica social.

No informacionalismo, a geração de riqueza, o exercício do poder e a criação de códigos culturais passaram a depender da capacidade tecnológica das sociedades e dos indivíduos, sendo a tecnologia da informação o elemento principal dessa capacidade. A tecnologia da informação tornou-se ferramenta indispensável para a implantação efetiva dos processos de reestruturação socioeconômica. De especial importância, foi seu papel ao possibilitar a formação de redes como modo dinâmico e autoexpansível de organização da atividade humana. Essa lógica preponderante de redes transforma todos os domínios da vida social e econômica. (Ibidem, p. 144)

A sociedade em rede – talvez motivada pelos eventos históricos que lhe deram origem – sempre andou lado a lado com a promessa, ainda não inteiramente concretizada, de uma drástica democratização da informação com vistas ao exercício pleno da cidadania. Tratar-se-ia de dar acesso irrestrito a um número ilimitado de dados, e a noção de uma história digital certamente se insere no contexto dessa promessa, uma vez que visa à produção do conhecimento em rede.

Há, todavia, alguns desafios que devem ser, se não superados, ao menos cuidadosamente observados à medida que contruimos novas maneiras de se habitar o mundo virtual. Três destes desafios serão o tema do presente artigo.

O primeiro refere-se aos filtros (algoritmos que tendem a conduzir nosso acesso aos dados), moldando, então, subrepticiamente, o modo como interagimos com as informações a que temos acesso; o segundo desafio relaciona-se a uma questão epistemológica: a delimitação precisa do que entendemos por fonte histórica numa era em que os discursos (mesmo os oficiais) tornam-se progressivamente polifônicos, devido à possibilidade técnica de participação individual aberta pela tecnologias de comunicação em rede; por fim, ponderamos sobre o próprio papel da educação, num contexto histórico de esvaziamento desse conceito, uma vez que nossa sociedade é hoje marcada, não pela tradição, mas por fluxos incessantes.

Os filtros invisíveis no acesso ao conhecimento

O historiador cultural Robert Darnton, responsável pelo acervo de livros da Universidade de Harvard, um dos maiores do mundo, crê numa grande revolução acarretada, não pelas novas formas de ler trazidas pelos *ebooks*, mas por “bibliotecas inteiras sendo digitalizadas, transformadas em arquivo pdf e tornando-se disponíveis para leitores e pesquisadores”. (DARNTON, 2017, não paginado)

Darnton, cuja especialidade é a produção literária do Iluminismo, talvez dimensione essa revolução à luz do ideal iluminista de uma educação universal. Nesse sentido, a revolução tecnológica afigurar-se-ia como um coerente desdobramento do projeto emancipatório dos *philosophes*, em especial no que diz respeito ao poder de irradiação de informações e à democratização do acesso a elas. Por outro lado, uma vez que o universo digital sofre cada vez mais a ação de filtros de informação, ou seja, estabelecendo o que se convencionou chamar de *atenção orientada*, caberia a objeção de que o indivíduo informado não é necessariamente um sujeito autônomo na acepção kantiana do termo.

Ainda assim, em nossa sociedade, é comum observarmos que discursos que propõem o desenvolvimento tecnológico apostem na promessa de avanço social. Prevalece ainda, no pensamento moderno, uma certa narrativa de progresso, em que o futuro figura como o horizonte da esperança, restando-nos superar as precariedades do presente. Com isso, vemos na tecnologia exclusivamente um sentido positivo de evolução. Paulo Vaz aponta este como o problema central do determinismo tecnológico, que extrai “diretamente das características tecnológicas de um meio as suas consequências sociais” (VAZ, 2004, p. 125). No entanto, seria nossa capacidade política diretamente proporcional à nossa capacidade técnica?

A pergunta é complexa e merece nossa atenção. Não apenas por sua pertinência em meio ao atual contexto de fluxos globais mediados pela onipresente tecnologia, mas por sua recorrência histórica, em especial, durante a modernidade. Walter Benjamin, por exemplo, um dos primeiros críticos da cultura de massa, ainda que com um tom nostálgico em relação à perda da aura e da experiência a partir da produção massiva da arte, via o alcance dessa nova modalidade cultural com um certo otimismo.

Com a incomparável possibilidade de difusão, o cinema, a princípio, insinuava o potencial democrático de levar informação a cada espectador, graças ao dispositivo técnico, que, pela reprodução, tirava as obras de sua distante unicidade, dando-lhes existência serial. Benjamin foi, assim, pioneiro em reclamar a renovação da humanidade pelos movimentos de massa, tendo no cinema seu agente mais poderoso. No texto clássico de 1936, *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, o autor sustentava que o cinema diferenciava-se de outros conceitos pertencentes à teoria da arte por supostamente não ser apropriável pelo fascismo. (BENJAMIN, 1987, p. 168-169)

Hoje sabemos que a expectativa de Benjamin (em nada ingênua, mas otimista sob certos aspectos) foi, em grande medida,

frustrada, já que tanto o cinema, quanto o meio de comunicação que o superou em termos de alcance, a televisão, têm servido, frequentemente, senão a ideais totalitários, ao menos a projetos de sociedade pouco democráticos. Agora, novamente, uma tecnologia da comunicação nos promete um espaço público mais transparente em suas articulações: a internet. A diferença estaria, desta vez, no fato de esta constituir-se em uma tecnologia em rede, e não linear, como as anteriores, permitindo uma pluralidade inédita de discursos.

A concepção fascista da técnica como um dispositivo político implicava na destruição da utopia iluminista com relação ao sujeito. Por outro lado, as esperanças de pensadores iluministas como Diderot e Condorcet, dois enciclopedistas empenhados no aperfeiçoamento e no progresso da humanidade, também se dirigiam para a técnica como o elemento capaz de franquear os caminhos para a liberdade e a justiça.

Nesse sentido, Theodor Adorno e Max Horkheimer, em *A dialética do Esclarecimento*, realizaram a extraordinária tarefa de compor uma crítica rigorosa da racionalização, mesclando tanto as expectativas emancipatórias da *Aufklärung* quanto os desígnios autoritários e estetizantes do fascismo. A vontade de esclarecimento operaria, enfim, desde a estrutura mítica de pensamento. Revestida, portanto, de um valor de culto na modernidade, a racionalidade técnico-instrumental ocupa-se da tentativa de máxima manipulação e visibilidade da natureza.

Interessa-nos aqui recordar esta obra clássica de dois expoentes da Escola de Frankfurt justamente pela verificação da proximidade insidiosa entre barbárie e civilização com respeito ao modo de produzir conhecimento. Adorno e Horkheimer assinalam a dimensão de sistematização ou mesmo do que podemos chamar de conectividade como parte indispensável da manipulação social característica da modernidade.

Quanto a essa perspectiva, cabe ressaltar a observação do antropólogo Massimo Canevacci sobre os rumos da cultura digital à luz de uma revisão da Teoria Crítica:

Adorno, Benjamim e Kracauer foram os primeiros a estudar empiricamente a cultura de massas que estava nascendo. Adorno se dedicou à análise do rádio, do cinema, da música, da personalidade autoritária. Era um filósofo que não estava apenas pensando, pois fazia pesquisa empírica. Kracauer, ao estudar o cinema dos anos vinte, já tinha entendido que a autorrepresentação era um novo paradigma que a nova tecnologia reproduzível cinematográfica oferecia. Tomar a teoria crítica a partir do conceito de homologação é uma leitura superficial. Assim como é superficial entender a indústria cultural como uma forma absoluta de massificação. Em Kracauer e Benjamin, por exemplo, tratava-se da possibilidade de inserir a tecnologia de reprodução em processos de libertação das classes sociais pobres, que poderiam, a partir desse recurso tecnológico, usufruir da cultura estética.(CANEVACCI, 2013, p. 97)

O pesquisador italiano indaga, ainda, o que seria a mídia de massa no mundo de hoje, uma vez que o “conceito de massa está morto, assim como a ideia de mídia como mediação entre a indústria cultural e o público” (ibidem). Isso se deve ao fato de que, na cultura digital, cada um elabora sua própria narrativa. Assim, a questão passa a ser “como fazer uma pesquisa empírica criticamente

orientada sobre a cultura digital – uma cultura que está modificando a mídia de massa e prefigurando o conceito de autorrepresentação” (ibidem).

As características tecnológicas da Internet traziam, primeiro, o ineditismo de uma forma de comunicação “muitos-muitos” à distância. Destarte, o compartilhamento ditaria a lógica de acesso ao conhecimento, e, embora tal dinâmica significasse um grande risco em termos de segurança (em especial, no que tange aos direitos de propriedade intelectual), ela igualmente ensejaria maior liberdade na troca de ideias.

E como havia o anonimato, era difícil atribuir um dado fluxo de informação a um indivíduo, o que favoreceria a livre expressão de pontos de vista alternativos. Antecipava-se, então, que a difusão da Internet diminuiria o monopólio das elites e dos poderes tradicionais sobre as fontes e os canais pelos quais as informações chegam aos indivíduos. A cultura seria mais diversificada. Previa-se também que a difusão traria, para um dado indivíduo, a multiplicação dos pontos de vista disponíveis sobre qualquer tema, o que lhe permitiria transformar-se, mudar de opinião, abrir-se à diferença, não pensar como as elites queriam que pensasse. (VAZ, 2004, p. 127)

Como demonstra Vaz, o próprio desenvolvimento da rede acabou por trazer grandes desafios ao seu potencial emancipatório, desafios estes negligenciados pelas previsões mais otimistas, ao considerarem que a internet “permaneceria descentralizada, que continuaria havendo pouco ou nenhum entrave à livre troca de informações e que as mensagens poderiam continuar anônimas” (ibidem, p. 127-128). No entanto, o próprio volume de informações gerado pela ausência de barreiras implicou a criação de filtros, e, portanto, de hierarquias.

Um deles, usado, por exemplo, pelo Google até 2009, era o page rank, um filtro que organizava a ordem das ocorrências, não de forma arbitrária, mas privilegiando os sites mais “relevantes”, ou seja, aqueles cujos links eram mais compartilhados por outros sites

(PARISER, 2014, p. 9). Mecanismos como este confirmam a intuição de Vaz de que, à medida que a rede aumenta, cresce também o número de nós e conexões, sem que, no entanto, os laços entre eles sejam aleatórios ou homoganeamente distribuídos. Assim, a tendência da internet não é a de que transforme, mas de que repercuta a opinião pública (VAZ, 2004, p. 136).

E essa é uma tendência que parece se agravar. O ativista digital americano Eli Pariser nota que, quando a interferência da tecnologia vai além do que percebemos em nossa interface com ela, há o risco de termos uma percepção deformada do mundo, sendo tal, para ele, o perigo que traz hoje a Internet. O conceito principal com que trabalha o ativista é o de “bolhas de filtros”: processos de personalização promovidos por sites como Google ou Facebook, em que alguns sinalizadores – como histórico de pesquisa, dados pessoais, localização – filtram o conteúdo que o usuário visualizará conforme uma previsão do que seria de seu interesse. Nas palavras de um dos criadores do Google: “O mecanismo de busca ideal entenderia exatamente o que queremos dizer e nos ofereceria exatamente o que buscamos” (PAGE apud PARISER, 2014, p. 22).

A questão, para Pariser, é que essa lógica, própria do consumo, pode não beneficiar a democracia:

Para um consumidor, não há nada de errado em eliminar o que é irrelevante ou desagradável. Mas o que é bom para os consumidores não é necessariamente bom para os cidadãos. As coisas de que gosto podem não ser as que realmente quero, muito menos as que preciso saber para me tornar um membro bem-informado da minha comunidade ou do meu país. “Estarmos expostos ao que parece distante dos nossos interesses é uma virtude cívica”,

disse-me Clive Thompson, jornalista que escreve sobre tecnologia. “Num mundo complexo quase tudo nos afeta – e isso interrompe o ciclo que faz as pessoas só pensarem em seus interesses econômicos e pessoais.” O crítico cultural Lee Siegel coloca a questão de outra forma: “O cliente tem sempre razão, mas as pessoas não.” (PARISER, 2014, p. 22)

Além de enfraquecer nosso senso do que é público, que se baseia, essencialmente, em questões que nos são alheias, a personalização da internet leva o usuário a um sentimento de infalibilidade, uma vez que sua percepção de mundo está deformada pelos filtros. Sem saber quais os critérios de seleção são utilizados para definir o que será tornado visível e o que será deixado de fora, o indivíduo tem a sensação de que está vendo tudo, e de que tudo corresponde ao modo como ele pensa.

Em seu trabalho, Vaz apresenta uma pesquisa feita por Cass Sustein, já no ano 2000, na qual se constatava que, em 60 sites políticos, “apenas 15% destes continham links para sites com visões opostas, enquanto que 60% indicavam sites que compartilhavam de seus pontos de vista” (VAZ, 2004, p. 129). Assim, “alguns autores passam a reiterar o perigo de a Internet provocar ou acirrar a fragmentação social (Castells, 2002; Shapiro, 1999; Sunstein, 2002)” (ibidem), fazendo com que o ambiente ruidoso da *web* viciasse ainda mais os usuários nos discursos que lhes fossem mais próximos ou que pertencessem às vozes mais fortes.

No entanto, parece haver pouca resistência dos internautas aos mecanismos que afastam a rede de um horizonte mais democrático. Para Vaz, isso se deve ao fato de que tais mecanismos ampliam as possibilidades individuais de escolha, embora questões políticas mais abrangentes relativas à coletividade sejam, por vezes,

esvaziadas (ibidem, p. 135). Se a Internet veio para reanimar a vida comunitária, é preciso, antes de tudo, questionarmo-nos em que sentido esse processo dar-se-á.

Os novos limites do conceito de documento

Há, ainda, outras questões bastante relevantes a serem discutidas no âmbito da história digital, para além dos meios de acesso a livros ou demais fontes de pesquisa.

A primeira delas refere-se à sua própria epistemologia. Como diria Carla Pinsky, as fontes do conhecimento científico “têm historicidade: documentos que ‘falavam’ com os historiadores positivistas talvez hoje apenas murmurem, enquanto outros que dormiam silenciosos querem se fazer ouvir.” (PINSKY, 2005, p. 7)

Ao pensarmos, portanto, em tais mutações a respeito da historiografia, em especial, ao longo do século passado, é impossível ignorarmos o papel das novas tecnologias não apenas no acesso aos documentos históricos, mas, principalmente, em sua própria produção, conforme ressalta Marcos Napolitano:

Vivemos em um mundo dominado por imagens e sons obtidos “diretamente” da realidade, seja pela encenação ficcional, seja pelo registro documental, por meio de aparatos técnicos cada vez mais sofisticados. Cada vez mais, tudo é dado a ver e a ouvir, fatos importantes e banais, pessoas públicas e influentes ou anônimas e comuns. Esse fenômeno, já secular, não pode passar despercebido pelos historiadores, principalmente para aqueles especializados em História do século XX. (NAPOLITANO, 2005, p.235)

É fato que, a partir de tais transformações na ordem epistemológica, a quantidade de fontes históricas aumentou exponencialmente quando se passou a compreender como documento não apenas os dados produzidos pelas instâncias oficiais, mas também quaisquer objetos representativos de uma dada sociedade, tais como as produções culturais. Hoje, todavia, na sociedade informacional, essa quantidade é ainda maior.

A própria estrutura em rede das comunicações tornou possível a construção de enunciados multidirecionais, fazendo, assim, com que os discursos – mesmo os institucionais – contem com uma polifonia, até então, pouco comum.

O comunicólogo Dênis de Moraes nos lembra que a “Internet é um ecossistema digital caracterizado por arquitetura descentralizada, multiplicação de fontes de emissão, disponibilização ininterrupta de dados, sons e imagens utilização simultânea e interações singulares.” (MORAES, 2007, p. 1) A difusão de informações, para Moraes, teria, pois, um sentido predominantemente contra-hegemônico.

A teia gigantesca desfaz pontos fixos ou limites predeterminados para o tráfego de dados e imagens; não há centro nem periferia, e sim entrelaçamentos de percursos. As fronteiras entre quem emite e quem recebe podem tornar-se fluidas e instáveis. Os usuários têm a chance de atuar, simultaneamente, como produtores, emissores e receptores, dependendo de lastros culturais e habilidades técnicas. A colagem de interferências individuais põe em circulação ideias e conhecimentos, sem as noções de seleção e estratificação que

condicionam os processos midiáticos.
(Ibidem, p. 2)

Ainda que Moraes vincule prioritariamente o caráter fluido da *web* a processos anti-hegemônicos, pode-se ponderar ser tal fluidez parte de uma lógica de flexibilização própria do capitalismo em seu estágio avançado, cujas bases informacionais já haviam sido notadas por Castells, como apontado no início do artigo. Assim, apostar em formas de comunicação mais breves, descentralizadas e fragmentadas pode também significar, por outro lado, reforçar o *status quo* e não apenas desafiá-lo.

Educação e informação

No âmbito da história digital (que almeja explorar tais predicados da sociedade informacional com vistas a cumprir sua promessa de democratização do conhecimento), a situação pode ser ainda mais complexa, uma vez que se insere no contexto educacional. É preciso compreendermos a distância existente entre o conceito de educação do qual nos utilizamos para erigirmos tais projetos e os novos contornos que ele vem tomando na sociedade atual.

O sociólogo polonês Zygmunt Bauman, em *O mundo é inóspito à educação?*, responde à pergunta-título com uma análise bastante dura, porém realista, da situação em que se encontram as escolas e universidades do “mundo líquido-moderno”, ou seja, desta contemporaneidade que tem como marca a ligeireza (no duplo sentido da palavra) das relações sociais, econômicas, afetivas ou culturais.

Assim, para Bauman, embora a educação tenha-se visto, por diversas vezes, em situações delicadas que forçaram-na a uma revisão de suas estratégias e modelos, hoje ela passa por uma crise sem precedentes. O que está em xeque já não é uma prática pedagógica específica, mas a motivação da própria pedagogia

desde a paideia grega: a formação do indivíduo para a vida em comum, sua conformação às necessidades e regras da coletividade. (BAUMAN, 2011, p. 72)

Se, no mundo contemporâneo, pouco ou nenhum valor tem a perenidade (dos objetos ou dos vínculos humanos, ressalta Bauman), por que com a educação seria diferente? Nas palavras do sociólogo: “No turbilhão de mudanças, o conhecimento parece muito mais atraente quando apto ao uso instantâneo e único, aquele tipo de conhecimento oferecido pelos programas de software que entram e saem das prateleiras das lojas cada vez mais depressa.” (Ibidem, p. 73)

Abandona-se, então, o ideal iluminista da *Bildung*, que tinha como premissa a formação do sujeito com vistas à sua inserção num universo de concepções e valores estabelecidos antes dele. A que se deve tal abandono? Ocorrem-nos, pelo menos, dois motivos óbvios: primeiro, porque não se pode mais pensar em um referencial fixo numa conjuntura de incessantes mudanças; segundo, porque a esfera privada passa a anteceder a pública. Pode-se mesmo dizer que o indivíduo é o ponto de partida e de chegada da organização social contemporânea.

Nesse contexto, a educação ganha novo sentido: ela reveste-se de um caráter meramente utilitarista, constituindo-se numa ferramenta pessoal de sucesso (especialmente, financeiro). Educamo-nos com vistas a adquirir capital simbólico, afinal, como nos lembra Bauman, somos promotores das mercadorias e as mercadorias que promovemos. No fim das contas, a atividade em que todos estamos engajados é o marketing. (BAUMAN, 2007, p. 13) Já em 1990, Gilles Deleuze sentenciava: “ O marketing é agora o instrumento de controle social, e forma a raça impudente dos nossos senhores.” (DELEUZE, 1992, p. 226)

Frente a isso, não é de se estranhar que as instituições de ensino adaptem-se a tais objetivos, imitando, como observa Leonidas Donskis, em diálogo com Bauman, as universidades e

faculdades de administração privadas americanas, ao “adotaram tudo, de um jargão gerencial reminescente da novilíngua orwelliana a uma governança universitária baseada nas grandes empresas.” (BAUMAN; DONSKIS, 2016, s/p.)

Considerações finais

Essas transformações na educação reverberam uma mudança considerável na forma como nos pensamos e organizamos coletivamente. Em “Antropológica do Espelho”, Muniz Sodré vai questionar o sentido da comunicação na contemporaneidade, que deixou de ser um tipo de vinculação social para tornar-se mero dispositivo informacional. Segundo o autor, com as tecnologias de som e imagem, os homens passam a acolher o mundo em seu fluxo, a vida foi rerepresentada a partir da simulação de um tempo real, na verdade uma outra modalidade de representação social e um novo regime de visibilidade pública.

Essa nova modalidade de representação social é a midiatização, marcada pela tendência à virtualização ou telerrealização das relações humanas. Ela é uma ordem de mediações realizadas no sentido da comunicação entendida como processo informacional, caracterizada por uma espécie de prótese tecnológica e mercadológica da realidade sensível, denominada *medium*.

A astúcia das ideologias tecnicistas consiste em deixar visível o aspecto técnico do dispositivo midiático, da prótese, ocultando sua dimensão societal comprometida com uma forma específica de hegemonia. As imagens deixam de ser reflexos e máscaras de uma realidade referencial para se tornarem simulacros tecnicamente auto-referentes, embora político-economicamente a serviço de um tipo de gestão de vida social.

A chamada “despolitização” midiática ou tecnológica resulta do enfraquecimento ético-político das antigas mediações e do fortalecimento da midiatização. Sob a égide da produção

informacional da realidade, a tecnointeração toma o lugar da mediação, desviando os atores políticos da prática representativa concreta para a performance imagística. A política passa da linguagem contraditorial e substancialista de um sistema de delegação de poder ao campo concorrencial e adjetivista dos produtos oferecidos ao consumo, tal como o descrito por Schumpeter.

A diferença dos valores dissolve-se na equivalência geral da forma-produto. Os conteúdos morais do discurso midiático não remetem a nenhuma práxis ou a qualquer efeito prático além da repetição do código utilitarista de mercado em busca de consenso social. Impõe-se a nova ordem de poder da imagem.

Nesse novo ordenamento do mundo, na verdade um novo modo de contabilização do real, a tecnologia configura-se como uma espécie de nova “natureza”, porque dela provêm os objetos que compõem o ambiente ou o mundo vital de hoje. É preciso, no entanto, ter em mente que toda evolução tecnológica em curso refere-se antes a uma mutação tecnológica do que a uma revolução, já que não se trata de descobertas linearmente inovadoras, mas sim da maturação tecnológica do avanço científico, seguindo as mesmas formas de hegemonias.

Referências

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BAUMAN, Zygmunt. O mundo é inóspito à educação? In: _____. **44 cartas do mundo líquido moderno**. Tradução: Vera Pereira. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

_____. **Vida para consumo**. A transformação das pessoas em mercadoria. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

BAUMAN, Zygmunt; DONSKIS, Leonidas. **Cegueira moral**. A perda da sensibilidade na modernidade líquida. Disponível em: https://issuu.com/bibliotecapopularaberta/docs/bauman_zygmunt_cegueira_moral. Acesso em: 31 out. 2016.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**. Ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987, Obras escolhidas, v. 1.

CANEVACCI, Massimo. **Um novo pensamento científico para o contexto da cultura digital**. Entrevista. In: Instituto de Estudos Avançados (IEA) da Universidade de São Paulo. <http://www.iea.usp.br/noticias/massimo-canevacci>. Último acesso em 10/05/2017.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação**: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1998, v. 3.

DARNTON, Robert. Entrevista. Google não entende os livros, diz historiador Robert Darnton. **Opera Mundi**. Disponível em: <http://operamundi.uol.com.br/conteudo/entrevistas/16496/google+nao+entende+os+livros+diz+historiador+robert+darnton.shtml>. Acesso em 08 mai. 2017.

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In: _____. **Conversações**. 1972-1990. Tradução: Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 1992.

HEIDEGGER, Martin. **Chemins qui ne mènent nulle part**. Paris: Gallimard, 1980.

_____. **Língua de tradição e língua técnica.** Lisboa: Passagens, 1995.

_____. **Sobre o humanismo.** Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1995.

_____. O fim da filosofia e a tarefa do pensamento. In: **Os pensadores.** São Paulo: Abril Cultural, 1973.

HORKHEIMER, Max. **Eclipse da razão.** São Paulo: Centauro, 2002.

KANT, Immanuel. **Textos seletos.** Petrópolis: Vozes, 1985.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual.** São Paulo: Editora 34, 1996.

LUCCHESI, Anita. Histórias no Ciberespaço: Viagens sem Mapas, sem Referências e sem Paradeiros no Território Incógnito da Web. In: **Cadernos do Tempo Presente.** Edição n. 06 – 06 de janeiro de 2012.

MORAES, Dênis de. Comunicação alternativa, redes virtuais e ativismo: avanços e dilemas. **Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación**, vol. IX, n. 2, maio – ago. / 2007.

NAPOLITANO, Marcos. A história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi. (Org.) **Fontes históricas.** 2.ed., I a reimpressão. São Paulo : Contexto, 2008.

PARISER, Eli. **O filtro invisível** – O que a internet está escondendo de você. Editora Zahar, 2012.

PINSKY, Carla Bassanezi. Apresentação. In: PINSKY, Carla Bassanezi. (Org.) **Fontes históricas.** 2.ed., I a reimpressão. São Paulo : Contexto, 2008.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis/RJ: Vozes, 2002.

VAZ, Paulo. As esperanças democráticas e a evolução da Internet. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 24, julho 2004, p. 125-139.

CURADORIA COLABORATIVA: uma experiência digital do Museu da Pessoa

Karen Worcman
Rosali Maria Nunes Henriques

Introdução

Orhan Pamuk, escritor turco e ganhador do Prêmio Nobel de Literatura em 2006, escreveu em “The Innocence of objects” (2012), um manifesto do que deveria ser, a seu ver, o norte dos museus no século XXI. Nesse manifesto, Pamuk pontua que “o futuro dos museus está dentro de nossas próprias casas” e que “o sucesso dos museus deveria ser medido não a partir de sua habilidade em representar um estado, uma nação ou uma empresa ou, ainda, uma narrativa particular, mas, sim, na sua capacidade de revelar a humanidade dos indivíduos” (PAMUK, 2012, p. 55-58)¹.

Seus comentários vêm ao encontro de um movimento que tem ocorrido desde a década de 1980, de importantes e significativas transformações do papel dos museus em nossas

¹ Tradução livre das autoras.

sociedades. Coleção, curadoria, participação, território, comunidade e virtualidade são ideias-chave que representam, de forma geral, uma série de conceitos constantemente revisitados no mundo dos museus. A questão que nos parece de especial importância nesse âmbito versa sobre qual é, de fato, o grande impacto das novas tecnologias para promover a transformação dos conceitos e práticas dos museus tradicionais?

Os museus em face das novas tecnologias

Segundo Paul Virilio (2006), a internet fez surgir uma nova memória: a memória do presente. Essa memória é aquela do imediatismo, dos acontecimentos vividos e narrados ao mesmo tempo. Nesse sentido, ao postar um comentário no Twitter ou no Facebook sobre uma obra de arte vista num museu ou um fato ocorrido naquele momento, estamos vivenciando essa memória do presente. E, cada vez mais, as informações e, portanto, a memória, estão presentes no nosso cotidiano, pois “a memória é uma linguagem, um utensílio de comunicação” (VIRILIO, 2006, p. 94). E essa memória instantânea da internet luta o tempo todo contra o esquecimento, pois o seu excesso não favorece a preservação.

Na internet proliferam sites de histórias ou que incentivam a rememoração: são blogs, comunidades virtuais, sites de museus e de projetos de incentivo ao envio de histórias de vida. Muitos desses projetos são sobre eventos traumáticos como, por exemplo, o Holocausto, desaparecidos políticos, massacres em massa ou guerras civis. O maior objetivo é abrir espaço para que as pessoas possam se conscientizar sobre a importância de não se esquecerem de certos acontecimentos, de forma a que eles não se repitam. No entanto, o excesso de informação gerado pela sociedade pode vir a produzir um efeito contrário, ou seja, o de relegar ao esquecimento também esses acontecimentos. Andreas Huyssen (2000, p. 37) nos alerta para o excesso de “musealização” do cotidiano e para os

movimentos da memória que as novas tecnologias digitais proporcionam:

Não há nenhuma dúvida de que, a longo prazo, todas estas memórias serão modeladas em grande medida pelas tecnologias digitais e pelos seus efeitos, mas elas não serão redutíveis a eles. Insistir numa separação radical entre memória “real” e virtual choca-me tanto quanto um quixotismo, quando menos porque qualquer coisa recordada – pela memória vivida ou imaginada – é virtual por sua própria natureza.

Huyssen afirma que vivemos uma avalanche de movimentos nostálgicos: moda retrô e obsessiva “musealização”. Ele questiona se esse excesso de memória não acaba produzindo um “explosivo” esquecimento e muito do que consumimos hoje não seria, em realidade, “memórias imaginadas”. Segundo ele, “quanto mais nos pedem para lembrar, no rastro da explosão da informação e da comercialização da memória, mais nos sentimos no perigo do esquecimento e mais forte é a necessidade de esquecer” (HUYSSSEN, 2000, p. 20). Nesse sentido, também Eco (1999), em entrevista publicada em 1999, já alertava para a crise da memória a partir do acúmulo de informações produzidas pela internet. Para o autor, a internet seria uma espécie de “um imenso Funes²”, pois “até o presente a sociedade filtrava para nós, por intermédio dos manuais

² No conto “Funes, o memorioso”, o escritor argentino Jorge Luís Borges conta a história de um homem que, após cair de um cavalo, passa a se lembrar de todos os detalhes da sua vida, sem esquecer nenhum pormenor. Essa situação leva a um esgotamento de Funes, que não consegue abrir espaço para a criação de novas lembranças e acaba falecendo por problemas no pulmão.

e das enciclopédias”. Com o advento da internet, “ampliamos nossa capacidade de estocagem da memória, mas não encontramos ainda o novo parâmetro de filtragem”.

A partir dos anos 2000, blogs, programas de TV, rádio e livros começaram a incluir em seu conteúdo e programação a experiência de pessoas e grupos sociais diversificados. Os “círculos de história”, que formam partes tradicionais das sociedades orais, foram revitalizados como base para a produção de histórias digitais, um recurso usado para mobilizar grupos sociais em todo o mundo (LAMBERT, 2009). Segundo Joanne Garde-Hansen (2011, p. 80), o YouTube, o terceiro site mais visitado na internet, tornou-se uma plataforma onde escritores, artistas, advogados e empresários sociais podem atuar sem a necessidade de infraestrutura de grandes instituições. O mesmo ocorre com a produção de memórias pessoais. São novas formas de registro, preservação e, sobretudo, distribuição das memórias. Nas redes sociais, as memórias pessoais estão constantemente sendo produzidas, compartilhadas e trocadas. Na verdade, há uma série de novas maneiras de registrar, preservar e, acima de tudo, disseminar memórias.

O excesso de memória na internet, no entanto, pode apresentar duas faces: de um lado, pode significar uma maior disseminação de conteúdo e, portanto, maiores possibilidades de preservação; por outro lado, pode ser apenas um excedente sem grandes significados. Como afirmam Dodebei e Gouveia (2008),

disseminar a informação é também uma forma de proteção, dentro da perspectiva da memória em movimento. Pensamos que o sentido de acumulação deva ser revisto. A cultura do acúmulo parece estar em jogo, um jogo que oscila entre lembrar e esquecer.

A produção e a reprodução de registros memoriais na internet, principalmente nas redes sociais, provocam um excesso de informações que, disseminadas, poderão servir à preservação da memória digital. Nesse aspecto, estamos trabalhando com o conceito de preservação através da ampla divulgação: quanto mais viral um conteúdo for, mais chances ele tem de ser preservado, pois será replicado em diferentes sites, ampliando suas possibilidades de preservação (DODEBEI, 2011).

Joanne Garde-Hansen *et al.* (2009) pontuam que, na maior parte da história ocidental, a preservação da memória coletiva exigia um grande esforço da sociedade. De escribas a fotocopiadoras e de pintores a fotógrafos, seus esforços foram direcionados à preservação da memória. Nesse contexto, os museus – especialmente os museus ocidentais – desempenharam um papel-chave, oferecendo espaços que as sociedades “entendiam” ou podiam facilmente “considerar” como sendo de grande valor. No entanto, desde então tem sido amplamente reconhecido que tais esforços museológicos de seleção, preservação e disseminação sempre trazem inflexões políticas e, talvez mais importante, muitas vezes foram dirigidos a segmentos específicos da sociedade. É um processo que pressupunha esforço e recursos e, nesse sentido, traduzia valores e visões de um dado segmento da sociedade.

Com o advento das novas tecnologias, esses esforços de seleção e preservação tornaram-se comuns, até banais. Atualmente é possível para qualquer pessoa gravar um evento, um acontecimento, ou mesmo um show usando um telefone celular. Mas o que significa essa transformação? Como podemos diferenciar esses registros e definir quais deles podem se tornar parte de nossa memória social? Como diferenciar os conteúdos em meio a um manancial de registros e informações banais que nos inundam todos os dias? Nesse contexto, a seleção não necessariamente pressupõe um domínio dos recursos (embora este continue certamente a ser uma suposição óbvia e comum), mas implica conceito, validação e

legitimidade. A quem, então, deveria ser conferida a responsabilidade de legitimar o conteúdo? Tradicionalmente, em museus, esse é o papel do curador. No entanto, com o advento de novas tecnologias, democratização e novas ideias em museologia, quem mais pode assumir esse papel? Essa é uma questão fundamental para que os museus do século XXI insiram-se no mundo colaborativo, digital e tumultuado dos dias atuais: como deixar de ser o “guardião” da memória para tornar-se um ator/facilitador das memórias que surgem de forma não linear no dia a dia?

A museologia sofreu, ao longo do século XX, mudanças estruturais na forma de ver e pensar o museu. Essas mudanças foram, principalmente, na forma como as pessoas passaram a lidar com o seu próprio patrimônio, tornando-o um elemento ativo no processo de desenvolvimento social, pois a museologia passa a ser entendida como uma ciência interdisciplinar e voltada para o desenvolvimento. O museu deixa de ser uma instituição encastelada no seu saber e passa a valorizar a participação da comunidade em seu processo museológico. Nesse sentido, a “musealização” do patrimônio deixa de ser um privilégio dos museus para se tornar uma prática exercida pelos grupos sociais envolvidos no processo de uma ação museológica, pois

A “musealização” é, então, processada na prática social – no interior do museu ou fora dele –, em sua dinâmica real, no tempo e no espaço, abordando a cultura de forma integrada ao cotidiano, ampliando as suas dimensões de valor, de consciência e de sentido (SANTOS, 2003, p. 15).

A museologia contemporânea foca em ações museológicas que sirvam de instrumento para contribuir para mudanças sociais. E essas ações estão ligadas à memória, não só por ser o museu um

lugar de memórias, memórias dos objetos e memórias das pessoas, mas também porque os museus são lugares de interação das pessoas com o seu patrimônio. Ao longo dos últimos 20 anos, os avanços tecnológicos, a globalização e a transformação nos meios de comunicação deslocaram o papel das pessoas na produção e disseminação da informação, atribuindo maior valor às histórias de vida das pessoas. Nesse contexto, pode-se dizer que a internet e, principalmente, as redes sociais alteraram profundamente o papel que os indivíduos desempenham na produção do conteúdo, fenômeno que teve um profundo efeito sobre a produção coletiva da memória. Hoje, a noção de que as histórias de vida constituem um importante patrimônio cultural intangível não é mais contestada, e a preservação e disseminação de histórias de vida é um meio importante para promover e efetuar a mudança social (THOMPSON, 1992). Nesse sentido, o surgimento de novos museus, como o Museu da Pessoa, serviu para repensar o próprio papel dos museus enquanto instituições que podem constituir novas perspectivas sobre o que podemos considerar como sendo patrimônios em nossa sociedade.

O Museu da Pessoa: um museu virtual de histórias de vida

O Museu da Pessoa, um museu virtual aberto e colaborativo, fundado em São Paulo, em 1991, tem se dedicado a encontrar novas respostas a essas questões e a desenvolver novas ferramentas para preservar e divulgar histórias de vida. Ele se dedica a mudar as percepções sobre como os museus operam e qual é o seu papel e a sua contribuição para a sociedade. O Museu da Pessoa surgiu com a premissa de que qualquer pessoa pode se tornar mais do que apenas um visitante: qualquer pessoa pode se tornar parte da coleção do Museu, preservando sua narrativa de vida, suas fotos e documentos; e qualquer pessoa pode também exercer o papel de curador, na medida em que pode pesquisar, selecionar e relacionar

histórias, imagens, pessoas e vídeos disponíveis em sua plataforma (www.museudapessoa.net).

O Museu da Pessoa foi, desde o seu início, concebido para ser um museu virtual de histórias de vida. É um museu que tem na sua concepção original a ideia de virtualidade, pois ele já nasceu com o propósito de “reconsiderar” o espaço museológico. A criação de um museu de histórias de vida quase que pressupõe o conceito de museu como um espaço virtual, à medida que é quase impossível “musealizar” pessoas, no sentido tradicional do termo, tal como “musealizamos” objetos. A “musealização” das pessoas deve ser traduzida por meio de símbolos e, no caso do Museu da Pessoa, é a “musealização” de suas histórias de vida, suas narrativas, suas experiências e sua trajetória pessoal.

A ideia de democratização da memória, defendida pelo Museu da Pessoa, não se constitui somente em oferecer às pessoas a possibilidade de terem sua história de vida preservada, mas também em fazer com que essas histórias sejam utilizadas para promover mudanças sociais. Nesse sentido, baseia-se nos conceitos defendidos pelo movimento da Nova Museologia, onde o papel dos museus não é somente o de preservação de conhecimento, no caso das histórias de vida, mas também de mediador no processo de transformação social de determinada comunidade por meio de uma tecnologia social de memória desenvolvida a partir da sistematização de sua metodologia e de sua atuação em escolas públicas, comunidades e instituições de todo o Brasil (GARDE-HANSEN E WORCMAN, 2016).

O Museu da Pessoa realizou mais de 250 projetos nas áreas de memória institucional, educação, comunicação e desenvolvimento comunitário. Desde sua fundação, ajudou cerca de 90 dos maiores sindicatos e empresas do Brasil a contarem suas histórias. Também uma tecnologia de memória social desenvolvida pelo Museu, após a sistematização de sua prática, tem sido aplicada a mais de 5 mil escolas públicas em cerca de 60 cidades do Brasil.

Todo esse trabalho se baseia na metodologia que também ajudou comunidades e grupos locais a organizarem, de forma autônoma, sua própria memória. Da coleção do Museu da Pessoa de cerca de 18 mil histórias de vida, 6.913 estão atualmente acessíveis em seu site. Em 2015, 300 narrativas pessoais foram criadas via plataforma digital, além de terem “nascido” 41 novas coleções temáticas por meio dessa curadoria colaborativa. Em 2015, As visualizações da página do seu portal (www.museudapessoa.net) eram mais de 1 milhão, e seu conteúdo do Facebook foi visto por 5.854.101 pessoas.

Em 2015, uma nova ferramenta foi inaugurada em seu portal (www.museudapessoa.net). Chamada “Monte sua coleção”, permite que cada pessoa torne-se também curadora do acervo do Museu. A ferramenta permite que se faça uma busca para selecionar perfis de pessoas, histórias, imagens e vídeos a partir de uma dada temática. Para construir suas coleções, os usuários podem realizar buscas para identificar e exibir perfis, histórias, fotografias e vídeos com base no tema escolhido. A pesquisa pode ser realizada usando palavras-chave, incluindo autor, título ou nome dos arquivos. Uma vez composta a coleção, o autor pode descrevê-la, classificá-la e publicá-la, compartilhando esse conteúdo por meio das redes sociais.

No início, a própria equipe do Museu da Pessoa lançou uma série de coleções vinculadas a datas significativas, como os 50 anos do golpe de 1964, (<http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/colecao/golpe-de-64-97503>). Nessa coleção estão reunidos 15 depoimentos, entre os dados por jornalistas, estudantes, exilados, artistas e educadores que tiveram suas vidas impactadas pelo golpe e que nos trazem diversas perspectivas de um mesmo evento histórico. Nos meses seguintes, os internautas começaram a se apropriar da ferramenta e surgiram novas coleções, montadas e disseminadas por eles. Dentre elas destacamos, por exemplo, a de Valeria Tessari, nascida em 1976 e doutoranda no Programa de Design da UFPR (Universidade Federal

do Paraná). A coleção, chamada *Tecidos, roupas, sapatos, moda: memória material*

(<http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/colecao/tecidos-roupas-sapatos-moda-memoria-material-97442>), reúne nove histórias de vida, seis imagens e vídeos selecionados do acervo do Museu da Pessoa. Valéria explica que é “uma coleção de memórias a partir de objetos cotidianos, fabricados (pelas) e fabricantes (das) relações humanas” (palavras da autora). Ela mesma indexou a coleção por meio de palavras-chave para permitir a busca por outros internautas usando palavras como: roupas, sapatos, cultura material e memória. Valéria colabora também com suas próprias histórias (<http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/pessoa/valeria-tessari-28198>).

Outra coleção, *Ensinos brasileiros* (<http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/colecao/ensinos-de-brasileiros-100158>), de Dalvací Porto, reúne “histórias de educadores brasileiros, em processos de construção de caminhos para uma educação emancipatória do povo brasileiro” (palavras da autora). Dalvací, ela própria uma educadora, filha de um mecânico e de uma costureira, nasceu e cresceu no semiárido da Bahia. Em suas próprias palavras: “Geminiana, gosto de ler, escrever. Gosto de cultivar jardins e brincar com cachorros. De uns anos pra cá dei de bordar e costurar à mão. Tenho um enorme prazer em criar *arpilleras*. Gosto de arte em geral. Sou aprendiz do budismo tibetano.” Além da coleção, Dalvací narrou sua própria história, a de sua mãe e a de um sobrevivente do Holocausto. Ela faz uso das possibilidades oferecidas pelo Museu da Pessoa para tornar-se uma colaboradora efetiva da construção de uma memória coletiva.

Considerações finais

No Museu da Pessoa qualquer pessoa pode ter sua história preservada e divulgada através da rede mundial de computadores, pois basta se cadastrar e enviar sua história para o portal de

memórias. No ato de registrar sua história no Museu da Pessoa, seja através da gravação de um depoimento, seja enviando sua narrativa pela internet, a pessoa está imbuída por um desejo de memória, de preservação de sua história para a posteridade. No entanto, a possibilidade de que qualquer pessoa possa, além de registrar sua história, também produzir uma curadoria sobre o seu próprio acervo ou de outrem extrapola as fronteiras da comunicação museológica. Ela participa da construção de uma memória social coletiva, mas também produz informação estruturada e compartilhada na internet, com um olhar voltado para o patrimônio.

Ao repensar o próprio conceito de espaço museológico, os museus virtuais também devem repensar o conceito de curadoria. Ao proporcionar uma experiência de curadoria colaborativa, o Museu da Pessoa reconstrói a lógica da preservação da memória, apontando o indivíduo como corresponsável pelas ações museológicas. Assim, essa memória do presente, tal como afirma Virilio (2006), está sendo construída o tempo todo, não somente nas redes sociais, aos postarmos nossos registros de memória, mas também na produção consciente de uma memória coletiva colaborativa nas coleções do Museu da Pessoa. No entanto, diferentemente dos excessos de registros compartilhados nas redes sociais, a curadoria colaborativa do Museu da Pessoa possibilita um olhar diferenciado sobre a memória das pessoas. E esse olhar não é o do especialista, de um museólogo, por exemplo, mas das pessoas comuns, que podem contribuir para a construção de uma memória coletiva a partir de suas próprias experiências. Nesse sentido, esse olhar de quem organiza uma coleção é sempre permeado pelas suas próprias experiências pessoais, o que enriquece o processo de comunicação museológica. Assim, essa explosão da memória do presente, tal como nos afirma Huyssen (2000), não é necessariamente um mal, visto que também proporciona encontros diferenciados entre os indivíduos, suas memórias e as memórias dos outros, compartilhadas num espaço museológico.

Esta experiência está apenas começando e pode, ainda, permitir inúmeros desdobramentos. No entanto, podemos, desde já, dizer que ela traz novas possibilidades para que os museus ampliem seus escopos de atuação, pois reverte a lógica tradicional que permeia, ainda, grande parte dos museus ocidentais. Ao trazer para o público a possibilidade de tornar-se o “curador” de um museu, ampliam-se as possibilidades de construção colaborativa de novos conteúdos de memória e abre-se espaço para novas percepções e “enquadramentos”. De forma alguma essa iniciativa invalida ou sobrepõe-se ao papel exercido pelos curadores especialistas, mas enriquece de forma inovadora a participação do público, criando, assim, um novo horizonte para que os museus se reinventem não só no mundo digital, mas também nos territórios físicos e simbólicos da sociedade do século XXI, permitindo que dialoguem, se possível cada vez mais, com a visão de Orhan Pamuk, ou seja, a de que cabe aos museus o espaço para a representação das expressões humanas em toda a sua simplicidade.

Referências

ECO, Umberto. “O *bug* da memória”. Entrevista publicada no site da **Folha de São Paulo**. Biblioteca Folha, 1999. Disponível em: <http://biblioteca.folha.com.br/1/02/1999080801.html>. Acesso em: 3/4/2014.

DODEBEI, Vera. “Memória e patrimônio: perspectivas de acumulação/dissolução no ciberespaço”. *In: Aurora*: revista de arte, mídia e política, n. 10, 2011. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/aurora/article/view/4614>. Acesso em: 17/3/2014

DOBEI, Vera; GOUVEIA, Inês. “Memória do futuro no ciberespaço: entre lembrar e esquecer”. *In: DataGramZero*: revista de ciência da

informação, v. 9 n. 5, outubro de 2008. Disponível em: http://www.dgz.org.br/out08/Art_02.htm. Acesso em 17/2/2014.

GARDE-HANSEN, Joanne. **Media and memory**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2011, p. 80.

GARDE-HANSEN, Joanne; HOSKINS, Andrew; READING, Anna. **Save as... Digital memories**. Londres: Palgrave Macmillan, 2009.

GARDE-HANSEN, Joanne; WORCMAN, Karen. **Social Memory Technology: theory, practice, action**. New York: Routledge, 2016.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

LAMBERT, Joe. **Digital storytelling: capturing lives, creating community**. 3 ed. Berkeley: Digital Diner Press, 2009.

PAMUK, Orhan. **The innocence of objects**. Nova York: Abrams, 2012, pp. 55-58.

SANTOS, Maria Célia. Programa de formação e capacitação em museologia (eixo programático nº 3). *In*: MINISTÉRIO DA CULTURA – **Política Nacional de Museus: memória e cidadania**. Brasília: Ministério da Cultura, 2003, p. 14-32.

THOMPSON, Paul. **A voz do passado: história oral**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

VIRILIO, Paul. *O paradoxo da memória do presente na era cibernética*. *In*: CASALEGNO, Federico. **Memória cotidiana: comunidades e comunicação na era das redes**. Porto Alegre: Sulina, 2006. pp. 90-104.

HISTÓRIA DIGITAL, SOCIOLOGIA DIGITAL E HUMANIDADES DIGITAIS: algumas questões metodológicas

Helyom Viana Telles

Introdução

Por volta do ano de 2012, me interessei em ampliar as discussões sobre memória coletiva, reposicionando-a em relação às investigações sobre as tecnologias da comunicação e informação. O resultado foi uma pesquisa de Pós-Doutorado desenvolvida junto à Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da UNEB sobre Jogos Digitais, História e Memória Coletiva. Mais recentemente, os resultados obtidos por esse projeto me conduziram às discussões sobre História Pública Digital, Metodologias Informacionais e Humanidades Digitais. Fiquei particularmente interessado nas possibilidades de utilização de programas como o N-Vivo na pesquisa social. No presente artigo, apresento uma discussão introdutória ao tema das Humanidades Digitais, a partir de contribuições da Antropologia, Sociologia e História Digital.

Inicialmente, discuto o conceito de digital. Mais adiante, tento esboçar alguns dos elementos que constituem o campo de pesquisa da Antropologia, Sociologia e História Digital. Não poderia ser de outro modo, uma vez que, em função da minha formação acadêmica tanto no campo da Historiografia e das Ciências Sociais, tenho procurado sistematicamente promover um diálogo constate entre esses campos disciplinares. Por fim, apresento uma discussão metodológica com questionamentos de ordem metodológica que são específicos do campo historiográfico e outros que são comuns ao campo das Humanidades Digitais e que desse modo se mostram também relevantes para os historiadores.

Sobre o conceito de digital

De acordo com Segata (2014), as pesquisas sobre cultura e tecnologia digital no campo da Antropologia ao longo dos anos 1990 foram inicialmente lastreadas pelo conceito controverso de cibercultura. Essa etapa foi marcada pela aproximação com o campo da comunicação social e pela hipótese de que os computadores e a internet reconfiguraram as formas de expressão da sensibilidade e do conhecimento. O interesse recaia basicamente sobre o compartilhamento de informações através do uso dos e-mails, blogs, os jogos e por fim, as redes sociais.

Para Máximo (2010) o contexto das interações mediadas por computador e os estudos sobre o ciberespaço contribuiriam para a problematização de questões teóricas e metodológicas da Antropologia no sentido de rever interpretações habitualmente concedidas às interações face a face. De outro lado, o trabalho etnográfico sobre o ciberespaço revelou que a interação mediada por computador é pautada em padrões culturais, sendo necessário entender as especificidades de cada grupo e contexto cultural para a correta interpretação dessas interações. A autora sustenta que um traço distintivo da contemporaneidade é a substituição de fronteiras espacialmente delimitadas por sentimentos de pertencimento a

grupos com regras e éticas específicas, tendo como suporte a produtividade social no ciberespaço e a expansão da rede de computadores. Uma vez que ela permite coordenar atividades sociais sem a mediação do lugar, as relações sociais se deslocaram dos contextos locais. Nessa perspectiva, o ciberespaço aparece como um elemento que pode ser pensado como um “espaçourbano que contribui para formação da espacialidade das grandes cidades, pontuada por redes de comunicação” (Maximo, 2010, p.40)

Segata (2014) sublinha que as controvérsias inerentes ao período confrontavam posições entusiastas e pessimistas sobre as tecnologias. Entretanto apesar do diálogo estabelecido com o campo da Comunicação ter sido produtivo, os antropólogos tinham mais interesse em problematizar os espaços de relacionamento do que os canais de comunicação propriamente ditos de modo trazer as relações entre as pessoas para o primeiro plano. No período, a noção de virtualidade estava bastante difundida e era compreendida como uma dimensão subjacente ao real. Muitos antropólogos tinham dificuldade em perceber o humano em meio ao tecnológico e, em função disso, cultivavam uma certa desconfiança em relação à possibilidade de uma pesquisa etnográfica desses fenômenos. Nesse contexto, a assunção de uma netnografia terminava por reforçar a dicotomia entre o real e o virtual. Em função desse impasse, alguns pesquisadores começaram a recorrer à noção de rede.

“A questão crítica aqui é que rede, no sentido latouriano, é contingente, performática, não ontológica – não serve como objeto a ser descrito, senão apenas nos fornece algumas pistas metodológicas para o trabalho de descrição. Vínhamos adotando aquela de rede sociotécnica. Isso nos permitia, entre outras coisas, argumentar que on-line e off-line eram apenas distinções didáticas. Isso

tudo, sem contar que o próprio ciberespaço é uma ideia desgraçada, que, vira e mexe, nos faz pensar num lugar especial da realidade, com propriedades especiais de explicação sobre o que entra e o que sai dele. E aí aparecem as novas formas de comunicação, novas comunidades, novas identidades, até uma cultura nova – a Cibercultura. Assim, como já mencionado, não era de se estranhar que frequentemente a ideia de “novas relações” era acionada nos discursos da cibercultura, pois se referiam de vínculos estabelecidos entre pessoas, a partir de novos ambientes técnicos que permitiam a conexão por meio de uma rede. Ainda sobre esse aspecto, foi preciso reconsiderar a natureza da ação, pois, seguindo, ainda, Latour (2012), o ator não é uma peça que já está no tabuleiro e que depois age. Ele não se refere exclusivamente aos humanos, mas a um ente que se constitui apenas na ação. Ele não existe como repertório, de modo que chega a ser redundante a afirmação de “atores em ação” – sua sugestão é a de que fuçamos da ideia de que atores (ou actantes/atuentes) estão esperando em algum lugar, prontos e definidos, a hora de entrar em cena. Assim, a ação é pensada como um evento e não como um ato – localizando sujeitos e objetos” (Segata, 2014.p.80)

A diluição da oposição entre digital e não-digital também é a tônica da abordagem de Miller e Horst (2015). Os autores propõem uma definição dialética do digital, esse entendido como aquilo que pode ser reduzido a um código binário. A natureza dialética situa-se na relação entre universalidade e particularidade e seus efeitos positivos e negativos. A argumentação proposta pelos autores define seis princípios para a antropologia digital. O primeiro é a intensificação da natureza dialética da cultura pelo digital. O segundo é crítica à uma concepção romântica da vida pré-digital e a afirmação de que as possibilidades de mediação não foram ampliadas pelo digital. O terceiro princípio é reafirmação da posição holística da Antropologia. O quarto é a perspectiva da apreensão da diversidade cultural no digital. O quinto sublinha a ambiguidade da cultura digital e o último sustenta que os mundos digitais são parte da materialidade da vida humana e, mais precisamente, são constituintes da vida humana.

Evitando a oposição entre analógico e digital, Miller e Horst (2015) definem o digital como aquilo que pode ser reduzido a um código binário. Sustentam que a codificação binária simplificou consideravelmente os processos de comunicação produzindo convergências entre conteúdos e tecnologias que antes eram díspares. A codificação binária possui um precedente histórico que é a utilização do sistema decimal para as trocas comerciais. Essa argumentação tem duas implicações. A primeira é que tanto o dinheiro como o digital podem ser entendidos como formas de abstração da vida humana. A segunda é que, tanto no sistema binário, como no sistema decimal, está em jogo uma redução das coisas que, ao ser levada adiante produz diferenças. Está presente aí uma relação dialética entre o universal e o particular. É graças às propriedades virtuais do dinheiro que ele pode ser trocado de modo tão eficiente. No que diz respeito aos usos do digital, os autores sustentam que é a cultura que oferece o contexto e a significação. É

preciso partir da compreensão da cultura local para entender os diferentes usos das tecnologias digitais.

É o uso da analogia com o dinheiro que permite a Miller e Horst (2015) criticar a noção de mediação. Para eles a ideia que o mundo pré-digital era “mais autêntico” e, portanto, menos mediado queo mundo digital não é sustentável. Ou seja, essa é uma percepção ilusória desses processos, pois nenhum deles escapa da natureza mediadora da cultura. O digital é uma produção cultural e como tal, é parte integrante da experiência humana

Sociologia, Historiografia e Humanidades Digitais

A ideia da mediação é, entretanto, a base da tese de Lupton (2015). A autora defende que vivemos em uma sociedade digital na qual trabalho, lazer e relacionamentos são mediados por empresas de software de comunicação. Nesse contexto, o softwares e hardwares passam a ser elementos integrantes dos processos de vida social e da identidade. A larga difusão da tecnologia digital, sua pervasividade e ubiquidade atravessam as instituições comerciais, organizações, a política, o consumo e o gerenciamento das cidades. Portanto, apreensão da sociedade e da cultura passa pela compreensão da interação digital, o que implica dizer que a pesquisa sobre o digital se impõe como pauta para as Ciências Sociais, uma vez que todos os tópicos hoje estudados pela sociologia encontram-se inevitavelmente conectados com as tecnologias digitais.

O campo conhecido como sociologia digital além das discussões sobre o uso do digital pelos sociólogos (mídias sociais e tecnologias digitais) engloba também a discussão sobre a pratica e o futuro da sociologia e seus métodos, a pesquisa sobre as instituições digitais e a análise de dados digitais. A autora explica que a opção pelo uso do termo digital em lugar de noções como tecnologias da comunicação ou cibertecnologias é tendência recente entre as humanidades, a exemplo do campo das

humanidades digitais. Ela utiliza o termo em contraste para as formas analógicas de gravação e transmissão. Ele se refere tanto ao software, quanto ao hardware e engloba também a tecnologia que os suporta. O digital também é entendido como produto da ação humana. É a partir das decisões humanas que o digital é produzido. Essa compreensão é extensiva aos dados digitais, esses entendidos como os objetos que passaram por um processo de codificação e transmissão digital. A facilidade com que as tecnologias digitais trocam dados umas com as outras faz deles um objeto de interesse para a sociologia. A atenção de Lupton se volta para a problematização da construção e do uso dos algoritmos, para a sua dimensão política e cultural.

“Dados digitalizados relacionados às nossas interações rotineiras na internet incluindo pesquisas em motores de busca, chamadas, compras, agências de governo e interações bancárias são coletadas automaticamente e arquivadas, produzindo conjunto de massas de dados agora conhecidos como big data. O big data também se referem ao conteúdo gerado pelo usuário, a informação intencionalmente carregada para plataformas de mídias sociais como parte de sua participação nesses sites; tweets, atualização de status, vídeos, fotografias, comentários, etc, o que é dito, o perfil do falante sua audiência, como reagiram ao seu comentário. O valor da big data para fins comerciais e não comerciais tem aumentado, levantando questões sobre como tem sido utilizado e suas implicações para privacidade, segurança, política, vigilância,

desenvolvimento global e economia”
(Lupton, 2015, p.7)

As Humanidades Digitais podem ser pensadas como um campo interdisciplinar de conhecimento interessado na reflexão sobre produção, apropriação e usos das tecnologias digitais na academia. Esse campo se consolidou inicialmente no mundo anglo-saxônico. Para além da discussão relacionada à incorporação e ao uso da tecnologia, há reflexões teóricas e epistemológicas próprias. É bem comum encontrar a proposição de projetos de pesquisa-ação e parcerias com movimentos sociais por parte de pesquisadores da área. É possível encontrar projetos que associem linguística, computação e matemática, historiografia e bancos de dados digitais. Muitos deles não utilizam a expressão “Humanidades Digitais”. Para além da produção do conhecimento, há também a preocupação com o acesso e a difusão do conhecimento através das plataformas digitais. Metodologicamente há a questão central que norteia a pesquisa no campo, a saber, é a articulação dos conhecimentos das ciências humanas com o mundo digital (Almeida, 2015).

Em outras palavras isso implica na mudança da concepção sobre a própria pesquisa, que passa a ser pautada em uma estrutura cibernética que implica, para além da armazenagem, o uso de redes sociais e outras plataformas de modo a que os resultados dos projetos possam atingir a um público mais amplo. A multiplicação das interações tem um impacto considerável sobre o texto acadêmico, que passa a incorporar um valor relacional resultante de perspectivas diversas aproximando-se de um modelo de tipo rizomático, ou seja um sistema aberto, não hierarquizado e sem centro. O próprio pesquisador precisa reposicionar-se diante de um campo acadêmico que se mostra cada vez mais colaborativo e aprender a lidar com outras instâncias de legitimação cultural e avaliação de sua produção que envolvem agora “pares” que se encontram fora do mundo acadêmico (Pereira, 2015, p.12).

Zaagsmabmgn (2013) afirma que a noção de Humanidades Digitais evoca o novo e o inexplorado. A História ou Historiografia Digital consiste, primeiramente, em uma reflexão sobre a digitalização de documentos, arquivos e imagens no trabalho do historiador. Mas a História Digital também se refere à reflexão sobre as possibilidades do uso das redes sociais para comunicar conhecimentos históricos e ao uso do computador na pesquisa histórica.

Para Danniau (2013) isso significa ampliar os recursos de que a História Pública pode lançar mão para atingir seus objetivos de difundir o conhecimento histórico para um público mais amplo. Segundo Zaagsmabmgn (2013) o ano de 1963 foi o marco inicial do uso de computadores na pesquisa histórica com a publicação do trabalho de Roberto Busa sobre as obras de São Tomás de Aquino. É possível pensar em várias fases na periodização do uso de computadores na pesquisa histórica. São considerados marcos relevantes os impactos da difusão da computação nos anos 1980 e a criação da rede mundial de computadores no início da década de 1990. A partir daí teve início um trabalho crescente de construção de bases de dados históricos digitalizados aliado à institucionalização da comunicação e da discussão acadêmica online, particularmente na forma de e-mails e intercâmbios através de listas de discussão. Esses processos desenvolveram rapidamente em função do crescimento da digitalização no setor do património. Igualmente importante foi a rápida disseminação de novas formas de publicações e colaborações on-line, a exemplo dos blogs pessoais.

Zaagsmabmgn (2013) pontua que o interesse em métodos quantitativos de análise computadorizados teve início nos anos 1960, nos Estados Unidos, sob a influência da Nova História Econômica, como uma continuação lógica dos anos 1940 que usava cartões de perfuração. Esses estudos atingiram um ápice nos anos 1970 mas, no final dos anos 1980, declinaram em função da crise das abordagens quantitativas e da ascensão da vertente centrada na

narrativa histórica. Já a Europa contou com um desenvolvimento bastante diversificado. Não foi observada uma influência significativa da Escola dos Annales na introdução da computação na historiografia francesa. O desenvolvimento da história quantitativa nos Estados Unidos foi consideravelmente mais avançada que na França, onde a influência dos historiadores da revista *Le Médiéviste et l'Ordinateur*, publicada no final dos anos 1970, foi mais relevante. De um modo geral o interesse pela computação entre os historiadores na Europa foi impulsionado pela criação da Associação para a História e Computação em 1987. Na Holanda, no final dos anos 1980 várias universidades organizaram departamentos voltados para oferecer a estudantes de ciências humanas treinamento no uso de computadores. Em 1988, foi criada a Comissão Belga-Holandesa para História e Computação. Entre 1988 e 1989 foi criado o Arquivo de Dados Histórico Holandês.

Para Pereira (2015) é equivocado reduzir as Humanidades Digitais à discussão sobre a utilização de ferramentas da informática à linguística, literatura e filologia, uma vez que isso teve lugar décadas atrás. Ele critica o uso indiscriminado da expressão História Digital para designar iniciativas generalistas referentes ao uso das tecnologias digitais nas Ciências Humanas. As Humanidades Digitais estão mais relacionadas à reinvenção da universidade e do seu papel na sociedade contemporânea.

História Digital e Epistemologia da História

Para Zahavi (2014), a partir dos anos 1980, o desenvolvimento tecnológico levou ao remodelamento das práticas historiográficas tradicionais à ampliação das possibilidades de divulgação das pesquisas historiográficas que passaram a contar com a possibilidade de produzir e compartilhar narrativas textuais em formas digitais. Além disso o próprio modo como o conhecimento histórico é coletado, preservado e disseminado foi modificado. Porém, do ponto de vista epistemológico, a História

Digital pode ser incluída do rol das mudanças que tiveram lugar no campo historiográfico após a Segunda guerra Mundial. A exemplo da História Oral e da História Social Quantitativa, que questionaram a primazia do trabalho escrito e o foco na elite; de modo semelhante à História Pública, que desafiou a centralidade do papel conferido ao historiador profissional; do mesmo modo que o pós-modernismo, que minou a autoridade conferidas às categorias produzidas pelos historiadores, a História Digital contribuiu para problematização da compreensão dos historiadores sobre a pesquisa acadêmica. Dentre as oportunidades abertas pela História Digital está a criação de novas oportunidades e desafios a exemplo da capacidade de exibir fontes primárias e objetos de dados relacionados vinculados a essas fontes como tabelas, gráficos e mapas e a disseminação de plataformas de publicação. No campo das práticas, a História Digital também poderia contribuir para ensinar erudição histórica para os alunos de graduação, e melhorar a qualidade do ensino de história nas escolas primárias e secundárias. E isso pode ocorrer por que além de oferecer novas ferramentas para apresentar artefatos e eventos, também é possível tornar acessível e compreensível o processo de construção do argumento histórico (Dorn, 2013).

Para Tanaka (2013), a mídia eletrônica tem modificado não apenas a nossa relação com o passado, ela afeta também a nossa relação com o futuro. No entanto, a compreensão da natureza dessas mudanças não é simples. Ela exige que questionemos como a nossa própria compreensão da distinção entre passado e presente foi construída. Ele aponta que a modernidade naturalizou uma concepção de um modo cronológico de apreensão do passado e afirma que a institucionalização do pensamento historiográfico como um elemento central desse processo. Porém essa institucionalização não foi inócua. A adoção de um tipo de pensamento histórico baseado no encadeamento dos fatos em narrativas lineares, tal como proposto por Leopold von Ranke, consistiu na aniquilação de um passado prático e ético, da História

magistral vitae, ou seja, um passado experimentado como um repositório de ideais e reflexões que julgavam o passado e orientavam e instruíam a vida no presente. Para Ranke a função da História deveria ser unicamente o relato preciso dos fatos. Desse modo, é no início do século XIX, que se emergiu uma nova forma de pensamento histórico, que separava o passado do presente, bem como uma escrita sobre o passado que se valia de uma estrutura linear, incorporando a noção newtoniana do tempo, em franco processo de universalização naquele período, e fundindo a cronologia com o tempo. Como consequência, a História passou a ser uma técnica de descrição de fatos. Contudo, esse novo passado, o passado histórico mostra-se desinteressado do cotidiano das atividades humanas, das emoções e da cultura. Ele está ocupado apenas com o que é datado, registrado e verificável e, portanto, daquilo que é descontextualizado.

Tanaka (2013) afirma que essa forma de pensamento histórico forneceu um instrumental importante para lidar com a comunidade de Estados-Nação que emergiu no século XIX, fornecendo um patamar normativo para lidar com a expansão econômica e política da Europa. Num momento em que a escrita da própria história era tarefa primordial para as nações, o papel do historiador profissional se consolidou e contribuiu para o esquecimento do processo que reduziu o passado a esse conjunto de narrativas cronológicas do Estado-nação. Num contexto em que predominava a noção de informação escassa em um mundo em rápida expansão, cabia ao historiador a coleta, categorização e disseminação da informação. No entanto, nos dias atuais, a mídia digital não funciona mais sob a condição de escassez de informações. Ao contrário, temos um novo contexto de rápida proliferação de dados, facilidade de acesso e variados meios de interpretação. Essa mesma profusão de dados determina que o hábito de produzir um rápido constante esquecimento de informações desatualizadas, pode ser mais importante para o

sucesso que a memorização de fatos passados. Em lugar de tornar a História ultrapassada, esse novo contexto modifica o modo com valorizamos, construímos e usamos passados e narrativas. Uma das importantes contribuições das tecnologias digitais consiste exatamente nisto, elas oferecem a possibilidade de conectar dados, representar o passado e evidenciar as particularidades de formas sociais herdadas, contribuindo para que os historiadores reconheçam a existência de outras formas de organização sócio temporais e trazendo a perspectiva de que a compreensão não está na acumulação de dados, mas no plano da construção de relações e conexões. Essa posição pode contribuir para repensar a prática e o valor da História para a sociedade contemporânea, além de recuperar a dimensão ética do conhecimento histórico.

Para Tanaka (2013) uma segunda contribuição das tecnologias digitais para o conhecimento histórico estaria na reconfiguração da nossa compreensão da mudança. Trata-se do abandono de uma métrica tecnológica e produtivista na qual o novo é melhor que o antigo, e da adoção de um ponto de vista do qual as ambiguidades e conflitos de narrativas sobre o passado passariam a ser considerados. Um evento histórico passaria a ser encarado como um plano de referência para inúmeras narrativas contadas sobre ele.

Problematizando o uso dos dados e algoritmos

Gibbs e Owens (2013) identificaram um paradoxo na relação entre o trabalho do historiador e as fontes digitais. Se o crescimento vertiginoso da oferta de fontes e documentos digitais traz inúmeras facilidades de acesso a inúmeros materiais de pesquisa, os métodos para interagir com os dados, em sua maioria ainda se mantem presos a convenções tradicionais. Isso é um grande problema, uma vez que o domínio da erudição histórica parece ser cada vez mais dependente do uso de algoritmos de busca cuja lógica permanece, em sua maioria, obscura para os pesquisadores. Definindo “dados”

como as informações processáveis por computador, Gibbs e Owens (2013) alertam para o cuidado de confundir dados e evidências, ainda que os dados possam, em alguma circunstância específica, serem utilizados como evidência para algum argumento histórico. Trocando em miúdos, os dados são o resultado de um processo de obtenção de dados. Não são uma representação direta do registro histórico, mas resultam do uso de ferramentas específicas para a sua obtenção.

Também é preciso refletir sobre o problema da especificidade do uso dos dados para o campo historiográfico. Apesar de ser possível fazer uso de métodos estatísticos complexos para produzir conhecimento, Gibbs e Owens (2013), argumentam que, ao contrário do campo das Ciências Sociais, na História, o rigor matemático não é essencial para um uso eficaz dos dados, que poderiam ser abordados, por exemplo, de modo exploratório. A mesma lógica pode ser aplicada para a situação de interpretação de dados para fins de testes de hipóteses. Em História, para além do problema da evidência, os dados podem ser utilizados para descobrir ou orientar novas questões de pesquisa, sobretudo quando visualizados de forma gráfica ou manipulados através de interações. A própria estética resultante deles pode ser a base de novos conhecimentos. Outro aspecto a ser ressaltado é que, com o aumento da facilidade de obtenção e manipulação dos dados, a própria dinâmica da pesquisa histórica poderia vir ser modificada passando a contar com uma fase inicial de exploração desses dados. Além disso, o uso de grandes bancos de dados a exemplo dos Arquivos Nacionais pode favorecer a adoção de metodologias não-lineares permitindo, por exemplo, a participação de outros pesquisadores no processo de investigação. A publicização do desenho metodológico da pesquisa pode ser útil para o ensino das práticas de pesquisa histórica. Esse é um aspecto importante.

Gibbs e Owens (2013) defendem que a utilização de novos métodos para explorar e interpretar dados históricos exige a adoção

de um novo padrão de transparência metodológica na escrita da História, de modo que as publicações explicitem a hermenêutica dos dados digitais utilizada, ou seja, os processos de produção de sentido construídos a partir da exploração e interação com os dados utilizados. Como consequência, isso significaria a atribuição de um peso menor à narrativa e uma ênfase à argumentação e aos dados utilizados para apoiá-la.

Retornemos à discussão proposta por Lupton (2015). A preocupação da autora com a construção e o uso dos algoritmos é pertinente. O uso dos algoritmos está na base de um campo de estudos produzido a partir da expansão, o uso e o consumo de imensas bases de dados. Berry e Linofd (1997) definem a mineração de dados como a exploração de análise de grandes quantidades de dados com o objetivo de identificar regras e padrões para subsidiar futuras tomadas de decisões. Para isso são utilizados métodos e ferramentas de diferentes áreas como Estatística, visualização de dados e banco de dados. Para Goebel e Gruenwald (1999) a mineração de dados é parte do processo de Descoberta de Conhecimento em Banco de Dados ou KDD (Knowledge Discovery in Databases). Enquanto campo de conhecimento, o KDD representa um esforço amplo e sistemático no sentido de produzir ferramentas de pesquisa de conhecimento em grandes bases de dados (Fayyad et al., 1996). A mineração de dados representa o centro desse processo. Aqui determinados algoritmos são usados para obter resultados específicos. Em um ciclo completo de KDD são utilizados diferentes tipos de algoritmos para distintas finalidades.

Para Conte et al. (2013) o trabalho com a enorme massa de dados sobre a vida cotidiana gerada pelas tecnologias digitais permite apreender a complexidade de uma sociedade global caracterizada por uma rápida transformação e fenômenos como epidemias, crises e conflitos étnicos e religiosos. Desse modo, a sociologia não pode se furtar à tarefa de apreendê-los e interpretá-los:

“A análise de grandes conjuntos de dados, obtidos, por exemplo, a partir de chamadas de telefonia móvel, redes sociais, ou atividades comerciais fornece insights sobre fenômenos e processos ao nível das relações sociais. Investigações sobre as “pegadas eletrônicas” deixadas pelas pessoas já contribuem para o entendimento da relação entre a estrutura da sociedade e a intensidade das relações sociais” (Conte et al., 2013.p.24).

Caberia à Ciência Social computacional a investigação desses imensos bancos de dados. Trata-se de um campo interdisciplinar com o qual cooperam sociólogos, matemáticos, cientistas da computação. A ideia é modelar e simular processos sociais em larga escala de modo a obter a compreensão das suas interdependências. Os resultados poderão ser utilizados em processos de formulação e avaliação de políticas públicas, uma vez que as simulações poderão ser compartilhadas publicamente. O desenvolvimento da ciência social computacional só será possível com o desenvolvimento de uma teoria própria e testagem através de experimentos de larga escala. Para isso se faz necessário a cooperação com os cientistas da computação.

Para Pereira (2015) recursos como a mineração e a visualização de dados são respostas ao extraordinário aumento na produção e circulação de informação no campo das humanidades consistido em um tipo de leitura computacional ou leitura assistida por computador que vem ganhando cada vez mais uso e legitimidade na academia. Trata-se de uma mudança radical no modo como os pesquisadores das humanidades lidam com os textos, passando da análise minuciosa de um único texto ao processamento de enormes conjuntos de dados originados a partir

da digitalização de modo a extrair deles um padrão. As técnicas de Big Data também passaram a ser utilizadas no campo do ensino em rede (Educational Data Mining ou Learning Analytics) com o objetivo de oferecer um acompanhamento mais direto do processo do estudante. As consequências desse “giro digital” (Noiret, 2015) é um alargamento tão significativo da compreensão sobre os fenômenos culturais, que é possível sustentar a existência de um giro paradigmático:

“Nesse sentido, a expansão do fenômeno Big Data não pode ser desligada de uma outratendência forte das últimas décadas como é o Open Data, no sentido de livre disponibilização de dados online, sem os constrangimentos legais típicos do copyright e com uma natureza técnica que permite e elevados níveis de utilização e de circulação de dados [36]. Tendo em conta a complexidade crescente de tal estrutura formada por bases de dados interconectados e abertos, de acesso público, estamos a caminhar cada vez mais no sentido de um paradigma que tem sido designado por alguns como Big-Linked-OpenData, com notáveis implicações sobre vários setores da atividade humana, incluindo o campo das Humanidades, nomeadamente a nível de protocolos de pesquisa e do surgimento de plataformas ou ferramentas Open Source em rede que permitem a recolha, análise e visualização de forma síncrona dos dados”(Pereira, 2015,p.9).

Indagando sobre a importância dos Big Data para a historiografia Baerman (2015) observa que o rápido processo de digitalização em larga escala de dados e arquivos históricos cria novos repositórios culturais que permitem compreender fenômenos importantes como formação e integração de grupos étnicos. Essa nova estrutura de dados pode mudar radicalmente o modo como os historiadores imaginam o passado e promover uma ampla reorganização da nossa compreensão do presente, uma vez que o trabalho com Big Data permite a análise de séries longas de fatos remontando a séculos atrás.

Contudo, não há unanimidade sobre isso. Entendendo que a cultura histórica digital é parte de uma cultura digital mais vasta Noiret (2015) pontua que o uso de protocolos abertos favoreceu a troca de dados entre diferentes campos disciplinares, lastreando a criação de projetos colaborativos entre diversos pesquisadores. No entanto, sustenta que História Digital e Humanidades Digitais não são o mesmo. Na atualidade, todas as etapas do trabalho do historiador produção, divulgação e ensino contam com o uso do computador e se organizam em rede. No entanto, poucos são os pesquisadores que travam embates epistemológicos suscitados pelos meios digitais e menos ainda os capazes de produzir programas capazes de analisar ou criar novas formas de interação com as fontes.

Com efeito, o gerenciamento das tecnologias digitais traz inúmeras dificuldades objetivas e poucos historiadores estão aptos a dominá-las. De fato, a prática da História Digital impõe a dupla exigência da reescrita dos métodos tradicionais e o domínio de novas práticas digitalizadas. Além disso, se a História Digital criou novos modos de trabalho com os documentos, assim como diferentes formas de acesso, armazenamento e tratamento, ainda há pouca reflexão sobre o uso crítico desses instrumentos de modo que

há uma tarefa de primeira ordem, a saber, o desenvolvimento de uma discussão sobre o uso sistemático dessas ferramentas.

Algumas questões metodológicas

Uma interessante discussão sobre questões metodológicas inerentes ao campo das Humanidades Digitais pode ser encontrada no texto de Röhle e Rieder (2012), trabalho que tem relação com a conferência "Digital Methods: Five Challenges: The Computational Turn" Conference, ministrada pelos autores em março de 2010, na Swansea University. Os autores partem da compreensão de que o uso dos computadores disseminou-se na sociedade pós-industrial. Além do acesso aos microcomputadores pessoais, ocorreu uma explosão de material disponível em formato digital. Nesse sentido, é possível estudar objetos não-digitais com a ajuda de computadores (livros, filmes), como também pesquisar objetos digitais, a exemplo de softwares, publicações online, jogos de computador, além da própria produção cultural e a interação social criadas através da mediação das máquinas. É esse contexto, caracterizado por uma produção crescente de dados, que leva os pesquisadores a buscarem métodos automatizados para viabilizarem suas análises.

Pesquisas realizadas na Universidade de London, Tampere e Coimbra são citadas como exemplos de uso do computador na pesquisa de objetos não digitais. No primeiro caso, ferramentas de análise textual são usadas para identificar e classificar estruturas narrativas em roteiros cinematográficos. No segundo caso, trata-se de um sistema de recuperação de imagens aplicado a coleções de multimídia. No caso da Universidade de Coimbra, as tecnologias digitais são utilizadas para a análise de estratificações sociais em Portugal nos séculos XVII e XVIII. Já no caso da análise de objetos digitais, um exemplo é a pesquisa baseada em software em redes sociais e outros espaços da internet, caracterizados pelo imenso volume de dados.

Um ponto importante sublinhado por Röhle e Rieder (2012) é a distinção do uso auxiliar e heurístico do computador por parte dos pesquisadores. A maioria deles faz uso do computador enquanto ferramenta auxiliar, com a função de organizar ou comunicar informações. Essas funções não são heurísticas, no sentido de contribuir para a produção de um conhecimento novo. A opção pela produtividade heurística é importante por criar bases para compartilhar e comparar as pesquisas, fazer reivindicações de verdade e assim fazer avançar o conhecimento. Os autores sustentam que as tecnologias digitais podem oferecer uma contribuição heurística, no sentido de alterar o modo como os estudiosos veem, trabalham e interagem com seus materiais de pesquisa. A sua contribuição se dá, sobretudo, na descoberta de padrões e dinâmicas nos relacionamentos dos dados, explicitando propriedades que revelam aspectos particulares dos fenômenos estudados. No entanto, os autores consideram que é necessária uma maior discussão sobre o estatuto metodológico e epistemológico dessa operação, no sentido de pensar como esses métodos afetarão o modo como geramos e legitimamos o conhecimento nas Ciências Humanas. Também é preciso entender que conhecimentos e técnicas são necessários para nos servirmos deles.

Sustentam que uma boa posição é evitar extremos como um entusiasmo tecnológico ingênuo ou um medo paralisante, sendo necessário adotar uma postura reflexiva e construir uma relação positiva entre processamento de dados e compreensão frutífera. Um primeiro desafio é evitar reproduzir uma noção de objetividade mecânica ou automática, no sentido de acreditar que o uso de ferramentas digitais poderia oferecer às Ciências Humanas uma objetividade positivista, no sentido de ter sido purgadas de elementos subjetivos. Porém o uso dos computadores pode ser eficaz para contornar obstáculos suscitado pelo campo de pesquisa. Contudo o uso dos computadores implica na adição de um componente complexo, a saber modos específicos de formalização,

mais precisamente o uso dos algoritmos e formas bastante específicas de apresentação dos resultados, a exemplo de topologias de rede, cronogramas e cartografias visuais. Os autores advertem que é necessário evitar a sedução retóricas dessas imagens. Do ponto de vista metodológico é preciso a lógica utilizada na produção dessas imagens no sentido de compreender como essa representação visual pode promover um redimensionamento de um dado fenômeno. É preciso pôr em discussão o estatuto epistemológico das imagens pois um argumento visual é muito mais difícil de ser contestado do que um argumento textual. Desse modo, é preciso pôr a nu os mecanismos de produção dessas imagens.

A proposta de Röhle e Rieder (2012), vai no sentido de que os pesquisadores possam objetivar e tornar transparente o processo de formalização de conteúdos e práticas em estruturas de dados, formas de representação e algoritmos. A transparência equivale à compreensão do método, suas premissas e funcionamento. Isso implica na possibilidade do pesquisador acessar o código fonte das ferramentas que usa e, desse modo, compreender as ações que é levado a praticar. No limite, a obtenção da transparência indica que o pesquisador precisa entender a linguagem formal dos computadores.

Considerações Finais

O desenvolvimento das tecnologias digitais e a conseqüente produção de uma cultura digital impactaram diretamente na produção e circulação do conhecimento científico. A constituição de abordagens como a Sociologia, a Antropologia, a História Digital, enfim, o próprio campo das Humanidades Digitais é uma tentativa de reposicionar os pesquisadores em relação a esse giro digital. Apesar das inúmeras polêmicas no interior de cada um desses campos, a exemplo da divergência sobre a própria definição do "digital", os pesquisadores em geral concordam nas necessidades de

promover discussões metodológicas e epistemológicas mais aprofundadas. Um ponto importante a destacar é a necessidade dos pesquisadores das Ciências Sociais e Historiografia adquirirem a competência nas linguagens que constituem as ferramentas digitais que utilizam em suas pesquisas, de modo a dar visibilidade aos seus pressupostos metodológicos.

Referências

ALMEIDA, Marco Antônio de. Humanidades digitais: um campo praxiológico para mediações e políticas culturais? **XVI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (XVI ENANCIB)**. João Pessoa, 2015. Disponível em :<http://www.ufpb.br/evento/lti/ocs/index.php/enancib2015/enancib2015/paper/viewFile/2999/1046>.

BERRY, Michael J. A. e Linoff, G. **Data Mining techniques**. Wiley Computer Publishing, 1997.

CONTE, R. et al. **Mediações - Revista de Ciências Sociais**, nº 18, vo.1, 2013, p. 20-54.

DANNIAU, Fien. Public History in a Digital Context: Back to the Future or Back to Basics. **Low Countries Historical Review**, vol. 128-4, 2013, p. 118-144.

DORN, Sherman. Is (Digital) History More than an Argument about the Past? In: NAWROTZKI, Kristen; DOUGHERTY, Jack. **Writing History in the Digital Age**. Michigan: University of Michigan Press, 2013, p.21-34.

FAYYAD, U.; PIATETSKY-SHAPIRO, G.; SMYTH, P. From data mining to knowledge discovery: an overview. In: FAYYAD, U.; PIATETSKY-SHAPIRO, G.; SMYTH, P.; UTHURUSAMY, R., Eds., **Advances in knowledge discovery**. Cambridge: MIT Press, 1996, p. 1-36.

GOEBEL, M.; GRUENWALD, L. **A survey of data mining and knowledge Discovery software tools**. SIGKDD Explorations, v. 1, p. 20-33, 1999.

GIBBS, Fred; OWENS, Trevor. The Hermeneutics of Data and Historical Writing. In: NAWROTZKI, Kristen; DOUGHERTY, Jack. **Writing History in the Digital Age**. Michigan: University of Michigan Press, 2013, p. 159-170.

LUPTON, D. **Digital Sociology**. Routledge, 2015.

SEGATA, Jean. A etnografia como promessa e o “efeito-Latour” no campo da cibercultura. **Ilha – Revista de Antropologia**. Florianópolis, v. 16, n. 1, 2015a. p. 69-95.

MÁXIMO, Maria Elisa. Da metrópole, às redes sociotécnicas: a caminho de uma antropologia no ciberespaço. In: RIFIOTIS, Theophilos (Org.). **Antropologia no ciberespaço**. Santa Catarina, Editora UFSC, 2010, p. 29-44.

MILLER, Daniel; HORST, Heather A. O Digital e o Humano: prospecto para uma Antropologia Digital. **Parágrafo**, v. 2, n. 3 jul./dez. 2015, p. 91-111.

NASCIMENTO, L. A Sociologia Digital: um desafio para o século XXI. **Sociologias**, Porto Alegre, ano 18, nº 41, jan/abr 2016, p. 216-241.

NOIRET, S. História Pública Digital | Digital PublicHistory. **Liinc em Revista**, v. 11, n. 1, 2015. Disponível em: <<http://liinc.revista.ibict.br/index.php/liinc/article/view/797/528>>. Acesso em: 28/7/2016.

PEREIRA, Paulo Silva. Academia, Geopolítica das Humanidades Digitais e Pensamento Crítico. **MATLIT: Materialidades da Literatura**, v. 3, n. 1, p.111-140, out. 2015. Disponível em: <<http://iduc.uc.pt/index.php/matlit/article/view/2517/1687>>.

RÖHLE & RIEDER. Digital methods: Five challenges. In.BERRY, D. M. (Org.). **Understanding Digital Humanities**. London: PalgraveMacmillan UK, 2012.

TANAKA,Stefan.Pasts in a Digital Age.In:NAWROTZKI, Kristen; DOUGHERTY, Jack. **WritingHistory in the Digital Age**. Michigan: University of Michigan Press, 2013, p. 35-46.

ZAAGSMABMGN, Gerben.On Digital History. **Low Countries Historical Review**, vol.128-4, 2013, p.3-29.

ZAHAVI, Gerald. Notes fromthe Field: Digital Historyand Oral History.In: BOYD Douglas A.; LARSON, Mary A. **Oral Historyand Digital Humanities: Voice, Access, andEngagement**. New York :PalgraveMacmillan, 2014, p.119-131.

AS AUDIOGRAFIAS COMO EXPERIÊNCIAS DE HISTÓRIA PÚBLICA: possibilidades e desafios

Luiz Otávio Correa

Introdução

A História tem dialogado com as novas tecnologias da comunicação e da informação, mas também tem redescoberto, por causa da facilidade de distribuição de produções das mais variadas, novas formas de construir o conhecimento histórico. A utilização das redes virtuais, que permitem a conversa de muitos com muitos, tem proporcionado uma verdadeira revolução no modo de se fazer História através de vídeos, da produção de imagens e da difusão de textos, cada vez mais abundantes, mas também perigosos.

Nós escolhemos trabalhar com o áudio pois consideramos que esta forma de experimentar o mundo permite um trabalho sensível, um ato imaginativo, uma elaboração e re-elaboração interacional através da audição. Mas como poderíamos utilizar o áudio para fazer história? Como a linguagem do rádio poderia ser

uma ferramenta para a divulgação dos trabalhos e da própria História do rádio, meio que conversa numa linguagem íntima com os seus interlocutores ouvintes?

Há algum tempo estamos preocupados em desenvolver uma maneira de se utilizar a linguagem do rádio para realizar tal feito. De maneira experimental, estamos nos arriscando a tomar alguns elementos da História Oral, respeitando os limites deste gênero e desenvolvendo uma outra linguagem, às vezes perigosa, mas desafiadora e que também não se confunde com os gêneros radiofônicos tradicionais. Nossa proposta chamamos de “Audiografias” (CORREA, 2014). Lança-se assim um desafio de experimentar um gênero que nos permita dialogar com os meios de comunicação, tendo eles às vezes como objeto, como é o nosso caso, mas também com qualquer outro objeto, já que os áudios (que são raros devido à falta de preocupação dos meios eletrônicos em arquivá-los), servem como índices para entendermos o passado nas suas várias dimensões e temáticas.

O nosso trajeto aqui passará então por três caminhos, afim de, no final, dialogarmos com a História Oral e com a História Pública. Em primeiro lugar, partiremos de uma entrevista realizada em 3 de outubro de 2016 com um radialista muito importante de Belo Horizonte chamado Ricardo Parreiras, que contribuiu para que nossa pesquisa sobre a Rádio Inconfidência fosse reconfigurada em grande parte, o que demonstra o potencial dialógico da História Oral na produção do conhecimento histórico. A partir das memórias deste senhor, que está na rádio desde 1948, pôde-se constituir um novo rumo para esta pesquisa, que ainda está em andamento, porque permitiu visualizar a rádio, não mais como um simples meio de comunicação, mas como um mediador nas relações sócio-culturais, de maneira diferenciada em cada momento do seu desenvolvimento histórico. Também permitiram ver como a rádio conversava com seus públicos e com a cultura no Estado de Minas Gerais, alimentando uma rede de práticas e representações das mais

diversas e, por vez, interferindo nas relações de poder já que era a rádio oficial do Estado.

Em segundo lugar neste artigo, depois de fazer um breve relato de parte da entrevista, irá se fazer uma reflexão sobre a relação da História Pública com as audiografias, tendo em vista o debate sobre historiográfico entre Michael Frisch (2016, p. 40-53) e Linda Shopes (2016, p. 54-67) que publicaram, cada um deles, um texto no livro recém-lançado chamado *História Pública no Brasil: Sentidos e itinerários*(2016) que problematiza o significado desta maneira de se fazer História e que vem ganhando espaço no meio acadêmico.

Finalmente trataremos do desenvolvimento de uma experiência audiografia, que levará em conta o desenvolvimento dos elementos acima e ainda se disporá a dialogar com os meios de comunicação eletrônicos e virtuais, outras linguagens que nos fazem problematizar o fazer histórico, a maneira como se constrói as narrativas, e principalmente as dificuldades de lher dar com o presentismo dos meios de comunicação de massa, pouco afeitos a uma discussão mais verticalizada sobre as dificuldades do fazer histórico nas suas dimensões dialéticas. De maneira que a nossa tarefa não é fácil e ainda estamos experimentando, tal como aceitamos aqui.

Fizemos então uma pequena amostra, uma produção sonora experimental de 16 minutos e publicamos no site *Soundcloud*³ e também compartilhamos na página *Paisagens Históricas*⁴, na rede social *Facebook*, um local de distribuição da produção que estamos propondo, mas também um projeto que pretende, para além da pesquisa da Rádio Inconfidência ser um centro de memória do rádio, de uma maneira ampla.

³ Link para o áudio na página do Soundcloud, um banco de sons: <https://soundcloud.com/luizotaviocorrea/programa-ricardo-parreiras>

⁴ Link para a página no Facebook: <https://www.facebook.com/historicaspaisagens/#>

O senhor Ricardo Parreiras.

No dia 3 de outubro de 2016 realizamos uma entrevista a que nos referimos acima. Nesta, o senhor Ricardo Parreiras dizia da sua experiência na Rádio Inconfidência. Contou-nos então da sua chegada à rádio, no seu momento mais glorioso e também como a emissora se relacionava com a cidade de Belo Horizonte, como interferia no cotidiano das pessoas e na vida social do Brasil daquele momento. Fizemos outras entrevistas, como por exemplo, com radialista Paulo Bastos (que há muito está na emissora também), mas vamos nos deter à entrevista com Parreiras, neste artigo, pois queremos desenvolver uma discussão sobre a construção da audiografia como um produto que adveio da entrevista com este último senhor. Eu o encontrei no estúdio da Rádio Inconfidência, onde ele havia acabado de gravar o programa *Clube da Saudade* que apresenta todas as noites na rádio. Além deste, ele apresenta o programa *Anos Dourados*, aos domingos, juntamente com Paulo Bastos que faz a programação musical dos dois programas.

Eu lhe perguntava, então, sobre o fato de que ele teria dito que o rádio era a maior invenção do homem. Ele me disse que o aparelho de rádio, em determinada época, era o centro de uma casa, uma espécie de vedete, um elemento importante nas formas de sociabilidade das famílias e diríamos também, a partir das pesquisas que estamos realizando, de toda uma comunidade, já que antes da popularização do rádio transistor, os pesados aparelhos eram compartilhados pela vizinhança nos bairros pobres e no campo. Por outro lado, o senhor Ricardo Parreiras nos dizia também que o fato do rádio não ter imagem lhe dá uma vantagem como meio eletrônico, porque ele permite a imaginação. A imaginação é a linguagem do rádio, mais do que o formato dos programas ou os efeitos criados por ele. O rádio permite criar imagens mentais, fazer o interlocutor trabalhar, realizar uma atividade sensível. Reproduzimos abaixo o texto em que ele fala sobre o assunto:

E a pessoa ouvia o rádio e criava na sua imaginação- mas isto é até hoje hein, você veja que não mudou- a pessoa que ouvia o rádio criava a imagem. Por que o rádio é cego, então a pessoa cria aquela imagem. Vou dar um exemplo. Eu. Eu sou um comunicador, a pessoa nunca me viu e ouve a minha voz. Então ela formou na sua imaginação a imagem daquela voz que ela ouve toda noite. A voz do Ricardo Parreiras que ela criou, a imagem, e ela associa aquela imagem a um artista que ela ouviu no cinema. Um Arnold Schwarzenegger, um Brad Pitt. Então ela imagina e associa a imagem. A voz dele faz lembrar o Brad Pitt. E ela vai acreditando naquilo, e acaba virando a imagem que ela criou mesmo. Eu estou falando isto para dar um exemplo. Ela ouve toda noite o Brad Pitt falando na rádio Inconfidência, no programa Clube da Saudade. É a magia do rádio. As vezes esta mulher um dia, passou anos me ouvindo, com aquela imagem na cabeça. Um dia vai passando pela rádio e a amiga a chama para entrar. Vamos entrar aqui. Eu quero conhecer o Ricardo Parreiras, eu ouço ele há muitos anos. E chega lá e me vê. Ela pode ter uma grande surpresa, ou pode ter uma grande decepção. Poxa não é o Brad Pitt que eu imaginava. É um merdinha de um homem feio! Deu para entender o que eu quero dizer? Então esta é a grande vantagem do rádio, que a pessoa cria. Na época das

novelas, que era exatamente na época em que eu entrei para a rádio em 1948, até 66, nós tínhamos rádio-novela. Então a pessoa tá ouvindo rádio-novela e imaginando o cenário. A cena é passada na varanda de uma fazenda, no interior de Minas e todo mundo tem uma fazenda na imaginação. Todo mundo visitou uma fazenda do tio distante. Um dia ela foi visitar um parente numa fazenda e ela tem imagem daquela fazenda que ela conheceu e que fica introjetada na sua imaginação. Então a cena da novela está passando no varandão de uma fazenda. Ela criou então o cenário. Aí vem os atores:

- Meu amor, eu te amo. Há quanto tempo nós não nos encontramos....

- Ah amor você sumiu. Quanta saudade!

E ela imagina uma moça tão bonita, loira. O rapaz de cabelo pretinho, o cabelo de lado, cortado. Camisa esporte. Então ela vai ouvir a história com aquela imagem na cabeça.

Portanto o rádio, principalmente antes do amplo consumo do aparelho transistor, desenvolveu um tipo de audiência coletiva e familiar, que criou um modo de vida, uma prática social que iria se modificar em função da segmentação das emissoras e da chegada da televisão, a partir dos anos 50 e com mais força nos anos 60.

Por outro lado, o caráter imaginativo do rádio ocorre também nos formatos simplificadores que são hegemônicos na indústria midiática, preocupados muitas das vezes, em encontrar fórmulas de arregimentação de audiências passivas. De forma que o

rádio é sim uma forma de atividade sensível, mas sob determinadas condições históricas e circunstâncias de interação, (THOMPSON, 1998; BOURDIEU, 1989). Estas circunstâncias são construídas por uma indústria, dentre as várias indústrias da cultura existentes e se modifica em função do desenvolvimento tecnológico, mudando de linguagem em função do tempo, da mesma maneira que se modifica a sua relação com os seus interlocutores-ouvintes.

As rádios se relacionavam com a cidade, com as comunidades, com o país. A Inconfidência era uma referência na cidade de Belo Horizonte. As memórias de Ricardo Parreiras nos permitem dizer sobre este processo de relação da emissora com a cidade de Belo Horizonte, a sua importância nos anos 40 e 50:

Era uma diversão. Era um lugar de encontro. As pessoas vinham do interior, vinha conhecer, sentava no auditório e ficava lá. Eu ouvia isto lá em casa e agora estou vendo ao vivo. Era uma glória. Todo dia tinha programa humorístico. Tinham musicais. Tinha programa de curiosidades. Então era uma rádio eclética, né.

Sobre as interações e sobre o desenvolvimento destas circunstâncias de fala dos vários interlocutores, Ricardo Parreiras nos falava das inúmeras cartas que chegavam à redação, do interior de Minas, do Brasil, do mundo inteiro. Também os auditórios e as conversas geradas pelas comunidades alimentavam estas redes naquele momento. Os programas de auditório criavam os mitos radiofônicos que circulavam nas revistas e jornais da época, formando esta rede midiática onde o impresso completava o eletrônico e vice versa. Mas estas interações se davam a partir de relações desiguais, logicamente.

De tal maneira que, tal como um outro depoimento de Paulo Bastos que nos ajudou a compreender para que a emissora FM nasceu em 1979, o depoimento de Ricardo Parreiras nos abriu um outro olhar para esta pesquisa, demonstrando que o conhecimento histórico é concebido de maneira dialógica e conversacional. Mas também nos atentou para o fato de que estas interações se dão de maneira desigual, principalmente quando o rádio era a mídia hegemônica nos anos 30 e 40. Isto nos leva à discussão historiográfica sobre o ato de fazer história e o papel do historiador neste processo, o que faremos na seção seguinte.

O que isto tudo nos diz da História Pública?

A rádio Inconfidência nasceu para ser um espaço da memória nacional, enquadrada pelas políticas culturais que foram adotadas por Getúlio Vargas e pelo governo do Estado de Minas Gerais e deve ser analisada como um fenômeno da História Social e Cultural, pensado para ser tanto como um canal de legitimação do poder, quanto como um mediador das práticas culturais nos vários contextos em que poderia ser analisada. Para realizar tal feito trouxemos para cá um debate que tem sido feito por alguns historiadores, principalmente aqueles ligados à História Pública, que também é o meu caso. Não iremos nos aprofundar na discussão, porque não caberia neste espaço, mas retomaremos alguns pontos e associaremos à nossa discussão sobre as audiografias.

Em um primeiro momento retomaremos aqui algumas das discussões de Michael Frisch que publicou, dentre vários outros trabalhos, um texto chamado *“história pública não é uma via de mão única, ou, de A Shared Authority à cozinha digital, e vice versa”* no qual ele retoma temas que já havia tratado antes, questões relacionadas às fontes históricas, a História Oral e a noção de autoridade compartilhada. Para ele, é estéril fazer a separação entre aqueles que produzem a História, os especialistas acadêmicos e aqueles que a consomem, a chamada audiência porque ela só pode

ser construída de maneira dialógica. Esta distância cria uma dicotomia entre o saber acadêmico e o saber não-acadêmico ou público que para ele não deveria existir. Desta maneira, o fluxo unidirecional que vem da academia, não possibilita uma conversa efetiva, um diálogo efetivo entre as partes constituintes do conhecimento histórico que transformaria a audiência num elemento ativo. Ao trabalhar com a História Oral, tal como nós tentamos fazer também, Frisch defende a criação de um movimento multi direcional que, segundo ele, permitiria melhor compreender o passado. Esta perspectiva é fundamental para se compreender a História Pública na sua capacidade de transcender a separação entre a produção e o consumo, entre historiador e o seu público ou entre a pesquisa e o produto.

Frisch remota a sua noção de autoridade compartilhada, termo que, para ele, passou a ser utilizado de forma generalizada e imprecisa em alguns momentos. Ele insiste que, no momento da produção de documentos orais há sempre um processo dialógico, um ato de co-autoria, que envolve todas as partes desta ação compartilhada. Quando isto não ocorre, estabelece-se uma cisão⁵.

Frisch ainda nos chama a atenção para a revolução da digitalização das fontes que, segundo ele, nos permite livrarmos da dicotomia entre os cru e o cozido, entre as aqueles dados que podem ser disponibilizados no seu estado não processado e aqueles que são mediados por vários agentes, como historiadores, mas também por documentaristas, curadores de exposições e o nosso caso também ao que parece, que tornariam mais acessíveis e palatáveis este material cru. Para ele, as novas tecnologias são

⁵ Frisch nos apresenta, também neste trabalho, algumas experiências audiográficas, que são relatos de História Oral produzidos por trabalhadores de Atlanta em um programa radiofônico, uma experiência difícil de ocorrer no rádio, principalmente o comercial. Nesta experiência ele chama a atenção para a falta de uma conversa entre os entrevistados e os que são os especialistas, historiadores, colocados em um outro bloco e que teria a função de interpretar a fala dos depoentes.

capazes de criar bancos de fontes que devidamente indexadas e com os devidos sistemas de pesquisa produzidos por softwares podem transformar uma coleção crua em um portal “legível e explorável”. (FRISCH, 2016, p.48)

Estes sistemas já existem de maneira muito eficiente no Brasil, gostaríamos de frisar. É o caso do site da [Hemeroteca Digital Brasileira](#) que tem sido imprescindível na pesquisa sobre a Rádio Inconfidência. Esta fenomenal ferramenta permite se buscar dados dos mais variados temas que envolvem a imprensa brasileira e está totalmente digitalizada e online, no site da Biblioteca Nacional⁶.

Mas o próprio Frisch, nos chama a atenção para o fato de que os meios digitais só existem em função da maneira interativa com nos damos com estes canais, o que exige ir além da busca e ter um perspectiva ativa no sentido de explorar estas possibilidades, para que possamos efetivamente compartilhar esta autoridade. Mas não são somente estas as dificuldades.

Dialogando com Frisch, Linda Shopes (2016) também tem demonstrado que a História Pública e a Oral guardam entre si parentesco e se aproximam hoje pelo predomínio da História Social e pela preocupação com as audiências, diante do desenvolvimento das mídias digitais. Desta maneira, a História tem se voltado em parte para as interlocuções, e tem-se visto cada vez mais experiências de História para além da academia, dialogando com os públicos mais amplos.

⁶ Há uma dificuldade de se trabalhar com os áudios devido a sua escassez. Se estas fontes não estão presentes, por que as rádios não se preocuparam em preservá-las, a memória dos programas e das rádios pode ser contada também através da sua ligação com jornais e revistas, que ampliavam as conversas provenientes do rádio. Então Ricardo Parreiras aparece nas imagens da Revista do Rádio, da Revista Alterosa, dos vários jornais que dedicavam boa parte do noticiário à vida dos artistas e radialistas das emissoras brasileiras.

Mas, como ela nos lembra, ao dialogar com estes públicos, a História, principalmente a Social, tem privilegiado um enfoque crítico que não tem sido aquele que é esperado pelo público leigo, acostumado a ver a História como algo fixo mais próximo do positivismo e baseada em eventos que se sucedem de maneira linear, a História dos grandes líderes, dos pioneiros, etc. Os historiadores pensam, por outro lado, numa interpretação da mudança de tempo, nos conflitos, nas relações de hegemonia, estrutura e agência, na relação entre dominantes e dominados e nos discursos implícitos naqueles que são oficiais ou não. “A história que rompe com esta compostura pode soar um tanto incômoda e a reação do público pode ser um tanto problemática para os profissionais”. (SHOPES, 2016, p.63)

Para as audiografias que estamos propondo esta questão é fundamental. A análise do discurso tem uma noção importante que nos permite debater a construção dos gêneros do discurso: O contrato de comunicação. Segundo Charaudeau o contrato é a “condição para os parceiros de um ato de linguagem se compreenderem minimamente e poderem interagir, co-construindo o sentido, que é a meta essencial de qualquer ato de comunicação”. (CHARAUDEAU, 2006, p.130) Nesta perspectiva, são levadas em conta as situações comunicacionais, na qual interferem tanto as questões psíquicas quanto as questões sociais, as circunstâncias nas quais se fala, a partir de uma memória coletiva e histórica. Elas constituem, no caso das mídias, os gêneros (como o publicitário, o de entrevista, etc). Se pensarmos que as audiografias tem um contrato e que formam um gênero, temos que ver, historiadores que que somos, quais serão os tratados deste contrato, no diálogo com os interlocutores amplos das audiografias, bem como as escolhas, caminhos e as próprias as relações conflituosas advindas desta negociação, nas condições que temos.

A questão aqui é que, reconhecendo que historiador tem tomado, e nós também, como ponto de partida a História Social e Cultural, as audiografias se diferenciam como gênero de uma perspectiva linear que tem sido comum em certas narrativas de programas radiofônicos, pouco problematizadas, aproximando-se da História positivista. Este contrato talvez não seja o esperado por uma determinada audiência que vê assim o fazer histórico, talvez pela maneira como as mídias eletrônicas tem o tratado. Mas é uma hipótese apenas, já que os interlocutores ouvintes também não são instâncias prontas, não são objetos a serem definidos e manipulados pelas estratégias de captação. São interlocutores, que podem e devem, através das várias formas de interação, interferir neste diálogo. De maneira que, mesmo sabendo desta dificuldade, consideramos ser viável encontrar um modo de fazer uma História problematizada através das audiografias.

Por outro lado, retomando a noção de compartilhamento da autoridade desenvolvida por Frisch, Linda Shopes demonstra a preocupação de que o historiador possa se transformar num mero “amanuense”, falhando “em exercer a autoridade da compreensão histórica fundamentada, em levantar questões difíceis, em trabalhar contra o grão da incompreensão popular”. (SHOPES, 2016, p. 65). Mesmo reconhecendo que a ética da colaboração guarda um elemento democratizante, ela alerta que o historiador não pode se isentar da autoridade da compreensão histórica fundamentada em um trabalho exigente e rigoroso.

Este é um caminho que optamos no momento de produzir as audiografias, pois consideramos que o historiador continua a exercer papel fundamental neste processo de construção historiográfica. Isto não significa deixar de reconhecer que as entrevistas e as próprias audiografias são realizadas sempre de maneira dialógica, produzidas a várias mãos, com os vários elementos que a constituem e por este motivo começamos a nossa discussão com a entrevista de Ricardo Parreiras. Significa, sim, que este diálogo pode ser, ao mesmo

tempo, dialógico e problematizador, como aprendemos a fazer a História Social e Cultural, para além dos produtos que nos oferecem alguns programas radiofônicos da mídia eletrônica tradicional, que não se sente na obrigação de construir a História desta forma.

Linda Shopes corrobora com a perspectiva de que existem enormes possibilidades trazidas pela virtualização do fazer histórico e lembra as exposições e arquivos online, a produção audiovisual, os mapas históricos interativos e hipertextuais, e os vários materiais que tem revolucionado a maneira como lhe damos com as fontes. No entanto há, segundo ela, um descompasso entre a eficiência e a rapidez dos meios digitais e as formas de escuta e a reflexão que são práticas dos historiadores orais.

Para as nossas pretensões com as audiografias esta questão também é importante. O nosso tempo não é o tempo sem tempo da indústria do rádio, mídia do tempo presente, mesmo antes da chegada das TIC's, nem o da lógica das indústrias midáticas, marcadas pela aceleração do tempo e pela pouca problematização das questões ligadas à memória⁷. Escutar é vital neste processo, um tempo que as redes virtuais e as mídias eletrônicas tem que comportar também, se quisermos fazer História. Daí que novas formas de distribuição são extremamente importantes. Voltamos à questão do contrato, do gênero, e das circunstâncias de que estávamos falando. As mídias digitais e as redes sociais virtualizadas permitem uma nova circunstância que antes não existia.

Finalmente sobre as possibilidades do cru ou do cozido a que se refere Frisch, consideramos justa a proposição de Shopes de que o compartilhamento ou disponibilização de um determinado

⁷ Como já dissemos em trabalho anterior, baseando-se nas discussões de Marialva Barbosa, há um processo de presentificação do tempo que se manifesta pelas comemorações oficiais, em que as informações são difundidas como espetáculo. (BARBOSA,1995) O tempo ordinário e o imediatismo oralizado do rádio, em primeira instância, coloca-o como uma mídia do tempo sem tempo, uma dimensão linear, uma sequência dos fatos e de eventos que são dados como realidade.

material, nem sempre ajuda na reflexão crítica. Para ela, um acesso sem mediação pode “aumentar exponencialmente as chances de má interpretação, intencional ou não”. (SHOPES, 2016, p. 65) Isto não significa que experiências como a da Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional não sejam válidas, mas que o Historiador, a nosso ver, ainda tem uma função importante na construção do saber histórico, o que também não exclui aqueles que não são especialistas mas que, dialogando com as questões historiográficas, sejam capazes de desenvolver narrativas com os elementos apontados acima.

Cozinhando um pouco

Tendo em vista estas preocupações, passaremos então a analisar as nossas audiografias, especialmente a última que iremos privilegiar aqui. Já realizamos três experiências que foram se modificando ao longo da trajetória de dois anos.

Na primeira proposta audiográfica focamos a Brasileiríssima, a emissora FM da Rádio Inconfidência, fundada em 1979⁸. Estruturalmente escolheu-se trabalhar com uma narração que apresenta a pesquisa, os objetivos e o contexto histórico que trabalhávamos, que era a redemocratização do Brasil. Para construir a narrativa, pensou-se na inserção de fragmentos de composições que eram privilegiadas na programação da emissora da época, como o samba “*Tô Voltando*” de Maurício Tapajós e Paulo César Pinheiro, interpretada por Simone e adotada como Hino da anistia em 1979⁹.

Tratou-se também do crescimento das emissoras FM no Brasil, em meio à ditadura, e da segmentação do rádio que se iniciara duas décadas antes, mas principalmente depois da chegada e

⁸ Cf. no link: <https://www.facebook.com/historicaspaisagens/posts/1074190402672978>

⁹ Cf. : Dicionário Cravo Albin da Música Popular Brasileira. **Maurício Tapajós**. Link para a página: <http://dicionariompb.com.br/mauricio-tapajos/dados-artisticos> . Acesso em 30-05-2016.

hegemonia da televisão como principal mídia eletrônica. De maneira que se procurou inserir a emissora em seu contexto mais amplo, experimentando dialogar com as composições e outros elementos do seu tempo.

Na segunda experiência entrevistamos o senhor José Vidal Coelho, um senhor que conhecemos no centro de Belo Horizonte, que tem 70 anos, e que há “50 anos não larga o radinho”¹⁰. Nesta segunda proposta não há uma narração ao longo do programa, como na primeira audiografia. O senhor José nos relatava que preferia ouvir as emissoras AM, principalmente aos domingos pela manhã, quando escuta sempre o programa *Anos Dourados*, a parceria de Ricardo Parreiras com Paulo Bastos a que nos referimos antes. Além de falar sobre a Rádio Inconfidência, o senhor José Vidal Coelho também relatava a sua experiência pessoal com os aparelhos de rádio, os vários que teve, cada um com uma história. O seu depoimento vai se conectar ao de Ricardo Parreiras, no que diz respeito do fato de que a linguagem do Rádio permite imaginar, uma peculiaridade deste meio eletrônico.

Existem diferenças entre o formato da primeira e a segunda experimentação. A primeira tem uma narração em off que expõe a pesquisa, entremeadada a outros textos que compõem a estrutura do programa. Na segunda experiência tenta-se deixar que o entrevistado, que não existe no primeiro programa, fale. Então propõem-se ali uma audiografia verdade¹¹, onde a fala do depoente é quem direciona a narrativa. As memórias do senhor José Vidal Coelho são o esteio para a construção do conhecimento histórico. No entanto cabe ao produtor do programa, além de realizar a entrevista, dialogar com o “cru”, nas suas várias instâncias de produção, inclusive na edição, tecendo uma narrativa construída a

¹⁰ Cf. no link: <https://www.facebook.com/historicaspaisagens/posts/1075922509166434>

¹¹ Uma referência ao Cinema Verdade, guardando as diferenças entre o imagético e audiográfico.

partir da fala do depoente. Não se pretende, portanto, uma linguagem inocente. Deixa-se claro que há uma construção de um produto, que é o resultado deste diálogo.

Na terceira experiência, motivo desta reflexão, buscou-se um equilíbrio na construção da narrativa¹². Depois da vinheta¹³, a mesma utilizada em todos os programas, apresenta-se o entrevistado e também a rádio Inconfidência no contexto da sua inauguração e no seu momento áureo, quando Parreiras foi descoberto em 1948. Privilegia-se a relação da emissora com o modo de vida e as práticas culturais dos trabalhadores na primeira metade do século XX.

Na segunda parte da audiografia, colocamos um trecho do depoimento de Ricardo Parreiras, que já citamos neste trabalho também. Para dialogar com o depoimento, enxertamos um samba de Herivelton Martins, gravado por Carmem Miranda em 1938, chamado *Meu rádio e meu mulato* e que diz do tema que estamos tratando.

Durante a fala do narrador tem-se como *background*¹⁴ uma composição de *Tommy Dorsey* intitulada *Opus One*, gravada pela sua orquestra nos anos 40 e que Ricardo Parreiras faz referência no seu depoimento que recolhemos, quando trata das orquestras da Rádio Inconfidência e das *Big Bands* daquele momento no período em que se concentra o programa e que antecede a hegemonia da televisão.

De tal maneira que há um diálogo entre os textos e é função do narrador, historiador, amarrar o tecido que se construiu ao longo

12 Cf. no link: <https://www.facebook.com/historicaspaisagens/posts/1373213709437311>

13 As vinhetas trazem personagens importantes do rádio mineiro e também uma peça publicitária que faz parte da experiência auditiva de várias gerações, um jingle gravado por Dircinha Batista e composto por Antônio Maria nos anos 40 para o medicamento Auricedina, e que sobreviveu a várias gerações.

14 Chamado também de BG, é um áudio utilizado em segundo plano que acompanha a narração dos locutores nos programas.

do programa. Nesta terceira edição, então, procurou-se um maior equilíbrio entre os vários textos que compõem a estrutura do programa e a narrativa histórica que estamos buscando.

O Assado... ou as considerações finais

Pensando nestas experiências a partir da História Oral, poderíamos pensar que as audiografias utilizam importantes ferramentas que muito contribuem para que se possa pensar numa metodologia para as produções que está se propondo. Várias das preocupações presentes na História Oral estão presentes aqui e poderia se dizer, tal como a História Pública, as audiografias estariam ligadas a ela. Preocupa-se nas audiografias com a História Social e Cultural e com os problemas que cercam estas perspectivas historiográficas. Mas são experiências diferentes da História Oral, marcada por um procedimento bem específico, que nós tomamos aqui nas audiografias em parte, mas ao trazer os elementos presentes no rádio tradicional, as fazem diferenciadas como gênero.

Mas também as audiografias não são programas de rádio, pelo menos os que não se preocupam em problematizar a História e que a apresenta como uma sucessão linear de fatos, apesar de utilizar muitas das ferramentas que a linguagem do rádio nos oferece. Mas, como historiadores, somos chamados ao dever ético de ver (e ouvir) os silêncios, os enquadramentos, os incômodos e os conflitos, que geralmente a indústria midiática prefere ocultar, para não causar problemas com as audiências amplas. De maneira que, dialeticamente através do diálogo, tão caro aos historiadores de História Oral, vai se tecendo a rede que tem que dar conta também de uma forma de abordagem que vê a Rádio Inconfidência como uma porta-voz do poder, de um tipo de Memória Nacional enquadrada pelo Estado Novo depois de 1937. A emissora era a rádio oficial do Estado de Minas Gerais e muitas vezes foi utilizada como um instrumento de poder.

Como historiadores não podemos negarmos a fazer esta problematização, nem temer dialogar com estranhamento tão raro no rádio comercial que faz um tipo de uso de memória, pouco problematizadora, perigo que nos chama a atenção Shopes, quando fazemos uma História Pública. Criamos então um contrato diferente daquele que é hegemônico nos meios de comunicação comercial, que ainda insistimos a chamar de massa, apesar de toda a segmentação do mercado e das redes virtuais, muito dependentes dos índices e de audiência e que muitas vezes faz uso do sensacional como uma estratégia de captação, tal como nos ensina a análise do discurso. Não se pode, também, negar-se à autoridade da construção deste diálogo, mesmo que se tenha em mente que as audiografias são construções coletivas, que podem e que devem ser colaborativas e interacionais.

Finalmente, falando das redes colaborativas, nós criamos uma página chamada *Paisagens Históricas*¹⁵, uma referência às chamadas paisagens sonoras, as experiências de ambientação de Murray Schafer (2001). Neste espaço, ou dispositivo, dialogamos tanto com as audiografias quanto com outros textos, imagens, canções e biografias de artistas, radialistas e agentes do Rádio. Por isto, optamos por uma página no *Facebook* sem, no entanto, negar a possibilidade de que as audiografias sejam veiculadas no rádio hertziano. Muito antes pelo contrário, é o que queremos. Mas para isto ocorrer, preferimos que o formato seja construído com um pouco mais de independência e liberdade e que seja produzido e distribuído com todas estas preocupações que apontamos acima.

Na página são reunidos, predominantemente, elementos que estão na tese que estamos construindo sobre a Rádio Inconfidência. Mas não só. Na nossa pesquisa sobre a emissora, utilizamos a Hemeroteca digital da Biblioteca Nacional que nos oferece um fenomenal sistema de busca do seu grandioso acervo de revistas e

¹⁵

Na rede social Facebook:
<https://www.facebook.com/historicaspaisagens/#>

jornais, que alimentam também a página do *Paisagens Históricas*, não somente com referências sobre a Rádio Inconfidência, mas também sobre outras rádios de Minas Gerais e do Brasil. Como estratégia de captação esperamos que você leitor a visite, para que possamos efetivamente conversar sobre o significado das audiografias e da História Pública.

Referências

BARBOSA, Marialva. **Senhores da Memória. Tese Titular, Universidade Federal Fluminense, 1994; Imprensa, Poder e Público.** Tese Doutorado em História, UFF-ICHF, 1995; Memória e Tempo. Texto final de pós-doutorado.

BOURDIEU. Pierre. **O Poder simbólico.** Trad. Fernando Tomaz. Bertrand Brasil: Rio de Janeiro, 1989.

CHARAUDEAU, Patrick. MAINGUENEAU, Dominique. **Dicionário de Análise do Discurso.** Trad. Fabiana Komesu. 2º. Ed. São Paulo: Contexto, 2006.

CORREA, Luiz Otávio. As Audiografias: uma conversa histórica através dos sons. **Resgate**- UERJ. VOL. XXII, N.28 - JUL./DEZ. 2014 - P. 73-80. Disponível em: www.cmu.unicamp.br/seer/index.php/resgate/article/download/390/365 . Acesso em 29 de maio, 2016.

FRISCH. Michael. História pública não é uma via de mão única, ou, De A Shared Authority à cozinha digital, e vice-versa. In: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo. (Orgs.). **História Pública no Brasil: Sentidos e itinerários.** São Paulo: Letra e Voz, 2016.

MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo. (Orgs.). **História Pública no Brasil: Sentidos e itinerários**. São Paulo: Letra e Voz, 2016.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SHOPES, Linda. A evolução do relacionamento entre história oral e história pública. In: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo. (Orgs.). **História Pública no Brasil: Sentidos e itinerários**. São Paulo: Letra e Voz, 2016.

THOMPSON. John. **Mídia e Modernidade: uma teoria social da mídia**. Trad. Leonardo Avitriver. Petrópolis: Vozes. 1998.

NARRATIVAS, PATRIMÔNIO DIGITAL E PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA NO FACEBOOK

Rosali Maria Nunes Henriques

Introdução

A *internet* é um espaço de narrativas: histórias do cotidiano e da memória do presente. É um lugar de histórias, ideias e opiniões. E, as redes sociais são a face mais visível desse fenômeno porque além de sua configuração original como espaços de interação social, de troca de afetos e de comunicação, elas passaram a ocupar uma espécie de um lugar digital de memória. A rede social *Facebook* pode ser facilmente reconhecida como uma plataforma onde interações acontecem em diversos campos: afetivo, cognitivo, social e político. Encontramos desde álbuns de família e arquivos compartilhados entre alunos de uma mesma turma de faculdade, até recrutamentos para manifestações de protesto e petições para destituição de membros de governos.

Desde os mais primitivos tempos, passando pelos *griots*, pela tradição oral, pela história oral ou em diários de meninas, as narrativas de memória foram sempre na perspectiva do presente, com a reflexão de algo que já passou e com o objetivo de trazer alguma lição para o futuro. Ao postar fotos e textos em tempo real no *Facebook*, os usuários da *internet* estão produzindo registros e postando-os no momento exato da produção do fato. O registro é do momento instantâneo para um presente também instantâneo, quase como que um presente-passado e um presente-presente, que podemos chamar de atual. Essa memória do presente é uma memória efêmera e imediata, compartilhada em tempo real com amigos e familiares. Esta, que podemos chamar de memória compartilhada, seria uma espécie de memória imediata e, ao mesmo tempo mediada pelo espaço virtual da *internet*, o ciberespaço.

A memória é seletiva, não guardamos tudo, mas apenas uma parcela do que nos aconteceu durante a vida, ou é assim que lembramos. E nem sempre o que guardamos é aquilo que queremos guardar e nem selecionamos o que guardar, mas o que restou em nossa memória. E a memória na *internet*? Podemos afirmar que memórias compartilhadas no *Facebook* são memórias preservadas? O ato de "postar" registros no Facebook pode ser considerado uma ação de preservação de memória? Sendo assim, seriam as redes sociais espaços de preservação e divulgação da memória das pessoas na internet? A produção e a reprodução de registros memoriais na *internet*, principalmente nas redes sociais, provocam um excesso de informações que disseminadas poderão servir à preservação da memória digital. O excesso de produção de narrativas na internet, mas principalmente no *Facebook* pode servir à preservação de uma memória do presente e do cotidiano. O excesso de memória na *internet*, no entanto, pode apresentar duas faces: de um lado, o excesso como preservação e por outro lado, o excesso como excedente.

As narrativas de memória e a *internet*

Quando discutimos sobre a relação entre memória e *internet*, não podemos deixar de abordar os processos de registros de narrativas sobre o passado, seja através de textos ou de imagens postadas nos *sites*, *blogs* ou nas redes sociais. Em primeiro lugar, podemos fazer uma breve digressão sobre o fenômeno das narrativas. As pessoas normalmente narram suas histórias de forma a montar um mosaico da sua própria vida. Nesse caso, é a visão atual do mundo que é transmitida na narrativa. Por isso, a atividade de contar história é sempre temporal. Para Bosi (1994), que trabalhou com narrativa de idosos moradores da cidade de São Paulo, “A narração é uma forma artesanal de comunicação. Ela não visa a transmitir o ‘em si’ do acontecido, ela o tece até atingir uma forma boa” (BOSI, 1994, p. 88).

Ainda sobre a forma como as pessoas narram suas histórias, é importante lembrar que as narrativas não são apenas através da fala, mas dos gestos, do nosso corpo. Além disso, nossa história não é somente o que narramos, mas os objetos que nos acompanham durante a nossa vida.

O narrador está presente ao lado do ouvinte. Suas mãos, experimentadas no trabalho, fazem gestos que sustentam a história, que dão asas aos fatos principiaados pela sua voz. Tira segredos e lições que estavam dentro das coisas, faz uma sopa deliciosa das pedras do chão, como no conto da Carochinha. A arte de narrar é uma relação alma, olho e mão: assim transforma o narrador sua matéria, a vida humana. (BOSI, 1994, p. 90).

Benjamin (1994), no ensaio “O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov”, discute o papel do narrador e das narrativas tradicionais na modernidade. Para o autor, instalou-se

uma crise da memória e da narração, pois “a arte de narrar está definindo porque a sabedoria – o lado épico da verdade – está em extinção.” (BENJAMIN, 1994, p. 201). No entanto, ele alerta que este não é um fenômeno recente ou uma característica “moderna”. Para ele, o que vai causar a morte da narrativa é o surgimento do romance no início do período moderno, pois ele não alimenta as tradições orais. É preciso, dessa forma, resgatar as narrativas orais, pois:

Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. (BENJAMIN, 1994. p. 205).

Benjamin defende que as narrativas orais se baseiam muito na experiência que é passada de pessoa a pessoa, ou seja, nossa história não é somente o que narramos e o que lembramos de nossa vida, mas também de outras vidas que se entrelaçam com a nossa trajetória: as histórias de nossos antepassados que nos foram narradas por nossos pais, tios e avós. Para Benjamin (1994), as melhores narrativas escritas são aquelas em que não há distinção entre a oralidade e a escrita, uma vez que elas alimentam a tradição oral. Gagnebin (1994) afirma que, no entanto, ao fazermos uma análise apressada do texto “O Narrador”, de Benjamin, ficamos com a ideia de que ele vaticina a morte da narrativa, mas o que Benjamin reforça é a sensação de apagamentos dos rastros, sensação advinda daqueles que estiveram nas trincheiras na Primeira Guerra Mundial. Segundo Gagnebin (1994) Benjamin faz uma diferenciação entre a palavra *Erfahrung* (experiência) que se opõe à palavra *Erlebnis* (vivência). A vivência permite ao burguês deixar os rastros de sua

existência em sua casa, na posseção da imensidão de objetos pessoais, principalmente de veludo. Para Benjamin (1994), o veludo significa algo que permite a aderência dos restos memoriais, em contraponto ao vidro, presente nas casas desprovidas de objetos que evocam memórias.

As memórias são sempre construídas no presente, a respeito de um passado, mas que se ancora no futuro, pois “a memória dá ao homem a ilusão de uma unidade com seu passado, mas o faz sempre da perspectiva do presente” (CAMPOS, 1992, p. 51). O processo de contar e recontar episódios de nossa vida pode ser feito de várias formas, em livros autobiográficos, diários, etc. As memórias registradas em livros, ou mesmo através da *internet*, não podem ser dissociadas de um processo ficcional, pois ninguém recorda e registra exatamente como aconteceu, mas o que restou de lembrança e esquecimento do que se passou. De acordo com Lyotard (1989, p. 52), “A forma narrativa obedece a um ritmo, ela é a síntese de uma métrica que compassa o tempo em períodos regulares e de uma acentuação que modifica o comprimento ou a amplitude de alguns deles”.

Sobre a memória do presente, Virilio (2006, p. 103) afirma que para o aparecimento de uma memória coletiva na *internet* é preciso que haja narrativa, e que “a memória do tempo presente consiste em dilatar esse tipo de narrativa”. Mas como é o processo de narração e memória na *internet*? Podemos afirmar que as narrativas na *internet* são diferentes das narrativas orais ou escritas? Sobre este aspecto é interessante verificar que Santaella (2007, p. 84) afirma que “O computador não nos coloca apenas diante de um novo tipo de tecnicidade, mas traz consigo uma linguagem “cibrida”, ou seja, o hibridismo sígnico e midiático que é próprio do ciberespaço”. Esse hibridismo, próprio do ciberespaço, chamado também hipermídia, possibilita a integração desses conteúdos. Segundo Santaella (2007, p. 85),

Diferentemente da revolução gutenberguiana, a hipermídia não incide apenas no modo como se produz e reproduz a escrita. Embora também envolva esse aspecto, a hipermídia vai muito além. Trata-se de uma nova maneira de se produzir o texto escrito na sua fusão com as outras linguagens, algo que transforma a escrita no seu âmago, colocando em questão a natureza mesma da escritura e dos seus potenciais.

Sobre o uso do *Facebook* no registro de narrativas, a professora britânica Garde-Hansen (2009) afirma que as histórias pessoais apresentadas pelo *Facebook* não são necessariamente a nossa vida tal como ela se passou, nesse caso, não é absolutamente correto afirmar que os jovens utilizem as redes sociais para registrar sua história, mas como um espaço de registro de acontecimentos. Para a autora, o poder da palavra escrita e da linearidade ajuda a organizar e decodificar o passado de forma ordenada e temporal, mas sozinhos não dão conta dos processos de lembrança e esquecimento que enriquecem a memória. Dessa maneira, conforme a autora, não são apenas os registros pessoais (textos, fotos, etc.) no *Facebook* que apresentam uma narrativa sobre cada pessoa, mas também as contribuições dos amigos transformam a página pessoal em um arquivo pessoal digital de histórias. Para Garde-Hansen (2009), as redes sociais são um sintoma da necessidade de apresentar espaços de identidade, de histórias e de memória na *internet*.

Murray (2003), em seus estudos sobre as narrativas de jogos *online* na *internet*, aponta quatro propriedades essenciais no ambiente digital que o torna um poderoso veículo de criação literária. Segundo esta autora os ambientes digitais são

procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Em termos procedimentais, ela aponta que o ambiente digital é um motor, no qual os procedimentos colaboram com as estruturas das narrativas. Ou seja, as redes sociais fomentam os registros dessa memória cotidiana, apresentando aplicativos e formas de elaboração de narrativas de memória. Em segundo lugar, ela aponta que os ambientes digitais favorecem a participação e a interação entre as pessoas. Como os ambientes digitais são imersivos, ela aponta que eles favorecem a espacialidade e o enciclopedismo. Segundo a autora, a *internet* possibilita a criação de narrativas em forma de mosaicos, formando justaposições, tal como acontecem nas narrativas do cinema. As narrativas registradas nas redes sociais seriam mosaicos que possibilitam uma leitura da memória social através das junções de seus vários pedaços. Nesse sentido,

(...) o computador oferece-nos maneiras de dominar a fragmentação. (...) Ele nos proporciona um caleidoscópio multidimensional, com o qual podemos reagrupar os fragmentos tantas vezes quantas quisermos, e permite que transitemos entre padrões alternados de organização em mosaicos. (MURRAY, 2003, p. 155).

Deve-se salientar que a narrativa esteve sempre presente na história do homem, desde as culturas orais primárias, até a era das novas tecnologias (ONG, 1998). Em sua obra "O gesto e a palavra", Leroi-Gourham (1983, p. 59) afirma que a história da memória pode ser dividida em cinco períodos: "o da transmissão oral, o da transmissão escrita por meio de tábuas ou índices, o das fichas simples, o da mecanografia e o da seriação eletrônica". Com base nessa classificação podemos afirmar que as narrativas ganharam

contornos novos, mas a essência da narração é a mesma desde os primitivos *griots* até as redes sociais, pois não há grandes mudanças nas formas narrativas. A partir do desenvolvimento da escrita e, posteriormente, com o surgimento das mídias (fotografias, vídeos), algumas mudanças foram efetuadas na forma, mas não no conteúdo das narrativas. Nas redes sociais, assim como no diário de Helena Morley (1998), por exemplo, o que está sendo narrado são os eventos cotidianos. A convivência entre as formas narrativas é a chave para entender a dinâmica das histórias na *internet*, sejam elas publicadas em *blogs* ou nas redes sociais.

Sobre o conceito de patrimônio digital

Em relação ao patrimônio digital é preciso, em primeiro lugar, elucidar o conceito, separando-o em duas partes: patrimônio e digital. Patrimônio vem da palavra latina *patrimonium* e significava, no interior da sociedade romana, a transmissão de bens e heranças (HARTOG, 1998). Para Chagas (1996), o termo patrimônio está vinculado a uma herança paterna, passada de pai para filho no seio da sociedade. O conceito de patrimônio nacional, concebido como patrimônio de domínio público, acessível a todo cidadão, surgiu após a Revolução Francesa (CHOAY, 2006. HERNANDEZ, 2002). Após os atos de vandalismo cometidos durante o período revolucionário, surge, entre os especialistas, a ideia de que o patrimônio deveria ser tutelado pelo Estado para evitar que ele fosse destruído por problemas políticos ou religiosos. Segundo Choay (2006), foi a partir de medidas tomadas pelos revolucionários, para a salvaguarda dos bens da nobreza, que corriam o risco de serem destruídos, que o patrimônio começa a ser entendido como uma questão crucial na Europa.

Quanto ao conceito de digital é necessário esclarecer que ele só é possível a partir de um processo de digitalização, enquanto o virtual já é uma realidade em si. Para Gubern (1996), a imagem digital é uma matriz de números, contida na memória de um

computador, ou seja, a imagem digital é a representação de uma imagem real, em formato informático (código binário). O autor utiliza os postulados de Aristóteles sobre a potência e faz uma distinção entre a produção da imagem e o seu resultado. A potência, para Aristóteles é possibilidade do vir a ser. Quanto ao digital, ele se configura no campo da representação. Nesse sentido, podemos dizer que o digital é a representação em código binário de um determinado conteúdo. A digitalização é a transformação de algo físico em objeto digital ou binário. Diferentemente dos objetos nascidos digitais, os objetos digitalizados possuem um rastro físico. Um exemplo de um objeto nascimento digital é a arte fractal que tem sua origem em uma equação matemática.

O surgimento da *internet* é um marco para o nascimento do conceito de patrimônio digital. No entanto, enquanto uma categoria de pensamento, utilizando o conceito preconizado por Gonçalves (2009), o patrimônio digital ainda é muito discutido e discutível. Como esse autor aponta, “o patrimônio é usado não apenas para simbolizar, representar ou comunicar: é bom para agir” (GONÇALVES, 2009, p. 31). Partindo dessa premissa, então como podemos definir o que é patrimônio digital e como agir para a sua preservação? O patrimônio digital seria aquele produzido em forma de código binário e disponibilizado pela *internet*? Porque é preciso deixar claro a diferença entre a digitalização de um patrimônio e a criação digital de um determinado patrimônio. Ao digitalizarmos um determinado patrimônio de um museu e criarmos um museu virtual, por exemplo, estamos ampliando a capacidade de divulgação daquele patrimônio. Nesse caso, o patrimônio físico já existe. O digital está sendo usado como uma representação ou uma simulação do físico. O segundo caso, seria daquele patrimônio nascido digitalmente. Aí entrariam todo tipo de informações em forma de texto, imagens, vídeo e uma série de documentos criados digitalmente, sejam através de aparelhos digitais, tais como câmeras fotográficas, *tablets* ou celulares, ou através da *internet*.

A discussão sobre o patrimônio digital aparece pela primeira vez durante a 32ª Conferência da Unesco, em 2003, quando discute-se o conceito de patrimônio imaterial. Durante a convenção foi aprovada a Carta do Patrimônio Imaterial e discutido um projeto de carta para o patrimônio digital¹⁶. Em seu preâmbulo, o documento aponta que o projeto de carta é uma declaração de princípios e que o objetivo é ajudar os estados membros a definir suas políticas nacionais e atender ao interesse público para a preservação do patrimônio e acesso ao patrimônio digital. Segundo a Unesco¹⁷, o patrimônio digital é:

(...) composto de materiais digitalizados de valor permanente que devem ser mantidos para as gerações futuras. O patrimônio digital emana de diferentes comunidades, indústrias, setores e regiões. Nem todos os materiais digitais são de valor duradouro, mas aqueles que são exigem preservação ativa.

Na realidade, o que vemos são algumas iniciativas tímidas de alguns governos ou instituições sobre a matéria, havendo ainda há um longo caminho a ser trilhado. Uma discussão que é sempre pertinente em relação aos patrimônios é a questão da perda. José Reginaldo Gonçalves, ao discutir o processo de criação do IPHAN no Brasil, discute a retórica da perda sempre presente na maioria dos

¹⁶ Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001311/131178f.pdf>. Acesso em: 10/05/2017.

¹⁷ UNESCO. Concept of Digital Heritage. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/preservation-of-documentary-heritage/digital-heritage/concept-of-digital-heritage/>. Acesso em 10/05/2017. Tradução livre.

discursos sobre o patrimônio. Para o autor, “O patrimônio é narrado como num processo de desaparecimento ou destruição, sob a ameaça de uma perda definitiva” (GONÇALVES, 2002, p. 31). Para ele, há uma oposição entre a construção de um patrimônio cultural e sua destruição. Nesse sentido, a ameaça ao patrimônio é também uma ameaça à nação. Esse discurso da perda reflete-se também na questão do patrimônio digital. Ao contrário de outros patrimônios tais como, sítios, monumentos e/ou o patrimônio imaterial, o patrimônio digital sofre ainda de falta de definições claras sobre o seu próprio conceito.

Dessa maneira, para entendermos a discussão sobre patrimônio digital é preciso estudar as características da *internet*. Para Castells (2002), o surgimento da *internet* permitiu a criação de um novo paradigma: o da tecnologia da informação e aponta cinco características sobre ele¹⁸. A primeira característica é a sua **matéria-prima**, que é a informação, ou seja, são tecnologias para agir sobre a informação e não apenas informação para agir sobre a tecnologia. Um segundo aspecto diz respeito à **penetrabilidade dos efeitos** das novas tecnologias. Todas as atividades humanas são moldadas pelo novo meio tecnológico, salienta o autor. Como terceira característica ele aponta a **lógica de redes** como um elemento essencial neste novo paradigma. Em quarto lugar surge a **flexibilidade**, ou a possibilidade de reconfiguração das redes e organizações. E, por fim, a quinta característica do paradigma tecnológico é a possibilidade de **integração** entre os sistemas, ou seja, a convergência tecnológica entre equipamentos eletrônicos. Neste sentido, Negroponte (1996) defendia que a convergência tecnológica seria o grande passo para o futuro; ela possibilitaria ao homem cada vez mais usufruir das novas tecnologias que fazem parte de seu cotidiano. No entanto,

¹⁸ Para a definição do paradigma da informação, Castells baseou-se na concepção de paradigma tecnológico enunciado por Carlota Perez, Christopher Freeman e Giovanni Dosi.

devemos elucidar o quanto as novas tecnologias podem influenciar na preservação do patrimônio digital.

Choay (2006) alerta para as mudanças na questão espacial, principalmente com o desenvolvimento do ciberespaço e chega a cunhar a expressão “urbanismo de redes”. Na concepção dessa autora, a lógica de conexão distingue-se das lógicas tradicionais de articulação do espaço. Para Choay (2006), as redes permitem ao homem libertar-se das limitações espaciais. No entanto, ela alerta para duas consequências negativas do processo de rede. A primeira diz respeito à arquitetura, pois os edifícios passam a ser concebidos em conjunto. A segunda consequência é o desaparecimento progressivo das malhas e dos ambientes articulados e contextualizados.

Ao discutirmos o conceito de patrimônio digital não podemos deixar de analisar as proposições da professora Vera Dodebei. Para essa autora, “O conceito em uso de patrimônio digital tangencia a ideia de patrimônio virtual, quer dizer, o patrimônio intangível ou imaterial circulando na web, em contraposição ao conceito de patrimônio edificado, de ‘pedra e cal’” (DODEBEI, 2005, p. 3). Além disso, ela afirma que é necessária a definição de um conceito aberto para o patrimônio digital, pois ainda é um assunto muito novo no nosso cotidiano (DODEBEI, 2011). Como encontra-se em construção, é preciso delinear as propriedades do patrimônio digital, pois, de acordo com a autora, o conceito sofre as “transformações produzidas pelas novas dimensões de tempo e de espaço” (DODEBEI, 2008, p. 27). Dodebei distingue o virtual, ligado ao conceito filosófico de Bergson, do digital, ligado à cibernética e que tem em Lévy um defensor. A digitalização, ou seja, a transformação de um objeto físico em um objeto digital é o processo pelo qual um determinado patrimônio físico torna-se digital. Mas a autora afirma que “Ao transformar textos, sons e imagens em *bytes*, a digitalização facilita a compreensão de que a dicotomia do atributo matéria aplicado ao patrimônio é uma construção não essencial de

natureza operacional” (DODEBEI, 2008, p. 28). Assim, Dodebei alerta para o fato de que a matéria física não é necessariamente essencial para a atribuição de valor patrimonial.

Se ainda discutimos como devemos preservar os patrimônios mais tradicionais, o que fazer quando se trata de patrimônio nascido digitalmente? A questão que se coloca é que o excesso de informação produzida e disponibilizada na *internet* através de *sites*, *blogs* e comunidades virtuais aponta para um excesso, como nos diz Huyssen (2000), mas também há de se criar estratégias de preservação. Nesse caso, o patrimônio digital, assim como os patrimônios mais consolidados, sofre de acasos e fatalidades na sua preservação. Ao mesmo tempo em que sabemos que alguns acasos acabam por preservar patrimônios de “pedra e cal”, em outros casos, algumas fatalidades nos fazem perder parte de determinado patrimônio. Dessa maneira, acreditamos que uma das formas de preservação do patrimônio digital seja a da disseminação das informações em servidores diferentes.

Podemos falar de preservação da memória no *Facebook*?

Para entender o processo do uso do *Facebook* como espaço de preservação da memória fotográfica de jovens, elaboramos a seguinte pergunta para um grupo de jovens no *Facebook* (HENRIQUES, 2014): Você posta fotos pessoais no *Facebook*? A maioria afirmou que posta suas fotos (19 respostas positivas e 3 negativas). Ao pedirmos para justificarem suas respostas, muitos deles afirmaram que o papel da rede social é justamente divulgar seus registros fotográficos (e no caso, a memória) para seu grupo de amigos. Entre as respostas positivas selecionamos algumas que julgamos interessantes:

Sim, tenho álbuns meus com diversos temas. Confesso que gostaria de criar mais. Acho interessante que meus amigos possam ver e

acompanhar a minha vida através de fotos de eventos do meu cotidiano. J.M.

Posto fotos da minha gata, lugares que frequento, coisas que vejo na rua, etc. Posto para compartilhar esses momentos com meus amigos do *Facebook*. M.M.

Outra questão que queríamos explorar com os jovens é a compreensão sobre a preservação de suas imagens digitais. Para isso, efetuamos sete perguntas nas quais ele deveria responder qual era a postura frente a esta abordagem. A primeira delas tinha como objetivo entender qual era o equipamento utilizado para fotografar. Somente duas pessoas utilizavam câmera fotográfica, exclusivamente para fotografar. A maioria (12) usa, além da câmera fotográfica, celular e *tablet*. Oito jovens somente utilizam o celular para fotografar.

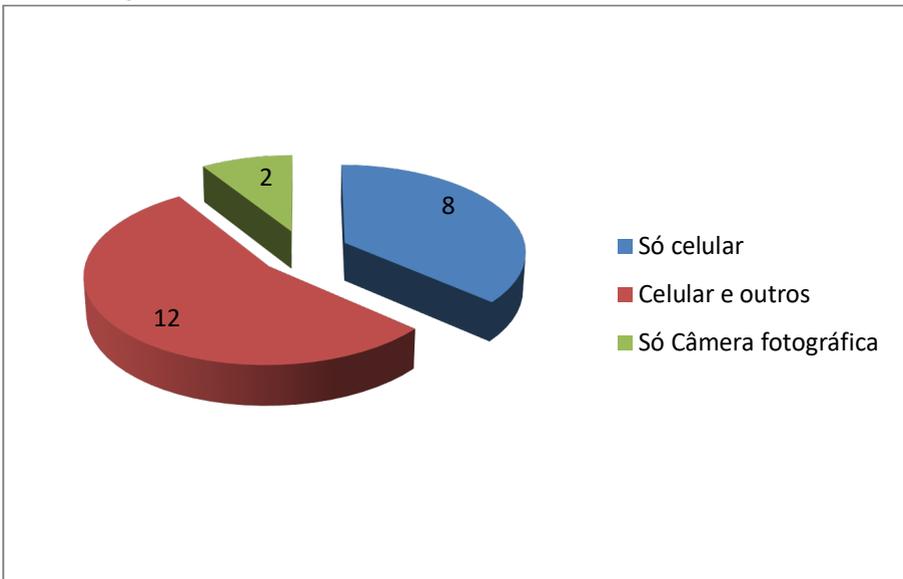


Figura 1– Equipamento utilizado para fotografar
Fonte: HENRIQUES, 2014

Dezenove dos jovens pesquisados postam suas fotos no *Facebook*, apenas três deles disseram que não expõe suas imagens na rede social. Sobre o acesso ao *Facebook*, a maioria dos jovens respondeu que acessa por computador (ou *notebook*, ou *tablet*), num total de 20 respostas, apenas 2 pessoas responderam que acessam somente pelo celular. Selecionamos algumas respostas daqueles que postam suas fotos:

Uma vez que é uma rede SOCIAL, logicamente formada por pessoas, fotos fazem parte do complemento visual para essa rede. Acho que a foto aumenta sua interação com as pessoas. L. M.

Não tenho nada a esconder dos meus amigos de *Facebook*, acho bacana postar algumas fotos. A. L.

Quando questionados sobre o que fazem com as fotos, apenas uma jovem disse que faz *backups* de suas fotos digitais logo que descarrega no computador. A maioria respondeu que salva no computador e posta, ou não, no *Facebook*, mas que não faz nenhum tipo de impressão em papel. A maioria respondeu que não faz nenhuma espécie de *backup* de suas fotos digitais (14) e apenas 8 responderam que faz *backup* utilizando *drives* externos. Nenhum deles utiliza *softwares* de *backup*, tais como *Dropbox* ou *Picasaweb*. No entanto, ao serem questionados se salvam alguma foto em que foi marcado no perfil de um amigo, 7 deles responderam que sim, o que demonstra que para estes jovens o fato de salvarem em seu computador estão preservando as imagens. Como o questionário foi aplicado em meio às manifestações que assolaram o país no mês de junho de 2013, foi nosso interesse verificar se os jovens postaram no *Facebook* fotos de suas participações no movimento. Apenas quatro

jovens responderam que sim à pergunta, sendo que cinco deles disseram que não participaram das manifestações.

Finalizando o questionário, perguntamos aos jovens o que significava o *Facebook* para eles. O objetivo da pergunta era entender se os jovens têm consciência de que suas memórias são registradas cotidianamente na rede social. Dividimos em dois grupos: os otimistas e os pessimistas. Consideramos 18 respostas otimistas em relação ao papel do *Facebook* e 4 pessimistas. Selecionamos algumas respostas que consideramos bem interessantes:

Otimistas

Representa uma mesa redonda de amigos que estão distantes fisicamente. Um estreitamento dos fatores externos a favor da continuidade dos relacionamentos, mas não substitui a presença física, apenas apazigua. L.S.

Atualmente é o meu maior canal de comunicação com o mundo. J. M.

Facebook é uma grande arma de relacionamentos, amizade, divulgação e diversão. É um grande meio da propagação da real informação, sem manipulação da mídia. A. L.

Um espaço de interação social no qual fortaleço vínculos em geral pessoais, também é uma plataforma na qual tenho a oportunidade de dividir conhecimento e experiências profissionais. G. R.

Pessimistas

Uma versão nova, aprimorada e modista de um *Orkut*. Nada mais do que pessoas interessadas na vida do próximo. G. M.

Bom, hoje em dia não significa nada, estou até pensando em desativar. E.D.

Já fui mais ativa no *Facebook*, mas as mobilizações virtuais não têm me entusiasmado muito. Uso o *Facebook* mais para saber de eventos e ler textos do que para discutir. Tenho a impressão de que o espaço para o debate diminuiu muito e os usuários estão cada vez mais fechados em seus grupos virtuais, sem abertura para discussão. Além disso, a censura e a possível venda de meus dados pessoais pela empresa me fazem pensar em sair da página. I. R.

É uma ferramenta útil para divulgar ideias e conhecer pessoas. Mas, apesar disso, dá pra fazer um uso bastante superficial e perder muito tempo com isso. J. D.

Conforme pudemos verificar, esses jovens possuem uma postura ambígua em relação ao *Facebook*. Se, por um lado, ressaltam a importância da rede social para a sua sociabilidade, ao mesmo tempo sentem que enquanto espaço de trocas, o aplicativo está esgotando as suas possibilidades, devido ao excesso de compartilhamentos.

Considerações finais

Quando uma pessoa posta fotos no *Facebook* (ou no extinto *Orkut*), inconscientemente ela acaba por ter uma atitude de preservação da sua memória, uma vez que suas fotos estarão

preservadas nos servidores dessas instituições. No entanto, seria ingenuidade acreditar que essas instituições são instituições de memória, embora não se negue o papel delas na dinâmica da sociedade atual. As redes sociais são organizações privadas e que não tem como objetivo principal a preservação da memória social, mas a socialização e comunicação entre seus membros. Nesse caso, qual seria o papel das tradicionais instituições de memórias, tais como museus e centros de memória na preservação do patrimônio digital? Primeiro, é preciso fazer uma diferenciação entre o que é patrimônio digital, nascido de uma digitalização de patrimônio, daquele nascido digital, tais como relatos e arte eletrônica. O patrimônio nascido digitalmente não possui rastros físicos além do digital, ou seja, são apenas códigos binários, *bits* e *bytes*. Trata-se, portanto, de um patrimônio cuja preservação é essencial. No entanto, com base em que critérios será feita essa preservação? Sabemos que políticas públicas demandam muito tempo de discussão e que a carta de 2003 é apenas o início da história. Não se trata somente de discutir a reprodução de acervos no ambiente virtual através de *sites* e museus virtuais, mas de preservar o que está sendo criado virtualmente.

Ao perguntarmos qual é, hoje, o papel dos media na construção da memória do mundo, a resposta não poderia ser outra: eles funcionam como instrumentos da amnésia ao promoverem o esvaziamento dos fatos. Mas para que estes não devassem tudo, o mundo cria memória viva porque precisa preservar o que tem, tornando-se num vasto museu. O instante cede à memória informática e a vida torna-se mediatizada, auto-referenciada. (MARCONDES, 1996, p. 309).

Assim como a memória pressupõe seleção, como nos afirma Todorov (2000), a preservação do patrimônio também precisa passar por um processo de seleção. Nem tudo será preservado. Mas como definir critérios do que é preciso ser preservado no conjunto do patrimônio que nasceu digital? Do ponto de vista pessoal, os nossos registros fotográficos efetuados diretamente através de um celular e postados no *Facebook* ou no *Instagram*, por exemplo, são rastros de nossa existência e que estão apenas no formato digital.

O uso que as pessoas fazem da *internet* e, conseqüentemente das redes sociais, está em constante mutação, por isso o que prevalece neste momento é a síntese do que pesquisamos e as conclusões a que chegamos. Este é um retrato do dia de hoje, do ano de 2014. Como o *Facebook* estará sendo utilizado nos próximos anos, se ele continuará existindo e de que forma as pessoas irão lidar com as questões de lembrança e esquecimento na *internet* é algo que, no momento, pertence ao escopo da futurologia. Alguns especialistas já vaticinaram o fim do *Facebook*, tal como vaticinaram o fim do *Orkut* (LONDON, 2013). No entanto, é preciso esclarecer que as atitudes dos jovens frente às redes sociais não se encerram quando um *site* deixa de existir ou se esvazia, como no caso do *Orkut*. Se há ou não um esgotamento das redes sociais, isso é parte do processo de transformação constante da *internet*, uma mídia em constante mutação. As atitudes que resultam do uso das redes sociais é que nos interessa analisar, e não outra rede social, em específico.

Os diários íntimos de adolescentes, que eram moda em outros tempos, foram trocados pelos relatos nas redes sociais. Nesse sentido, os jovens mudaram não só o formato dos diários, mas também a privacidade deles, o que nos diários íntimos pertencia ao escopo do privado, nas redes sociais pertence ao escopo público. A publicização da vida privada, efetuada através dos registros do cotidiano no *Facebook*, traz para o campo da preservação da memória um fator a considerar: a preservação, pela disseminação ou

compartilhamento. Se, de fato, poucos diários sobreviveram às gerações que os produziram, os registros de memória no *Facebook*, a princípio, terão mais probabilidade de se eternizarem devido à sua multiplicidade de compartilhamentos.

Nesse sentido, a ação de registro dessa memória, para além da própria ação de registro, torna-se parte do processo de preservação da memória. O compartilhamento de um registro, seja nas redes sociais, nos *blogs* ou em *sites* de armazenamento e distribuição de mídias digitais (tais como *Flickr* e *YouTube*) geram, como efeito, a “viralização” e, conseqüentemente, a possibilidade maior de preservação desses registros. Se pensarmos neste tipo de redundância ou excesso, o *Facebook* seria um “lugar de memórias”, tal como preconiza Nora (1994), pois é um lugar de encontro, de afetividades, de trocas e, sobretudo, de memória. Diferentemente dos museus virtuais, em que há uma intencionalidade preservacionista, e o patrimônio é o foco de sua atuação, o *Facebook* é um lugar dessa memória efêmera, produzida, registrada e compartilhada em tempo real. O conteúdo gerado por esta imensidão de perfis nas redes sociais está sendo armazenado em seus servidores, possibilitando aos pesquisadores fazer uma espécie de arqueologia digital dessa memória registrada. Assim também, o excesso, que tanto preocupa Huyssen (2000), serviria ao propósito da preservação dessa memória registrada em seus servidores, pois quanto maior for o número de compartilhamentos de registros, maior será a possibilidade de que estes sejam descobertos.

Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**. Obras escolhidas vol.1. São Paulo, Brasiliense, 1994.

BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade: lembranças de velhos**. 7ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

CAMPOS, Marta. **O desejo e a morte nas Memórias de Pedro Nava**. Fortaleza, Edições UFC, 1992.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. *O patrimônio como categoria de pensamento*. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mário. **Memória e Patrimônio**: ensaios contemporâneos. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

CHAGAS, Mário. Em busca do documento perdido: a problemática da construção teórica na área de documentação. In: **Museália**. Rio de Janeiro: JC. Editora, 1996. p. 37-52.

CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. 3ª ed. São Paulo: Estação Liberdade, UNESP, 2006.

DODEBEI, Vera. *Patrimônio digital: foco e fragmento no movimento conceitual*. In **Proceedings CINFORM**. VI *Encontro Nacional de Ciência da Informação*. Salvador, 2005. Disponível em: <http://dici.ibict.br/archive/00000500/01/VeraDodebei.pdf>. Acesso em: 04/03/2014.

DODEBEI, Vera. *Digital virtual: o patrimônio no século XXI*. In DODEBEI, Vera; ABREU, Regina (org). **E o patrimônio?** Rio de Janeiro: Contra Capa/ Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Unirio, 2008.

DODEBEI, Vera. Memória e patrimônio: perspectivas de acumulação/dissolução no ciberespaço. In: **Aurora**: revista de arte, mídia e política. Nº 10: 2011. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/aurora/article/view/4614>. Acesso em: 17/03/2014.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **História e narração em Walter Benjamin**. São Paulo: Perspectiva, Campinas: Fapesp, 1994.

GARDE-HANSEN, Joanne. *MyMemories?: Personal Digital Archive Fever and Facebook*. In: GARDE-HANSEN, Joanne; HOSKINS, Andrew; READING, Anna. **Save as... digital memories**. London: Palgrave Macmillan, 2009.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. *O patrimônio como categoria de pensamento*. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mário. **Memória e Patrimônio: ensaios contemporâneos**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

GUBERN, Román. **Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto**. 2ª ed. Barcelona: Editorial Anagrama, 1999.

HARTOG, François. *Patrimoine et histoire: les temps du patrimoine*. In: ANDRIEU, Jean-Yves (org). **Patrimoine et Société**. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 1998. p. 3-17.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. *Os rastros digitais e a memória dos jovens nas redes sociais*. Tese de Doutorado em Memória Social. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2014.

HERNANDEZ, Francisca. **El patrimonio cultural: la memoria recuperada**. Gijón: Ediciones Trea, 2002

HUYSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

LEROI-GOURHAM, André. **O gesto e a palavra**. Vol 2. Memória e ritmos. Lisboa, Edições 70, 1983.

LONDON, Jack. **Adeus, Facebook: o mundo pós-digital.** Rio de Janeiro: Valentina, 2013.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna.** Lisboa: Gradiva, 1989.

MARCONDES, Ciro F. (org). **Pensar-pulsar.** Cultura comunicacional, tecnologias, velocidade. São Paulo, Edições NTC, 1996.

MORLEY, Helena. **Minha vida de menina.** São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

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

NEGROPONTE, Nicholas. **Ser digital.** Lisboa: Caminho, 1996.

NORA, Pierre. Entre mémoire et histoire: la problématique des lieux. In: **Les lieux de mémoire.** Vol. 1. La République. Paris : Gallimard, 1984. p. XV-XLII.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita.** Campinas: Papiрус, 1998.

SANTAELLA, Lucia. As linguagens como antídotos ao midiacentrismo. **Matrizes.** São Paulo, ano 1, número 1, jul.-dez. 2007, p. 75-97.

TODOROV, Tzvetan. **Los abusos de la memoria.** Madrid: Paidós, 2000.

VIRILIO, Paul. *O paradoxo da memória do presente na era cibernética.* In: CASALEGNO, Federico. **Memória cotidiana: comunidades e comunicação na era das redes.** Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 90-104.

O USO DO CINEMA NO ENSINO DE HISTÓRIA EM CONSONÂNCIA COM AS NOVAS DEMANDAS DA HISTÓRIA PÚBLICA DIGITAL

Cleonice Elias da Silva

Apresentação

O advento das novas tecnologias provocou transformações no campo das ciências humanas, nas formas como o conhecimento é produzido e apreendido. O trabalho do historiador precisa adequar-se a essa nova realidade, da mesma forma que as metodologias de ensino dos professores que atuam com o ensino de História na educação básica, seja nas redes públicas ou privadas do país. Não há como manter-se indiferente diante dessa nova realidade, o historiador que atua apenas na área da pesquisa pode utilizar dessas novas tecnologias para agilizar a produtividade de seus trabalhos e também pensar em novas alternativas para difundir os resultados de suas pesquisas. Já o historiador que atua como professor pode incorporar essas tecnologias nas suas práticas de aulas, estabelecendo, dessa forma, uma relação mais próxima com os seus alunos, que estão imersos nesse novo contexto digital.

Espera-se que dessa forma esses jovens tenham mais interesse pelo conteúdo ensinado e que o processo de ensino e aprendizagem tenha um resultado mais positivo.

Nesse sentido, este artigo considerando o papel cumprido pela História Pública no nosso contexto social e como as tecnologias influem nessa dinâmica, discute a incorporação do cinema nas aulas de História. Adotamos como embasamento principal os trabalhos de Jonathas Serrano e Francisco Venâncio Filho, *Cinema e Educação*, cuja a primeira publicação data de 1930; e as discussões trazidas pelo professor e pesquisador da Universidade de São Paulo, Marcos Napolitano, na obra *Como usar o cinema na sala de aula*, publicada a primeira vez em 2003.

Outros estudos que analisam a incorporação da sétima arte no ensino de História serão mencionados no decorrer desse artigo e também uma breve discussão sobre as relações entre cinema e História. Entre os intuitos desse texto, está a pretensão de orientar os professores da educação básica a incorporarem em suas aulas as novas mídias, sendo o cinema apenas uma dentre outras.

Conforme o já mencionado, não é possível manter-se indiferente a essa nova realidade marcada pela era digital. O historiador, seja aquele que se dedica ao mundo acadêmico, ou aqueles que estão atuando na educação básica precisam repensar suas atuações e fazer desses meios tecnológicos ferramentas úteis para o desenvolvimento de seus trabalhos. Como bem destaca Serge Noiret:

A história digital remodelou a documentação do historiador e os instrumentos usados para seu acesso, para armazená-la e tratá-la, sem que, todavia, o uso crítico desses instrumentos – que não são assépticos na relação entre o historiador e as fontes digitais –, fossem devidamente

questionados pelos historiadores, sobretudo em ambientes acadêmicos. Internacionalmente, o “terremoto” da “virada digital” suscitou muitas interrogações na profissão, confrontada globalmente com as incertezas acerca do futuro de uma historiografia e das várias formas de narrações do passado em formato digital, entre inquietude e rejeição. A história digital requer reescrever e reinterpretar os métodos profissionais e dominar as novas práticas digitalizadas (CLAVERT; NOIRET, 2013). As mudanças quanto às práticas profissionais dos historiadores são de tal ordem – falou-se até de um novo historicismo – (FICKERS, 2012) que devemos nos interrogar sobre qual o impacto da história digital sobre as formas tradicionais de narração do passado e sobre os tempos históricos (HARTOG, 2012; NORA, 2011).¹ Podemos nos perguntar, à luz da difusão pública das tecnologias, se não é o caso de rever em profundidade até mesmo a relação que temos com o passado, a memória e a história no presente (JOUTARD, 2013) (NOIRET, 2015, p. 29).

Esboço da teoria e metodologia da análise fílmica¹⁹

Entre os historiadores o filme assume o *status* de documento histórico a partir dos argumentos defendidos pelo historiador francês Marc Ferro na década de 1970. Entretanto, em épocas anteriores a essa já eram produzidos textos que refletiam sobre a relação entre Cinema e História. Entre eles, mencionamos o documento, *Le Cinéma et l'histoire: un document*, produzido em 1898, publicado décadas depois na revista *Cultures* e o livro *A pesquisa histórica no Brasil* publicado no Brasil em 1952, cuja autoria é de José Honório Rodrigues, a obra apresenta alguns apontamentos sobre as possibilidades de interlocução entre o cinema e a pesquisa histórica (MORETTIN, 2003, p. 12-13).²⁰

A obra fílmica passa a corresponder a mais um dos “novos objetos” de estudos da geração de historiadores da Nova História. Na atualidade muitos dos pressupostos defendidos por Marc Ferro passaram por uma revisão, pesquisadores enxergam alguns limites na metodologia e concepção defendidas pelo historiador francês acerca da função do cinema na pesquisa de cunho histórico.²¹

As críticas que a nova historiografia, brasileira e estrangeira, vêm fazendo a Ferro enfatizam o caráter da manipulação intrínseco à linguagem do cinema, focando

¹⁹ Discussões que desenvolvemos na dissertação de mestrado intitulada *Rio, 40 Graus: sua censura e os patamares de uma conscientização cinematográfica*. Defendida em inícios do ano 2015 no programa de pós-graduação em História Social na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com financiamento da Capes e do Cnpq. Uma versão completa do texto pode ser consultada no e-book do IX Seminário Internacional Imagens da Cultura/Cultura das Imagens, realizado em agosto de 2013 na ECA-USP.

²⁰ As referências das publicações estão no final do artigo.

²¹ Acreditamos que o artigo de Eduardo Victorio Morettin citado acima, apresenta as reflexões mais significativas sobre os “pontos problemáticos” da abordagem sugerida por Marc Ferro.

as escolhas dos realizadores manifestadas no enquadramento, diálogos e edição, entre outros elementos. Além disso, apontam para certas lacunas na maneira com a qual Ferro pensa a relação entre história e cinema: com a linguagem intrínseca ao filme, seja ela documental ou ficção, infere no registro de um evento, de um processo ou de um personagem de valor "histórico"? Como o filme com tema histórico, documental ou ficcional traduz o presente ao representar o passado? Quais são as tensões internas do filme, pensadas a partir de sua estrutura narrativa na tentativa de registrar ou representar fatos históricos? (NAPOLITANO, 2006, p. 243)

Mesmo que a teoria elaborada por Ferro esteja sujeita às contestações, consideramos que seja necessário conhecer os seus principais pontos, perceber alguns dos limites que a marcam, para posteriormente buscarmos novas possibilidades metodológicas para análise fílmica

Em linhas gerais, Marc Ferro consentia o cinema como um testemunho singular de uma determinada época, sendo assim, a partir da análise dos filmes o historiador poderia perceber aspectos de um determinado contexto social e histórico. Cabe ressaltar que Ferro dá maior atenção para os elementos que estão implícitos na obra fílmica, os quais para ele estariam imunes à manipulação do diretor do filme.

(...) o cinema destrói a imagem do duplo que cada instituição, cada indivíduo se tinha constituído diante da sociedade. A câmara

revela o funcionamento real daquele, diz mais sobre cada um do que queria mostrar. Ele descobre o segredo, ele ilude os feiticeiros, tira as máscaras, mostra o inverso de uma sociedade, seus "lapsus". É mais do que preciso para que, após a hora do desprezo venha a da desconfiança, a do temor (...). A ideia de que um gesto poderia ser uma frase, esse olhar, um longo discurso é totalmente insuportável: significa que a imagem, as imagens (...) constituem a matéria de uma outra história que não a História, coma contra-análise da sociedade (FERRO, 1976, p.202-203 apud MORETTIN, 2003, p. 13).

O filme para Ferro é uma espécie de contra-poder da sociedade, dotado de uma autonomia, ou seja, ele não está a mercê dos diferentes poderes que operam em uma determinada sociedade.

(...) Sua força reside na possibilidade de exprimir uma ideologia nova, independente, que se manifesta mesmo nos regimes totalitários, nos quais o controle da produção artística é rígido. Algumas películas e cineastas "manifestam uma independência com respeito às correntes ideológicas dominantes, criando e propondo uma visão de mundo inédita, que lhes é própria e que suscita uma tomada de consciência nova" e vigorosa (MORETTIN, 2003, p. 14).

Assim como Morettin (2003, p. 15), consideramos problemática a leitura dicotômica de Ferro acerca das relações entre Cinema e História, na qual devem ser estabelecidas as distinções entre “aparente” e “latente”, “visível” e “não visível”, e “história” e “contra-história”. Consideramos que o filme não é uma obra imune aos “projetos ideológicos” vigentes no momento de sua realização, e que adotar como eixo orientador da análise fílmica a delimitação do que viria ser a “história” e a “contra-história” deslegitima a sua relevância como documento histórico.

(...) Por outro lado, afirmar a possibilidade de recuperar o “não visível” através do “visível” é contraditório, já que essa análise vê a obra cinematográfica como portadora de dois níveis de significado independentes, perdendo de vista o caráter polissêmico da imagem. Este raciocínio só tem sentido para aqueles que, ao analisarem um filme, separam da obra um enredo, um “conteúdo”, que caminha paralelamente às combinações entre imagem e som, ou seja, aos procedimentos especificamente cinematográficos. Pelo contrário, afirmamos que um filme pode abrigar leituras opostas acerca de um determinado fato, fazendo desta tensão um dado intrínseco à sua própria estrutura interna. A percepção desse movimento deriva do conhecimento específico do meio, o que nos permite encontrar os pontos de adesão ou de rejeição existentes entre o projeto ideológico-estético de um determinado

grupo social e a sua formatação em imagem (MORETTIN, 2003, p. 15).

Sendo assim, a interpretação de uma imagem ou de um conjunto pode produzir diferentes conclusões acerca da mesma, ao mesmo tempo em que essa interpretação pode ser motivada por diferentes objetivos dos pesquisadores. A imagem, mais especificamente, a obra fílmica, deve ser analisada a partir de uma perspectiva que considera a sua totalidade: além de delimitar os aspectos que compõem sua linguagem cinematográfica, perceber como se deu ou se dá a sua recepção entre o público e a crítica, averiguar o estabelecimento ou não de uma relação direta com o “projeto ideológico-estético” atuante no grupo social no qual a obra insere-se, e os aspectos que ele imprime na construção das imagens que a constituem.

Para Marc Ferro (1985), os filmes que mais subsidiariam a apreensão da contra-história seriam os produzidos a margem das grandes indústrias cinematográficas, em alguns casos, um modelo de produção “independente” possibilita que outros sujeitos “tomem a palavra”. Ao realizar essa afirmação, o autor reserva um papel importante aos filmes produzidos em sociedades nas quais os governos possuem o controle sobre as representações da história. Esses filmes, para Ferro, conseguem burlar a ideologia imposta pelo Estado e são “as grandes obras fílmicas da contra-história”. Para exemplificar a mencionada situação, Ferro cita os casos de alguns filmes produzidos na Polônia, na União Soviética, na África negra e os filmes feitos pelos índios na América Latina (MORETTIN, 2003, p. 16).

Os grupos marginalizados pela sociedade ao produzirem filmes apresentariam discursos diferentes daqueles difundidos pelos grupos que compactuam de um “discurso oficial” encabeçado pelo regime político dominante. Em outras palavras, essas obras

representariam a forma mais genuína de uma contra-história de suas sociedades.

(...) Neste momento, teríamos um ponto de junção entre a natureza histórica do cinema enquanto possibilidade de “revelar” o inverso da sociedade e a origem social desses grupos, uma vez que eles representam esse inverso. Por serem excluídos, não participam nem da representação da sociedade – elaborada por uma de suas partes que, entretanto, apresenta-a como pertencente ao todo – e nem do poder instituído. No momento em que estabelece esta relação, Ferro precisa um pouco melhor a maneira pela qual o cinema contribui para uma contra-análise da sociedade, mas, ao mesmo tempo, coloca-nos um outro problema se pensarmos de acordo com o seu referencial teórico: as imagens cinematográficas produzidas por esses grupos não forneceriam elementos para a sua própria contra-análise, pondo abaixo a representação que fazem de si e da sociedade? (MORETTIN, 2003, p. 16-17)

O que é importante ao considerar as obras fílmicas produzidas fora de uma esfera industrial e desapegadas da tutela de um Estado é notar como que algumas das imagens privilegiadas por esses filmes divergem, contradizem ou até mesmo entram em conflitos com aquelas produzidas sob a égide de uma história oficial. Nesse sentido, compartilhamos em parte da argumentação de Ferro que qualifica os filmes de “cineastas marginais” como “as grandes

obras da contra-história”,²² ou seja, conforme mencionado anteriormente, esses filmes constroem representações que vão de encontro com aquelas difundida por uma história tida como oficial. Não devemos nos apegar aos aspectos não visíveis nos filmes, e sim nos elementos que eles apresentam de forma evidente ou insinuada. É importante desconsiderar o potencial do cinema de trazer à tona o “real”,²³ ponto que pode suscitar longas discussões. O filme por mais que assuma pretensões realistas, resulta em uma representação, a qual não deve ser encarada como um retrato verossímil de uma dada realidade. Não apenas os filmes de ficção devem ser considerados como representação de um determinado contexto, mas também os documentários, esses são resultados de escolhas e recortes feitos por seus diretores, os quais são influenciados pelas inclinações ideológicas e intenções dos mesmos.

Como foi possível perceber, as discussões sobre o cinema como fonte histórica não são tão recentes. O advento das tecnologias digitais viabiliza que os historiadores professores façam usos desse recurso em suas pesquisas e aulas. É importante destacar que em algumas situações os alunos têm acesso a informações sobre

²² Para Ferro o processo de análise de uma possível contra-história a partir de um filme deveria se sustentar em outros documentos (as fontes tradicionais) que se propõem a realizar uma contra-análise de um determinado contexto social, por essa razão, Morettin (2003, p. 37) afirma que: “Se existe, portanto, uma contra-história possível por meio do cinema, em Ferro ela parece se manifestar primeiramente no seu trabalho com as fontes ‘tradicionais’ para, então, deslocar-se para o cinema. Como dissemos, o autor se preocupa com a veracidade da fonte e com a busca do documento autêntico. Idealiza o alcance de uma realidade, numa perspectiva que tem como eixo o fato histórico, reinterpretado”.

²³ Ferro defendia que a partir da análise de alguns filmes o historiador poderia apreender uma realidade histórica. Ele também propôs uma metodologia para comprovar a “veracidade” do documento fílmico. Quanto menos os recursos cinematográficos empregados na realização do filme promoverem a manipulação do material bruto filmado, maior a veracidade da obra.

a História por meio de filmes, trabalhar com análise fílmica nas aulas de história possibilita desenvolver um olhar mais crítico desses estudantes diante da obra fílmica. Se outrora necessitávamos de idas às locadoras de vídeos, não que elas não tenham deixado certo saudosismo, hoje temos disponíveis na internet um acervo amplo de filmes de diferentes gêneros e épocas do cinema mundial. Situação que simplifica ainda mais a utilização dos filmes pelos historiadores em suas aulas e pesquisas.

As possibilidades do cinema no ensino de História

Nas páginas iniciais do livro *Cinema e Educação* Jonathas Serrano e Francisco Venâncio Filho chamam a atenção para o fato de a reforma Fernando de Azevedo considerar as possibilidades do cinema na renovação dos processos de ensino, sugerindo que as escolas possuíssem salas de projeções de filmes para fins educativos. A referida reforma ocorreu entre os anos de 1927 e 1930 no Rio de Janeiro, na época capital do Brasil. A proposta de Fernando de Azevedo previa a extensão do ensino a todas as crianças em idade escolar; articulação de todos os níveis e modalidades de ensino – primário, técnico profissional e normal; e adaptação da escola ao meio urbano, rural e marítimo.²⁴

Para os referidos autores, a partir do momento que o cinema é regulamentado como um recurso educativo, é necessário considerar os meios e equipamentos que possibilitem que os professores façam uso da exibição de filmes em suas aulas:

- a) *aparelhos*. tipos, vantagens e inconvenientes de cada typo, conforme a

²⁴ Mais informações sobre a atuação pública de Fernando de Azevedo podem ser consultadas em: http://www.histedbr.fe.unicamp.br/navegando/glossario/verb_b_fernando_azevedo.htm. Acesso em: 11/05/2012.

- finalidade visada, preços, facilidade de manejo e transporte, etc;
- b) *filmes*: aquisição, aluguel, produção, adaptação aos diferentes cursos, distribuição regular pelas escolas;
 - c) *programas*: selecção dos filmes, organização de series, adaptação ou redução de películas, etc.
 - d) *orientação do professorado no manejo e utilização dos aparelhos*: escolha dos operadores, conservação e reparo das machinas, cuidados com as películas, possibilidades de filmagem directa, revelação, redacção de legendas, etc, etc (SERRANO; FILHO, 1930, p. 34).

Cabe ressaltar que o contexto que os autores fazem referências é o da década de 1930, na atualidade existe uma maior praticidade na exibição de filmes nas escolas, tendo em vista que elas na sua maioria possuem os recursos necessários (televisores, aparelhos de DVD, computadores e datashow). Todavia, as condições propostas por eles para viabilizar o trabalho com os filmes na educação fazem-se necessárias até o nosso contexto atual. Em outras palavras, é preciso que filmes sejam selecionados de acordo com os conteúdos das disciplinas ou objetivos dos professores em suas aulas; que exista um programa claro que relacione a exibição dos filmes com os conteúdos e com o desenvolvimento das habilidades dos alunos; e por fim, que os professores tenham uma formação adequada para poderem explorar de forma produtiva a inserção do audiovisual em suas aulas.

O projeto *O cinema vai à escola* do Programa Cultura é Currículo da Secretaria de Educação do Estado de São Paulo leva em consideração os itens enumerados por Jonathas Serrano e Francisco

Venâncio Filho. Por meio do projeto as escolas de Ensino Médio receberam filmes em DVD de diferentes categorias e gêneros e materiais com orientações aos professores com indicações de como os filmes podem ser abordados em suas aulas.

Para os autores, o cinema atenderia aos objetivos da educação, assim como, acaba contribuindo para que os jovens tenham uma melhor compreensão da realidade:

Subordinado assim aos preceitos geraes que a pedagogia moderna estabelece, o cinema, em todos os graus do ensino bem como nas diversas disciplinas, vem atender ao objetivo precípua da educação de hoje, de tornar cada vez menor a refração entre o que a escola ensina e o que a vida mostra. Assim terá a criança contacto directo com a natureza, senão sempre, ao menos quando esta ausente, com a menor deformação possível (SERRANO; FILHO, 1930, p. 68).

Todavia, para os mesmos, nem todos os filmes estão aptos a cumprirem essas funções. Eles consideravam a maioria das comédias e romances idiotas e prejudiciais.

A maior dificuldade em matéria de filmes educativos está na escolha de boas comédias e de bons dramas. Todos sabemos quanto é escassa a produção de pelliculas que provoquem o riso ou distraiam os assistentes sem arranhões na moral (SERRANO; FILHO, 1930, p. 91).

Outro gênero criticado, é o filme policial:

Peor é ainda a praga dos filmes policiaes, escola de todas as velhacarias e crimes, com o absurdo de erigir em heroes os apaches e bandidos. E ao lado desses filmes ou identificados com eles, os dramas aterrozantes de casas mysteriosas ou subterraneos mal assombrados, com monstros de capuz e typos de Ku-Klux-Klan, para desequilíbrio de systemas nervosos já perturbados pela febre dos grandes centros urbanos (SERRANO; FILHO, 1930, p. 91-92).

Lara Rodrigues Pereira e Cristiani Bereta Silva (2014, p. 321) mencionam que Jonathas Serrano também dirigia críticas aos filmes comerciais de teor histórico, para ele o mais adequado seria a produção de filmes educativos, estes mais apropriados para os usos didáticos. O Instituto Nacional do Cinema Educativo (Ince), criado em 1937, acaba cumprindo essa função, no que diz respeito às produções de filmes de cunho educativo.

Uma proposta que diverge em alguns pontos das discussões apresentadas por Jonathas Serrano e Francisco Venâncio Filho pode ser encontrada no livro de Marcos Napolitano, *Como usar o cinema em sala de aula*. Ao sugerir os métodos e práticas a serem adotadas pelos professores de diferentes disciplinas escolares, ele não descarta as possibilidades do trabalho com filmes comerciais, sugerindo que esses podem ser incorporados aos planos de aulas dos professores.

(...) Assim, dos mais comerciais e descomprometidos ao mais sofisticados e "difíceis", os filmes têm sempre alguma

possibilidade para o trabalho escolar. O importante é o professor que queira trabalhar sistematicamente com o cinema se perguntar: qual o uso possível deste filme? A que faixa etária e escolar ele é mais adequado? Como vou abordar o filme dentro da minha disciplina ou num trabalho interdisciplinar? Qual a cultura cinematográfica dos meus alunos? (...) (NAPOLITANO, 2013, p.12).

Para Marcos Napolitano (2013, p. 11), a inclusão do cinema não apenas nas aulas de História como nas das demais disciplinas, possibilita que a escola trabalhe com a cultura cotidiana e a considerada elevada, pois na sétima arte a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos estão sintetizados.

Não apenas os filmes documentários, os quais erroneamente são ou eram considerados representantes de um discurso e representatividade de cunho verdadeiro, mas também os filmes de ficção podem e devem ser considerados como documentos históricos, diante disso, podem ser objetos de pesquisa no campo das ciências humanas e também exibidos nas aulas de Histórias e de outras disciplinas. Um erro a ser evitado nas aulas é utilizar o filme como uma ilustração de um determinado contexto histórico ou situação, é importante que o professor seja um mediador que oriente os seus alunos a entenderem os preceitos básicos da história do cinema, o papel que ele cumpre na sociedade, na apreensão da realidade e percebam os códigos, mesmo que sejam os básicos, da linguagem cinematográfica.

O professor ao escolher o filme deve levar em consideração o que o filme viabiliza de debate histórico a respeito dos contextos culturais, políticos e sociais de diferentes épocas, com qualquer

outro documento. Cinco perguntas podem orientar tal escolha e a abordagem dos filmes:

- a) Qual o objetivo didático-pedagógico geral da atividade?
- b) Qual o objetivo didático-pedagógico específico do filme?
- c) O filme é adequado à faixa etária e escolar do público-alvo?
- d) O filme pode e deve ser exibido na íntegra ou a atividade se desenvolverá em torno de algumas cenas?
- e) O público-alvo já assistiu a algum filme semelhante? (NAPOLITANO, 2013, p. 19).

Tratando-se da exibição de filmes nas aulas de História, é importante que os professores, entre outras abordagens possíveis, orientem seus alunos a perceberem como ocorre a representatividade do passado no filme exibido; quais visões da História são veiculadas (NAPOLITANO, 2013, p. 24); e que os filmes devem ser considerados documentos históricos, que assim como os documentos escritos, são passíveis de análise crítica.

O gênero “filme histórico” cumpre um papel importante no cinema mundial. É importante perceber que esse tipo de filme apresenta mais aspectos sobre a sociedade contemporânea na qual ele é produzido do que sobre o passado que intenta representar (NAPOLITANO, 2013, p.19). Esse aspecto é considerado pelos PCNs de História de 1998, assim como, a orientação de que o filme deve ser abordado como um documento histórico.

No caso do trabalho didático com filmes que abordam temas históricos é comum a preocupação do professor em verificar se a

reconstituição das vestimentas é ou não precisa, se os cenários são ou não fiéis, se os diálogos são ou não autênticos. Um filme abordando temas históricos ou de ficção pode ser trabalhado como documento, se o professor tiver a consciência de que as informações extraídas estão mais diretamente ligadas à época em que a película foi produzida do que à época que retrata. É preciso antes de tudo ter em mente que a fita está impregnada de valores, compreensões, visões de mundo, tentativas de explicação, de reconstituição, de recriação, de criação livre e artística, de inserção de cenários históricos construídos intencionalmente ou não por seus autores, diretores, produtores, pesquisadores, cenógrafos, etc. Para evidenciar o quanto os filmes estão impregnados de valores da época com base na qual foram produzidos tornam-se valiosas as situações em que o professor escolhe dois ou três filmes que retratem um mesmo período histórico e com os alunos estabeleça relações e distinções, se possuem divergências ou concordâncias no tratamento do tema, no modo como reconstitui os cenários, na escolha de abordagem, no destaque às classes oprimidas ou vencedoras, na glorificação ou não dos heróis nacionais, na defesa de ideias pacifistas ou fascistas, na inovação ou repetição para explicar o contexto histórico, etc. Todo o esforço do professor pode ser no

sentido de mostrar que, à maneira do conhecimento histórico, o filme também é produzido, irradiando sentido e verdades plurais. São valiosas as situações em que os alunos podem estudar a história do cinema, a invenção e a história da técnica, como acontecia e acontece a aceitação do filme, as campanhas de divulgação, o filme como mercadoria, os diferentes estilos criados na história do cinema, a construção e recriação das estéticas cinematográficas etc (BRASIL, 1998, p. 88-89 apud PEREIRA; SILVA, 2014, p. 324).

O anacronismo e efeito de super-representação fílmica (quando o que é representado no filme é assimilado como verdade absoluta) são riscos possíveis ao se adotar filmes nas aulas de História. O anacronismo, em linhas gerais, manifesta-se a partir do momento que os valores do presente alteram as interpretações do passado e não dizem respeito à época representada (NAPOLITANO, 2013, p. 38). Como bem destaca Marcos Napolitano (2013, p. 39), cabe ao professor não cobrar uma “verdade histórica” dos filmes, uma vez que o cinema não tem esse compromisso, ele deve estar apto a problematizar as “distorções na representação fílmica do período ou da sociedade em questão”.

O cinema proporciona uma experiência estética que influi em uma compreensão mais radical da realidade e do ser humano. Ao nos relacionarmos com essa obra de arte ampliamos nossas percepções de mundo, nossas atitudes e valores podem ser repensados (SILVA, 2007, p.52). Diante disso, sua inserção nos processos de ensino e aprendizagem auxilia no desenvolvimento do senso crítico dos alunos, que se tornarão espectadores mais aptos a

interpretarem e formularem opiniões sobre as obras cinematográficas que assistem.

O advento das tecnologias e a produção de conhecimento sobre a História

A tecnologia provou transformações na maneira como o conhecimento histórico e a sua difusão são realizados na nossa contemporaneidade, conforme o mencionado no início desse artigo. O computador e a internet estão presentes em boa parte ou senão em todas as etapas do trabalho do historiador.

Quase todas as problemáticas tradicionais do ofício de historiador, da delimitação de uma hipótese de pesquisa à descoberta, ao acesso e à gestão dos documentos e das fontes, até conseguir os fundamentos narrativos e, sobretudo, até a comunicação da história e dos resultados de pesquisa, e, finalmente, o ensino da história, passam agora em parte ou no todo, pela tela do computador (NOIRET, 2015, p. 32-33).

De fato, ocorreu uma transformação relevante nos processos de difusão do conhecimento histórico, proporcionando uma maior circularidade daquilo que antes se restringia aos muros da academia. Outra situação que não deve ser desconsiderada é a produção de “narrativas de cunho histórico” por indivíduos que não têm a formação de historiador, e a boa recepção que esses trabalhos têm entre o grande público.

De acordo com Serge Noiret (2015, p. 33), a História Digital não se resume pelo uso das novas tecnologias, e sim “trata-se também do desenvolvimento de uma relação estreita com as

tecnologias suscetíveis em modificar os próprios parâmetros da pesquisa”. Em outras palavras, a tecnologia não é apenas um recurso que dinamiza a produção e difusão do conhecimento histórico, mas também influi na sua concepção.

Ainda de acordo com o referido autor, muitos historiadores ainda não se adequaram a esse novo contexto:

O historiador encontra-se apto a levantar novas questões epistemológicas na análise do passado, depois do advento dos meios digitais. Todavia, apenas uma minoria de “historiadores digitais” domina os instrumentos que respondem às novas interrogações científicas. Menos ainda são os que criam programas originais que permitem novas análises e novas formas de interação com as fontes, e seu tratamento em função de hipóteses de pesquisa facilitadas pela análise computacional (COHEN et al., 2008) (NOIRET, 2015, p. 33).

A tecnologia não se restringe a ser apenas um recurso para o historiador, pode influir no surgimento e elaboração de questões a serem investigadas pela pesquisa histórica. Em outras palavras, na atualidade os adventos tecnológicos também devem ser considerados objetos da pesquisa histórica, ou de outras áreas das ciências humanas.

A História Digital vem promovendo modificações nas narrativas tradicionais do passado.

O alcance das mudanças do ofício de historiador por intermédio do digital é de tal ordem que devemos nos perguntar qual será

o impacto da história digital sobre as formas tradicionais de narração do passado, e se, ainda com maior profundidade, não devemos rever nossa própria relação com tempos passados e seu declínio em nosso presente, com a memória e com a história. Interrogar-se sobre a presença pública da história permite que nos defrontemos com essas questões cruciais (NOIRET, 2015, p. 34).

Essas transformações não se limitam ao campo da pesquisa, se considerarmos os contextos escolares também notaremos que a tecnologia, esta representada pela presença dos computadores, faz-se presente na grande maioria das escolas públicas do país. A afirmativa de Adaiane Giovanni (2017, p. 13) de que “a tecnologia no ambiente escolar não pode mais ser negada” é de grande pertinência. No entanto, o fato de as escolas terem computadores não significa que eles estão sendo utilizados de forma proveitosa pelos estudantes. Falamos isso por experiência própria, uma de nós é professora da rede pública de ensino da cidade de São Paulo há quase cinco anos, presenciou em diferentes situações algumas dificuldades dos professores em utilizarem esses equipamentos em suas aulas, um deles é o fato de algumas escolas não possuírem uma rede de acesso à internet que possa ser utilizada pelos alunos. Uma alternativa para alguns empecilhos ao uso dos computadores são os *smartphones* dos alunos, os quais são responsáveis pelas dispersões dos mesmos durante as aulas, também podem ser utilizados como ferramentas de pesquisas por eles.

Na atualidade, não há como não se refletir a respeito da História Pública Digital. Com o já mencionado anteriormente, a tecnologia, entre outros efeitos, influi na difusão do conhecimento histórico. Os debates sobre história pública começaram a ser realizados na Inglaterra, na década de 1970. Passadas quase cinco

décadas o campo das ciências humanas depara-se com novas demandas e possibilidades, sendo a tecnologia uma delas.

Os esforços de alguns cursos de graduação na área de História é não dissociar a pesquisa do ensino, em outras palavras, esses cursos tentam formar professores pesquisadores. Diante disso, é importante que o historiador esteja antenado a essa nova realidade no campo de produção do conhecimento histórico ocasionado pelas especificidades da História Pública Digital.

Como sabemos o trabalho com o cinema em nossas aulas tornou-se mais viável, do que naquele contexto ao qual Jonathas Serrano e Francisco Venâncio Filho estavam inseridos. A tecnologia proporciona maior facilidade para a exibição de filmes nas escolas, os mesmos podem cumprir um papel de grande relevância no campo da história pública. Como bem menciona Rodrigo de Almeida Ferreira:

Pensar uma produção fílmica de gênero histórico com história pública tem pertinência, pois o filme se associa à produção do conhecimento histórico em uma produção coletiva com possível repercussão social (FERREIRA, 2014, p. 125)

Cabe destacar mais uma vez, que filmes de ficção e comerciais também podem ser incorporados às aulas, para tanto, o professor tem que ter bem definido quais são os seus objetivos com a exibição do filme e quais métodos utilizar para desenvolver as discussões provenientes da análise fílmica.

Referências

FERREIRA, Rodrigo de Almeida. **Cinema História Pública e Educação: circularidade do conhecimento histórico em Xica da Silva (1976) e**

Chico Rei (1975). 2014. 398f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Faculdade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

GIOVANNI, Adaiane. As tecnologias no contexto educacional e a necessidade de se pensar.com. In: MARTINS, Cristiane Pereira et al.. **História e tecnologia: diálogos em pesquisa e ensino**. Florianópolis: Editora UDESC, 2017, p. 5-14.

MORETTIN, Eduardo Victorio. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. **História: Questões & Debate**. Curitiba, n. 38, 2003.

NAPOLITANO, Marcos. A História depois do papel. In: PINSKY, Carla B. (org). **Fontes Históricas**. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

_____. **Como usar o cinema na sala de aula**. 5ª ed. São Paulo: Contexto, 2013.

NOIRET, Serge. História Pública Digital. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v.11, n.1, p.28-51, mai.,2015.

PEREIRA, Lara Rodrigues; SILVA, Cristiani Bereta da. Como utilizar o cinema em sala de aula? Notas a respeito das prescrições para o ensino de História. **Espaço Pedagógico**, Passo Fundo, v.21, n.2, p.318-335, jul./dez. 2014.

SILVA, Roseli Pereira. **Cinema e Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

Obras apenas citadas

FERRO, M. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: LE GOFF, Jacques. NORA, Pierre. (Orgs.).**História: novos objetos**.. Rio de Janeiro: F. Alves, 1976.

_____. Y a-t-il une vision filmique de l'histoire. In: FERRO, Marc. *L' Histoire sous surveillance*. Paris: Calman-Lévey, 1985.

Le Cinéma et l'histoire: un document de 1898. *GNS Cultures*, n. 1, p. 233, 1974.

RODRIGUES, José Honório. *A pesquisa histórica no Brasil*. 4. ed. São Paulo: Nacional, 1952.

OS WEBSITES DOS CENTROS DE DOCUMENTAÇÃO E A PESQUISA HISTÓRICA: uso de fontes digitais

Márcia Teixeira Cavalcanti

“A história se faz com documentos escritos, quando existem. Mas ela pode e deve ser feita com toda a engenhosidade do historiador... Com palavras e sinais. Paisagens e telhas. Formas de campos e ervas daninhas. Eclipses lunares e cordas de atrelagem. Análises de pedras pelos geólogos e de espadas de metal pelos químicos. Numa palavra, com tudo aquilo que, pertencendo ao homem, depende do homem, serve o homem, exprime o homem, significa a presença, a atividade, os gostos e as maneiras de ser do homem”. (1989, p. 249).
Combates pela história
Lucien Febvre

Introdução

As mudanças que ocorreram na sociedade em consequência da ampliação do acesso dos indivíduos à internet atingem, obviamente, os processos de transferência da informação, além de todas as instituições que trabalham com a guarda, processamento e compartilhamento de documentos. No processo de pesquisa para a escrita da tese de doutorado, que tinha como objeto três centos de documentação no RJ e em SP, me deparei com a inviabilidade de deslocamento constante para outro estado. Uma das formas

encontradas para poder sanar o problema foi consultar os *websites* destes centros, o que me colocou frente a uma realidade (ciberespaço) que modifica não só o cotidiano dos indivíduos, mas também o modo como passamos a realizar nossas atividades acadêmicas.

Sendo o ciberespaço o local de uma explosão da memória, e os diversos *websites* institucionais que o habitam portas de acesso e de saída por onde circulam grandes quantidades de informações (PIMENTA, 2010, p.195), estes locais virtuais possibilitam o acesso de diferentes pessoas à memória disponibilizada por estas instituições.

A grande superposição de tecnologias e meios eletrônicos capazes de ajudar indivíduos ou grupos nessa corrida infinda contra o esquecimento possibilitou ao homem comum e aos grupos em geral o poder de estocar informações e disseminá-las com a mesma amplitude e velocidade que as adquiriu. (PIMENTA, 2010, p.195)

Devo confessar que o convite para escrever este artigo em um campo no qual eu sinto que faço parte (história digital) mas que, ao mesmo tempo, institucionalmente e academicamente sou uma observadora, me levou a uma série de reflexões sobre meu próprio fazer acadêmico e sobre quais contribuições poderiam ser realmente bem vindas. O primeiro passo sempre é buscar bibliografia que possa auxiliar no clareamento das ideias e numa forma de se iniciar a reflexão, e a distinção de Lucchesi sobre o uso da internet pelo historiador cumpriu este papel:

[...] apesar da forte correnteza, alguns ousaram se lançar neste mar de incertezas da verificação do que vem a ser, afinal, fazer

história através (Internet como ferramenta), a partir (Internet como Fonte) e com a Internet (a Internet como uma matéria que engendra a possibilidade de um novo método) (LUCCHESI, 2013).

Nossa proposta neste trabalho é fazer uma correlação entre a pesquisa histórica e os *websites* dos centros de documentação, almejando realizar uma reflexão sobre como, utilizando estes *websites*, é possível fazer história a partir da internet (como fonte).

Os centros de documentação

Os centros de documentação reúnem “por compra, doação ou permuta, documentos únicos ou múltiplos de origens diversas [...] e/ou referências sobre uma área específica da atividade humana” (TESSITORE, 2003, p.14). Sua finalidade é de oferecer informação cultural, científica ou social especializada e têm como uma de suas competências gerais reunir, custodiar e preservar documentos de valor permanente e referências documentais úteis ao ensino e à pesquisa em sua área de especialização (TESSITORE, 2003).

Diferenciam-se dos museus, arquivos e bibliotecas pelos documentos que guardam e pelo tratamento técnico dispensado a eles. Pela característica de seu acervo, que inclui documentos arquivísticos, bibliográficos e/ou museológicos, os centros de documentação podem ser considerados como uma entidade híbrida.

Para Tessitore (2003), a tendência atual é de que nestes centros haja a predominância dos procedimentos arquivísticos, tornando estes espaços depositários de documentos únicos que, antes, não se encontravam acessíveis por não existir um local que os tratassem de forma adequada. Estes centros se transformam, então, em espaços de confiança por parte de muitos doadores para a guarda de seus documentos pessoais, porque surgem ligados a

universidades, igrejas, sindicatos e não ao poder público, como os arquivos públicos.

Segundo Tessitore (2011), a primeira questão a se considerar na criação de um centro de documentação é a definição de seu recorte temático. Quanto mais clara for a sua área temática melhor será a realização de todas as atividades a ele relacionadas. Quando sua área temática está clara sua identidade se consolida fazendo dele uma referência em seu campo.

Podemos mesmo dizer que um centro de documentação é a materialização da soma de uma temática com um local, e se antes era preciso que o pesquisador realizasse uma longa pesquisa em diferentes lugares para encontrar informações sobre um tema específico, quando o tema é contemplado como área temática de um centro de documentação a pesquisa fica menos longa, pois uma visita não apenas daria acesso aos documentos procurados como também ao local onde é possível encontrá-los, caso não estejam disponíveis neste centro específico.

As atividades de documentação dentro destes centros passam a ser exercidas por aqueles profissionais que, independente da formação, "atuam na preservação e organização de documentos de natureza arquivística, bibliográfica ou museológica." Os valores atribuídos ao ato de registrar a atividade humana "constituem o elemento aglutinador de profissionais de várias especializações em torno de uma atividade que se fez interdisciplinar pela própria natureza que os trabalhos assumiram." (CAMARGO, 2003, p.25-26).

Diante de todas as transformações ocorridas pelos avanços tecnológicos e pela ampliação do acesso à internet, os centros de documentação acabam chegando ao ciberespaço, sendo este um movimento natural e um caminho pelo qual estão passando todas as instituições que trabalham com a guarda de documentos. E sua "virtualização" (não só com a existência em um *website*, mas com a própria digitalização do acervo) significa uma garantia à sua continuidade.

A criação de um website de qualidade que possa realmente atender as necessidades de seus usuários é uma característica de extrema relevância, além de uma avaliação constante dos *websites*, tanto pela instituição quanto pelos usuários.

Fazer história a partir da internet

De acordo com o Dicionário de Conceitos Históricos (2010), fonte histórica é definida por “tudo aquilo que é produzido pela humanidade no tempo e no espaço”, sendo documento o termo mais clássico para conceituá-la (SILVA, 2010, p.158). “Fontes têm historicidade: documentos que “falavam” com os historiadores positivistas talvez hoje apenas murmurem, enquanto outros que dormiam silenciosos querem se fazer ouvir” (PINSKY, 2008, p.7). A apropriação das fontes pelo historiador ocorre por meio de abordagens, métodos e técnicas.

As fontes históricas podem ser classificadas em: a) primária: aquela produzida no tempo em que está inserida; b) secundária: a análise e a interpretação da fonte primária; c) terciária: a que organiza um leque de conteúdos específicos ou variados.

A importância da diversidade de fontes para a História é decorrente das mudanças teóricas e metodológicas pelas quais esse campo do conhecimento passou nas últimas décadas. A mudança no fazer historiográfico aponta para uma preocupação com os aspectos sociais, o que se dá pela influência de dois paradigmas de explicação dominantes: o marxismo de um lado e a “Escola dos Annales” de outro. Lynn Hunt comenta essa mudança que ocorre no modo de se fazer História:

No final da década de 1950 e nos primeiros anos da de 1960, um grupo de jovens historiadores marxistas começou a publicar livros e artigos sobre “a história vinda de baixo”, inclusive os atualmente clássicos

estudos de George Rudé sobre as classes populares parisienses, de Albert Soboult sobre os sans-culottes parisienses e os de E. P. Thompson sobre a classe operária inglesa. Com essa inspiração, os historiadores das décadas de 1960 e 1970 abandonaram os mais tradicionais relatos históricos de líderes políticos e instituições políticas e direcionaram seus interesses para as investigações da composição social e da vida cotidiana de operários, criados, mulheres, grupos étnicos e congêneres. (HUNT, 1992, p.2).

Os pesquisadores passaram a valorizar como fontes documentos tais como depoimentos, registros fotográficos, notícias de jornais, processos judiciais, atas de reuniões sindicais, registros fabris, enfim, tudo o que possa servir para resgatar a história do povo, mas todos estes tendo sua materialidade no papel.

Para Le Goff (1984), enquanto num passado recente a História tradicional reduzia documentos a textos e achados arqueológicos, hoje eles chegam a abranger a palavra, o gesto, ampliando assim o sentido do termo documento na pesquisa histórica: documento escrito, ilustrado, sonoro, imagem etc. E as mudanças decorrentes das inovações tecnológicas e da ampliação do acesso dos indivíduos à internet vão modificar a materialidade destes documentos, que agora também passam a ser digitais, seja por terem sido criados como tal, seja pela sua migração para este suporte pela digitalização, incorporando assim as fontes digitais no ofício do historiador.

A multiplicação de projetos de digitalização de acervos de bibliotecas, arquivos e museus está modificando a forma como

pesquisadores brasileiros trabalham. Nos últimos 15 anos, diversas instituições se empenharam em oferecer na internet documentos, fotografias e vídeos que antes só eram disponíveis em visitas agendadas. O resultado desse esforço é sensível. Em alguns casos, a facilidade de procurar e encontrar itens com ferramentas de busca ampliou acesso a informações difíceis de garimpar manualmente, potencializando a qualidade da pesquisa. Em outros exemplos, permitiu ao menos conhecer remotamente a amplitude de determinado acervo para organizar uma consulta presencial mais rápida e eficiente (MARQUES, 2015, p.33).

Mas é preciso chamar a atenção para o fato de que a digitalização de um documento muitas vezes não dispensa uma consulta ao original. Além disso, os acervos digitais também possuem limitações, como por exemplo “não ter acesso a todas as informações necessárias para contextualizar as circunstâncias em que cada documento foi produzido e armazenado” (MARQUES, 2015, p.34).

A difusão da “Era da Internet” na primeira década do século XXI tem provocado grandes transformações na forma como obtemos e absorvemos as informações. Estas mudanças têm provocado grandes discussões entre os pesquisadores de história sobre a utilização dos documentos digitais e sua utilização como fonte primária e objeto de pesquisa. Fator este que tem

motivado a troca direta de experiências e discussões dos problemas e vantagens ocasionados por esta ferramenta dentro da comunidade de estudiosos, abrindo um novo cenário de discussões sobre sua utilização ou não no ofício do historiador (VIEIRA, 2010).

Para que um documento possa ser fonte histórica é preciso que ele assim seja selecionado, ou seja, um documento não nasce como fonte, é a escolha do historiador que vai torná-lo. Para que esse documento assuma o caráter de fonte é preciso que sua integridade seja garantida, que não esteja sujeito a mudanças que não possam ser registradas, e também que sua autenticidade seja possível de ser comprovada. Por que as fontes constituem a matéria prima da História, sua autenticidade é de extrema importância, pois é na fonte histórica que vai se apoiar o conhecimento produzido na área.

Autenticidade: qualidade de um documento ser exatamente aquele que foi produzido, não tendo sofrido alteração, corrompimento e adulteração. A autenticidade é composta de identidade e integridade. Identidade é o conjunto dos atributos de um documento arquivístico que o caracterizam como único e o diferenciam de outros documentos arquivísticos (ex.: data, autor, destinatário, assunto, número identificador, número de protocolo). Integridade é a capacidade de um documento arquivístico transmitir exatamente a mensagem que levou à sua

produção (sem sofrer alterações de forma e conteúdo) de maneira a atingir seus objetivos (FLORES, 2016).

Ao se falar em fazer história a partir da internet como fonte é preciso esclarecer que a internet é apenas um espaço de abrigo, de preservação, a fonte mesmo é aquilo que está dentro da internet, e mais especificamente com relação ao proposto por este trabalho, a fonte está dentro do acervo disponibilizado nos *websites* dos centros de documentação, configurando-se em fonte digital.

Os centros de documentação no mundo virtual

Em 2000 o “Livro Verde” já previa a ampliação do espaço de atuação das instituições de memória para o ciberespaço, criando assim um novo espaço de uso e transferência da informação.

Os arquivos, bibliotecas, museus e centros de documentação cumprirão papel estratégico. Viabilizarão, para pessoas e comunidades não diretamente conectadas, o acesso público, gratuito e assistido aos conteúdos da Internet. Reproduzirão, na Internet, a função de operar coleções de conteúdos organizados segundo metodologias e padrões de seleção e qualidade. (TAKAHASHI, 2000, p.65)

Um dos caminhos seguidos pelos arquivos, bibliotecas, museus e centros de documentação já existentes para reproduzir na internet a função citada acima foi criar *websites* que disponibilizassem seus acervos e instrumentos de pesquisas (inventários, catálogos, listagens), total ou em partes, para consulta

online. O planejamento, criação e gerenciamento de um *website* implica em oferecer aos usuários serviços que já existiam antes de sua criação, de forma total ou parcial, além de criar outros não existentes (JARDIM, 2002, p.4).

Como estes acervos estavam em suportes físicos foi necessário que passassem pelo processo de digitalização, que consiste em transferir um documento de seu suporte original para a forma de uma imagem digital, o que permite a manipulação da imagem, embora dinamize o acesso ao seu conteúdo.

Cavalcanti (2014), em sua pesquisa de doutorado, analisou os *websites* de três centros de documentação para verificar se estes seguiam os parâmetros estabelecidos para a transferência eficiente da informação buscada pelos usuários. Para isso, se baseou nos critérios apresentados na tese de doutorado de Anna Carla Mariz (2005) "Arquivos públicos brasileiros: a transferência da informação na internet", e nas "Diretrizes para construção de *websites* de instituições arquivísticas" (2000). De sua pesquisa é possível concluir que os *websites* dos centros de documentação analisados, de maneira geral, estão de acordo com os critérios apresentados e que a transferência da informação nestes espaços ocorre de forma satisfatória. Mas como estes centros de documentação podem funcionar como um espaço de disponibilização de fontes para a pesquisa histórica na internet?

Com relação à indagação anterior, partiremos da obra de Juan Andrés Bresciano (2010), que, de maneira geral, discute como as inovações tecnológicas produzem mudanças nos suportes e formatos documentais, além de darem origem a uma nova classe de documentos: os documentos digitais. Mas antes de nos determos neste ponto específico, achamos necessário apresentar a discussão levantada por Fábio Chang de Almeida (2011) sobre o pouco uso da internet como fonte primária nas pesquisas históricas e sobre a classificação elaborada pelo autor de fontes digitais.

Em seu texto, Almeida (2011) aponta, como explicações para este comportamento de evitar o uso da internet como fonte por parte do historiador, a tradição historiográfica baseada no suporte em papel e a ausência de uma ampla discussão teórico-metodológica sobre o assunto. Em determinado momento passa a discutir a questão do documento digital, que é precisamente o ponto que nos interessa.

A “fragilidade” da existência de um documento no ciberespaço, onde muitos sites que abrigavam a fonte digital podem ser retirados do ar sem aviso prévio e seu conteúdo se perder, faz do historiador o responsável não só pela análise como também pela preservação da informação. Almeida indica, como uma possível solução para as pesquisas históricas que utilizam fontes digitais, o salvamento do documento digital em formato PDF (ALMEIDA, 2011, p.16), construindo o historiador seu próprio banco de dados de fontes digitais para a pesquisa.

[...] podemos considerar que “documento digital” é aquele documento – de conteúdo tão variável quanto os registros da atividade humana possam permitir – codificado em sistema de dígitos binários, implicando na necessidade de uma máquina para intermediar o acesso às informações. Tal máquina é, na maioria das vezes, um computador (ALMEIDA, 2011, p.17).

Definido o que é documento digital, o autor cria uma tipologia de classificação de fontes digitais, que organiza na forma de tabela (Figura 1), em que identifica a existência de dois tipos básicos de fontes digitais que podem ser utilizadas em uma pesquisa histórica:

Fontes Digitais		
Fontes Primárias Digitais		Fontes Não-Primárias Digitais
↓		↓
Documentos primários digitais		Documentos não-primários digitais
↓		Exemplos: Livros, dissertações, teses, <i>papers</i> e artigos em formato digital.
Documentos primários digitalizados	Documentos primários digitais exclusivos	
Documentos que existem em outro suporte, anterior à digitalização. Exemplo: pôster da II Guerra após sofrer processo de digitalização.	Documentos que não existem em outro suporte, além do digital. Exemplo: alguns <i>sites</i> da Internet.	

Tabela 1: Os tipos de fontes e documentos digitais utilizáveis pelo historiador.

Figura 1: print da tabela 1 os tipos de fontes e documentos digitais utilizáveis pelo historiador. Fonte: ALMEIDA, 2011.

As fontes primárias digitais se desdobram em documentos primários digitais, e em mais um desdobramento são categorizadas em “documentos primários exclusivos” e em “documentos primários digitalizados”, que “são aqueles resultantes do trabalho de digitalização da documentação “tradicional” já existente” (ALMEIDA, 2011, p.19), sendo estes o foco do nosso interesse, pois os centros de documentação que se tornaram uma referência no campo da pesquisa acadêmica passaram pelo processo de digitalização de seu acervo, criando assim documentos primários digitalizados que passam a ser fontes primárias digitais de pesquisa, seja para o campo da História ou para qualquer outra área de interesse.

Bresciano (2010) aponta a emergência dos suportes eletromagnéticos e os formatos digitais em fins do século XX, e como estes vão condicionar de forma exponencial as maneiras de se

registrar, organizar e comunicar as experiências históricas, além de permitirem a digitalização de todas as formas conhecidas de fontes. E como resultado disso “a documentação eletrônica [...] se impõe tanto no âmbito estatal como no social, na vida pública e na vida privada, gerando novos métodos heurísticos” (BRESCIANO, 2010, p.18, tradução nossa). Citando Turkel, que levanta alguns dos problemas enfrentados pelo historiador nos dias atuais, aponta a tendência para digitalização maciça de fontes preinformáticas, ou seja, fontes em outros suportes anteriores ao digital.

Segundo Bresciano (2010), a digitalização se configurou em uma das funções primordiais a serem cumpridas pelas bibliotecas, arquivos e museus nacionais, gerando um volume relevante de coleções que agora podem ser consultadas *online*, tanto pelos usuários locais como por aqueles distantes. E cita a iniciativa do Google e da Microsoft de digitalizar dezenas de milhões de livros, permitindo assim que a cultura digital possa absorver os conteúdos da cultura impressa. Para ele, apesar das facilidades apresentadas hoje em relação à digitalização de documentos, alguns cuidados devem ser tomados, e para isso apresenta um conjunto de seis critérios técnicos básicos que se deve seguir ao se decidir pela digitalização.

Buscaremos responder a indagação anterior de “como estes centros de documentação podem funcionar como um espaço de disponibilização de fontes para a pesquisa histórica na internet?” a partir da análise do *website* do Arquivo Edgar Leuenroth (AEL), o primeiro centro de documentação brasileiro de História Social, usando em nossa análise os critérios apontados por Bresciano (2010), na medida em que seja possível aplicá-los. Acreditamos que estes critérios devem ser seguidos por qualquer instituição que esteja fazendo do ciberespaço também sua área de atuação, a partir da digitalização de seus acervos.

A análise será mais especificamente do projeto AEL Digit@l, em andamento desde fevereiro de 2011, que visa à preservação e à

ampliação das possibilidades de informação e pesquisa em seu acervo. Com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp) foi criado um Laboratório de Digitalização no AEL e a infraestrutura básica para o armazenamento dos documentos digitalizados através do projeto "Arquivo Edgard Leuenroth: Digitalização e acesso on-line visando a preservação e a ampliação das possibilidades de informação e pesquisa em seu acervo".²⁵

(i) Os materiais não devem ter sido previamente digitalizados. Às vezes, grandes somas de dinheiro são investidas na reprodução de fontes que já foram armazenadas em formato eletrônico. Não é fácil verificar se já existe uma determinada coleção digitalizada, uma vez que esta informação pode ser enganosa (BRESCIANO, 2010, p.19, tradução nossa).

Ao efetuar o login na página AEL Digit@l, os conjuntos documentais disponíveis para download são apresentados no menu lateral esquerdo. Estes conjuntos documentais são: Brasil Nunca Mais, Comitê Brasileiro para Anistia, Edgard Leuenroth, Francisco Gaona, Fundación Pluma, IBOPE, Internacional Comunista, Periódicos, Maurício de Lacerda, Perter Eisenberg. Uma breve consulta aos acervos já torna possível supor que se trata de material único disponível no AEL e, por conta disso, que ainda não tinha sido digitalizado por outra instituição. Mas é preciso esclarecer que algumas coleções que integram estes conjuntos documentais estavam, anteriormente, em microfimes, e que muitas coleções microfilmadas não são únicas, ao contrário, possuem cópias também

²⁵

AEL Digit@l (<http://www.ael.ifch.unicamp.br/ael-digital>)

em microfilme em outros centros de documentação, além do próprio documento em seu suporte original.

(ii) O uso de ferramentas de reprodução não deve representar qualquer tipo de risco para as fontes.

Assim como outras formas alternativas, tais como fotocópias ou microfilmagem, as cópias digitais podem afetar o suporte e o conteúdo do documento, quer por manipulação dos materiais ou por exposição a certos tipos de factores físico-químicos (BRESCIANO, 2010, p.19, tradução nossa).

Não temos meios de verificar se este critério foi obedecido na digitalização do acervo do AEL, mas mediante sua posição de referência no que tange à área de centros de documentação, acreditamos que as medidas corretas tenham sido tomadas para preservar a integridade do documento original.

(iii) Os documentos digitalizados devem ser ordenados e classificados e devem formar um fundo que mantenha a sua unidade e integridade.

Às vezes, as fontes se encontram desordenadas e os conteúdos de vários fundos são intercalados arbitrariamente [...] (BRESCIANO, 2010, p.20, tradução nossa).

Os documentos digitalizados devem ser mantidos ordenados e classificados, e também se deve manter sua unidade e integridade, assim como se espera que ocorra com o documento em seu suporte físico. Todos os conjuntos documentais que estão disponíveis para consulta na página do AEL Digit@l estão ordenados e classificados

por coleções e fundos. Todos possuem instrumentos de pesquisa que são compostos por lista de fundos e coleções e por inventários. Ao clicar sobre qualquer uma delas o pesquisador é direcionado para consulta no PESQUISARQH, que é o Sistema de Arquivos Históricos, onde aparece uma tabela listando todos os arquivos, na qual o pesquisador pode escolher marcar apenas um ou todos, e ao clicar no botão gerar guia o instrumento de pesquisa abre em outra aba, podendo ser salvo em PDF.

Na página inicial do projeto AEL Digit@l são elencadas alguns avisos, dentre eles é informado que parte dos documentos digitalizados pelo projeto não estão disponíveis no site por questões legais ou por estarem em processamento técnico, mas que eles podem ser acessados diretamente na sede do AEL. É possível supor, então, que a digitalização dos documentos respeitou seu arranjo original no suporte físico.

(iv) A digitalização deve permitir um acesso muito mais eficaz e eficiente às fontes do que outros meios alternativos. Pela sua própria natureza, alguns documentos são fáceis de encontrar e consultar, caso em que a reprodução digital não supõe um avanço para a divulgação de seu conteúdo (BRESCIANO, 2010, p.20, tradução nossa).

Como dito anteriormente, muitos dos conjuntos documentais depositados no AEL são formados por documentos únicos, como é o caso do próprio acervo Edgard Leuenroth, que dá nome ao AEL. A Universidade Estadual de Campinas/UNICAMP comprou da família de Edgar Leuenroth, um pensador anarquista e militante das causas operárias, toda a coleção de documentos impressos por ele reunidos durante sua militância, sendo este

material único e, portanto, sua digitalização uma forma de democratizar seu acesso.

(v) O pesquisador, a equipe de investigação ou a instituição que decide recorrer à digitalização deve possuir as ferramentas necessárias para garantir a consulta aos materiais aos seus potenciais usuários. Não é suficiente dispor de instrumentos de reprodução para que o processo tenha êxito: é preciso uma infraestrutura que permita um acesso amplo - mediante a divulgação através de CD ou em uma website - e um serviço regular, através de um compromisso institucional para garantir a continuidade no acesso e prestar assessoria ao usuário (BRESCIANO, 2010, p.20, tradução nossa).

O *website* do projeto AEL Digit@l, por ser um *website*, já cumpre uma das exigências apresentadas. Além disso, proporciona ao usuário o amplo acesso ao acervo digitalizado e uma estrutura de atendimento, inclusive em outro idioma. Logo na página inicial do *website* encontra-se o link para "atendimento". Ao selecioná-lo o usuário é direcionado para uma página que informa que o acesso é público e gratuito, sendo possível consultar todos os documentos depositados no AEL. Além disso, se os documentos solicitados estiverem recolhidos para procedimentos de conservação, o usuário será informado na ocasião, e mesmo fundos e coleções ainda não inventariados e que se encontram na reserva técnica também poderão ser consultados, mediante agendamento prévio. Em todos os conjuntos de documentos disponíveis no projeto AEL Digit@l está informado exatamente qual material encontra-se digitado e como consultar o material que ainda não foi.

(vi) Os requisitos técnicos para reprodução, armazenamento, edição, gestão e disseminação de materiais, devem ser calculados com exatidão. Estes cálculos não são sempre realizados de forma precisa, e como resultado disso alguns projetos baseados em trabalho voluntário se finalizam de forma prematura, sem alcançar os resultados desejados (BRESCIANO, 2010, p.20, tradução nossa).

O projeto AEL Digit@l conta com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp), através do projeto "Arquivo Edgard Leuenroth: Digitalização e acesso on-line visando a preservação e a ampliação das possibilidades de informação e pesquisa em seu acervo". Mediante o financiamento da Fapesp, foi criado um Laboratório de Digitalização no AEL e a infraestrutura básica para o armazenamento dos documentos digitalizados, o que pode ser considerado como uma garantia para que o projeto não tenha um fim prematuro, além de conseguir alcançar o resultado desejado de ampliação do acesso ao acervo por parte dos pesquisadores e do público interessado.

Considerações finais

No desenvolvimento deste trabalho questionamos como os acervos digitais disponibilizados nos *websites* dos centros de documentação podem ser usados como fontes na pesquisa histórica. Para isso, foi analisado o *website* do Arquivo Edgar Leuenroth (AEL), mais especificamente o projeto AEL Digit@l, usando nessa análise os critérios apontados por Bresciano (2010) que deveriam ser seguidos por qualquer centro de documentação que deseje fazer do ciberespaço também sua área de atuação, a partir da digitalização de seus acervos.

Sabemos que nem todos os centros de documentação seguem o rigor de organização apresentado pelo AEL, pois este rigor demanda custos que muitos centros não podem arcar. Ainda assim, cremos que a tomada de decisão pela digitalização dos acervos documentais por parte destas instituições, ainda que venha sendo feita a passos lentos, significa que medidas que garantam a organização e o acesso estejam sendo tomadas por parte de seus dirigentes.

Muitos dos centros de documentação existentes no Brasil estão relacionados a programas de Pós-Graduação, alguns tendo sido criados a partir da iniciativa de grupos de professores destes programas que decidiram doar seus documentos, reunidos para a realização de suas próprias pesquisas, que se constituem muitas vezes em coleções documentais únicas. Como exemplo podemos citar o Arquivo de Memória Operária do Rio de Janeiro, AMORJ, que foi criado em 1987 por um grupo de professores como complemento da pesquisa financiada pela FINEP sobre trabalhadores industriais cariocas e fluminenses.

As características comuns na criação de muitos centros de documentação faz com que estes locais sejam depositários de coleções documentais únicas, fazendo de seu acervo um excelente espaço de consulta para a pesquisa histórica, e a digitalização deste material, ainda que crie alguma resistência por parte dos pesquisadores, é uma forma de democratização destes acervos, e também um modo de lhes dar visibilidade.

Qualquer historiador que deseje realizar sua busca por fontes digitais deve seguir uma série de cuidados na seleção destas fontes, mas somente a mudança de comportamento em relação a seu uso e a quebra das resistências que muitos historiadores ainda apresentam podem ampliar o debate tanto sobre o uso quanto sobre os critérios de seleção.

Referências

ALMEIDA, Fábio Chang de. O historiador e as fontes digitais: uma visão acerca da internet como fonte primária para pesquisas históricas. **Aedos**, UFRGS, nº.8, vol.3, Janeiro - Junho 2011. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/16776>. Acesso em: 15 maio 2017.

BRESCIANO, Juan Andrés. **La historiografía em el amanecer de la cultura digital**. Uruguay: Ediciones Cruz del Sur, 2010.

CAMARGO, Célia Reis et al. **CPDOC 30 anos**. Rio de Janeiro: Ed. Fundação Getulio Vargas/CPDOC, 2003.

CAVALCANTI, Márcia Teixeira. Os centros de documentação universitários como espaços de institucionalização de “novas” memórias. **Tese** (Doutorado em Ciência da Informação). Rio de Janeiro: CNPq/IBICT – UFRJ/ECO, 2014.

FLORES, Daniel. **Sistemas informatizados de acesso e gestão da preservação em documentos históricos permanentes**. Fórum Permanente: as instituições-memória e as tecnologias da informação e comunicação: desafios contemporâneos. Campinas - SP. 61 slides, color, Padrão Slides GoogleDrive/Docs 4x3. Material elaborado para a Palestra na Unicamp, 12 de abril de 2016. Disponível em: <<http://documentosdigitais.blogspot.com>>. Acesso em: 12 de abril 2016.

HUNT, Lynn. **A Nova História Cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JARDIM, José Maria. Entre o local e o virtual: os arquivos municipais na Internet. In: **SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ARQUIVOS MUNICIPAIS**, 2002. Rio de Janeiro, 2002.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1992.

LUCCHESI, Anita. História e Historiografia Digital: diálogos possíveis em uma nova esfera pública. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 27, 2013, Natal. **Anais** do XXVII Simpósio Nacional de História: Conhecimento histórico e diálogo social. Natal: ANPUH, 2013. Disponível em: http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1372190846_ARQUIVO_AnitaLucchesi-HistoriaeHistoriografiaDigital-dialogospossiveisemumanovaesperapublica-ANPUH2013-final.pdf. Acesso em: 15 maio 2017.

MARQUES, Fabrício. Resgate de conhecimento. **Revista Pesquisa FAPESP**, FAPESP, nº231, 2015. Disponível em: <http://revistapesquisa.fapesp.br/2015/05/15/resgate-de-conhecimento/?cat=politica>. Acesso em: 10 out. 2016.

PIMENTA, Ricardo Medeiros. **Memória e legitimidade no mundo sindical**: usos políticos do passado no circuito Brasil e França (1970/2010). Orientadores: Marco Aurélio Santana e Icléia Thiesen. Tese (Memória Social). Rio de Janeiro, PPGMS/UNIRIO, 2010.

PINSKY, Carla Bassanezi. (org.) **Fontes históricas**. São Paulo: Contexto, 2008.

TAKAHASHI, Tadao (Org.). **Sociedade da informação no Brasil**: livro verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

TESSITORE, Viviane. Arquivos e centros de documentação. Um perfil. In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de.; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira. (org.). **Introdução à história pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

SILVA, Kalina Vanderlei. **Dicionário de conceitos históricos**. São Paulo: Contexto, 2010.

VIEIRA, Irlan Mark Elias . História e Cibercultura: O Documento Digital como Fonte Histórica. **Ponta de Lança: Revista Eletrônica de História, Memória & Cultura**, UFS, v. 3, p. 109-115, 2010. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/pontadelanca/article/view/3225/2830>. Acesso em: 19 maio 2016.

O VIDEOGAME COMO MÍDIA DE REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA

Robson Scarassati Bello
José Antonio Vasconcelos

Introdução

Neste artigo pretendemos elaborar especificamente sobre como as representações históricas podem ser compreendidas em um novo formato que estabelece uma nova linguagem: os Videogames, também conhecidos como jogos eletrônicos. Nos últimos quase cinquenta anos, os games se tornaram uma das mais proeminentes facetas da produção de mercadorias culturais dentro daquilo que Adorno e Horkheimer (1985) conceituaram como Indústria Cultural. Essa industrialização de produtos que audiovisuais e lúdicos vêm causando grande impacto comercial e cultural, sobretudo entre os jovens, apresentando o passado em uma linguagem única que narra uma história através de sua dimensão audiovisual, mas também de suas regras de jogo, estrutura de

simulação programada, espaço navegável e possibilidades de interatividade.

Desde os anos 1970, os Videogames foram configurados como setor cada vez mais crescente dentro da Indústria Cultural, auxiliando e disputando a constituição de certos imaginários sobre diversos momentos do passado com os meios mais tradicionais, como as instituições escolares. Os games se instalaram em um capitalismo tardio cuja aceleração do tempo-histórico interiorizou aos lares domésticos o uso da televisão e do computador e contribuem a dispersão de imagens e códigos ideológicos que homologamente associam-se à era industrial, e a constância de múltiplos sons, luzes e movimentos do espaço fabril, do trânsito e da cidade como um todo.

Neste contexto, diferentes games em diferentes suportes, como as séries Oregon Trail, Assassin's Creed, Civilization, God of War ou Call of Duty perpetuaram e divulgaram representações, apresentando a "História" através de narrativas, personagens, espaços a serem explorados, e diferentes modos de "jogabilidade" – desde tiroteios em guerras modernas, à exploração de ruínas mitológicas, ou o desenvolvimento de toda uma nação.

As reflexões sobre o caráter "digital" e público da História passaram crescer nos últimos anos, na medida em que mais pesquisadores reconhecem estas mídias como objeto conhecimento. As possibilidades de análise são imensas e há um problema claro a ser respondido que é o próprio significado desses espaços e linguagens e o que eles dizem e podem dizer sobre o passado e nosso próprio tempo histórico.

De acordo com o historiador estadunidense do cinema, Robert Rosenstone, apesar das mídias visuais terem sido consideradas "baixa cultura", e suas representações acerca da história foram consideradas falhas, ingênuas e completamente artísticas e ficcionais, a importância do cinema para a construção do discurso histórico pôde ser verificada ao entendermos que um

objeto cultural com imagens em movimento e acompanhada de sons "cria uma mudança enorme na maneira como contamos e vemos o passado - e também na maneira como pensamos o seu significado" (ROSENSTONE, 2010). E não há dúvidas hoje que os filmes representam uma parcela significativa da circulação pública de uma Memória sobre o passado, sobretudo quando inseridos dentro da perspectiva da Indústria Cultural e a criação de mercadorias voltadas ao consumo global.

Mas se nos limitássemos somente a essa mídia, de certo estaríamos ignorando toda a dimensão de uma cultura - sobretudo digital - de propagação de conteúdos históricos que começou a ascender a partir dos anos 1990 e hoje, duas décadas depois, já impacta significativamente a compreensão histórica em nosso tempo. A partir da perspectiva de Rosenstone quanto ao cinema, propomos a compreensão do redimensionamento desta imagem móvel em uma mídia que lhe dá adiciona um caráter manipulável e explorável espacialmente, realizada a partir não só de fundamentos narrativos, mas também lúdicos. O que torna os games particulares é a forma na qual a representação histórica aparece tanto na narrativa audiovisual quanto em seu espaço e jogabilidade.

Os jogos eletrônicos são resultado de um processo histórico de desenvolvimento de questões sócio-tecnológicas a partir do cinema e do computador, e sua particularidade é expressa em sua relação específica entre sua forma e conteúdo, isso é, entre as estruturas de regras, a composição audiovisual, as possibilidades de interatividade e a narrativa transmitida. É possível observar em tal composição múltiplas dimensões do social, tanto em sua representação imagética, quanto na própria maneira em que foram historicamente construídos para serem jogados, já que a interatividade coloca o jogador em uma posição onde sua ação é constantemente requisitada e causa interferência e resposta do emissor eletrônico.

Os problemas teóricos entre os jogos eletrônicos e a História podem ser sintetizados em três grandes questões: 1) O Videogame na História, como fonte de investigação historiográfica, em sua inserção na indústria do entretenimento, as relações com o todo social, incluindo seus impactos sociais, culturais e econômicos; 2) A História do Videogame, que seria o desenvolvimento de seus “avanços técnicos”, das condições de produção e recepção, dos jogos criados e da elaboração dos gêneros e suas linguagens; e um último tópico, ao qual nos delongaremos nesse artigo que é 3) A História no Videogame, isso é, como os jogos eletrônicos representaram e simularam o passado, interpretando-o e impondo uma forma específica ao seu conteúdo discursivo.

Ao tratarmos estes games como objetos históricos do tempo que estão inseridos, podem permitir compreender significados ideológicos das sociedades que o produzem contidos na representação da História e no próprio jogar. Através de sua análise, é possível compreender como são obras são construídas, produzidas, narradas e como se inserem no mundo social, o apropriando, interpretando e ressignificando.

Assim, partimos do fundamento que a “linguagem videogame” e suas representações sobre os quais iremos refletir trata de um conjunto que não é autônomo, pois remete às práticas sociais do circuito social de produção que está inserido. Ou seja, nos distanciamos de perspectivas que procuram uma interpretação apartada das demais construções sobre o passado na Indústria Cultural e na sociedade em geral, bem como de visões que concebem tais questões como frutos de arquétipos ahistóricos que são somente ressignificados dentro desta nova mídia. Para o historiador italiano Carlo Ginzburg, a compreensão de uma obra não pode ser separada do contexto específico em que é criada, pois, do contrário, deixar-se-ia de levar em conta as inter-relações com a sociedade (GINZBURG, 1989).

Para argumentar sobre estas questões, apresentaremos como os Videogames podem ser pensados como fontes históricas visuais e lúdicas.

O videogame como fonte da História

Em paralelo com o historiador brasileiro Marcos Napolitano, para quem todo filme pode ser tomado como documento histórico de uma época, a época que o produziu (NAPOLITANO, 2007), é possível dizer que todo jogo eletrônico é um documento histórico de determinada época e lugar, e o "videogame histórico" é sempre a representação e simulação de uma dada realidade.

Pensar os jogos eletrônicos como fonte de conhecimento histórico se dá dentro da continuidade da tradição de incorporação de novos objetos, pertinente, sobretudo à "escola" dos Annales. Essa inserção dos games vem aumentando diante da eminência de novos pesquisadores, mas ainda enfrenta resistência no ambiente acadêmico, apesar de seu gigantesco impacto na constituição de memória sobre o passado, sobretudo entre o público jovem.

Para compreender os games como objetos históricos, a primeira tarefa é postular as três grandes raízes históricas nas quais eles nas quais estes se apropriaram e se inserem: os avanços computacionais do último século, as artes visuais, e as diferentes modalidades lúdicas, tanto em seus desenvolvimentos técnicos e sociais, como em suas tradições de elaborações teóricas. Assim, os Videogames herdam características dos computadores, das tecnologias envolvidas no desenvolvimento de seu hardware e software, bem como das pesquisas em torno da realidade virtual. Por outro lado, seu visor expressa composições visuais próprias, pixelizadas e em modelos tridimensionais que emulam tradições estéticas e artísticas da pintura, televisão e cinema. Finalmente, dão prosseguimento a eletronificação das mesas e máquinas de jogos como o Pinball e simulam atividades como o futebol até aventuras imaginativas de capa-e-espada.

Apesar das discussões sobre cada um destes ser longa e ampla, cabe dizer que é a partir dos desenvolvimentos de software na metade do século XX que jogos passam a ser simulados em ambiente computacional (como o clássico Pong que imitava uma mesa de pingue-pongue) e eventualmente com a evolução das capacidades gráficas e de armazenamento, imagens e histórias passam a ser elaboradas, e passam a trazer representações cada vez mais complexas, incluindo sobre a História.

Nesse sentido, no tocante às fontes visuais, apesar da iconografia ser objeto há algum tempo, tanto para o historiador inglês Peter Burke (2004) e historiador brasileiro Ulpiano Meneses (2003), há uma certa limitação logocêntrica dos historiadores, cuja dificuldade em trabalhar com imagens resultaria em um não reconhecimento da cidadania da fonte visual ou da problemática visual.

Por outro lado, essa dificuldade também acompanha o lúdico, que vêm a ser objeto de maiores estudos a partir da obra *Homo Ludens* do historiador holandês Johan Huizinga. Para ele, os jogos são atividades desinteressadas e gratuitas, prescindem a Cultura e possuem conexões com o sagrado ritualizado, na medida que ambos se circunscrevem a um "círculo mágico", afastado da realidade concreta, onde valeriam outras regras e representações (HUIZINGA, 1980). Desenvolvendo sobre a obra deste, o sociólogo francês Roger Caillois propôs uma tipologia para complexificar os modos de jogar, separando-os primeiramente entre aqueles que se aproximam da paidia, que seriam modalidades lúdicas mais livres e improvisadas, e do ludus, atividades com maior número de regras. Outra categoria seria a distinção entre jogos de competição, sorte, imitação e vertigem (CAILLOIS, 2001).

Estas duas tradições permitem compreender a novidade dos jogos eletrônicos enquanto objeto, uma vez que há uma dimensão audiovisual que é articulada à uma estrutura de regras programada em um sistema computacional. Este imbricamento em um espaço

digital pressupõe a constituição de um sistema de interatividade sobre uma visualidade que se projeta concretamente sobre .mecanismos de regras dos jogos e sua arquitetura de programação, estabelecendo um “espaço narrativo” (JENKINS, 2004).

A representação e a simulação histórica nos Videogames

A ideia de “representação histórica” pressupõe a ideia de um olhar a um outro do passado que não mais existe. Isso pressupõe que o imaginário do presente da obra é fundamental para entender o caráter histórico de tal representação, que é moldada através de concepções também historicamente determinadas. Nesse sentido, é possível conceber um gênero de “jogos históricos”, cuja matiz é a estruturação desse passado em um ambiente audiovisual e jogável.

No conjunto destes “jogos históricos”, é possível ver diferentes formas de apropriação e representação, a partir das suas dinâmicas de escolha. Alguns procuram reconstituir narrativamente a História “tal como foi” através de um narrador que segue personagens; outros sintetizam estruturas de espaços e processos históricos, e há ainda alguns que se apropriam de elementos da História, mas não pretendem serem “históricos”. São jogos que de alguma forma representam e simulam algum tempo histórico que já não mais existe, ou que se apropria de elementos deste passado para sua composição e legitimação.

Afinal, o que são os jogos históricos? Primeiramente, é importante dizer que não há precedência ou paralelo na quantidade de gêneros e formas diferentes que os jogos eletrônicos criam narrativas e estabelecem mecanismos lúdicos. É possível fazer uma grande distinção entre duas famílias de games: os jogos que exigem que o jogador participe como um indivíduo na História e realize uma performance como algum agente – seja um soldado, um assassino, um investigador, etc; e os jogos que exigem que ele gerencie o desenvolvimento de uma sociedade, administrando seus recursos e planejando sua “evolução”.

Podemos chamar os primeiros de “Jogos de Performance”: jogos que pretendem o controle de um ou mais avatares “imersos” em uma narrativa dramática, que priorizam e dão ênfase ao enfrentamento, confronto ou embate direto de um personagem com alguma espécie de obstáculo: desde combates com um ou mais inimigos a obstáculos de cenário e quebra-cabeças mentais. O principal modo de representação da História nestes jogos é conduzido pelo desencadear de acontecidos ao qual o indivíduo deve participar. Exemplos deste gênero incluem as séries Assassin’s Creed, Call of Duty, God of War, Red Dead, Time Command e tantos outros.

Para ilustrar melhor esta questão, podemos utilizar a Figura 1 Abaixo. Em Red Dead Redemption, o jogador controla o avatar de um cowboy em terceira pessoa. Ele pode andar e cavalgar por desertos e outras regiões do Oeste Americano em 1910 e interagir de várias formas com os habitantes humanos e naturais locais. Para simular a difícil vida do período, o jogador deve enfrentar foras-da-lei e animais enquanto tenta sobreviver na wilderness e cumpre a narrativa que tematiza o “fim do Oeste” com a chegada do Progresso.

Figura 1: Red Dead Redemption



Fonte: www.mobygames.com

Por outro lado, a segunda família mais comum de jogos históricos pode ser chamada de "Jogos de Gerenciamento". Estes jogos permitem ao jogador construir, planejar e gerenciar estruturas e relações sociais, desenvolvendo cidades e civilizações através da administração de recursos coletados. No lugar de uma inserção individual no passado, estes games permitem o controle do processo histórico das sociedades em uma perspectiva estrutural. Em números quantitativos, certamente é o maior dos dois gêneros, e historicamente é possível rastrear suas origens nos jogos de tabuleiro de guerra. Exemplos deste gênero incluem as séries Age of Empires, Civilization, Rise of Nations, Total War, Caesar, dentre outras.

Figura 2: Rise of Nations Extended Edition



Fonte: <http://www.dadsgamingaddiction.com>

Na Imagem 2 acima, podemos ver uma colônia estadunidense durante a “Era do Iluminismo” em Rise of Nations: Extended Edition (Microsoft, 2014). Em jogos de gerenciamento como este, é possível observar a coleta de recursos e desenvolvimento de várias unidades. Ao centro, no edifício maior, o Centro da Cidade (Town Center), em que os recursos são utilizados para o desenvolvimento do “nível civilizacional”. É possível ver também unidades militares abaixo. O objetivo neste jogo é expandir suas forças bélicas, garantir território e dominar de alguma forma a partida contra outros jogadores ou a máquina.

A constituição dos jogos eletrônicos como linguagem pode ser verificada, por exemplo, no estabelecimento de um padrão de objetos dinâmicos significantes que o pesquisador Daniel Guimarães (2008) destaca como reconhecíveis pelas inter-referências dentro dos games. Assim, formas de interagir, explorar e lidar com as regras constituem gêneros que pré-determinam a experiência dos

jogadores e sua relação com o que é expresso na tela, e como lidar com certas ferramentas como as interfaces, os diferentes controladores, etc.

Este fundamento do padrão estabelecido é igualmente válido para o caráter das representações históricas, que longe de se situarem como um produto único, são reconhecíveis por serem paralelas às representações constituídas no palco da memória social, sobretudo pela experiência escolar e as demais mercadorias da Indústria Cultural, sobretudo o cinema.

Para compreender o caráter histórico e ideológico destes jogos, há um debate intenso na historiografia, ao qual devemos aproximar dos debates a respeito dos games e o caráter de escolha na constituição de suas representações.

A discussão teórica sobre representações e simulações no espaço virtual

Tais representações históricas, ou representações sociais, devem ser compreendidas no sentido que Roger Chartier (1990) formulou, como a análise de como em diferentes lugares e momentos, uma determinada realidade é construída, pensada, dada a ler, com atenção sobre as estratégias que determinam posições e relações e que atribuem a cada classe, grupo ou meio um "ser-apreendido" constitutivo da sua identidade. A importância do conceito de "representações sociais" se dá na perspectiva de que as percepções do social nunca são neutras, e produzem práticas e estratégias que constituem sentidos e institucionalizam representantes do mundo social a partir da tradução de suas posições e interesses, descrevendo a sociedade como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse (CHARTIER, 1990).

É também fundamental pensar as obras dentro de seu contexto particular em diálogo com suas especificidades de linguagem, gêneros e uso de diversos suportes materiais. Este conjunto de elementos ao ser analisado pode permitir a

compreensão dos usos e significações do passado que hierarquizam a própria estrutura social e se configuram como lutas de representação (CHARTIER, 1991).

Tais disputas constituem, para o filósofo estadunidense Douglas Kellner (2001), um terreno em que se "reproduzem as lutas sociais existentes e transcodificam os discursos políticos da época". Para ele, as obras são produções complexas que apresentam representações sobre gênero, raça, nacionalidade (e sobre o passado) e ajudam a constituir a visão de mundo e o senso de identidade do indivíduo, induzindo à identificação ou mobilizando o desejo do espectador para certos modos de pensamento, comportamento e modelo (KELLNER, 2001). Nesse sentido, tanto a memória histórica quanto as disputas políticas de cada sociedade são postas em cena, e isso é igualmente válido para os Videogames e o restante da Indústria Cultural.

Para o historiador Jacques Le Goff, as representações, como qualquer documento histórico, possuem "intencionalidades inconscientes". Isso é, transmite visões de mundos, representações e imaginários que ultrapassam a dimensão intencional, expondo valores do momento de sua produção e permitindo-se ler através do que não diz explicitamente. Isso caracterizaria para o pesquisador um "monumento" dos que "venceram" e podem falar sobre o passado (LE GOFF, 1990).

A importância de atestar que a representação é fruto de decisões, escolhas e recortes impõe conceber que o "imaginário" é construído sócio-historicamente e é devedor de várias matrizes narrativas e lúdicas, constituindo sempre a ação de sujeitos localizados no tempo e no espaço que manipulam tropos e visões de mundo cuja intencionalidade pretende transformar a história em um objeto de entretenimento para consumo de massas.

Isso pressupõe o afastamento de perspectivas que entendem a resignificação de um arquétipo que paira ahistoricamente de forma inconsciente aos seres humanos, como para Flávia Gasi, que

compreende que há uma narrativa “ludológica” nos games cujo imaginário de trajetória antropológica é traduzido no processo de criação dos jogos digitais, limitado pela finitude da capacidade técnica da máquina (GASI, 2013).

Se, de certo, existe a limitação tecnológica, ainda se trata de um ambiente programado e gestado por humanos, que é fundamentalmente um espaço de escolhas e decisões culturais e políticas. Brenda Laurel defende que o conjunto de regras definidoras das interações dos jogos não podem ser como a vida real, por justamente serem uma seleção que definiria o propósito e as ideias contidas no jogo (LAUREL, 1991).

A efetiva dimensão histórica do videogame vem, portanto, da identificação através da análise da representação que a obra constrói em sua tripla dimensão (narrativa, espaço e interatividade) sobre a sociedade na qual se insere.

Em um dos mais influentes trabalhos para o campo, Janet Murray (2003) elabora um modelo explicativo das “narrativas interativas”. A partir do conceito de “autoria procedimental”, que pressupõe um meio que é construído por um “autor”, mas que só pode existir por completo enquanto interagido por um alguém que “navega” (explora espacialmente) e interage com o ambiente.

Para Murray, existem três eixos que guiam essa “procedimentalidade”: a imersão no ambiente, a possibilidade de agência dentro da narrativa, e a subsequente transformação que pode ser entendida de forma ambígua: transformação em Murray é compreendida ambigualmente como tanto o ato de tomar o papel do Outro dentro do ambiente virtual, e como a transformação que isso poderia acarretar no sujeito que interage. Assim, os jogadores podem se mover imersos em um mundo que não é mais o seu, e projetarem-se em avatares que lhes representam, ao se transformarem durante o processo (MURRAY, 2003).

Em oposição à essa visão “narrativista” dos games, Espen Aarseth em sua obra *Cybertext* (1997) inaugura o que veio a ser

considerado como a postura “ludológica” contra uma suposta “colonização” de outros estudos midiáticos como críticos literários e de cinema, afirmando o caráter essencialmente lúdico e não-narrativo dos jogos - podem possuir narrativas, mas não se trata de uma exigência.

Portanto, para Aarseth e outros teóricos, os jogos eletrônicos são textos “ergódicos” – pressupõem o input de um interator e o output de uma máquina, programada a moldar um sistema de regras (físicas, de condições e comportamentos) em uma simulação. No lugar de se assistir à tomada da Bastilha, com as ações imutáveis já pré-definidas, como em um filme, seria possível controlar um ou mais avatares, interagir com outros, em um conjunto de ações programadas que irão se comportar de diversas maneiras.

O embate entre “narrativistas” e “ludologistas” perpassou toda a primeira década do século XXI – e o seu resultado foi o estabelecimento dos Videogames em sua própria especificidade. Seria, portanto, na tensão entre os elementos audiovisuais constituídos no ambiente virtual estruturado sobre regras programadas que simulam o comportamento de agentes, grupos e situações, que os “jogos históricos” podem ser definidos como representações que apresentam uma narrativa sobre o passado.

Historicamente, apesar das primeiras gerações de jogos não terem foco no desenvolvimento da narrativa, Marie-Laure Ryan, aponta que a partir dos anos 1990 ocorreu um processo de “narrativização” dos videogames, no qual as regras passaram a ser contextualizadas narrativamente em espaços que recorriam a certos elementos, ou através de diálogos e cenas que a partir do desenvolvimento tecnológico do poder computacional, foram sendo construídas a partir de uma lógica associada ao cinema (RYAN, 2009).

Com este desenvolvimento concreto, se torna mais evidente o falso problema da separação entre o narrativo e o lúdico, sobretudo nas análises empíricas das obras da indústria (ainda que

como potencial de desenvolvimento de novos jogos, tal questão possa se manter). Nesse sentido, o game designer Eric Zimmerman, aponta que os Videogames não devem ser pensados dentro dos modelos de narração clássica, mas sim em uma narrativa estruturada sobre regras e com caminhos e objetivos próprios (ZIMMERMAN, 2004).

A “simulação” da História ultrapassa a dimensão de sua representação áudio-imagética e narrativa, estabelecendo regras e comportamentos regulados por códigos programados sob uma base matemática que determina certas ações e reações de objetos, indivíduos e grupos. Isso implica decisões ideológicas de decisão dos programadores que definem, em acordo com Chartier e Kellner, identidades e visões de mundo sobre indivíduos em grupos. Por exemplo, uma dama da sociedade pode andar mais lenta e cuidadosamente que um soldado, e enquanto a primeira desvia o olhar e o trajeto, o outro é condicionado a manter o curso reto e começar uma briga com quem trombar. Da mesma forma, este tipo de representação comportamental pode estabelecer que certos grupos podem ser mais violentos e irrazoáveis, ou povos considerados “primitivos” podem nunca “evoluir” tecnologicamente, enquanto outros são programados a progredir em uma escala civilizacional. Os próprios fatores que determinam o “ganhar” e o “perder” no jogo podem ser visões específicas da sociedade: o jogador deve agir performaticamente para solucionar conflitos políticos, ou acumular recursos e reinvesti-los como um capitalista para ter mais chances de vitória.

A partir desta perspectiva, é possível compreender que a representação audiovisual, a estrutura de regras e a própria interação do jogador com o espaço é fruto de decisões, escolhas de compreensão e definição do mundo social através desta linguagem, que comporta uma tensão entre a narrativa, o espaço de interação e a própria jogabilidade. Nos atentaremos agora ao caráter de maior especificidade dos games – seu espaço e possibilidades de interação.

Espaço e Interatividade

A estrutura central na qual os jogos eletrônicos constituem a representação histórica é a partir do seu espaço virtual que reconstitui, de diversas maneiras, a simulação de um ambiente do passado. Distintos tempos históricos são estruturados a partir de códigos computacionais que estabelecem regras de funcionamento, simulando sua existência.

Assim, este espaço é regido por uma dimensão audiovisual bidimensional ou tridimensional, que comporta a simulação da física (restrições físicas ou a gravidade, por exemplo), do comportamento de dados objetos (como o movimento de pessoas, animais e obstáculos) e as regras que definem, de acordo com o estudioso de games uruguaio, Gonzalo Frasca, o que o jogador pode (can) ou não, deveria (should) ou não, e deve (must) ou não fazer. Essas regras definem o sistema de perdas e ganhos dentro do jogo e orientam o que o jogador deveria fazer para progredir (FRASCA, 2007).

Na dimensão audiovisual, por um lado há em alguns jogos, cenas construídas a partir de uma linguagem cinematográfica, por outro, há um espaço explorável que contém elementos que evocam um significado narrativo (NITSCHE, 2008).

Isso é, um game que apresenta a Revolução Francesa como tema, como por exemplo *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2013) coloca o jogador diante não só de uma cena que apresenta multidões enfurecidas, como exige que ele tenha que lidar com ela em sua movimentação pelo espaço reconstituído da Paris do final do século XVIII (ver Figura 3). Assim, o espaço nos jogos eletrônicos é um fator de suporte para prender o jogador no universo do game e situar ações, objetos e mesmo a interação com outros jogadores. O conjunto de regras se associa ao ambiente representado. Isso significa que o meio de contar narrativas não é necessariamente linear, mas sim prover meios contextuais através de imagens e sons

para construir sentido, constituindo uma negociação entre jogador e a estrutura de regras codificados no ambiente (NITSCHKE, 2008).

Figura 3: Assassin's Creed Unity



Fonte: PCGamer.com

Os jogos eletrônicos apresentam representações escalonadas e labirínticas do espaço histórico. A partir de referências historiográficas e da Indústria Cultural, formatam o passado em um ambiente virtual explorável planejado para o entretenimento. Os Game Designers arquitetam espaços com paisagens e narrativas históricas em que objetos são dispostos para a interatividade do jogador, sendo possível "brincar" neste playground de diferentes formas: correr, escalar, manipular certos aspectos, administrar o funcionamento, etc. Tal perspectiva advém de conceitos da arquitetura e da engenharia social estadunidense para planejar espaços coerentes que servem a propósitos funcionais. Uma vez que o ambiente digital destaca-se do contexto imediato com outros espaços e pode ser desenvolvido separadamente deles e

independente de regulações de construções ou limitações em termos de altura, largura ou profundidade (JENKINS; SQUIRE, 2002). Esta ideia de espaço de possibilidade, originou-se na matemática e veio à ser aplicado na arquitetura virtual. Se o diretor de um filme controla o “quando” e o “se” as informações chegam ao espectador, o game designer têm de distribuir as informações através do espaço de forma que exista a possibilidade do jogador as alcançar (JENKINS, H; SQUIRE, K, 2002).

A “liberdade” da interatividade é um conjunto de escolhas em que o espaço e as ações possíveis são planejadas e estão sobre um ambiente controlado, desenhado pelos “engenheiros da diversão”, que estimulam ou desestimulam certos comportamentos através de recompensas ou punições imediatas ou a longo prazo. Para Gonzalo Frasca, além das regras que modelam a forma na qual o mundo funciona, existem as Grade e as Goal rules que definem os ganhos e perdas do jogador dentro da perspectiva do sistema, bem como os objetivos impostos pelo sistema de regras que define condições de vitória ou derrota (FRASCA, 2007).

Esta exigência de agir sobre o espaço e seus elementos é regido por regras que determinam o que é possível ou não fazer: da possibilidade de misturar-se com ela ser um obstáculo à livre circulação. Essas possibilidades de atuação do jogador constituem um discurso próprio que retém múltiplos significados. Para o game designer Chris Crawford as ações que o jogador pode realizar dentro do jogo podem ser conceituadas como “verbos” (verbs), e definem as diversas possibilidades de interação, como por exemplo, correr, pular, manipular objetos, etc. (CRAWFORD, 2003). Para Snheiderman (1991), são três as instâncias de manipulação gráfica nos ambientes virtuais: 1) a representação continua do objeto de interesse; 2) a sintaxe dos comandos interativos e as condições específicas dentro do dinâmico espaço virtual; 3) as aberturas ou limitações às opções interativas, seja possibilitando o acesso direto aos objetos, como escalar ou pegar uma arma, ou limitando diante de necessidades da

narrativa. Para James Newman (2002), não podemos compreender a identificação dos jogadores com a ação dos personagens em tela de maneira absoluta, pois muitas vezes há um contraste entre cenas fílmicas que fogem ao controle do jogador aos momentos em que há possibilidade de manuseio direto do avatar controlado num ambiente de espaço navegável.

Figura 4: Call of Duty II: Normandy



Fonte: IGN.com

Para Frasca, o processo de definição da identidade e dos “verbos” pressupõe uma decisão que define a jogabilidade, mas que contém um caráter ideológico (FRASCA, 2007). Por exemplo, em Call of Duty II (Figura 4) é possível utilizar um grande arsenal de armas para aniquilar os inimigos, mas não há possibilidade de conversação, diplomacia, aprisionamento ou rendição. Este tipo de decisão condiciona a experiência do jogador com a experiência histórica

representada por definir o que é ou não é possível ou desejável dentro daquela guerra simulada em particular.

Para entender melhor esta questão, Bullinger e Salvatti (2013) propõem o conceito de “autenticidade seletiva”. Em suas perspectivas, o conteúdo é selecionado pelos produtores para a criação de uma autenticidade imersiva que satisfaça as expectativas da audiência sobre o tempo histórico representado, sem estar preso a divisões entre fato e ficção (SALVATTI e BULLINGER, 2013). Neste sentido, jogos como Call of Duty apresentam armas, vestimentas e cenários que criam o aspecto de verossimilhança, para constituir uma dimensão narrativa que ignora diversos aspectos da guerra em prol de um entretenimento determinado.

Por este caminho, é possível atestar que para além da dimensão temporal das narrativas – em um sentido do desenrolar dos eventos-, os games possuem uma dimensão propriamente espacial da narrativa, em que as representações e o contar-histórias se dão através do espaço representado e do comportamento de objetos simulados, em elementos que são distribuídos em um grande número de locais e artefatos. Isso implica na possibilidade do jogador observar e interagir com objetos do que reagem à interação através de um comportamento programado. Nesse sentido, os espaços virtuais modelam a representação dramática, que impacta diretamente na compreensão (NITSCHKE, 2008).

Este modelamento é realizado através de outro elemento que estabelece a particularidade dos games: a questão do olhar. Através de uma câmera virtual, os jogos possuem mecanismos que determinam este mesmo olhar, inexistindo um “ponto de vista natural”. A natureza da câmera (virtual ou real) é a de selecionar, enquadrar e interpretar (NITSCHKE, 2008). Sua funcionalidade é a de direcionar a percepção e atrelar significados específicos aos elementos que o jogo apresenta, garantindo um acesso otimizado a poluição de “informações” constituindo um dos principais mecanismos de construção da narrativa. Para Gosciola (2017), a

câmera no espaço virtual é um perpétuo plano-sequência, um registro sem interrupções que dinamicamente muda o foco de direção da atenção (GOSCIOLA, 2007). A câmera virtual é uma “entidade” matemática, não física; não capta a luz, mas cria a projeção de um ponto de vista imaginado no monitor, podendo mimetizar as posições tradicionais.

Para Nitsche (2008), existem quatro comportamentos dominantes da câmera nos games: a) câmera que segue o avatar em terceira pessoa; 2) câmera topográfica; 3) câmera em primeira pessoa; 4) Câmera estática. Os espaços navegáveis apresentam articulações e tensões entre a forma de interatividade (jogabilidade), sua apresentação (pela câmera) e a narrativa. Estas diferentes câmeras compõem os diversos gêneros de representação histórica. Por exemplo, em *Assassin’s Creed*, o corpo humano representado em “terceira pessoa” é o ponto de vista do foco da câmera. Em *Call of Duty*, a câmera simula uma “primeira pessoa” para pretender a imersão de um soldado em um campo de batalha. Em *Age of Empires*, a câmera acima da sociedade indica um controle sobre o espaço civilizacional.

Através dessa composição e seleção, a perspectiva narra o espaço ao jogador, que por sua vez, determina as possibilidades de performance em suas estruturas de regras.

Considerações finais

Os jogos eletrônicos são uma das mercadorias que mais crescem no mundo globalizado, e suas representações culturais sobre a História tornam-se cada vez mais proeminentes em círculos sobretudo infanto-juvenis. Jogos de séries como *Assassin’s Creed* e *Call of Duty* vendem milhões de cópias anualmente. Através de espaços virtuais que simulam momentos e lugares do passado, constituem narrativas e formas de jogar inovadoras, permitindo aos jogadores performarem como “super-heróis” em seus tempos

históricos favoritos, ou a tarefa de gerenciar sua própria civilização e sua ascensão na corrida do Progresso.

Com o crescimento das capacidades gráficas diante da rápida aceleração da tecnologia computacional, os ambientes realistas e cheios de detalhes fornecem aos jogadores um acesso a uma suposta reconstituição histórica mais ampla e verossímil que em outras mídias.

Os potenciais de discussão acadêmica e educacionais são muitos, e estes espaços devem passar a incluir em seu hall de objetos os jogos eletrônicos em sua linguagem própria. Compreender seus mecanismos e atestar o caráter ideológico de suas formas e conteúdos passou a ser uma das tarefas mais importantes de nosso tempo. A disputa de memória sobre o passado deslocou-se dos tradicionais polos e formatos para a produção dentro de uma Indústria Cultural que continuamente apresenta novos produtos e estabelece uma circulação nunca antes vista.

Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. Trad. Guido Antonio de Almeida.

BULLINGER, J. M. e SALVATI, A. J. Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm, ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past**. Digital Games and the Simulation of History. New York: Bloomsbury, 2013.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001.

CHARTIER, R. **A História Cultural**. Entre Práticas e Representações. Lisboa: DIFEL, 1990.

CHARTIER, R. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 5, n.11, jan.-abr.1991.

CRAWFORD, C. **Chris Crawford on game design**. New Riders Publishing, 2003.

FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – IT University of Copenhagen, 2007.

GASI, F. **Videogames e Mitologia**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

GINZBURG, C. **Mitos, emblemas, sinais**. São Paulo: Cia. Das Letras, 1989.

GOSCIOLA, V. **A Linguagem Audiovisual do Hipertexto**. In: FERRARI, P. Hipertexto, hipermídia. São Paulo: Contexto, 2007.

GUIMARÃES, Daniel de Vasconcelos. **O campo de referência dos videogames: Estudo Semiótico sobre o Objeto Dinâmico do Game**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). PUC-SP. 2008.

HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JENKINS, H. **Game Design as Narrative Architecture**. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. First Person. Cambridge: MIT Press, 2004.

___; SQUIRE, K. Art of contested spaces. In: King, L. (Org.). **Game on: The history and culture of video games**. New York: Universe Publishing, 2002.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

LE GOFF, J. **Memória-História**, Campinas: Ed. UNICAMP, 1990.

MENESES, U. Fontes Visuais, Cultura Visual, História Visual: balanço provisório, propostas cautelares. **Rev. Br. de História**, SP, v. 23, n. 45. 2003.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

NAPOLITANO, M. A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado: uma análise comparada de Amistad e Danton. In: CAPELATO, M.H.R. et al. (Orgs.) **História e Cinema**. São Paulo: Alameda, 2007. p. 66-68.

_____. A História depois do Papel. In: **Fontes Históricas**. Carla Bassanezi Pinsky (org.) 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.

NEWMAN, J. The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. **Game Studies: the international journal of games**, v. 2, n. 1, jul. 2002.

NITSCHKE, M. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008.

RYAN, M. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**. v. 1, 2009.

ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004. pp. 154-163.

ROSENSTONE, Robert. **A história nos filmes, os filmes na história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

O FADO NA CIBERCULTURA: identidade e memória luso-brasileira em plataformas digitais

Márcia Ramos de Oliveira
Igor Lemos Moreira
Lucas Txai Medeiros da Fonseca

Introdução

A verve de Fernando Pessoa, ao destacar em verso, a condição do homem universal, partindo da tradição histórica portuguesa de se lançar aos mares, quando declarou que “navegar é preciso, viver não é preciso”, inseriu na modernidade e na pós-modernidade a presença lusitana. Junto a este forte traço de identidade, cruzando oceanos e continentes, encontra-se também o fado, como manifestação desta presença, interagindo, dialogando, atravessando fronteiras e territórios de nações e culturas. O processo de diáspora conhecido pelo trânsito cultural de diversos povos com os quais os portugueses fizeram contato, pode ser percebido de forma evidenciada nas manifestações culturais, especialmente a

partir do uso do idioma, e neste caso, da linguagem musical que se agrega.

O fado, de origem imprecisa, tornou-se no século XX, parte do processo de construção identitária de Portugal, especialmente considerando os suportes imaginários construídos no desenvolvimento da indústria cultural, e neste caso, fonográfica. A força deste gênero musical, destacava como parte do referencial simbólico português características como o forte apelo emocional presente na dramaticidade das canções; a execução das músicas tendo a voz estendida, ampliada, apoiada pela guitarra portuguesa; o lirismo exuberante nas letras das canções, que exaltavam o diálogo com Deus como parte da afirmação das paixões humanas; a monumentalidade da natureza integrando a construção de metáforas simples e poderosas na simplicidade e sofisticação de uma forma poética e filosófica de ser e estar no mundo. Tudo isso pode ser conferido na potências dos versos presentes na canção "Foi Deus", ícone da identidade portuguesa, que se somou enquanto via de identificação a magistral interpretação de Amália Rodrigues. O registro desta música em fonograma e voz, praticamente impulsionou a que esta canção assumisse a condição de um "segundo" hino de Portugal

Não sei, não sabe ninguém
Por que canto o fado
Neste tom magoado
De dor e de pranto
E neste tormento
Todo o sofrimento
Eu sinto que a alma
Cá dentro se acalma
Nos versos que canto

Foi Deus
Que deu luz aos olhos
Perfumou as rosas
Deu oiro ao sol
E prata ao luar
Foi deus
Que me pôs no peito
Um rosário de penas
Que vou desfiando
E choro a cantar
E pôs as estrelas no céu
E fez o espaço sem fim
Deu o luto as andorinhas
Ai, e deu-me esta voz a mim

Se canto
Não sei o que canto
Misto de ventura
Saudade, ternura
E talvez amor
Mas sei que cantando
Sinto o mesmo quando
Se tem um desgosto
E o pranto no rosto
Nos deixa melhor

Foi Deus
Que deu voz ao vento
Luz ao firmamento
E deu o azul às ondas do mar foi deus
Que me pôs no peito
Um rosário de penas
Que vou desfiando

E choro a cantar
Fez poeta o rouxinol
Pôs no campo o alecrim
Deu as flores à primavera
Ai!, e deu-me esta voz a mim.

Como a letra descrita evidencia, o fado dá consolo e define a quem o canta. A voz assim entoada, torna-se um dom. Associado a uma criação divina, assemelha-se as forças da natureza e define a grandeza e a finitude do indivíduo que o profere.

No sentido etimológico, a palavra fado tem origem no latim e está associada como definição ao termo "fatum", também percebido com o significado de destino. Observando esta definição, logo a vinculamos a tradição clássica na formação do conhecimento histórico, tradição clássica quanto a formação do conhecimento histórico, especialmente originado nos povos mediterrânicos e, no caso, os gregos.

Em novembro de 2011, o fado foi elevado à categoria de Patrimônio Oral e Imaterial da Humanidade pela UNESCO, em processo equivalente ao que já vinha ocorrendo com outras formas de manifestações culturais de forte traço identitário relacionado aos países de origem. Exemplo de processo similar, pode-se considerar o caso do samba, e do frevo, no caso brasileiro, também reconhecidos como patrimônio universal pela mesma entidade em 2005 e 2012.

A etnomusicóloga portuguesa Susana Sardo (2014) , em análise sobre a canção portuguesa em contexto posterior ao Estado Novo em Portugal, descreveu as alterações e novas atribuições ao fado nesta conjuntura,

Durante a ditadura Salazarista em Portugal (1933- 1974) num período histórico-político designado por

Estado Novo, o investimento no quadro da reconstrução de uma "identidade portuguesa" ficou conhecido por "Política do Espírito". (...) nos diferentes estratos da sociedade portuguesa mas, sobretudo, naqueles formalmente menos escolarizados, cultivar o "orgulho de ser português", através da projeção de uma imagem de um país espiritualmente rico, apesar de economicamente pobre. Alguns instrumentos disciplinadores foram então promovidos sobretudo através de um tríptico que ofereceu a Portugal o epíteto de "o país dos três eses": Fado, Futebol e Fátima. A consagração de um estilo de música nacional, como o Fado, associado ao investimento no Futebol, também no quadro internacional, como dispositivo de aglutinação e construtor de sentimentos pátrios convergentes, e à religiosidade fervorosa e piedosa que estimulava as peregrinações ao santuário de Fátima, constituíram os três pilares de um processo lento, mas eficaz, para levar a bom termo o regime ditatorial de raiz fascista. (...)

A reação a este status quo encontrou no universo musical da canção de protesto um suporte igualmente forte

de contraposição ideológica e política. Na década de 1960 emergiu em Coimbra um movimento de contestação associado à Universidade que ganhou forma em 1962, com a primeira crise académica consagrada em Abril de 1969, com a instauração do luto académico. Este movimento teve consequências trágicas para a academia, designadamente a prisão de dirigentes associativos, a integração de estudantes nas tropas portuguesas que combatiam na Guerra Colonial em África, e a expulsão de professores da universidade. É justamente no seio da academia que tem origem um movimento musical inicialmente associado ao fado de Coimbra, que se formaliza a partir da criação de um novo género musical, a “balada de Coimbra” e, mais tarde, pela chamada “canção de intervenção”, “canção política”, “canção de protesto” ou “canção de réplica”.

Vejam os então alguns exemplos de como estes uni- versos musicais se construíram para depois analisar o modo como resistiram aos próprios contextos ideológicos que lhes deram origem, num processo contínuo de despolitização e conseqüente repolitização, mantendo assim a sua

validade representativa e, portanto, transcontextual (SARDO, 2014. p. 65).

Sardo (2014) reitera o caráter transitório assumido pelos gêneros musicais, diante de contextos históricos distintos, o que possibilita, a exemplo do fado, compreender sua permanência como importante referencial simbólico da comunidade portuguesa ao final do período ditatorial, estabelecendo novas atribuições de sentido nas gerações que se sucederam,

Nestes 40 anos de vida em democracia os contextos ideológicos, políticos e institucionais de produção e de recepção associados aos universos musicais de que falei, alteraram-se profundamente mas as diferentes músicas permaneceram e alimentaram-se, tornando-se mais transversais e, em alguns casos, mais poderosas. Na verdade parece que os múltiplos sujeitos envolvidos na produção e consumo das músicas, como que as desideologizaram priorizando a sua componente de interlocução estética e, com ela, a manutenção de um lugar onde continuam a fazer sentido. Até que ponto estas músicas – o fado, o folclore e a canção de protesto – podem efetivamente permanecer como textos (com)sentidos, enquanto dispositivos icônicos de um modo de ser

português, em contextos tão diversos como aqueles do passado, em que politicamente foram instrumentalizados ou proibidos, e os contemporâneos que lhes permitem finalmente aceder à consciência e dimensão real de criatividade?

A música é um comportamento profundamente transitório. Um dos desafios mais entusiasmantes para o seu estudo reside no entendimento sobre o modo como as diferentes músicas sobrevivem ao tempo e aos lugares adquirindo sentido para indivíduos distintos em tempos e em lugares diversos. (SARDO, 2015. p. 76)

Marina Bay Frydberg (2016) chega a conclusões aproximadas ao investigar as formas de transmissão tradicionais do choro, do samba e do fado junto a geração de músicos já nas décadas iniciais do século XXI,

(...) a nova geração do fado também adquiriu muito do seu conhecimento sobre este gênero musical e, fundamentalmente, construiu o seu gosto por este tipo específico de música a partir de uma transmissão familiar intergeracional. Foi através de mães, pais, avós ou irmãos que o fado começou a fazer parte da vida dos jovens fadistas. Não simplesmente porque os seus familiares gostavam e

ouviam esse gênero musical popular e português, embora somente isso já seja uma forma de transmissão familiar do fado, mas porque algum parente próximo era ou já tinha sido, em algum momento da vida, fadista profissional. (FRYDBERG, 2016. p. 151)

Como evidência deste processo de construção de significados pela música o fado "Foi Deus" exemplifica a transição atravessada pela canção. Composto nos anos de 1940 a 50 pelo português Alberto Janes, foi entregue especialmente a Amália Rodrigues para que o interpretasse. A cantora já havia gravado outras composições do mesmo fadista, mas este em especial, define em grande medida a trajetória da dupla. O primeiro, de vários registros desta canção, feitos por Amália Rodrigues, em disco, teria ocorrido entre 1952 e 53. Neste caso, a canção e a cantora integraram-se como parte e reforço da construção de identidade de Portugal.

A aproximação cultural e simbólica entre Portugal e o Brasil pode ser também percebida na constante presença de Amália Rodrigues no Rio de Janeiro, cidade onde gravou seu primeiro fonograma em 78 rpm, apresentou-se em cassino e teatros de revista, casou-se com um brasileiro, tendo inclusive fixado moradia por um período de sua vida. Em 1973, apresentou-se em show memorável na famosa casa de espetáculos "Canecão", a convite de Ivon Cury. O registro desta atuação, não por coincidência ou acaso, pode ser conferido na plataforma do Youtube, a exemplo da possibilidade de acesso a memória e história da música mediante uso deste recurso²⁶.

²⁶ Youtube; show de Amália Rodrigues na casa de show "Canecão", no Rio de Janeiro, em 1973; na interpretação da canção "Foi Deus". Acesso em outubro de 2015: <https://www.youtube.com/watch?v=tb6BgMz0FNs>

Este breve trabalho pretende demonstrar como estudo exploratório, alguns exemplos da aproximação musical e identitária de Portugal e Brasil. Como estudo de caso específico, portanto, pretende identificar e relacionar alguns elementos de análise nas plataformas digitais e sites utilizados como amostragem.

Relações entre História do Tempo Presente e memória

As considerações apresentadas neste trabalho tem como referência outras demandas de investigação oportunizadas pelo desenvolvimento do Projeto de Pesquisa “A Experiência dos Laboratórios de História Oral e Imagem e Som diante da História Pública: Estudos de caso e reflexões (2014/2016)”, que priorizou como fonte de estudo os espaços virtuais assim identificados, observados como acervos de memória e documentação. A metodologia empregada no Projeto, no que se refere a observação e identificação dos elementos característicos dos portais, sites e blogs, orientaram a perspectiva e abordagem realizada quanto a elaboração deste trabalho em específico, a medida em que se utilizou de outros portais, sites e blogs não previstos no mesmo Projeto citado. Por isso, em boa parte, consideramos as reflexões aqui apresentadas, parte de um estudo exploratório quanto a novas possibilidades de trabalho com tais fontes documentais e análise.

A importância destes referenciais na construção da pesquisa, especialmente no desenvolvimento do ofício do historiador, contempla e evidencia o acesso a tal informação e sua disponibilidade de resultados ao público acadêmico e ampliado.

Como pretendia-se uma abordagem exploratória, qualitativa, foram poucos os exemplos para a elaboração deste texto. Como critério adotado, pretendia-se perceber nos espaços virtuais escolhidos a presença de elementos que apontavam para a aproximação na construção de uma outra identidade, nem brasileira ou portuguesa, mas luso-brasileira. Como perspectiva mais geral, buscou-se observar a diversidade das manifestações registradas, na

condição de espontâneas, autônomas, e/ou oficiais/governamentais entre os dois países a partir do século XXI pelo uso dos recursos digitais.

Segundo Dilton Maynard, “Pesquisar a história da Internet, assim como navegar, é preciso” (MAYNARD, 2011, P. 42). A prerrogativa defendida pelo autor, evidencia a perspectiva desta comunicação, especialmente no que se refere as análises de história envolvendo temas da atualidade, como objeto de estudo dos historiadores e sua busca por fontes de pesquisa. Na expressão cunhada por Roy Ascott, vivenciamos na contemporaneidade o “Segundo Dilúvio”, “Porém, ao contrário dos tempos de Noé, as águas do novo dilúvio são formadas por dados, notícias, imagens, músicas e tudo o mais que circula no universo eletrônico.” (ASCOTT apud MAYNARD, 2011. p. 16.). A metáfora repete-se na afirmação de Pierre Lévy, quando afirma, “O segundo dilúvio não terá fim. Não há nenhum fundo sólido sob o oceano de informações. Devemos aceitá-lo como condição. Temos que ensinar nossos filhos a nadar, a flutuar, talvez a navegar.” (LÉVY apud MAYNARD, 2011. p. 15.)

Diante das afirmações que direcionam a construção e a divulgação do conhecimento histórico diretamente relacionado as mídias digitais, outras reflexões agregam-se ao tema a exemplo da perspectiva da história pública na interação com a história digital.

Na afirmação de Jill Liddington, história pública representa a diversidade de histórias possíveis existentes no atendimento a públicos distintos, por isso a dificuldade em sua definição. No entanto, ressalta o comprometimento dos historiadores com relação a sua “audiência”, como finalidade de sua produção, quando declara,

Devemos, certamente, colocar a audiência no centro do palco. Os historiadores públicos – em oposição aos privados – tem consciência da audiência e provavelmente, desde o

início de uma ideia ou projeto, buscaram estar atentos a leitores e audiências ampliados, visando aumentar o acesso público ao passado.”(LIDDINGTON, 2011, P. 47)

Sob diversos aspectos, a dimensão ocupada pela história pública justapõe-se a outros universos da pesquisa histórica a exemplo da história oral, e da importância dos acervos documentais relacionada a mesma, redimensionando a importância do banco de dados existentes e do acesso a informação que contém.

Juan Andrés Bresciano vem dedicando-se a debater este conjunto de questões em sua vasta produção ao colocar no centro da discussão temas como a memória histórica e os espaços virtuais, especialmente diante das novas tecnologias. Questionando-se especificamente quanto ao ofício do historiador, a continuidade de seu trabalho, diante do impacto e do desafio deste novo mundo globalizado pela comunicação. As questões que coloca tendem a destacar, como parte deste processo, as sociabilidades que surgem, a dimensão coletiva e a construção de identidades não mais pautadas pelos limites territoriais. Diante do que considera este autor, ao elencar um conjunto de tipologias que identificam as características das plataformas digitais disponibilizadas, a diversidade deste universo informacional é notadamente amplo. Declara Bresciano,

La institucionalización académica configura uno de los ámbitos en los que el influjo de las nuevas tecnologías en la investigación histórica resulta claramente perceptible. En el transcurso de los últimos veinte años, surgen al menos treinta centros universitarios que desde Estados

Unidos y Europa se constituyen en modelo de la adopción sistemática de los recursos informáticos en los estudios del pasado. Estos centros estimulan una Historiografía plenamente digital, desde las tareas de recabar la documentación necesaria para el abordaje de un tema, hasta la instancia de difusión de los resultados investigativos. La Historia Oral, en cuanto subcampo disciplinario, no es una excepción en dicha tendencia. En los últimos años, se consolidan tres modalidades de institucionalización académica que reflejan las nuevas dinámicas. La primera se relaciona con la conformación de redes telemáticas de discusión y de intercambio entre especialistas. La segunda se vincula con la conformación de centros, propiamente dichos, entendidos como unidades operativas de instituciones universitarias o terciarias, en los que se ejerce la docencia, la investigación y las tareas de extensión. La tercera modalidad supone el emprendimiento de proyectos colectivos – que involucran a varias entidades y organizaciones – y que indagan sobre la Historia Oral Digital, sus posibilidades presentes y su proyección hacia el futuro.” (BRESCIANO, 2010)

O crescente interesse pelo testemunho e o aperfeiçoamento da história oral encontram-se relacionadas na renovação de novos debates entre memória e história. Andreas Huyssen (2014) destaca que as décadas de 1970 e 1980 foram de fundamentais importância para os debates sobre a memória a partir de três eixos principais. O primeiro deles seria um interesse público pelo passado, marca de uma sociedade que viveria sob a latência da Segunda Guerra Mundial, marcada por Henry Rousso (2016) como a última grande catástrofe de proporções mundiais. Tal noção de catástrofe seria referente ao último momento de maior impacto ou ruptura nas sensibilidades e que, de múltiplas maneiras, seria como uma espécie de sombra do passado que pressionaria o presente. Marcada por uma sociedade latente por historicidade essas demandas ocorrem também pelo como característica própria do século XX, interpretado como o momento de retomada do acontecimento ou o século da "acontecimentalização". Demarcando o fim, o início e a continuidade, o acontecimento interiorizado e significado pelos sujeitos, além de muitas vezes construídos pelas mídias, relaciona-se então as ideias de catástrofe e de latência por historicidade na medida em que atua nos modos como sujeitos e sociedades lidam com o tempo, marcando muitas vezes rupturas na relação com o regime de historicidade.

Esse interesse público pelo passado, defendido por Huyssen (2014), seria expresso através de práticas midiáticas e de processos de comercialização da cultura em livros, audiovisuais e movimentos da indústria cultural como a moda retrô. Ao mesmo tempo, existiria, aliada a essa latência do tempo vivido (Gumbrecht, 2014), a emergência e/ou intensificação de movimentos sociais ligados aos direitos humanos que visavam políticas de reparação aos períodos de autoritarismo no século passado e articulados a novas políticas de memória como no caso da França, na década de 1980, conforme define François Hartog (2013).

Rouso (2016) também atribui outro significado a memória na função que passa a ocupar na história das décadas de 1970 a 80, sendo foco de interesse e uso acentuado. A criação do Instituto de História do Tempo Presente (IHTP) na França, entre 1978 e 1980 está associado a percepção dos pesquisadores atentos as problematizações acerca da memória e do presente escondido, além das noções de trauma e a dimensão do testemunho. Admitindo que a memória seria muito mais uma elaboração do presente como projeção sobre o passado do que o relato sobre o ocorrido, ou o próprio passado, os historiadores. A partir deste período, percebeu-se uma alteração na conduta dos historiadores, que passaram a se interessar mais pelos espaços de construção da memória, a exemplo do caso francês (HARTOG, 2013). Evidenciava-se que não poderiam permanecer alheios aos usos da memória e diante disso a necessária problematização sobre esta problemática, direcionando posturas mais ou menos atuantes com relação a intervenção nos contextos contemporâneos que envolviam tais disputas. Conforme destaca Rouso (2007), o testemunho e o trauma são marcas do século XX e a evocação da memória certamente traria implicações sociais, culturais, econômicas e políticas. Neste sentido, Huyssen (2014) também destacou as implicações políticas dos conflitos de memória.

Retomando os movimentos de reparação do passado também destacados por Carlos Fico (2012), reflexões que igualmente indicam momentos de emergência de manifestações pelo chamado "direito de memória", no caso da historiografia brasileira. Interpretação aproximada ao que se verificou também com relação aos períodos totalitários e/ou autoritários no caso da história brasileira, ou alemã, como também destaca Huyssen (2014), oportunizando sistemáticas de abrandamento ou negacionismo das situações traumáticas, ou ainda em políticas de esquecimento associadas as mesmas.

Andreas Huyssen (2014) amplia o debate acerca das dimensões da memória ao expandir a discussão aos aspectos globais

ou transnacionais envolvidos, cuja compreensão extrapola as relações locais para tal entendimento. Huysen (2012) ainda apontou como sintomas desta sociedade latente por historicidade e “presentista”, a necessidade dos processos de construção e significação de memória e, associado a isso, a necessidade de eventos comemorativos.

François Dosse (2013) também fez alusão cada vez mais necessária presença dos processos de rememoração dos eventos nas sociedades contemporâneas de rememoração dos eventos, as reincentes práticas de ressignificação, ao comentar o episódio do 11 de setembro de 2001, nos EUA, a partir das práticas midiáticas e dos discursos políticos diretamente relacionados.

Ainda sobre as dimensões da memória em sua relação com o tempo presente, vale destacar as práticas associadas aos processo de patrimonialização conforme destacam Huysen (2012) e Márcio Seligmann-Silva (2012). . Ambos destacam esta via de abordagem e seus textos suscitam questionamentos sobre as implicações de nosso desejo de lembrar, o que em processo contínuo resultaria talvez no provável maior esquecimento, diante da impossibilidade de patrimonializar tudo. Neste sentido, os meios digitais seriam parte deste movimento de preservação da memória, atuando nos dois sentidos da lembrança e do esquecimento, ou nas palavras de Seligmann-Silva (2012) da “hipermnésia social”.

Sobre o fato nos meios digitais

A partir destas considerações, destacamos mais uma vez o caráter exploratório e circunstancial deste trabalho. Pelo que optou-se em trabalhar com apenas 5 exemplos de imersão, considerando-se como abordagem os aspectos diretamente relacionados ao fado, e ao “novo fado”, enquanto tema e interação, a citar : a) o pertencimento a comunidades e grupos ; e, b) as abordagens oficiais e/ou institucionais.

Os sites e blogs escolhidos foram:

- a) O Jornal "Mundo Lusíada" e , especificamente nele contido,
a Coluna "Fado no Brasil", :
<http://www.mundolusiada.com.br/category/colunas/sociedade-brasileira>;
- b) O Mundo Fado Brasil :
<http://mundofadobrasil.blogspot.com.br>;
- c) O Museu do Fado : <http://www.museudofado.pt>;
- d) o Blog "Todos temos nosso fado" : <http://agal-gz.org/blogues/index.php/fado> ;
- e) o "Festival Fado do Brasil": <http://festivalfadobrasil.com/>.

27

Conforme já apontado, optamos por identificar e observar este conjunto de informações a partir de um modelo de fichamento já em uso no Projeto de Pesquisa referenciado no início do texto, conforme os 2 exemplos que se seguem.

Museu do Fado (Portugal)	
1. INSTITUIÇÃO	EGEAC
2. SITE	http://www.museudofado.pt/
3. 1ª IMPRESSÃO	Simples, chamativo, organizado.
4. INTRODUÇÃO/APRESENTAÇÃO	Possui um menu com apresentação do objetivo e da história do museu. http://www.museudofado.pt/gca/index.php?id=12

²⁷ Todos foram acessados ainda nestes meses de outubro e novembro de 2015, contendo as referências aqui explicitadas.

5. EQUIPE	<p>Apresenta como equipe três links, e nenhum nome de pessoa física. Como criação e edição de conteúdo, o próprio Museu do Fado, além disso, apresenta um website para o desenvolvimento e um para a "consultoria web".</p> <p>http://www.museudofado.pt/gca/?id=31</p>
6. OBJETIVOS	<p>Apresenta no seu menu "missão" o objetivo do museu. "angariação, preservação, conservação, investigação, interpretação e fruição do acervo patrimonial alusivo ao universo do Fado, promovendo o conhecimento e a aprendizagem contínua e pluridisciplinar sobre esta expressão musical."</p> <p>http://www.museudofado.pt/gca/index.php?id=11</p>
7. PROJETOS DESENVOLVIDOS	<p>Possui disponível um menu com 30 publicações do museu. Não deixa explícito se são cartazes de exposições ou publicações para consulta local.</p>
8. CONTATO	<p>Na parte debaixo do site está disponível o endereço, telefone e e-mail para contato com o museu.</p>

9. MÍDIAS DISPONÍVEIS	Possui um menu dividido em oito abas onde apresenta um “centro de documentação”, no entanto não fica explícito se são apenas cartazes ou publicações para consulta local.
10. LINKS EXTERNOS	Links para o portal do EGEAC, o TripAdvisor e a página do Facebook do Museu.
11. ACERVO SONORO	Na aba “discografia” do menu “Centro de Documentação” é possível analisar diversas capas de CDs, no entanto não estão disponíveis para consulta online
12. ACERVO DE IMAGENS	Vários cartazes e documentos digitalizados sobre o fado. Muitos cartazes fazem parte de outro tipo de mídia (como o da discografia, por exemplo).
13. ACERVO DE VÍDEO	Não possui.
14. PUBLICAÇÕES	Na aba “Publicações do Museu”, no menu “Centro de Documentação” existem vários cartazes de publicações, mas não deixa claro se é para consulta local ou se os cartazes são as publicações.
15. LIVROS	Possui uma biblioteca específica sobre o fado que pode ter seu acervo pesquisado no site, no entanto os livros não são disponíveis para

	consulta online.
16. PARCEIROS	Em "Links Úteis", conta com oito sites de parceiros do site.
17. DEMAIS OBSERVAÇÕES	- Falta informação sobre os documentos, se estão disponíveis para empréstimo, ou só o cartaz mesmo.

Tabela 1: Elaboração dos Autores

FESTIVAL DE FADO DO BRASIL	
18. SITE	http://festivalfadobrasil.com/
19. 1ª IMPRESSÃO	Site limpo, eficaz, com uma arte bem feita e bem definida.
20. INTRODUÇÃO/APRESENTAÇÃO	Apresenta, na página inicial, o Festival, explicando que artistas vão participar e apresentando uma breve trajetória desses artistas no Fado.
21. EQUIPE	Não existe uma aba para apresentar a equipe do site, mas apresenta, além dos artistas, as pessoas que pensaram e idealizaram o evento, Connie Lopes e Álvaro Covões, ambos portugueses.
22. OBJETIVOS	Não apresenta os objetivos do Festival.
23. PROJETOS	Festival de Fado do Brasil 2013 e

DESENVOLVIDOS	Festival de Fado do Brasil 2014.
24. CONTATO	Possui um meio próprio de contato na aba "Contatos".
25. MÍDIAS DISPONÍVEIS	Possui algumas fotos dos dois festivais e do público, na aba "Galeria"
26. LINKS EXTERNOS	Links para os parceiros e para a página do Festival no Facebook.
27. ACERVO SONORO	Não possui
28. ACERVO DE IMAGENS	Possui uma aba "Galeria", onde conta com fotos das duas edições do festival e do público dos mesmos.
29. ACERVO DE VÍDEO	Não possui
30. PARCEIROS	Apresentados ao final da página inicial como "Os Nossos Parceiros", o site conta com a parceria de vários órgãos públicos e fundações. Além disso, algumas empresas privadas também aparecem como parceiras.
31. DEMAIS OBSERVAÇÕES	- Possui uma aba de "notícias", mas não tem material nenhum. - Não possui nenhum vídeo do festival.

Tabela 2: Elaboração dos Autores

Detalhando as informações selecionadas desta forma foi possível observar aspectos como: 1) identificação da plataforma e acesso à mesma; 2) condições de acessibilidade ao conteúdo que apresenta, diante de condições técnicas e de manejo no contato com

as informações que disponibiliza e no cuidado com a expressão e comunicação a partir da definição estética como forma de interação com o público; 3) na interação com a “audiência”, definindo como se comunica com o público, se dá acesso e contato ao questionamento, o que também pode ser observado quanto aos links que disponibiliza, assim como as parcerias estabelecidas com instituições, grupos e pessoas; 4) uso da linguagem e das tecnologias digitais de forma adequada, e quando possível ampliada, voltada a sua atualização, especialmente quanto aos componentes de mídia inseridos, neste caso, como parte da expressão da manifestação musical do fado, tema que viabiliza a interação dos indivíduos e grupos identificados a partir da mesma; 5) como disponibiliza o conteúdo proposto, se encontra-se inserido de forma organizada voltado a adequada compreensão, atendendo a determinada estrutura e objetivos 6) a ficha abre espaço ainda para outras observações não previstas inicialmente, diante da diversidade de materiais tratados.

Considerações Finais

O breve estudo de caso sobre os portais digitais relacionados ao fado teve como prerrogativa observar as relações entre os meios digitais e as formas possíveis de construção da memória e identidade. Admitindo que a memória seria sempre uma construção no/do presente guiada pelo tempo vivido e nossas relações passado/presente/futuro, os ambientes digitais foram aqui interpretados como espaços de reflexão da cultura presentista de nosso regime de historicidade e como possibilidade de reflexão de um tempo mergulhado na mercadorização do passado e interesse crescente pelas memórias globais.²⁸

²⁸ Tais memórias seriam, como já citado e com base em Andreas Huyssen (2014), aquelas que transitam entre o local e o global.

A escolha dos espaços virtuais, inicialmente de forma aleatória, resultou em algumas considerações quanto às possibilidades de interação no universo digital diante das condições históricas e políticas dos indivíduos e grupos mencionados.

Passamos a citar o que foi observado:

a) a atualização do fado enquanto manifestação musical: das características originais do gênero às interpretações mais recentes, junto a inovações de arranjo e timbres, e suportes de veiculação; - as diferentes gerações que interagem neste universo virtual, tematizado pelo fado (tradicional) e pelo chamado "novo fado";

b) a interação entre portugueses e brasileiros, a partir do fado e do "novofado", sendo o canto em língua portuguesa uma forma de aproximação destes grupos e indivíduos; a emoção em ouvir e compartilhar o fado; aspectos relacionados a subjetividade e memória dos indivíduos; os aspectos pessoais e institucionais distintos quanto ao uso e desenvolvimento das plataformas observadas, a exemplo do envolvimento político e diplomático no que se refere às atividades culturais apoiadas por instâncias governamentais;

c) O fazer musical, pelo convívio e interação entre músicos no desenvolvimento desta atividade; o que implica também na movimentação do mercado e da indústria cultural.

Joaquim Paulo Serra, ao referir-se à intensa atuação política desempenhada pelos blogs portugueses, declara

"É certo que, no decurso da sua ainda breve história, os blogs passaram de uma fase de afirmação a uma fase de institucionalização. No entanto, essa passagem não equivale, necessariamente, a uma submissão da blogosfera como um todo, aos ditames do sistema político-midiático, até porque os blogs que protagonizam essa submissão acabam, mais tarde ou mais cedo, por ser vítimas dela: perdem credibilidade, leitores e influência. Ao perderem o seu intento crítico, perdem aquilo que constitui a essência de um blog político; transformaram-se numa voz entre as

muitas outras que integram o sistema político-midiático.” (SERRA, 2015, p. 161)

Finalizando este texto, voltamos as afirmativas iniciais sobre a construção da identidade portuguesa associada ao fado, e especialmente ao contato com tantas culturas diferentes oportunizado pela navegação. Trazendo tal assertiva ao século XXI na forma de questionamento, deparamos com um novo contexto, incerto quanto a perspectiva da emergência/desaparecimento das nações, e em meio a elas Portugal e Brasil, no convívio com outras práticas discursivas a exemplo do conceito transnacionalismo. No âmbito da comunicação, e no convívio, ao som do fado, somos todos navegantes, internautas brasileiros e portugueses.

Outras Referências

BRESCIANO, Juan Andrés. La documentación eletrónica y el estudio del presente: posibilidades e desafios. In: _ (Comp). **El tiempo Presente como campo historiográfico**. Ensayos teóricos y estudios de casos. Montevideo: Ediciones Cruz del Sur, 2010.

DOSSE, François. **Renascimento do acontecimento**. São Paulo: Ed. da UNESP, 2013.

FICO, Carlos. **Brasil: A transição inconclusa**. In: FICO, Carlos; ARAUJO, Maria Paula; GRIN, Monica. **Violência na história: memória, trauma e reparação**. Rio de Janeiro: Ponteio. 2012.

FRYDBERG, Marina Bay. Pensando as Dinâmicas de Transmissão do Choro, do Samba e do Fado Hoje. **Sociologia em Rede**, v. 6, p. 143-164, 2016.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Depois de 1945: latência como origem do presente**. São Paulo: Editora da UNESP, 2014.

HARTOG, François. **Regimes de Historicidade**: Presentismo e Experiências do Tempo. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

HUYSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente**: modernismo, artes visuais, políticas da memória. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do tempo**: estudos sobre a História. Rio de Janeiro: Contraponto, Ed. PUC-RJ, 2014.

LIDDINGTON, Jill. O que é História Pública? In: ALMEIDA, Juniele Rabelo; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs.). **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2012.

ROUSSO, Henry. A história do Tempo Presente, vinte anos depois. In: PORTO JR., Gilberto (Org.) **História do Tempo Presente**. Bauru: EDUSC, 2007, p. 277 - 296.

_____. **A última catástrofe**: a história, o presente, o contemporâneo. Rio de Janeiro: Ed. da FGV, 2016.

SARDO, Susana. Fado, Folclore e Canção de Protesto em Portugal: repolitização e (consentimento) estético em contextos de ditadura e democracia. In: **Debates** (UNIRIO). n. 12. p. 63-77, jun. 2014.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Direito pós-faustico: por um tribunal como espaço de rememoração e elaboração dos traumas sociais. In: FICO, Carlos; ARAUJO, Maria Paula; GRIN, Monica. **Violência na história**: memória, trauma e reparação. Rio de Janeiro: Ponteio. 2012.

SERRA, Joaquim Paulo. Os blogs como meios de comunicação política. In: **Novos Olhares: Revista de Estudos Sobre Práticas de Recepção a Produtos Midiáticos**. v. 4, n. 1 (2015)

VALENTE, Heloísa (Org.) **Trago o fado nos sentidos. Cantares de um imaginário atlântico.** São Paulo: Letra e Voz, 2013.

Blogs e sites consultados :

- Jornal Mundo Lusíada (Coluna Fado no Brasil) (<http://www.mundolusiada.com.br/category/colunas/sociedade-brasileira/>). Acesso entre: Outubro e Novembro de 2015.
- Mundo Fado Brasil (<http://mundofadobrasil.blogspot.com.br/>). Acesso entre: Outubro e Novembro de 2015.
- Museu do Fado (<http://www.museudofado.pt/>). Acesso entre: Outubro e Novembro de 2015.
- Todos temos nosso fado (<http://agal-gz.org/blogues/index.php/fado/>). Acesso entre: Outubro e Novembro de 2015.

A

- Algoritmos – 15, 27–29, 41–43, 122–124
- Análise de redes – 67–69, 130–132
- Arqueologia digital – 55–57, 103
- Arquivos digitais – 19, 73–76, 115–118

B

- Banco de dados – 23–25, 77–79, 134
- Big Data – 27–30, 81–83, 121–123
- Blogs acadêmicos – 92–94, 140

C

- Cibercultura – 35–37, 95–98
- Cibermemória – 52–54, 100–102
- Comunicação digital – 33–35, 108–110
- Computação em nuvem – 84–86, 137–138
- Cultura digital – 15–16, 48–50, 112–115

D

- Dados massivos – 27–29, 81–83
- Digitalização de acervos – 73–76, 118
- Documentos digitais – 18–20, 115–118

E

- Ensino de história – 90–92, 135–137
- Epistemologia digital – 44–47, 125–128
- Escrita historiográfica – 57–60, 131–133

F

- Fake News – 97–99, 139–141
- Ferramentas digitais – 40–43, 121–123

G

- Gamificação – 93–95, 136–138
- Google Acadêmico – 88–89, 142

H

- Humanidades digitais – 25–27, 59–61, 120–122
- Hipermídia – 83–85, 132

I

- Inteligência artificial – 29–31, 123–124
- Interatividade – 34–36, 109–111
- Internet – 19–21, 88–90

L

- Laboratórios de história digital – 64–66, 130
- Linguagens digitais – 33–35, 107–110

M

- Mapeamento digital – 61–63, 128–130
- Memória coletiva – 49–51, 100–102
- Métodos digitais – 42–44, 121–122
- Museus virtuais – 75–77, 117–119

N

- Narrativas digitais – 46–48, 126–128
- Nativos digitais – 89–91, 136

O

- Open Access – 85–87, 138–139

P

- Patrimônio digital – 53–55, 101–104
- Plataformas digitais – 30–32, 106–108
- Podcasts de história – 94–96, 140–142
- Processamento de linguagem natural – 122–124

R

- Redes sociais – 37–39, 97–99
- Recursos digitais no ensino – 90–92, 135–137
- Repositórios digitais – 73–75, 116–118

S

- Sociedade da informação – 28–30, 120
- Software acadêmico – 43–45, 122–123
- Storytelling digital – 46–48, 126–128

T

- Tecnologias digitais – 27–29, 105–107
- Text mining (mineração de texto) – 41–43, 122–124
- TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) – 32–34, 106–108
- Twitter acadêmico – 92–94, 140–141

V

- Vídeos educacionais – 94–96, 136–138
- Virtualização – 83–85, 132–134

BRUNO LEAL PASTOR DE CARVALHO

Pós-doutor e doutor em História Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Mestre em Memória Social pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio) e especialista em História Contemporânea pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC/RS). Graduado em História pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Membro da International Society for First World War Studies e Líder do Grupo de Pesquisa do CNPq “1914 - Núcleo de Estudos sobre Primeira Guerra Mundial”. Fundador do portal Café História. Pesquisa História Pública e Divulgação Científica. É membro da Rede Brasileira de História Pública, da Associação das Humanidades Digitais e da International Federation for Public History (IFPH). Professor adjunto do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Brasília (UnB).

CLEONICE ELIAS DA SILVA

Pesquisadora de pós-doutorado no DIVERSITAS-USP (Núcleo de estudos das diversidades, intolerâncias e conflitos). Doutora em História Social pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2020). Mestra (2015) na mesma área e pela mesma instituição. Bacharel em História (2009) e licenciada (2010) pela Universidade de São Paulo. Tem experiência na área de História, com ênfase em História da América, História do Brasil, Ensino de História e História do Cinema. Professora no departamento de Humanidades na Universidade do Estado de Minas Gerais, unidade de Divinópolis. Foi professora colaboradora na Universidade Estadual do Norte do Paraná entre os anos de 2020 a 2024.

FAGNO DA SILVA SOARES

Doutor em Geografia Humana pela Universidade de São Paulo (USP) e Doutorando em História pela Universidade de São Paulo (USP). Mestre em História do Brasil (UFPI). Licenciado e bacharel em História (UEMA/Estácio), bacharel em Museologia e Antropologia pela Centro Universitário Leonardo Da Vinci (Uniasselvi). Pesquisador do Núcleo de Estudos de História Oral, da Universidade de São Paulo (NEHO/USP) e do Grupo de Pesquisa Trabalho Escravo Contemporâneo da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ/GPTEC). Líder do CLIO & MNEMÓSINE - Centro de Estudos e Pesquisa em História Oral e Memória (IFMA) e do Laboratório de Humanidades – Ubuntu (IFMA). Membro Fundador da Rede Pan-Amazônica de História Oral (PANO). Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA/Campus Açailândia).

FRANCISCO GILSON REBOUÇAS PORTO JUNIOR (GILSON PÔRTO JR.)

Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Mestre em Educação pela Universidade de Brasília (UnB). Graduado em Jornalismo, Pedagogia, História e Letras. Realizou estudos de pós-doutoramento nas Universidades de Coimbra (Portugal), Cádiz (Espanha), Brasília (UnB, Brasil) e Unesp (Brasil). Professor na Universidade Federal do Tocantins (UFT), no Programa de Pós-Graduação em Ciências, Tecnologias e Inclusão, da Universidade Federal Fluminense (PGCTIn-UFF), no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Saúde (PPGECS-UFT) e no Programa de Pós-Graduação em Museologia (PPGMuseu-UFBA). Coordenador do Observatório de Pesquisas Aplicadas ao Jornalismo e ao Ensino (Opaje).

HELYOM VIANA TELLES

Possui graduação em Licenciatura em História pela Universidade Federal da Bahia (1997), Bacharelado em História pela Universidade Federal da Bahia (2000), Bacharelado em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia (2004), Mestrado em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia (2003), Mestrado em Ensino de História pela Universidade do Estado da Bahia (2019), Doutorado em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia (2009), Pós-Doutorado em Videogames, História e Memória pela UNEB. Foi Professor do Bacharelado Interdisciplinar da UFBA, dos Cursos de Direito da Universidade Católica de Salvador e da Faculdade da Cidade de Salvador. Desde 2018 é Professor Efetivo de história e sociologia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano.

IGOR LEMOS MOREIRA

Professor colaborador na Universidade do Estado de Santa Catarina. Realiza Estágio Pós-Doutoral na Universidade Federal de São Paulo e integrante do CUME - Laboratório Interdisciplinar de Pesquisa em Cultura e Memória. Foi professor substituto no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (2024), na Rede Estadual de Santa Catarina (2024) e na Rede Municipal de Florianópolis (2023). Doutor em História pelo programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Estado de Santa Catarina (PPGH-UDESC), na linha de pesquisa Políticas de Memória e Narrativas Históricas. Mestre e Graduado em História (Licenciatura) pela mesma instituição. Foi Visiting Scholar na University of Miami (2021-2022). Foi bolsista Bolsista CAPES-DS no doutorado e mestrado. Participa do GT de Ensino de História (ANPUH/SC), do Centro de Estudos em Música e Mídia (MUSIMID/USP/UNIP), da Rede de Pesquisadores da História de Cuba, do conselho editorial da Revista Brasileira de História Oral e do comitê executivo da Revista Brasileira de Música e Mídia.

JOSÉ ANTONIO VASCONCELOS

Possui graduação em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (1986), mestrado em História pela Universidade Federal do Paraná (1996), doutorado em História pela Universidade Estadual de Campinas (2001) e realizou estágio pós-doutoral na University of Virginia, nos Estados Unidos (2005-2006). É professor do Departamento de História da Universidade de São Paulo (USP).

KAREN WORCMAN

Historiadora, formada pela Universidade Federal Fluminense, com pós graduação em Linguística na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Foi pesquisadora do CNPQ, da FUNARTE e coordenadora de história oral do projeto Heranças & Lembranças: imigrantes judeus no Rio de Janeiro. Fundadora, curadora e diretora do Instituto Museu da Pessoa (www.museudapessoa.net) desde 1991. Fellow Ashoka desde 1999 (www.ashoka.org.br) e membro do Global Fellowship Team da Ashoka em 2004, com foco em estratégias de ampliação do impacto social da organização por meio do fortalecimento da rede de fellows. Foi líder Avina de 2007 a 2009 e membro do conselho do Observatório da Imprensa (www.observatoriodaimprensa.com.br), da Organização Ourmedia.org (www.ourmedia.org), do Instituto Avisa Lá e do Comitê Científico Internacional da revista THEMA, do Museu da Civilização do Quebec/Canadá. Editou e co-editou várias publicações tais como História Falada: memória, rede e mudança social (2006), Tecnologia Social de Memória (2009), Transformações Amazônicas (2010), Todo mundo tem uma história para contar (2012), Quase Canções (2017). É coautora da publicação Social Memory Technology: theory, practice, action (2016). Atualmente é do Conselho do Center For Digital Storytelling (<http://storycenter.org>), membro do conselho de ética do Memory Studies Association (www.memorystudiesassociation.org), faz parte do International Editorial Board, Journal of Memory, Mind & Media e atua como Storytelling collector do Wellbeing Project (www.wellbeing.org).

Doutora do Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades - Diversitas - FFLCH/USP e membro do grupo de pesquisa em Direitos Humanos, Democracia, Política e Memória do Instituto de Estudos Avançados (IEA - USP), Instituto de Psicologia (IPUSP).

LUCAS TXAI MEDEIROS DA FONCECA

Possui graduação em História pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2017). Atualmente é professor de educação básica - Secretaria do Estado de Educação de Minas Gerais.

LUIZ OTÁVIO CORREA

Doutor em História pela Universidade Federal Fluminense(2020); Possui graduação em História (1999) e mestrado em Ciências Sociais(2002) pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais; possui pós-graduação em ?Comunicação Social: Criação e produção em Mídia Eletrônica? (UNI-BH). Tem experiência nas áreas de História e Comunicação, atuando em temas ligados ao rádio (Rádio Inconfidência) e aos movimentos culturais brasileiros (Clube da Esquina). Trabalhou em instituições de ensino superior (UFSJ, Pontifícia Universidade Católica, Faculdades Promove, UNA, UNIPAC). Atualmente é membro da Rede Brasileira de História Pública e coordena a página Paisagens Históricas, repositório de experiências chamadas de Audiografias, além de ser professor efetivo do ensino fundamental II (MG). Membro do Laboratório de História Oral e Imagem (dgp.cnpq.br/dgp/espelhorh/6635753372132887). Pesquisador do Laboratório de Ensino de História da Universidade Federal Fluminense - LEHUFF(<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelholinha/8432554499244069603113>)

MÁRCIA RAMOS DE OLIVEIRA

Graduada em História pela Universidade do Rio Grande do Sul, onde realizou mestrado (1995) e doutorado em História (2002). Em 2017, desenvolveu Estágio Pós-Doutoral na Universidade de Aveiro (Portugal), e atuou como professora visitante. Foi professora associada do Departamento de História/UEDESC, tendo se aposentado em 2023, atualmente continua na mesma Instituição como docente colaboradora no Programa de Pós-Graduação em Música (CEART/UEDESC). Membro dos Grupo de Pesquisa Linguagens e Representação e MusiCS - Música, Cultura e Sociedade - (CNPq/UEDESC). Foi Pesquisadora vinculada ao Instituto de Etnomusicologia / Centro de Estudos em Música e Dança (INET-md), pólo da Universidade de Aveiro (DeCA-UA), tendo se desvinculado em 2024.

MÁRCIA TEIXEIRA CAVALCANTI

Doutora e Mestra em Ciência da Informação pelo PPGCI/IBICT/UFRJ. Pós-doutorado em Ciência da Informação pelo PPGCI/IBICT/UFRJ. Graduada em Ciências Sociais pela UFRJ e em Letras Português-Literatura pela UNESA. Professora da graduação e da pós-graduação (Mestrado Profissional em Gestão do Trabalho/MPGTQAC; Programa de Mestrado Profissional em Desenvolvimento e Periferias/PPGDESP) da Universidade Santa Úrsula/USU. Participação no GP Digitalidades da Informação e do Conhecimento nas Humanidades/DIGIICO-H. Integrante do Laboratório em Rede de Humanidades Digitais/Larhud: <http://www.larhud.ibict.br>

MARTA GOUVEIA DE OLIVEIRA ROVAI

Pós-Doutora em História pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Doutora em História Social pela Universidade de São Paulo (USP) e Mestrado em História pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC/SP). Diretora do Instituto de Ciências Humanas e Letras da UNIFAL-MG. É professora colaboradora da Pós-Graduação

de Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da Universidade de São Paulo (Diversitas/USP). É membro da Rede Brasileira de História Pública (RBHP) e uma das precursoras da História Pública no Brasil. É coordenadora do Grupo Amhor: Acervo de Memória e História do Orgulho LGBTQIA+ no sul de Minas Gerais. É diretora de História Pública da Anpuh-BR. Vice-coordenadora do GT de Gênero da ANPUH-MG (2022-2024). Defensora dos Direitos Humanos, da Diversidade e da Educação Contra-Hegemônica. Pesquisadora do Núcleo de Estudos em História Oral (NEHO/USP), do *Formatio* (Processos de Formação e Profissionalidade Docente (*Formatio*/UNIFAL) e Laboratório de História Oral e Imagem (LABHOI/UFF).

MILLA BENICIO

Pós-doutora em Comunicação (UFF); Doutora em Comunicação e Cultura, na linha de mídias e mediações socioculturais (UFRJ); mestre em Letras, na área de teoria literária (UFRJ); pós-graduada em Língua Francesa e Literaturas Francófonas (UFF); e graduada em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda (UFRJ). Atualmente é professora adjunta de Comunicação e Marketing do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) e coordenadora do Laboratório de Cultura Digital, na mesma instituição..

ROBSON SCARASSATI BELLO

Doutor em História Social, com pesquisa sobre as relações entre Jogos Eletrônicos, Indústria Cultural e representações culturais sobre o Oeste Americano. Possui graduação em História pela Universidade de São Paulo (2011), mestrado em História Social pela FFLCH-USP (2016) com pesquisa sobre *Assassins Creed* e as relações entre História e Videogames, e doutorado também em História social pela FFLCH-USP (2023), com pesquisa sobre Videogames, filmes, e a reificação do Ludico, da Memória e do Oeste Americano. Também é

pesquisador do Núcleo Interdisciplinar de Apoio à Pesquisa sobre Futebol e Modalidades Lúdicas (LUDENS- USP).

ROSALI MARIA NUNES HENRIQUES

Doutora em Memória Social pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), na linha de pesquisa Memória e Patrimônio. Bolsista de pós-doutoramento no ano letivo de 2018/2019 com o projeto A construção das narrativas autobiográficas em histórias de vida de imigrantes portugueses no Brasil desenvolvido na Universidade de Coimbra, sob a orientação da Profa. Dra. Elsa Lechner e com financiamento de bolsa CAPES, processo n. 88881.170144/2018-01. Mestre em Museologia pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia de Lisboa. Graduou-se em História pela Universidade Federal de Juiz de Fora. cursou especialização em Arquivologia pelo IEB/USP, em Museologia pela Escola de Sociologia e Política e em Ensino de Artes Visuais pela EBA/UFMG. Sócia-fundadora do Museu da Pessoa, onde atuou diretamente por 16 anos nas áreas de pesquisa, museologia e como coordenadora do acervo. Foi vice-líder do grupo de pesquisa Comunicação, Memória, Cultura e Cidade do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, PPGCOM/UFJF.

SÉRGIO CÂMARA

Possui graduação em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1997), mestrado em História Social da Cultura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2000) e doutorado em História Social da Cultura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2005). As suas principais linhas de pesquisa são história e poder, filosofia da história, teoria política no mundo contemporâneo, Direitos Humanos e memória social. Tem trabalhos de história da cultura publicados no Brasil com ênfase na reflexão teórica sobre os temas da representação e da produção

historiográficas. Atua como professor adjunto do Centro Universitário La Salle do Rio de Janeiro (UNILASALLE-RJ).

HISTÓRIA DIGITAL:

novas operações historiográficas em tempos algorítmicos

Organizadores:

Fagno da Silva Soares

Bruno Leal Pastor

Marta Gouveia de Oliveira Rovai

Gilson Pôrto Jr.



Observatório
Edições

