

História ponto a ponto: o uso de ferramentas digitais para o acesso a fontes históricas.

¹DIOGO TRINDADE ALVES DE CARVALHO

Resumo: A rápida evolução dos meios de comunicação ocorrida a partir das últimas décadas do século XX proporcionou a ampliação do acesso à cultura e informação. A imensa disponibilidade de documentos históricos, e a velocidade com que estes transitam no meio virtual, têm despertado cada vez mais o interesse do universo acadêmico, principalmente porque muitas dessas fontes históricas se encontravam inacessíveis para os pesquisadores antes do surgimento da internet. Este artigo se propõe a apresentar algumas práticas metodológicas direcionadas para busca, acesso e captura de documentos históricos, presentes no ambiente digital, essenciais na construção da narrativa histórica.

Palavras chave: internet, histórica, informação, cultura, digital.

¹ Historiador. Mestrando do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade/UFBA. Bolsista CAPES. E-mail: diogocarvalho_71@hotmail.com.



Relações entre a história e a informática: desafios contemporâneos.

Durante o século XX, a ciência histórica experimentou modificações² profundas. Correntes historiográficas das mais diversas escolas de pensamento contribuíram para transformar o fazer história. O contexto deste século favoreceu muito estas transformações. A aceleração do processo global da comunicação entre os indivíduos enriqueceu a troca de informação entre as universidades, que puderam entrar em contato com produções de regiões distantes geograficamente. Esta perspectiva de circulação mais rápida e eficaz das produções historiográficas introduziu uma dinâmica de análise que antes do século XX não existia. Escrever sobre história se tornou um exercício de pensar o global e local através de amplas perspectivas. Isto só foi possível devido à interação informacional que permitiu que correntes historiográficas diversas entrassem em contato. Contudo, esta troca se deu de forma bastante desigual, como a maioria do intercâmbio cultural no planeta durante a era dos extremos³.

Atualmente, há um novo horizonte em jogo, afinal, nunca na história da humanidade o mundo foi tão globalizado. A internet ocupa um lugar central nesta perspectiva de fluxo do conhecimento em uma escala global. A história, ou melhor, os modos de escrever a história foram afetados por isso. Assim, o que pretendemos abordar nesta proposta é como os historiadores e todos aqueles interessados nas conjecturas sobre o passado podem se aproveitar das oportunidades que o presente nos oferece.

Em um artigo publicado em 2002, Ciro Flamarion Cardoso, um dos mais importantes historiadores do Brasil, sugere que o uso da informática pelos profissionais ligados a pesquisa histórica, deve ser restringido à utilização de planilhas de textos e alguns softwares estatísticos. É evidente que a utilização destes softwares gerou maior otimização de tempo, não só para historiadores, mas também para uma gama imensa de profissionais que utilizam a escrita e dados estatísticos na construção do conhecimento. Porém Cardoso, num ranço tradicionalista alerta que, “Mas, convém esclarecer que, de

² Para maiores informações sobre as transformações experimentadas pela historiografia ao longo do século XX ver: ARRUDA, J. *História Econômica e História Cultural: uma trajetória historiográfica*. In: Revista Brasileira de Desenvolvimento Regional .v.4, n.3, p 6-26. Taubaté – São Paulo. 2008. Acessado em 10/09/2009: http://www.rbgdr.net/extra_n02/artigo1.pdf

³ Esta terminologia foi utilizada por Eric Hobsbawm para designar o período histórico compreendido entre 1914-1991. Este termo também faz parte do título de um dos livros de maior sucesso deste autor: HOBBSBAWN, E. *Era dos Extremos – o breve século XX: 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

modo algum, o historiador deve aprender a manejar o computador ou mesmo a programar o processamento da informação” (Cardoso, 2002, p503). Tal afirmação revela a mentalidade de historiadores que foram formados a partir da perspectiva arquivista dos séculos XIX e XX, e não possuem conhecimento sobre a troca de informações na sociedade em rede. Além do mais, esta informação vai de encontro aos princípios interdisciplinares advogados por diversas escolas historiográficas, que sugerem que o historiador deve sim aprender a manipular as inovações técnicas, oriundas de outras áreas do conhecimento, para o benefício da construção histórica. Portanto, na sociedade contemporânea, o historiador deve manipular diversos softwares, e se possível, construí-los a partir do domínio da linguagem de programação, pois só dessa forma, com um intercâmbio amplo, entre a historiografia e a informática, surgirão programas voltados para história, otimizando a troca de fontes históricas entre os historiadores, que pela falta dos mesmos, são obrigados a manipular ferramentas de troca genéricas como o emule e o torrent.

Na contemporaneidade existem diversos softwares e sites que disponibilizam documentos históricos online. A Revista de História da Biblioteca Nacional, sempre divulga uma série de ferramentas de acesso a material histórico. Recentemente a UNESCO, criou a Biblioteca Universal⁴ onde acervos de todo o mundo foram digitalizados e disponibilizados para download. O Youtube é outro exemplo de ferramenta digital onde a quantidade de material histórico e audiovisual é muito abundante. Lá é possível encontrar vídeos produzidos pela resistência Iraquiana, ou pelos Tupamaros. Também há uma série infindável de documentos sobre a história da TV e da sociedade brasileira. Apesar de já haver um pequeno interesse da historiografia pelo uso destas ferramentas, existem diversas outras, que possibilitam a troca de dados entre seus usuários. Fazemos referência aos sistemas de compartilhamento de arquivos ponto a ponto, conhecidos como P2P (*peer-to-peer*). Estes programas não dependem de instituições mantenedoras de acervos históricos, eles são alimentados com fontes históricas pelos seus usuários. A disponibilidade de material raro e inédito na pesquisa acadêmica é enorme, infinitamente maior do que nestes sites citados acima. Contudo, a manipulação destes softwares requer um mínimo conhecimento sobre o funcionamento dos mesmos, tarefa que este artigo se propõe a minimizar.

Portanto, este artigo tem por objetivo apresentar ao meio acadêmico alguns procedimentos metodológicos para o desenvolvimento da pesquisa em história através

⁴ Para informações ver: <http://www.wdl.org/pt/>. Acessado em: 09/03/2010.

da captação e utilização de fontes primárias adquiridas virtualmente. Os exemplos de procedimentos metodológicos usados abaixo foram direcionados para a busca de fontes audiovisuais produzidas na URSS. Vale ressaltar que a sistematização de busca sugerida, é adaptável a uma gama imensa de temas de interesse históricos: escravidão, lutas de libertação nacional, cultura de massa, cultura popular, história da TV, história do teatro, história da música, economia, ditadura militar, Cinema. Antes da exposição dos processos técnicos necessários para a aquisição de fontes históricas, é salutar que algumas discussões contemporâneas envolvendo, propriedade intelectual, *commons* e cultura livre sejam problematizadas.

AS INOVAÇÕES DAS PRÁTICAS ARTÍSTICAS E OS MOVIMENTOS PELA LIVRE CIRCULAÇÃO DA CULTURA.

A partir do surgimento do Napster, primeiro software utilizado em larga escala para troca de músicas entre seus usuários, o paradigma de acesso a bens culturais foi alterado. Esta revolução ocasionou o deslocamento do sentido moderno de propriedade intelectual, que era lastreado pela possibilidade de consumo de determinado bem cultural mediante o pagamento. Na realidade contemporânea, o sujeito pós-moderno, que possui acesso a web e domina superficialmente as ferramentas dos softwares ou sites de compartilhamento de arquivos, não se sente obrigado a pagar pelo consumo de determinados bens culturais. Isso não quer dizer que as pessoas não continuem consumindo cultura, nem que as indústrias culturais tenham diminuído sua produção e em alguns casos seus lucros.

Um dos mais importantes autores que analisam como a cultura tem sua livre circulação cerceada pelas estruturas jurídicas arcaicas é Lawrence Lessing. Professor de Direito em Stanford, Lessing é autor de uma obra fundamental para as discussões sobre a circulação de bens culturais na contemporaneidade: “Cultura Livre: Como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade” (Lessing, 2004). Neste livro Lessing explicitou as origens históricas do copyright e das estruturas sociais que levaram ao caráter coercitivo do mesmo. Ele também dissecou o conceito sobre *Creative Commons*, cuja finalidade central está na flexibilização das possibilidades de licença oferecidas ao criador de determinada obra. Ao propor uma flexibilização do registro de determinada obra, Lessing não advoga pelo fim da propriedade intelectual, mas sugere que os produtores tenham opções de registro, ampliando o seu poder no que tange as possibilidades de reprodução e disseminação do bem cultural. Em países onde o desenvolvimento do capitalismo não se realizou da

forma como nas regiões do capitalismo central, a realidade local de diversas cadeias produtivas de cultura propiciou métodos de produção e disseminação singulares, quando comparados ao tradicionalismo da indústria cultural conservadora. Isso foi facilitado pelo fato de que nestes países, as inovações tecnológicas da sociedade pós-moderna chegaram antes da consolidação no imaginário social, de um paradigma tradicional relativo à propriedade intelectual.

With the emergence of digital technologies and the internet, in many places and regions in developing countries (especially in the peripheries) technology ended up arriving before the idea of intellectual property. Such a de facto situation propitiated the emergence of cultural industries that were not driven by intellectual property incentives. In these cultural businesses, the idea of sharing and of free dissemination of the content is intrinsic to the social circumstances taking place in these peripheries. (Lemos, 2007, p 6)

Diversos pesquisadores brasileiros vêm estudando estes fenômenos, dentre estes acadêmicos destacamos Ronaldo Lemos, pesquisador da Fundação Getúlio Vargas. Lemos realiza pesquisas sobre flexibilização do direito autoral e o impacto desta dinâmica nas novas estruturas produtivas da cultura na pós-modernidade. Lemos⁵ destaca dois movimentos que são exemplos destes fenômenos: o cinema nigeriano e o Tecnobrega.

No Brasil existem abundantes exemplos deste tipo de organização produtiva como: Tecnobrega, Arrocha, Funk. No caso específico do Tecnobrega, o rápido avanço técnico, da capacidade eletrônica, em suprir a carência de instrumentação acústica, ocasionada pelos preços dos cachês, propiciou que estes fossem suprimidos pelo uso de hardwares e softwares que simulam o desempenho dos mesmos, o que gerou menos custos de produção.

“Segundo depoimentos colhidos em campo², é resultado do esforço de produtores, DJs e músicos paraenses no sentido de viabilizar seus trabalhos em estúdio; a ideia era baratear os custos com as gravações abrindo mão dos instrumentos acústicos (e conseqüentemente dos cachês dos músicos) em benefício das batidas eletrônicas de bateria e teclado, *sampleadas* de programas baixados da internet, como o *Soundforge* e o *Vegas*. (Barros, 2009, p 63)

Além de baratear a produção, o avanço técnico permitiu que outro gargalo, imposto pela estrutura, onde a indústria cultural repousa, fosse contornado. Fazemos referência a impossibilidade de distribuição de pequenos produtores, frente à concorrência desleal imposta pelos grandes conglomerados de mídia que além de controlarem a produção, também controlam a forma como o material cultural é

⁵ Para mais informações sobre estes movimentos, sugerimos a apreciação do documentário chamado *Good Copy and Bad Copy* (2007), onde Ronaldo Lemos expõe, em uma longa entrevista, as características sui generis destes movimentos de produção cultural pós-modernos.

distribuído. Ao utilizar recursos pouco ortodoxos como a venda de cópias a baixo custo e a preços populares, gerando possibilidade de consumo para camadas marginalizadas do acesso a cultura, uma nova cadeia produtiva foi gerada, a margem dos métodos ortodoxos de distribuição e produção. Todo este movimento é acompanhado por uma nova perspectiva de acesso a cultura, baseada na livre troca de informações, nesse caso específico, acordes e notas musicais, uma vez que estes artistas não pagam royalty pelas músicas que são sampleadas nas suas composições. Isso não significa que não haja uma elite que concentre o capital gerado por esta atividade produtiva, característica da modernidade líquida⁶ (Bauman, 2001). Contudo o consumidor final ao acessar determinado bem cultural, neste caso, composições de tecnobrega, não pagará o preço médio de um cd vendido nas lojas, e distribuído pelas gravadoras, ele terá outras possibilidades de acesso através da internet e dos camelôs, que não cobram os exorbitantes preços para aquisição de mídias musicais.

Observe-se que, apesar dos dados da pesquisa acima citada apontarem para a geração de negócios milionários na indústria do tecnobrega¹³, o dinheiro ali gerado ainda se encontra concentrado nas mãos de uma elite, por assim dizer, integrada por festeiros e donos de aparelhagens (a estes cabendo uma porção menor), além dos poucos grupos que conseguem o seu espaço na indústria *mainstream*, transformados em sucesso de massa – até o momento, a banda Calypso é o único exemplo da cena paraense. (Barros, 2009, p 67)

Estas novas técnicas de produção e circulação de bens culturais, que no futuro próximo, se tornarão fontes históricas, também estão propiciando que os artistas criem novas maneiras de produzir arte. Um exemplo destes artistas se auto-intitula como: *Girl Talk*, cujo nome de batismo é Gregg Gillis. Formado em engenharia biomolecular, este americano está causando grande repercussão pela sua maneira de criação musical. *Girl Talk*, a grosso modo, cria da seguinte forma: ele isola fragmentos de micro-segundos de letras e melodias de músicas diversas, e as transforma em músicas com letras e melodias completamente novas. Na obra deste artista, é comum ouvir solos de guitarra de Van Halen, mesclados a base de bateria dos Beatles, com um vocal de Britney Spears. Ao criar desta forma, *Girl Talk* se tornará fonte histórica para os historiadores da música, que ao analisarem a produção musical do início do século XXI, serão obrigados a manipular os softwares P2P que permitem o acesso a músicas deste artista, pois as mesmas não são disponibilizadas exclusivamente através dos meios físicos e tradicionais. Ao fazer e se transformar em história, *Girl Talk*, também contribui para a

⁶ Utilizamos a terminologia adotada por Bauman para se referir à contemporaneidade, pois ela concentra significados específicos para problematizar a sociedade pós-industrial. Para mais informações sobre as formulações deste autor ver: BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro. Zahar, 2001. 255p

superação da afirmação de Cardoso (2002), de que os historiadores não devem manipular os meios eletrônicos, ou seja, se isto for acatado, figuras como *Girl Talk* não terão história. Aprofundando um pouco esta perspectiva, a história social do futuro, não se debruçará mais sobre diários⁷ de papel, e sim sobre diários virtuais, como o *Twitter* ou *Orkut*, o que invariavelmente exige do historiador um domínio da manipulação de ferramentas digitais comuns a contemporaneidade. Visando propiciar uma pequena contribuição para a reversão deste quadro de falta de referencial teórico sobre a relação história-informática, iremos expor alguns procedimentos metodológicos voltados para busca de fontes históricas na parte final deste *paper*.

PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS PARA O USO DOS SISTEMAS DE COMPARTILHAMENTO DE ARQUIVOS DIRECIONADOS PARA PESQUISA HISTÓRICA.

Os exemplos abaixo fazem parte da metodologia apresentada no mini-curso “O Uso de Novas Tecnologias para Aquisição de Fontes Históricas”. Este mini-curso foi aprovado pelo Programa de Pós-Graduação em História da UFBA, para ser ministrado no ⁸Segundo Encontro de Novos Pesquisadores em História, que ocorrerá durante 12-15 de abril de 2010. Os processos a seguir foram concebidos a partir da experiência prática, oriunda da utilização de sites contendo banco de dados e softwares P2P, cujo uso foi direcionado para pesquisa sobre a cinematografia soviética. A partir da sistematização destes processos práticos, foi possível a construção de um dos maiores acervos sobre a produção imagética da URSS fora da Rússia.

Exemplos de procedimentos metodológicos trabalhados durante o curso.

1. Caso 1: fontes não catalogadas.

Do mesmo modo que alguns pesquisadores se dirigem aos arquivos tradicionais no afã de obter material inédito na pesquisa acadêmica, atualmente a internet pode propiciar esta experiência. A principal diferença deste hábito detetivesco, com o método adotado por esta proposta, de sistematização de processos de busca através de sites ou

⁷ A análise de diários para construção historiográfica é uma prática comum na academia. Utilizamos este documento como exemplo, de que no futuro, os historiadores serão obrigados a ampliar seus espectros sobre o que será fonte histórica. Outro exemplo são os e-mails que já substituíram as cartas, como veículo de comunicação entre as pessoas, especialmente aquelas que estão a longas distâncias, logo eles também devem ser encarados como fonte histórica especialmente entre os historiadores que trabalham com história social e micro história.

⁸ Para mais informações sobre este evento ver: <http://novospesquisadores2010.wordpress.com/>. Acesso em: 04/03/2010.

softwares P2P, é que a base de dados não será física e sim virtual. Para a captura deste tipo de fonte (discursos, vídeos de propaganda, conferências, filmes e desenhos), o pesquisador se valerá de palavras chave como: *Cartoon, Soviet, Tovarish, KINOGLAS, Vertov, URSS, CCCP*.

Exemplo prático.

- Software ou site utilizado: *Youtube*
- Palavras chave utilizadas no sistema de busca: *Soviet Victory Parade of 1945*.
- Arquivos encontrados: 56
- Parâmetros de seleção.
 - a) Material audiovisual produzido na URSS.
 - b) Ter sido produzido entre os anos de 1917 e 1957.
- Arquivos dentro dos parâmetros da pesquisa: 6
- Downloads confirmados: 6.

2. Caso 2: Fonte pré-selecionada: O segundo exemplo simulou a pesquisa específica sobre determinada fonte já pré-selecionada, através de bibliografia específica ou de outro canal de informação, a exemplo de sites como: *RebeldeMule, Soviet Movies*⁹ ou *Internet Movie Data Base*¹⁰. O documento escolhido para a demonstração deste exemplo foi: *Padenie Berlina (1949)*¹¹.

Exemplo prático.

- *Software* ou site utilizado: *Emule*.
- Palavras chave utilizadas no sistema de busca: *Padenie Berlina*
- Arquivos encontrados. 5
- Parâmetros de seleção.
 - a) material audiovisual produzido na URSS.
 - b) Ter sido produzido entre os anos de 1917 e 1957.
- Arquivos dentro dos parâmetros da pesquisa. 5
- Downloads confirmados. 5

⁹Site com centenas de títulos soviéticos. Disponível em: <http://sovietmovies.blogspot.com/> Acessado em: 03/03/2010

¹⁰ Disponível em: <http://www.imdb.com/> Acessado em: 05/03/2010.

¹¹ Para conhecer mais sobre este filme ver: CARVALHO, Diogo. Película vermelha: da revolução a desestalinização. Revista de História da UFBA, Salvador, v. 01, n. 01, p.91-108, 01 ago. 2008. Disponível em: <http://www.revistahistoria.ufba.br/2009_1/a06.pdf>. Acesso em: 01 fev. 2010

Ambos os exemplos foram utilizados para viabilização do acesso a documentos históricos no formato audiovisual. No primeiro caso foram procurados alguns filmes documentários sobre as paradas militares soviéticas, em comemoração a segunda guerra mundial. A partir dos parâmetros de seleção dos arquivos, estabelecidos anteriormente a pesquisa quantitativa, as fontes selecionadas mediante exame visual foram capturadas do site Youtube, através de um software específico que realiza esta tarefa, cujo nome é: *MASSTUBE*¹². No segundo caso, a fonte já tinha sido selecionada anteriormente através de bibliografia especializada sobre o tema, este documento trata-se de um dos mais raros filmes soviéticos produzidos durante o stalinismo. Nos dois exemplos foi utilizada uma conexão de 10 megabytes proporcionada pela operadora GVT¹³. O tempo médio dos downloads no primeiro caso foi de 10 minutos, sendo que o arquivo estava dividido em 6 partes, o que resultou em 6 downloads. No segundo caso o tempo médio, variou bastante, foram realizados 10 testes para se chegar a uma média de tempo aproximada, ela variou de 48 a 72 horas, dependendo da classificação da ID do usuário, e da quantidade de sementes disponíveis no período de download, bem como a disponibilidade de conexão em servidores confiáveis.

¹² Para ter acesso ao software visitar: <http://www.baixaki.com.br/download/masstube.htm>

¹³ Para mais informações: <http://www.gvt.com.br/portal/home/>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ARRUDA, J. *História Econômica e História Cultural: uma trajetória historiográfica*. In: Revista Brasileira de Desenvolvimento Regional .v.4, n.3, p 6-26.Taubaté – São Paulo. 2008.

Disponível em:

http://www.rbgdr.net/extra_n02/artigo1.pdf

Acessado em 10/09/2009.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro. Zahar, 2001. 255p.

BARROS, Lydia. *Tecnobrega, entre o apagamento e o culto*. Contemporânea. Nº 12. Ano VI. UERJ. Rio de Janeiro. 2009.

Disponível em:

http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_12/contemporanea_n12_07_lydia.pdf.

Acesso em: 25/02/2010.

CARVALHO, Diogo. *Película vermelha: da revolução a desestalinização*. Revista de História da UFBA, Salvador, v. 01, n. 01, p.91-108, 01 ago. 2008.

Disponível em:

<http://www.revistahistoria.ufba.br/2009_1/a06.pdf>. Acesso em: 01 fev. 2010

CARDOSO, C. *Historia e Informática*. In: Os Métodos da História. Rio de Janeiro. Graal 2002. 528p.

HOBSBAWN, E. *Era dos Extremos – o breve século XX: 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

LEMOS, Ronaldo. *From Legal Commons to Social Commons: Brazil and the Cultural Industry in the 21st Century*. Centre for Brazilian Studies. University of Oxford, Working Paper 80. Oxford. 2007.

Disponível em:

http://www.law.nyu.edu/ecm_dlv1/groups/public/@nyu_law_website_centers_information_law_institute/documents/documents/ecm_pro_060831.pdf. Acesso em:

04/03/2010.

LESSIG, Lawrence. *Cultura Livre: Como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade*. Campinas: Creative Commons, 2004. 341p.

Disponível em:

<http://www.rau-tu.unicamp.br/nou-rau/softwarelivre/document/?view=144>. Acesso em:

01/02/2010