

Simpósio Internacional de História Pública – FFLCH/USP
Mesa-redonda: Como a informática tem transformado o ofício do
historiador?
19/07/2012

Da Estação Multimídia ao Blog: uma reflexão sobre as novas tecnologias e o
Museu da Pessoa

Por Cláudia Leonor Guedes de Azevedo Oliveira

Pretendemos nesta apresentação discorrer um pouco sobre como as novas tecnologias midiáticas permitiram ao Museu da Pessoa um novo olhar sobre o seu próprio processo de trabalho. Para isso, recorreremos a três projetos desenvolvidos pelo Museu: “História em Multimídia do São Paulo Futebol Clube” (1994), o Portal Museu da Pessoa (2003) e “Memória dos Brasileiros” (2006-2010).

Memória e Novas Tecnologias

As intensas transformações vividas a partir da segunda metade do século XX, nas mais diferentes esferas que vão da econômica à tecnológica, passando pela esfera filosófica, levam-nos aos novos desafios e entendimentos sobre o nosso tempo e a nossa prática cotidiana. Para o sociólogo Massimo Di Felice (2001), viver os nossos tempos, significa mudar, ir além, transitar. Na prática da pesquisa, aproxima sujeito e objeto, isso é, possibilita um novo olhar sobre as narrativas orais, aproximando pesquisador e pesquisado. Desta feita, as narrativas passam a ser o ponto central do trabalho de campo, já que se redefine o momento desse encontro como sendo o do diálogo entre sujeitos.

A experiência comunicativa entre sujeito e objeto, fonte e pesquisador, narrador e ouvinte tem sua origem, quase mítica na Antiguidade, aos tempos de Heródoto, Tucídides e Políbio que costumavam fazer inquéritos com pessoas que haviam testemunhado e/ou participado de eventos tidos como históricos. Essa forma de coletar dados consiste no fato de que “Ela foi a primeira espécie de história.” (Thompson, 1992, p. 45). No entanto, desde a década de 70 que novos equipamentos, àquela época considerada um grande avanço tecnológico, propiciaram à história oral viver um *boom* exponencial. O advento do gravador de rolo, bem como seu modelo portátil, o gravador de fitas K-7 permitiu que pesquisadores do mundo inteiro pudessem registrar dali para diante, com certa facilidade, os diálogos com seus objetos de pesquisa.

O rápido desenvolvimento dos sistemas de captação de imagens em vídeo-cassete trouxe novas possibilidades para a história oral, em especial no Brasil. Pioneiramente, o Setor de História Oral do Museu da Imagem e do Som, de São Paulo, no início da década de 90 começou a fazer os registros em vídeo, ainda em VHS, mantendo, por uma questão metodológica a gravação em áudio no tradicional gravador de rolo. O material, todo copiado em VHS e em K-7 podia ser consultado pelo público na Sala Multimeios.

Em dezembro de 1991 têm início as primeiras atividades do Museu da Pessoa. Criado primeiramente, para serviços de memória e história institucional, o Museu da Pessoa desenvolveu uma metodologia própria no trabalho com memória oral. Em 2002, com sua transformação em Instituto a partir da forma jurídica de OSCIP - Organização da Sociedade Civil de Interesse Público -, passou a desenvolver projetos próprios com foco em comunidades, organizações e grupos sociais sempre tendo como base metodológica o registro das histórias de vida.

Entendendo que uma história de vida tem um ciclo completo, entre gravar, processar e disseminar, o Museu da Pessoa sempre gravou em meio digital suas entrevistas, que hoje somam cerca de 15 mil narrativas. Qualificado como museu virtual¹, não apenas como uma instituição que disponibiliza informações na rede, mas que disponibiliza seu acervo de fato, em meio virtual, o Museu da Pessoa pode ser considerado pioneiro nessa atividade.² Seus projetos prevêem a circulação dos conteúdos gerados, não só nos meios tradicionais, como livros e exposições, mas também através de práticas inovadoras em meio digital, como a História em Multimídia do São Paulo Futebol Clube.

Em março de 1994, o Museu da Pessoa finalizou o projeto de registro da história do São Paulo Futebol Clube, um dos mais tradicionais da capital paulistana. Ao tempo em que ainda não se falava em Internet comercial, a solução para se trabalhar com multimídia era instalar, nos próprios computadores, toda a informação. Nessa época, as máquinas de última geração eram o PC 486. O software utilizado foi o Tool Book e o foco do trabalho foi registrar a trajetória do São Paulo Futebol Clube e, disponibilizá-la em totens, integrando o programa interativo a uma concepção tradicional de museu, espaço que recebeu o nome de Memorial do São Paulo Futebol Clube, no Estádio do Morumbi.

Exibia-se o programa desenvolvido através de um totem, com uma estação multimídia, conectada a um televisor para que um público maior pudesse ler e pesquisar; nesse sistema era recorrente o uso de hipertextos, com sons, texto, imagens estáticas (fotos e documentos) e imagens em movimento.

Estes recursos possibilitaram o que na época chamamos de “leitura não-linear da história”. Há de se assinalar que se começava a falar sobre as possibilidades que

¹Utilizamos aqui a definição de museu virtual desenvolvida por Rosali Nunes Henriques a partir do conceito proposto por Bernard Deloche: “O museu virtual é um espaço virtual de mediação e de relação do património com os utilizadores. É um museu paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado património. No nosso entendimento, só pode ser considerado museu virtual, aquele que tem suas acções museológicas, ou parte delas trabalhadas num espaço virtual.” (Henriques, 2004, p. 71)

² Em 1999, após sua participação na conferência ‘Museums and Web’, em Nova Orleans, o Museu da Pessoa foi considerado pelo ‘New York Times’ o *site* mais interessante da conferência internacional de museus, por sua experiência criativa no trabalho com a memória social. IN <http://www.nytimes.com/library/tech/99/03/cyber/articles/16museums.html>, consultado em 20 de Maio de 2004 às 15:30h.).

o hipertexto acrescentava às leituras tradicionais, tais como a possibilidade de aglutinar em um mesmo espaço texto, áudio e imagens fotográficas ou em movimento. Na realidade, para o Museu da Pessoa, o hipertexto trazia a possibilidade de o público realizar essa leitura não-linear da história, passando de conteúdo a conteúdo através dos milhares de *links* que um sistema, ainda que fechado, permitia: “Da mesma maneira que as narrativas são produções individuais que reúnem, segundo os objetivos do entrevistado, elementos que vão formar a sua narrativa de vida, as consultas em um banco de dados multimídia permitem ao usuário uma leitura não-linear dos depoimentos.” (Worcman, 1994, p. 2).

Somente em 2003, com a disponibilização do Portal do Museu da Pessoa é que finalmente pudemos contar com uma bem estruturada base de dados que pudesse agregar as informações coletadas em quase dez anos de trabalho. Rosali Henriques esclarece que: “Somente com a criação do Portal Museu da Pessoa.Net³ foi possível criar um sistema que pudesse buscar de forma eficiente as informações, seja pelo público interno ou pelos utilizadores da Internet. As tentativas anteriores de construção de uma base de dados multimídia esbarraram em problemas técnicos também devido à complexidade necessária para este tipo de trabalho.” (Henriques, 2004, p. 42)

Memórias dos Brasileiros: O *blog* de viagem da Caravana ao Vale do Jequitinhonha.⁴

O projeto Memórias dos Brasileiros foi estruturado em 2004, quando o Museu da Pessoa se preparava para comemorar 15 anos de atuação e passou a discutir a ampliação do uso de seu acervo, à época com cerca de 5 mil histórias cadastradas no Portal. Na sua concepção, o projeto Memórias dos Brasileiros pretendia “dar voz, olhos e ouvidos às narrativas, imagens, obras e manifestações de pessoas de diferentes origens, trajetórias e realidades.” Desta feita, esperava colaborar com a superação de preconceitos e a ampliação e aprofundamento de compreensão dos conflitos atuais e os caminhos de futuro.

Tendo como uma das metas a captação de novos conteúdos através do registro de 135 narrativas de histórias de vida, o projeto apresentava quatro linhas temáticas que nortearam toda a estrutura de pesquisa e trabalho de campo. São elas:

1. Saberes e Fazeres – Registro das histórias de sabedorias populares e de conhecimentos tradicionais;
2. Brasil que Muda – Gravação de histórias de pessoas que lutam para transformar a sua realidade;
3. Brasil que Precisa

³ O Portal Museu da Pessoa. Net (www.museudapessoa.net), hoje agrega cerca de quinze mil narrativas entre histórias produzidas pelas equipes de pesquisa alocadas nos projetos desenvolvidos, ou narrativas enviadas pelo Internauta através da ferramenta “Conte Sua História”.

⁴ www.museudapessoa.net/blogs/memoriadosbrasil

Mudar – Esta linha temática trouxe o debate em relação ao trabalho escravo contemporâneo que ainda ocorre no país e; 4. Brasil Urbano – Histórias de cidadãos que vivem o desafio de morar nas maiores cidades da América Latina, com seu grande entorno, a região metropolitana.

Para obter esses registros, foram realizadas viagens⁵ de coleta de conteúdo que se concentraram ao longo do ano de 2007, permitindo à equipe se deparar, pessoalmente, com diferentes realidades brasileiras. Foi a oportunidade de conhecer um pouco mais de um país tão cheio de ambigüidades, mas como afirma Darcy Ribeiro, um genuíno Povo Brasileiro. (RIBEIRO, 2006)

Até então, acostumados a fazer entrevistas em ambientes controlados como estúdio de gravação ou casas e apartamentos isolados das ruas, deparamo-nos com uma realidade em que éramos um misto de forasteiro e repórteres de um conhecido canal de televisão. Ao chegarmos a cidades que variavam entre 2 mil e 30 mil habitantes, os moradores estranhavam quando saltava da *van* a equipe com um grande aparato tecnológico.⁶ Muitos indagavam de onde éramos e o que estávamos fazendo.

A viagem ao Vale do Jequitinhonha trouxe aspectos diferenciais ao cotidiano de trabalho da equipe. Planejada para se caracterizar como uma expedição de pesquisa dos tempos pós-modernos, a Caravana, composta por uma equipe multidisciplinar⁷, percorreu cerca de dois mil quilômetros, passou por 12 cidades e gravou em suporte digital 17 entrevistas de histórias de vida e 12 entrevistas temáticas sobre a Cultura do Vale do Jequitinhonha, durante o 23º Festivale, realizado em Joáima (MG).

Uma das principais características da Caravana ao Vale do Jequitinhonha foi o desafio que tínhamos no sentido de promover uma aproximação do público da internet com atores sociais espalhados entre os diversos “Brasis” que existem dentro do Brasil. O uso da ferramenta conhecida como *weblog*, ou *blog* foi fundamental para essa aproximação. O que se buscava com essa ferramenta era a oportunidade de ampliar a interação e o diálogo com o público do portal do Museu da Pessoa. O *blog* é a possibilidade de compartilhar conhecimento e, a sua potencialidade enquanto meio de comunicação se dá pelo fato de que: “Os

⁵ Em relação às linhas temáticas, foram realizadas muitas viagens para a captação de conteúdo, duas delas com caráter de caravana, a Caravana ao Vale do Jequitinhonha e a Caravana ao Rio São Francisco. Foi realizada uma viagem para Açaílândia (MA), onde coletamos narrativas de pessoas que estiveram em regime de trabalho escravo contemporâneo; em Maués (AM) gravamos narrativas de saberes tradicionais como a produção guaranazeira. A parceria com a ONG Grãos de Luz e Griô, de Lençóis (BA) possibilitou o enriquecimento da linha temática Saberes e Fazeres e, nesse sentido, estivemos em Vassouras (RJ), Serra do Cipó (MG), Presidente Getúlio (SC), Piaçabuçu (AL) e Alter do Chão (PA) para entrevistar mestres de tradição oral. Já a linha temática Brasil Urbano teve seus registros feitos em São Bernardo do Campo.

⁶ Além da bagagem pessoal, levávamos quatro notebooks, dez telefones celulares, 9 câmeras fotográficas digitais e uma câmera de vídeo digital, além de monitor, scanner, luzes, e demais apetrechos, como microfones, tripés, extensões e sangans (baterias portáteis para iluminação)

⁷ A equipe era composta por dez integrantes, entre coordenação, historiadores, videomakers, produção e motorista.

autores escrevem, os leitores lêem e comentam, os autores e outros leitores respondem aos comentários e, assim comunicação e interação simplesmente ocorrem.”⁸

De acordo com a nossa programação, trabalharíamos com duas equipes de historiadores que se revezariam e se responsabilizariam pelo processo completo de coleta e disseminação de conteúdo. Assim, a dupla de pesquisadores, além de fazer a entrevista e se preocupar com a decupagem da mesma, já pensando na edição de um vídeo, no dia seguinte, deveria fazer o cadastro do entrevistado na base de dados do Museu, com biografia e sinopse da entrevista. Deveria também escrever o *post* sobre aquele dia de trabalho, contextualizando o registro feito com o entrevistado e escolher as melhores fotografias. Paralelamente, um *videomaker* começaria o trabalho de captura de imagens a partir das fitas, orientado pela decupagem para o posterior trabalho de edição.

Mas, esse trabalho iniciava-se praticamente ao final da entrevista. Logo após as despedidas de praxe de nosso entrevistado, começávamos a compor os elementos que fariam parte do *post*. A *van* que nos transportava, misto de casa, escritório e ilha de edição permitia a troca de idéias e informações. A primeira estrutura do texto do *post* e do vídeo eram pensadas coletivamente, sempre com uma preocupação: retratar a realidade, mas não a pobreza do Vale do Jequitinhonha; trazer elementos históricos, mas sem perder o lirismo e a poesia de um texto bem escrito. Neste sentido, é impossível remeter a uma dupla de pesquisadores a autoria de cada notícia, compilada nestas condições. Foi um trabalho fruto da economia dos nossos tempos, da economia digital: coletivo, colaborativo e articulado em rede, sem hierarquias. Onde o produtor fez-se de locutor, o historiador revelou sua sensibilidade para o registro fotográfico, o *videomaker* ajudou a construir o texto. Maior prova da interação e entrosamento da equipe foi quando o motorista nos disse ao final da expedição: “Foi preciso que vocês viajassem de São Paulo até aqui para que eu conhecesse a beleza de minha terra.”

Na realidade, a necessidade de otimização do tempo e os longos períodos utilizados para irmos de uma cidade à outra é que nos levava a essa estrutura: ao tempo em que estávamos nos deslocando fisicamente pelo Vale, trabalhávamos em nossos *notebooks*, deixando quase tudo pronto para fazer o *up load* dos arquivos necessários para a composição dos *posts* assim que chegássemos a nosso novo destino. Um aspecto que merece destaque foram as condições que tivemos para que esse material estivesse na internet em poucas horas. Sem a infraestrutura que um canal de televisão de porte teria, tais como antenas *wi-fire* e conexões com satélites para transmissão de dados, e sem poder contar de antemão com sistemas *wireless* em cidades que mal têm cobertura celular, deparamo-nos com uma infinidade de *lan houses* espalhadas ao longo de nosso caminho. Montadas nas salas de visita de pequenas casinhas, ou então nos

⁸ Antonio Mendes da Silva Filho IN <http://www.espacoacademico.com.br/063/63amsf.htm>)

fundos de lojas de suprimentos de informática, sempre contamos com a simpatia e boa vontade de nossos anfitriões que muitas vezes nos permitiam deixar os arquivos abertos e conectados enquanto estávamos nos alimentando ou nos refazendo do trajeto impiedoso das estradas de terra mal conservadas.

Habitamos temporariamente novos lugares e significados, vivenciamos novas temporalidades. Mas não éramos os viajantes da supermodernidade que se sente à vontade no não-lugar a que se refere Marc Augé (Augé, 1994), o não-lugar dos aeroportos, das auto-estradas, dos *shoppings centers* ou *duty-free*. Tampouco se tratava de opor o deslocamento territorial ao deslocamento digital, tratava-se de uma outra materialidade, a dos fluxos comunicativos. No caso da Caravana, vivenciamos uma dupla experiência, a do deslocamento físico dos corpos desterritorializados e hibridizados pelo aparato tecnológico que tínhamos a nossa disposição; e o conteúdo que se deslocava em meio digital. Pois de acordo com Pierre Levy:

“A virtualização reinventa uma cultura nômade, não uma volta ao paleolítico nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia. Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam ‘não-presentes’, se desterritorializam.” (Levy, 1996, p. 20-21)

Um outro elemento que se faz necessário nessa comunicação, é a questão do tempo. O tempo das comunidades urbano-rurais, o tempo de deslocamento espacial e o tempo do deslocamento do conteúdo gerado *in loco* e transmitido pelos fluxos comunicativos do espaço cibernético, em pleno sertão mineiro. A passagem do tempo, não sendo cíclico porque não faz parte da nossa vivência cultural, tampouco era linear e cronológico. Vivenciamos o tempo das redes virtuais, onde não existe passado, presente ou futuro, mas tudo ao mesmo tempo agora, o tempo da internet e as novas possibilidades de deslocamentos no espaço digital. Na realidade, o tempo deixou de ser a noção de tempo-passagem, passou a ser tempo-velocidade, condicionando o fim das grandes distâncias. Trata-se do tempo ucrônico. Neste sentido:

“A imagem passa por um tempo matriz, tempo aberto, sem fim, sem início, onde as linhas finitas do passado possível engendram, ao se cruzarem, inúmeros presentes, oferecendo múltiplas possibilidades de acesso à rede de ucrônia (pontos de tempos singulares, passagens do presente ao passado, do presente ao futuro, etc.) uma infinidade de instantes virgens que não são extraídos de uma memória registrada, mas produzidos – e não reproduzidos – pelo cálculo e na qual o observador pode viver imediatamente na ordem que ele deseja.” (Couchot, 1988, p. 122)

Em termos de linguagem, tanto dos textos, como dos vídeos e fotografias editados para o *blog*, à equipe, se colocou outro desafio: não agir como colonizadores da nossa sociedade contemporânea, que após coletar dados, voltam rapidamente para sua metrópole, que também se transformou em fluxo de informações e tratam

o conteúdo como algo exótico ou diferente, voltando-se para a análise distante do seu objeto de pesquisa. Como viajantes do mundo pós-moderno, deslocados do seu habitat e do seu tempo e espaço, vivenciando outras culturas e comunidades, tivemos a preocupação de construir narrativas plurais, onde o suposto objeto de estudo, passa a ser o sujeito da sua própria narrativa.

Neste sentido, o trabalho com memória oral possibilitou dar voz ao narrador. Saberes e fazeres, práticas cotidianas, conhecimentos transmitidos de geração a geração, registrados em vídeo e disponibilizados pela internet. Sabemos que não estamos preservando esses saberes, pois eles só têm sentido na sua própria oralidade e imaterialidade. No entanto, procuramos desvendar uma região compreendendo o “cheiro, a textura e a cor local”, com respeito à diversidade.

Considerações finais

Ao longo de 12 dias de trabalho intenso, conhecemos personagens ímpares de cidades incríveis. Registramos sua trajetória, suas memórias e como essas memórias se articulam em narrativas. O Vale do Jequitinhonha é um espaço cuja natureza foi profundamente modificada pela ação do homem. As comunidades remanescentes têm uma beleza e cultura ímpar.

Com a paneleira Rita Mendes, observamos não só como ela lida com o barro, mas também como seu neto que tinha então 7 anos aprende o ofício. Dona Izabel é hoje ceramista famosa, que tem suas bonecas gigantes expostas até em Paris. Mas tudo o que ela queria quando meninas era brincar com suas bonequinhas de barro. E seu Crispim, morador de Milho Verde, distrito de Diamantina? Faleceu alguns meses depois que o conhecemos. Era um conhecedor de vissungos, cantos fúnebres bantos, mas apenas um outro amigo poderá ter embalado seu velório com estes cantos. Conhecemos também as cantigas do Jequitinhonha, na bela voz da lavadeira de Almenara, Valdênia e das Meninas de Sinhá de Belo Horizonte. Além destes entrevistados, também conversamos com muitas pessoas e fizemos muitos outros amigos, tais como a menina Laís de São Gonçalo do Rio das Pedras ou então o bondoso Sr. Isaías que nunca havia tirado um “retrato”. A todos eles, nosso respeito e admiração.

Muitas foram as narrativas, agora eternizadas me meio digital. Vivenciamos a era da informação, dos fluxos comunicativos, onde as fronteiras deixam de existir no espaço cibernético. Conectadas em rede, as histórias de cada localidade ganham circulação no espaço digital, nos fluxos comunicativos e podem ser acessados de qualquer tempo e lugar pelo internauta.

É uma nova maneira de entender o Brasil e construir um novo olhar sobre a nossa história. Para encerrar esta comunicação, não podemos deixar de citar Darcy Ribeiro, pois acreditamos que encontramos um pedaço desse país, em cada curva da estrada do Vale do Jequitinhonha.

“Estamos nos construindo na luta para florescer amanhã como uma nova civilização, mestiça e tropical, orgulhosa de si mesma. Mais alegre, porque mais sofrida. Melhor, porque incorpora em si mais humanidades. Mais generosa, porque aberta à convivência com todas as raças e cultura e porque assentada na mais bela e luminosa província da terra.

Referências bibliográficas

LEVY, Pierre. O que é o Virtual. São Paulo: Ed. 34, 1996.

AUGÉ, Marc. Não-lugares. Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas, SP: Papirus, 1994.

COUCHOT, Edmond. Images de l'optique au numerique. Les Arts visuels et l'évolution des technologies. Paris: Hermes, 1988, p. 222. IN Pensar. Pulsar. Cultura comunicacional, tecnologias, velocidade – Projeto Brasil. São Paulo: Edições NTC, p. 290.

DI FELICE, Massimo. Habitar os consumos: o caráter comunicativo dos objetos e a crise do antropomorfismo social. Tese de doutorado apresentada à Escola de Comunicações e Artes da UPS para obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação. São Paulo: ECA, 2001.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa. Dissertação apresentada na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias para a obtenção do grau de mestre em Museologia. 2004.

THOMPSON, PAUL. A Voz do Passado. São Paulo: Paz e Terra, 1992.

WORCMAN, K. Histórias de vida em multimídia: uma nova leitura da História. São Paulo: Museu da Pessoa, 1994. mimeo.