

## Aproximações ao cenário das humanidades digitais no Brasil[ en ]

Cláudio José Silva Ribeiro <claudio\_dot\_ribeiro\_at\_unirio\_dot\_br>, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro — Unirio

Suemi Higuchi <suemi\_dot\_higuchi\_at\_fgy\_dot\_br>, Fundação Getulio Vargas

Luis Antonio Coelho Ferla <ferla\_at\_unifesp\_dot\_br>, Universidade Federal de São Paulo

### Abstract

As Humanidades Digitais incorporam os métodos e as questões legadas pelas ciências humanas e sociais, ao mesmo tempo em que mobilizam as ferramentas e perspectivas singulares abertas pela tecnologia digital. A partir dessa concepção geral, o artigo apresenta uma visão panorâmica de algumas das iniciativas de HDs no Brasil, apontando para o seu potencial de desenvolvimento. Além disso, o artigo destaca certos princípios norteadores para a área, e relaciona importantes desafios e oportunidades para o estabelecimento do campo no país. Como suporte para a análise, o artigo relata a experiência do I Congresso Internacional em Humanidades Digitais, realizado no Rio de Janeiro, em abril de 2018.

## 1. Introdução

A partir de um apanhado da discussão acerca da definição das humanidades digitais, e das oportunidades e desafios implicados em sua afirmação crescente nos últimos anos, o artigo recupera algumas iniciativas de articulação entre os profissionais envolvidos, tanto nacional como internacionalmente. Esse percurso, por sua vez, desdobra-se em um balanço do I Congresso Internacional em Humanidades Digitais, o HDRio2018, realizado em abril de 2018 na cidade do Rio de Janeiro. Dessa forma, pretende-se contextualizar a prática das humanidades digitais no Brasil, levando-se em conta tendências mais gerais e históricas. Ao fim, o artigo conclui da pertinência da busca de conexões e sinergias entre aqueles identificados com as humanidades digitais, de forma a facilitar a superação dos desafios e o aproveitamento das oportunidades.

1

## 2. Humanidades Digitais: princípios, oportunidades e desafios

As Humanidades Digitais (HDs) explicitam as interseções entre o tratamento das expressões sobre cultura, herança histórica e comportamento, em conjunto com artefatos computacionais presentes no mundo moderno. Uma boa definição sobre o que são as HDs pode ser tomada emprestada de Brett Bobley, diretor do Escritório de Humanidades Digitais da National Endowment for the Humanities (NEH): “o termo foi cunhado para definir a pesquisa que incorpora a tecnologia computacional a estudos em humanidades, mas também aquela que usa as humanidades para estudar a tecnologia digital e sua influência na sociedade e na cultura” [Marques 2017, 19].

2

Trata-se de uma área em permanente renovação, e por isso definições específicas podem ser limitadoras. Segundo Gold e Klein (2016), se em um primeiro momento a caracterização do campo estava na curadoria de acervos digitais, nas análises quantitativas sobre textos e nos projetos de construção de ferramentas, não demorou muito para incorporar um leque muito mais amplo de métodos, práticas e estudos, tais como: visualizações através de largos conjuntos de imagens, modelagem 3D de artefatos históricos, georreferenciamento sobre mapas virtuais, análises de publicações em redes, jogos de realidade alternativa, etc. Mais recentemente, os mesmos autores identificaram um novo direcionamento para as HDs, desta vez abrangendo questões ligadas ao ativismo e à mobilização social. Para eles, as humanidades digitais sempre se viram como um campo cujo engajamento deve transcender o mundo da

3

academia e envolver a sociedade como um todo, e neste cruzamento entre comunidades e redes, times de investigadores, teóricos, programadores, ativistas e humanistas de um modo geral, são criadas plataformas que amplificam as falas dos indivíduos e grupos mais vulneráveis e são propostas soluções resilientes que interfiram em áreas sensíveis, como aquelas ligadas à privacidade e à vigilância de dados [Gold and Klein 2019].

Essa multiplicação de projetos e iniciativas identificados sob o rótulo de “Humanidades Digitais” há muito é acompanhada também por uma propagação de discussões e acepções distintas do que o conceito, de fato, significa: ora ele é usado para designar um conjunto de práticas, ora um novo campo acadêmico [De Souza 2011] [Alves 2016]. Em 2010, o Manifesto das Humanidades Digitais [DH Manifesto 2010], fruto do encontro THATCamp<sup>[1]</sup> em Paris naquele ano, já havia concebido as Humanidades Digitais como uma “transdisciplina” que incorpora os métodos, sistemas e perspectivas heurísticas ligadas ao digital dentro dos campos das humanidades e das ciências sociais.

Se por um lado as HDs se “disseminam por várias disciplinas, influenciam formação de pesquisadores e (até) inspiram políticas públicas” [Marques 2017, 19], por outro fazem crescer a busca por cursos e oficinas que incorporam as novas metodologias e ferramentas, criando inclusive categorias inéditas de profissionais - como é o caso dos curadores digitais e dos cientistas de dados — que já nascem valorizadas. Amparado por esse ferramental tecnológico e munido das novas habilidades, o humanista digital consegue fazer circular o conhecimento em uma comunidade mais ampla do que aquela com a qual tradicionalmente se acostumou a tratar. Daí o aparecimento de trabalhos cada vez mais multidisciplinares e pluri-institucionais, abarcando iniciativas dentro e fora da academia. A facilidade em alimentar aplicações – muitas das vezes de forma aberta e colaborativa – com diferentes conjuntos de dados favorece uma maior proximidade com o público em geral, passando pela construção dinâmica do conhecimento que as humanidades digitais podem potencializar [Alves 2016]. Mais do que isso, as novas tecnologias parecem questionar as tradicionais fronteiras entre produtor e consumidor do conhecimento, como iniciativas aos moldes da Wikipedia e do OpenStreetMap demonstram. Tal fenômeno torna cada vez mais frequentes as interfaces entre humanidades digitais e os movimentos de ciência aberta.<sup>[2]</sup>

O Manifesto das Humanidades Digitais [DH Manifesto 2010] constitui uma referência obrigatória nesta discussão. Reunindo percepções e compromissos diversos, resulta na proposição de um conjunto relevante de princípios, assentados principalmente em uma comunidade de prática, sem fronteira, multilíngue e multidisciplinar, com objetivos que visam a qualidade da pesquisa, o enriquecimento do conhecimento e do patrimônio coletivo, e a integração da cultura digital. Humanidades digitais, segundo o documento, pressupõem convivência em ambientes interoperáveis com acesso aberto a dados e metadados, e incentiva a construção de uma experiência coletiva (mas que mantenha o direito à coexistência de métodos diferentes e concorrentes, em benefício do pensamento e da prática) e a criação de infraestruturas digitais escaláveis capazes de responder às necessidades reais.

O artigo “Short Guide to the Digital\_Humanities” [Burdick et al. 2012] traz contribuições importantes ao debate, ao levantar questionamentos oportunos acerca das novas e cada vez mais necessárias habilidades digitais em humanidades. Para os autores, as HDs se definem pelas possibilidades e desafios que decorrem da conjunção do termo *digital* com o termo *humanidades*, configurando um novo singular coletivo. E, nesse sentido, as oportunidades são identificadas: i) no redesenho das linhas de fronteira entre as humanidades, as ciências sociais, as artes e as ciências naturais; ii) na expansão do público e desenvolvimento de novas formas de investigação e produção de conhecimento; iii) no treinamento de futuras gerações de humanistas através da aprendizagem prática baseada em projetos, como complemento da aprendizagem baseada em sala de aula; iv) e no desenvolvimento de práticas que ampliem o escopo, melhorem a qualidade e aumentem a visibilidade da pesquisa humanística. Quanto aos desafios que acompanham as oportunidades, eles se referem a questões que têm o potencial de abalar radicalmente certas práticas consolidadas do ofício, das quais se pode destacar: como as habilidades tradicionalmente usadas nas humanidades podem ser reformuladas em termos multimídia? Como e por quem os contornos da memória cultural e histórica serão definidos na era digital? Qual é o lugar do *humano* em um mundo em rede? [Burdick et al. 2012]. A essas questões, ainda se pode agregar a necessidade de compreender e responder aos novos regimes de produção e circulação do conhecimento [Carlotto and Ortellado 2011].

Além disso, a incorporação do uso de tecnologias no ofício tradicional dos profissionais das humanidades também atrai

críticas importantes no que se refere aos resultados alcançados. Kirsch (2014) diz que os humanistas digitais costumam alardear sobre a grande capacidade de processamento que suas pesquisas passaram a oferecer, mas são incapazes de realizar análises inéditas propriamente ditas. Essa visão pessimista destaca que a adoção indiscriminada das ferramentas computacionais pelos acadêmicos muitas vezes não pressupõe a compreensão exata acerca do que acontece aos dados. Ao usarem as ferramentas, os pesquisadores depositam uma confiança cega nos algoritmos que produzem os resultados, e acabam por não examiná-los com o cuidado devido [Dobson 2015].

Mas independentemente dos desafios implicados e de críticas intermitentes, é reconhecível a afirmação crescente das humanidades digitais, no Brasil e fora dele, e das decorrentes articulações entre os profissionais envolvidos.

9

### 3. A afirmação das humanidades digitais na agenda científica

Certamente o debate sobre a incorporação das tecnologias no campo das humanidades não é algo novo. Pesquisadores recorrem ao digital há muito tempo, em disciplinas tão diversas como a Linguística, a Literatura e a História.

10

Desde os anos 1950, quando se buscava explorar as unidades de informação sobre a cultura e sua representação em ambientes computacionais, muitas iniciativas do gênero passaram a compor o cenário de universidades e centros de pesquisa, tais como o tratamento de amplo volume de informações em bibliotecas, o processamento de linguagem natural e o estudo sobre frequência de termos e lexicografia [Burdick et al. 2012].

11

Por outro lado, a difusão da computação pessoal, já nos anos 1980, ampliou as possibilidades de investigação, na medida em que ofereceu aos pesquisadores facilidades para processar múltiplos dados e fontes de informação, liberando-os da dependência dos grandes centros de processamento. Tais tendências se aprofundaram com a chegada da *World Wide Web*, a partir das experiências lideradas por Tim Berners-Lee, nos laboratórios do CERN, na Suíça, há trinta anos<sup>[3]</sup>, aproximando em definitivo o ambiente computacional do cotidiano da pesquisa aplicada.

12

A nova realidade acabou por impactar o trabalho nas humanidades, e crescentemente a comunidade atinente sentiu necessidade de discutir conjuntamente acerca do influxo tecnológico em seu ofício.

13

É bastante expressivo o número de eventos sobre Humanidades Digitais de nível global promovidos por organismos locais e internacionais. Desde 1989, por exemplo, a Alliance of Digital Humanities Organizations (ADHO) viabiliza a principal conferência de humanidades digitais no mundo<sup>[4]</sup>. Com frequência anual e acontecendo em diferentes cidades ao redor do globo, o evento teve a sua última edição em agosto passado, na cidade de Utrecht (DH2019), contando com a participação de mais de mil pesquisadores dos mais diversos campos e domínios.<sup>[5]</sup> Segundo a organização, foram submetidas 891 propostas de trabalhos e aceitas apenas 405, ou seja, menos da metade do total, dentre comunicações curtas e longas, pôsteres e painéis. A edição DH2020 estava prevista para acontecer em Ottawa, no Canadá.

14

Por sua vez, a Red de Humanidades Digitales<sup>[6]</sup> (RedHD), organização latino-americana fundada em 2011, promove periodicamente os Encuentros de Humanistas Digitales. O evento ocorrido em setembro de 2016 contou com três dias intensos de oficinas, mesas de trabalho e palestras. Segundo a organização, foram mais de 120 propostas que resultaram em cerca de 70 apresentações, abrangendo diferentes áreas do conhecimento, como Literatura, Filosofia, Educação, Comunicação, História e Ciências Sociais.<sup>[7]</sup> Em 2018 a RedHD foi co-organizadora da DH2018, que aconteceu na Cidade do México.

15

Construir pontes e quebrar barreiras na era digital foi o tema do Congresso de Humanidades Digitais em Portugal<sup>[8]</sup>, ocorrido nos dias 8 e 9 de outubro de 2015, na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Foram 75 trabalhos distribuídos em vinte mesas, abordando temas como exploração de dados georreferenciados, tratamento de grandes volumes textuais, mundos virtuais, preservação digital, visualização de dados e softwares aplicados às humanidades. Desde então uma série de workshops e seminários sobre o tema ocuparam a agenda da instituição, culminando com a criação em 2019 do seu próprio Laboratório de Humanidades

16

Em novembro de 2016, a Asociación Argentina de Humanidades Digitales inaugurou em Buenos Aires seu I Congreso Internacional de Humanidades Digitales<sup>[10]</sup>, em um evento que contabilizou duas dezenas de painéis e mesas de debates, 12 oficinas e 130 trabalhos selecionados para apresentação oral, com temas que versaram sobre identidade cultural, acesso aberto e comunicação científica, democratização de arquivos, redes sociais, linguística computacional e memória audiovisual. A última edição aconteceu em novembro de 2018 e teve como temática “La cultura de los datos”<sup>[11]</sup>, privilegiando uma reflexão sobre o modo como os dados estão sendo utilizados nas pesquisas das áreas de ciências sociais e humanas.

17

Essa é apenas uma amostra dos eventos sobre humanidades digitais que têm acontecido em diversas partes do mundo. É reconhecível a sua proliferação e diversificação ao longo da última década. O que acontece no Brasil reflete essa tendência geral. Em outubro de 2013, o I Seminário Internacional em Humanidades Digitais no Brasil<sup>[12]</sup> teve lugar na Universidade de São Paulo, reunindo um conjunto relevante de convidados nacionais e internacionais. Com apoio da Alliance of Digital Humanities Organizations, além da própria instituição local, contou com 25 convidados para conferências e mesas de discussão. A proposta, segundo os organizadores, era lançar o debate das HDs na comunidade de pesquisa brasileira com o fomento de discussões e exposição de projetos nas áreas de formação de bibliotecas digitais, tecnologias de texto e de processamento da linguagem, e tecnologias de georreferenciamento aplicadas à área de história. Cerca de um ano depois, em 20 de outubro de 2014, o 1st Workshop on Digital Humanities<sup>[13]</sup> foi realizado, como parte da programação do 10th IEEE International Conference on e-Science. A conferência IEEE foi promovida pelo Instituto de Matemática e Estatística (IME/USP) e o Workshop contou com a parceria da Associação das Humanidades Digitais (AHDig). O evento priorizou temas de linguística computacional e aprendizagem de máquina. Em março de 2017, o Simpósio Humanidades Digitais: limites e possibilidades do digital nas fontes documentais<sup>[14]</sup> teve lugar no X Congresso Internacional da Associação Brasileira de Linguística, com foco na interação entre tecnologia e estudos da linguagem. Foi um encontro pequeno, com trabalhos direcionados e pontuais às áreas de semântica, filologia, literatura e linguística com corpus. A proliferação de eventos acadêmicos similares decorre do fato de que as Humanidades Digitais são, na verdade, um grande guarda-chuva que abriga distintas áreas temáticas. Nada menos surpreendente, portanto, que possam dar título a pequenos encontros promovidos por entidades específicas e distantes entre si nas suas identidades e finalidades, tais como bibliotecas e acervos, institutos de educação, departamentos de jornalismo e direito, comunidades de estudiosos da língua, etc.

18

Foi na esteira destas iniciativas, dentro e fora do Brasil, que as primeiras ideias para a concepção de um evento internacional sobre as HDs no Rio de Janeiro tomaram forma. Ao longo de 2017, vários encontros conduzidos pelo Laboratório de Gestão de Acervos Digitais da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (LABOGAD/Unirio) e pelo Laboratório de Humanidades Digitais da Fundação Getúlio Vargas (CPDOC/FGV) foram realizados, com o intuito de reunir investigadores de distintas instituições e alinhar expectativas, o que resultou na proposta do I Congresso Internacional em Humanidades Digitais do Rio de Janeiro, o HDRio2018, realizado entre os dias 9 e 13 de abril de 2018, na Fundação Getúlio Vargas.

19

## 4. A experiência do HDRio2018

A organização do Congresso recebeu 282 submissões de trabalho, sendo 260 propostas de comunicação e 22 de workshops. Cerca de 90% destas submissões foram enviadas por pesquisadores brasileiros e os outros 10% por pesquisadores de fora do país (Portugal, México, Canadá e Chile). O número de trabalhos – bastante significativo em se tratando de um primeiro congresso com estas características realizado no Brasil – demonstra certa maturidade da produção científica no país e a percepção do público sobre as reais possibilidades de pesquisa em humanidades digitais. O processo de revisão por pares foi conduzido pelos membros da comissão científica<sup>[15]</sup>, composta por cerca de quarenta acadêmicos de diferentes áreas. No entanto, frente ao volume de trabalhos recebidos e para garantir um processo mais equilibrado dentre os temas propostos, cinquenta outros pesquisadores *ad-hoc* foram convidados para incrementar a equipe de avaliadores. O fruto deste esforço resultou em 176 propostas de trabalho aceitas.

20

Os eixos temáticos foram definidos pelos membros da comissão científica, oriundos das áreas de História, Literatura, Linguística, Filosofia, Arte, Comunicação, Ciência da Informação, Matemática e Computação. Essa diversidade contribuiu para a pluralidade dos temas selecionados, assim discriminados<sup>[16]</sup>:

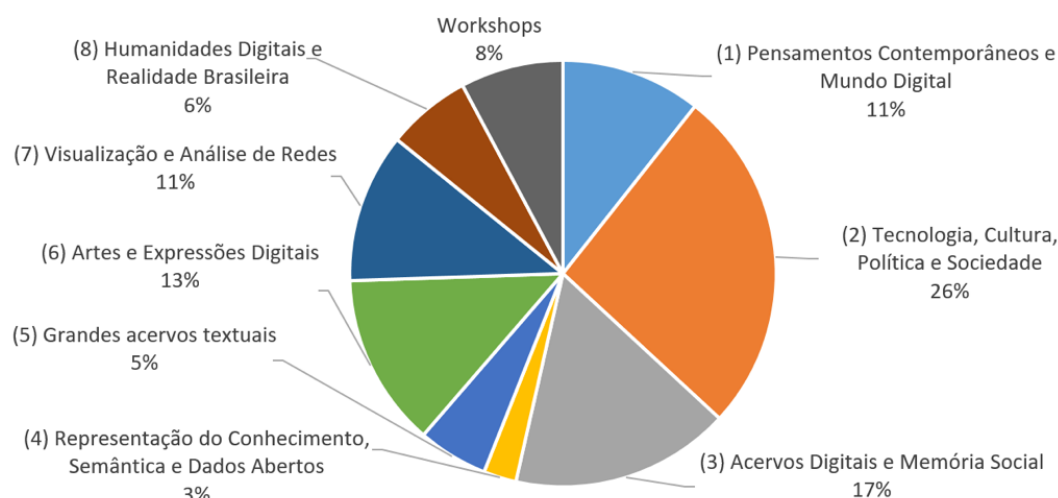
- Eixo 1 – Pensamentos Contemporâneos e Mundo Digital: a proposta deste eixo foi o de debater as implicações estéticas, políticas e ontológicas na contemporaneidade com o advento das tecnologias digitais. Nesta perspectiva, os trabalhos aprovados puderam ser distribuídos em sessões que incluíram discussões sobre hackers, ciborgues e games digitais; sobre sexualidade em tempos de relacionamentos virtuais; sobre comportamento e novas formas de socialização; sobre as subjetividades e o lugar do pós-humano neste ecossistema; séries e cinema focando principalmente a ficção na contemporaneidade; e finalmente a questão do ativismo e dos movimentos sociais nas redes.
- Eixo 2 – Tecnologia, Cultura, Política e Sociedade: a chamada para este eixo privilegiou tópicos capazes de suscitar discussões relacionadas às implicações mútuas entre a tecnologia e os espaços culturais, políticos e sociais na era digital. Assim, em seu conjunto, foram aprovadas propostas que versaram sobre temas como redes sociais, ciberativismo, ciberdemocracia, inteligência artificial, recursos pedagógicos digitais e políticas públicas, além de ética, privacidade, vigilância e controle de dados. Dada a sua diversificação e também a sua atualidade midiática, em tempos de intensa discussão sobre fake news e atuação em redes sociais como espaço de ações coletivas, esse foi o que mais recebeu submissões.
- Eixo 3 – Acervos Digitais e Memória Social: com a inclusão cada vez maior de objetos digitais em coleções localizadas nas instituições de memória e documentação, questões sobre políticas, metodologias e ferramentas que apoiem a gestão, preservação e difusão destes conteúdos tornaram-se centrais. Grande parte dos trabalhos selecionados para este eixo trouxe as experiências vividas pelos diversos acervos brasileiros quanto a estas questões, visando compartilhar com o público presente tanto os resultados de suas práticas e pesquisas, quanto as dificuldades e desafios enfrentados no âmbito da curadoria digital. Durante o evento, foi possível verificar que essa troca de experiências trouxe como resultado o fortalecimento da rede de pesquisadores e profissionais que atuam na área, permitindo a criação de vínculos colaborativos e de parcerias institucionais.
- Eixo 4 – Representação do Conhecimento, Semântica e Dados Abertos: a proposta deste eixo é fruto da percepção de que com a emergência da web e a profusão de conteúdos ali disponibilizados, tornou-se necessário e urgente pensar as formas de acesso e reutilização desses conteúdos em larga escala para a educação, cultura, ciência e cidadania. Isso implica em novas formas de representação e padronização da informação, de modo que haja uma semântica clara e inequívoca, inteligível por máquinas, além de interoperabilidade entre os recursos digitais. Os trabalhos apresentados neste eixo trouxeram contribuições sobre metadados, *linked open data* e estudos cientométricos.
- Eixo 5 – Grandes acervos textuais nas Humanidades Digitais: neste eixo, a ênfase esteve em estudos e aplicações que tivessem como objeto grandes massas de dados textuais. Podem-se destacar aqui trabalhos relacionados a análises lexicais e a identificação de fenômenos particulares da língua nos corpora, modelagem de tópicos e estratégias de aprendizagem de máquina. Em especial, discutiu-se como as abordagens da leitura à distância (*distant reading*) empregadas na literatura aumentam as metodologias interpretativas tradicionais, empregando métodos computacionais para gerar *insights* sobre grandes corpora ou para isolar padrões linguísticos ou estruturais que não são visíveis no ato da leitura atenta.
- Eixo 6 – Artes e Expressões Digitais: para os coordenadores deste eixo, as artes de meios eletrônicas, juntamente com os estudos em humanidades digitais, das ciências e das tecnologias, se tornaram cada vez mais relevantes para a análise da sociedade e da vida na contemporaneidade. Denominada de midiarte, área híbrida e transdisciplinar, ela incluiu desde codificação ou digitalização de imagens e sons até o desenvolvimento de *softwares* e *hardwares* criados em função da poética de um trabalho específico. Os destaques deste eixo foram os trabalhos sobre performances, práticas e interatividade nos campos do cinema, da música e da arte digital, com reflexões importantes sobre a criação de imaginários e os processos de subjetivação contemporâneos.
- Eixo 7 – Visualização, Sonificação e Análise de Redes: as geotecnologias, em geral, e os sistemas de informação geográfica (SIGs), em particular, vêm se incorporando crescentemente ao cotidiano do

pesquisador em humanidades. Metodologias de visualização e análise de dados, como gráficos dinâmicos ou análise de redes são cada vez mais procurados, dentro e fora da academia. Tais foram os temas centrais deste eixo. Os trabalhos selecionados foram distribuídos em quatro grupos de apresentação, buscando uma melhor sinergia entre eles: redes sociais e visualizações; implicações teóricas e metodológicas no uso de tecnologia em estudos históricos; o uso de geotecnologias em história colonial; e o uso de geotecnologias em história urbana. A maior parte das propostas recebidas se conectava a experiências de georreferenciamento, com destaque para os projetos que privilegiam o aspecto aberto, colaborativo e integrador, tanto no que se refere aos sistemas e plataformas adotados, quanto aos dados gerados e publicados.

- Eixo 8 – Humanidades Digitais e Realidade Brasileira: este eixo buscou refletir e debater o estado da arte das Humanidades Digitais no Brasil através de trabalhos de pesquisa que se debruçaram sobre questões como a formação e produção acadêmica em Humanidades Digitais (HDs) no país e iniciativas conexas como Antropologia Digital, História Digital, História Pública e Sociologia Pública. As apresentações mostraram-se bastante diversificadas, abordando desde iniciativas de desenvolvimento de plataformas, linguagens e arquiteturas digitais, passando pelo processo de construção de narrativas em redes e mídias sociais, até o debate histórico e conceitual das próprias Humanidades Digitais, enquanto um campo ainda em amadurecimento.

Para além de associar suas reflexões aos eixos temáticos indicados, os autores puderam enviar propostas para workshops, visando demonstrações de técnicas, metodologias, ferramentas, linguagens e aplicações para as humanidades digitais. As 282 propostas recebidas distribuíram-se conforme mostra a figura 1.

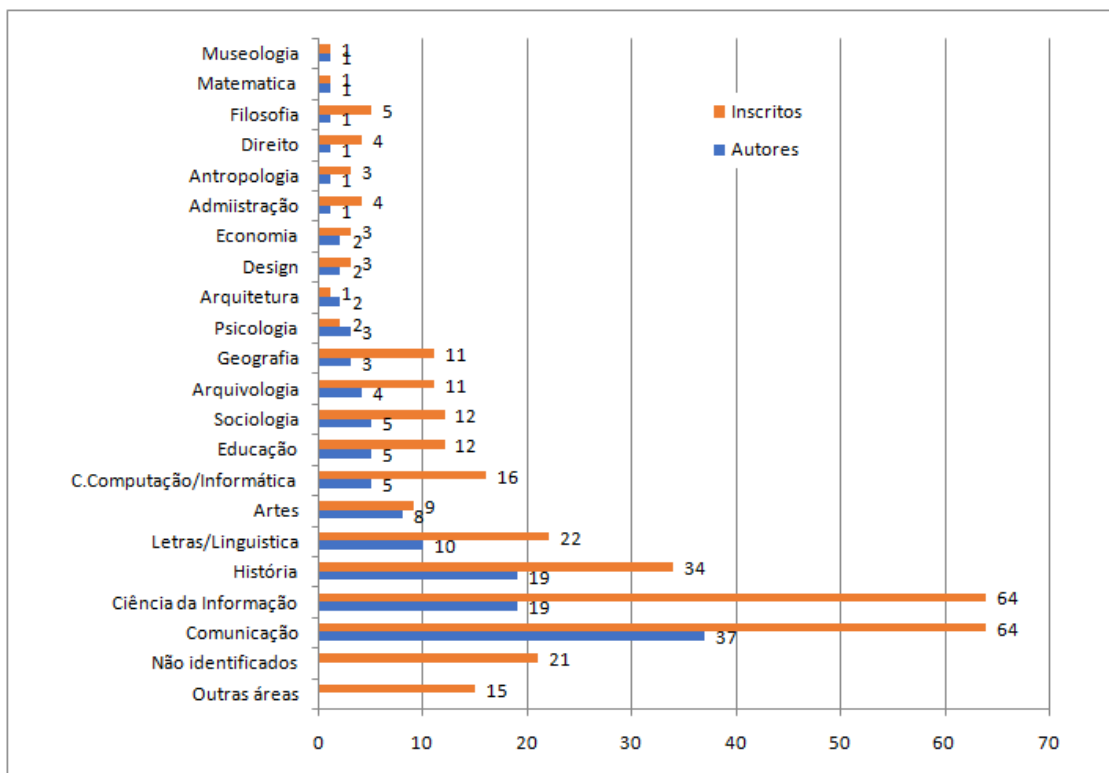
22



**Figure 1.** Distribuição das propostas recebidas para o HDRio2018 pelos eixos temáticos

O eixo 2 foi o que suscitou maior interesse por parte dos autores: 26,2% das submissões (74 propostas) contra 16,7% (47 propostas) do eixo 3 e 13,1% (37 propostas) do eixo 6. Em seguida vem o eixo 7, com 11,3% (32 propostas), e o eixo 8, com 10,6% (30 propostas). Os demais receberam menos de 20 propostas cada. Este desequilíbrio quantitativo possivelmente é resultado do fato de que temas como “tecnologia, cultura, política e sociedade” são muito menos específicos e abrem mais possibilidades de pesquisa do que, por exemplo, “representação do conhecimento, semântica e dados abertos”. No entanto, tais números não deixam de conformar um contraponto ao que se costuma observar em outros contextos de humanidades digitais, onde normalmente o número de submissões relacionadas às áreas de linguística e literatura ficam entre os maiores. A Figura 2 mostra a distribuição das áreas tanto dos autores quanto do público geral presente no evento, confirmando tal “anomalia”: ao invés da contumaz predominância de profissionais dedicados às áreas de letras e linguísticas<sup>[17]</sup>, há uma clara liderança de autores e inscritos da área de comunicação (37 e 64, respectivamente), seguidos daqueles ligados à ciência da informação (19 autores e 64 inscritos) e da história (19 autores e 34 inscritos).

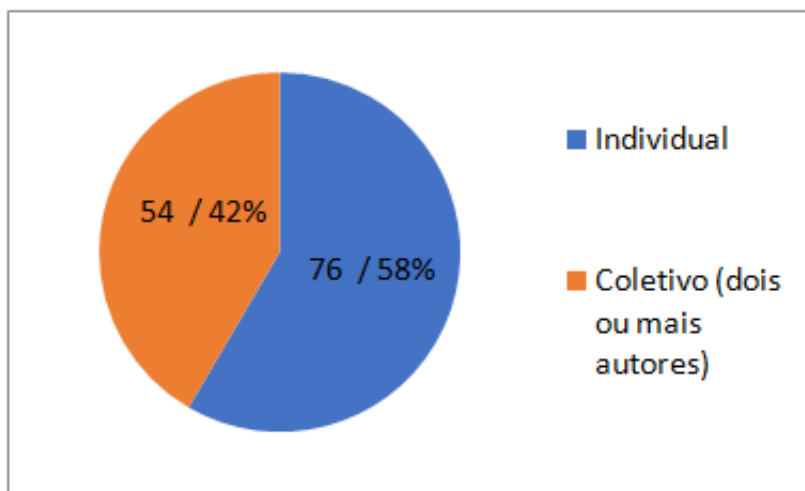
23



**Figure 2.** Distribuição dos autores e participantes inscritos no HDRio2018, por área disciplinar

No mundo anglo-saxão, em muitos sentidos considerado paradigmático no que diz respeito às humanidades digitais, é reconhecido o enraizamento maior delas em departamentos de inglês [Kirschenbaum 2012, 3], assim como o papel da Modern Language Association no pioneirismo da organização da reflexão e do debate atinentes às HDs [Ramsey and Rockwell 2012, 76].<sup>[18]</sup> Um recorte mais aproximado àquele aqui analisado é fornecido pelo “Día de las humanidades digitales/Dia das humanidades digitais”, realizado em 10 de junho de 2013, e dedicado a documentar as atividades em humanidades digitais em espanhol e em português. Um diagnóstico do evento se encontra no artigo “Las humanidades digitales en español y portugués. Un estudio de caso: DíaHD/DiaHD” [Priani 2014].<sup>[19]</sup> Ali, os autores chegam à conclusão que “en el caso de las HD en español y en portugués éstas son sobre todo herramientas y aplicaciones textuales relacionadas con la creación de corpus (...)” [Priani 2014, 16]. No HDRio2018, os autores de trabalhos e inscritos associados a letras e linguística somaram 10 e 21, respectivamente, abaixo das áreas de comunicação, da ciência da informação e da história, como indicado acima. Por um lado, isso pode ser reflexo da própria disseminação das ideias e das práticas associadas às humanidades digitais para os vários campos de estudos humanísticos, para além de seu núcleo inicial ligado aos campos de língua e literatura. Por outro lado, fica ainda pendente uma discussão mais atenta acerca da ascensão das áreas da comunicação e da ciência da informação no concerto das humanidades digitais, ao menos no contexto brasileiro.

Outra informação interessante extraída da compilação das inscrições no HDRio2018 diz respeito ao tipo de autoria dos trabalhos, se individual ou coletiva (Figura 3).



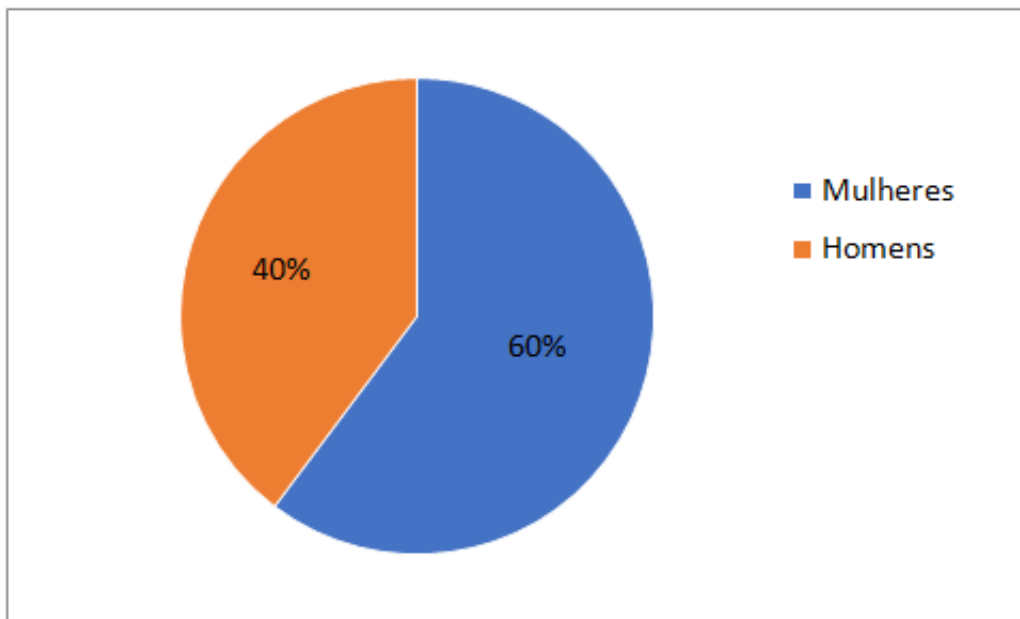
**Figure 3.** Distribuição dos trabalhos por tipo de autoria (individual ou coletiva)

Estudos demonstram que nos últimos cem anos o número médio de autores de artigos científicos foi multiplicado por cinco (de aproximadamente 1 em 1913 a 5,4 em 2013; [Aboukhalil 2014, 2]. Essa tendência mais geral está associada à afirmação crescente da chamada *Big Science*, marcadamente após a segunda guerra mundial, relacionada, portanto, à profissionalização e à especialização do trabalho do cientista, mas também à necessidade de tecnologias cada vez mais caras e complexas. Por sua vez, entre os estudiosos das humanidades a mesma tendência pode ser identificada, mas a partir de uma tradição muito menos colaborativa do que sempre se deu nas consideradas *ciências duras*. Em grande medida, esse aumento do trabalho colaborativo entre os humanistas é relacionado ao uso crescente das tecnologias digitais em seu trabalho e em suas pesquisas. O espaço cibernético facilitou a articulação de iniciativas isoladas e o intercâmbio de informações e resultados. Daí que as reflexões acerca das humanidades digitais frequentemente as associem à facilitação do trabalho coletivo e à livre circulação do conhecimento.<sup>[20]</sup>

Nesse sentido, o fato de a maioria dos trabalhos apresentados no HDRio2018 ainda possuir autoria individual (58%) pode causar estranheza. Mas, por um lado, outra leitura dos mesmos dados permite a conclusão de que a maioria dos autores assinou artigos coletivos (já que 42% dos trabalhos tiveram pelo menos dois autores). Por outro, talvez esse índice aparentemente baixo de autorias coletivas não seja assim tão idiossincrático. Em artigo publicado na Revista *Digital Scholarship in the Humanities*, Julianne Nyhan e Oliver Duke-Williams afirmam serem um tanto estereotipadas as percepções tanto do humanista tradicional isolado, quanto a do humanista digital colaborativo [Nyhan 2014]. Compilando a produção publicada em dois periódicos associados às humanidades digitais, *Computers and the humanities*, de 1966 a 2004, e *Literary and linguistic computing*, de 1986 a 2011, o estudo indica que 69% e 65% dos artigos tiveram autores únicos, respectivamente [Nyhan 2014, 396]. Uma terceira publicação foi utilizada como universo de controle (*Annals of the Association of American Geographers*, de 1966 a 2013), e sua compilação indicou números similares, mas com uma tendência de crescimento mais marcada para artigos de múltiplos autores [Nyhan 2014, 397]. Ou seja, o recorte representado pelos trabalhos apresentados no HDRio2018 não destoia das tendências indicadas nesse estudo, inclusive com uma porcentagem de artigos coletivos ligeiramente maior que a média ali indicada. Ainda que se deva tomar o cuidado de não reduzir as possibilidades de cooperação à publicação de artigos com múltiplas autorias, uma possível conclusão para esse quadro pode indicar que o trabalho coletivo no ambiente das humanidades digitais ainda tem muito de programático, realizando a promessa colaborativa associada ao uso das tecnologias mais lenta e parcialmente do que recorrentemente se supõe.

No que se refere ao gênero dos participantes do HDRio2018, os números indicam 191 mulheres e 126 homens, correspondendo a 60 e 40%, respectivamente (Figura 4).





**Figure 4.** Participantes do HDRio2018 por Gênero

A título de comparação, esses valores são plenamente coincidentes com as porcentagens de mulheres e homens concluintes no ensino superior do Brasil, segundo dados do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep).<sup>[21]</sup> Por sua vez, o já referido estudo acerca do Dia de las humanidades digitales/Dia das humanidades digitais informa que 53% dos participantes do evento eram homens e 47% mulheres, e ainda os compara àqueles encontrados no primeiro DayofDH, realizado em 2009 e com forte predominância anglo-saxã, quando apenas 1/3 dos participantes era composto de mulheres [Priani 2014, 10]. Portanto, se a presença das mulheres no HDRio2018 não parece destoar da proporção encontrada na população de formação superior no país, há indícios de uma maior feminização das humanidades digitais no Brasil em comparação com os dados disponíveis para o conjunto dos países de fala espanhola e portuguesa e ainda mais para o mundo anglo-saxão. Por mais que os dados sejam apenas indiciários e não aconselhem conclusões mais categóricas, não se pode deixar de constatar a fragilidade do estereótipo que associa o trabalho com tecnologias predominantemente ao mundo masculino.

29

## 5. Considerações Finais

Além das análises quantitativas apresentadas acima, o Congresso HDRio2018 também permite algumas abordagens mais subjetivas. Uma questão que perpassou as discussões do Congresso, desde as conferências de abertura à cerimônia de encerramento, de maneiras mais ou menos explícitas e nomeadas, foi a busca de uma definição do que sejam as humanidades digitais. O tema é caro à comunidade respectiva, como já discutido mais acima, e já está colocado desde quando o termo foi proposto pela primeira vez [Svensson 2012]. Há aqueles que já consideram as HDs um campo disciplinar definido, ainda que oriundo de articulações entre saberes mais tradicionais e estabelecidos, e outros que têm dificuldade em atribuir a elas um estatuto que vá além de uma “comunidade de práticas” [Alves 2016]. É possível derivar dessa última perspectiva a ideia de que as humanidades digitais seriam apenas um conceito tático, provisório, a fazer sentido apenas enquanto não se admitir a realidade de que todas as humanidades já sejam digitais. Mas quem acompanhou minimamente as sessões do Congresso certamente concordará em algo decisivo para fazer avançar essa discussão: a interlocução aconteceu, e com bastante intensidade. Ou seja, independentemente de se conseguir identificar nas HDs um campo disciplinar definido, ou de se enfatizar mais as metodologias que as epistemologias, o fato da reunião e suas sessões terem sido concorridas e, principalmente, de que os presentes se entendiam mutuamente, ainda que de maneira discordante, ou seja, de que os temas e os debates lhes eram pertinentes, indica claramente que existe alguma identidade entre aqueles que mobilizam o conceito de humanidades digitais, ainda que não esteja clara ou não seja consensual.

30

Para além dessa afirmação identitária e do reconhecimento de muitas possibilidades de articulação entre aqueles que se reconhecem como humanistas digitais no Brasil, o que chama a atenção da análise do Congresso é o fato de que o perfil dos seus participantes e do conteúdo das discussões ali ocorridas aponta para uma relativa primazia das áreas de comunicação, ciência da informação e história, em detrimento das temáticas ligadas à língua e literatura, historicamente mais hegemônicas em eventos de HDs ao longo das últimas décadas, particularmente no mundo anglo-saxão. Se isso é uma idiossincrasia das humanidades digitais no Brasil, ou mesmo do Congresso em questão, ou se é um indício de uma tendência em direção a uma maior diversificação das HDs em nível global, é algo a ser analisado e debatido nos próximos eventos que certamente as comunidades envolvidas seguirão organizando.

## Notes

[1] THATCamp (*The Humanities and Technology Camp*) são encontros que reúnem profissionais ligados às humanidades e à tecnologia com o objetivo de conduzir discussões e oficinas exploratórias para a construção de soluções no contexto das Humanidades Digitais. Mais detalhes em <http://thatcamp.org> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[2] A partir dessa constatação, Burdick et al. (2012) propõem o conceito de *active prosumer*, em oposição ao *passive consumer* [Burdick et al. 2012, 135]. Para uma introdução ao movimento de ciência aberta, ver Albagli et al, 2015.

[3] Para um relato do próprio inventor acerca do início da WWW e de suas críticas ao que se tornou em seguida, ver Berners-Lee, 1999.

[4] <http://adho.org/conference> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[5] Segundo divulgado no Twitter do próprio evento ([https://twitter.com/DH2019\\_NL](https://twitter.com/DH2019_NL), acessado em 19 de setembro de 2019).

[6] <http://www.humanidadesdigitales.net> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[7] <http://humanidadesdigitales.net/blog/2016/10/12/3er-encuentro-de-humanistas-digitales/> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[8] <https://congressohdpt.wordpress.com/> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[9] <http://dhlab.fcsh.unl.pt/> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[10] <https://www.aacademica.org/aaahd.congreso> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[11] <https://www.aacademica.org/congreso.aaahd2018> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[12] <https://seminariohumanidadesdigitais.wordpress.com> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[13] <http://dhandles2014.ime.usp.br> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[14] <http://abralin.org/congresso2017/arquivos/simposios-tematicos-resumo/ST%2024.pdf?v5> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[15] Disponível em: <http://eventos.fgv.br/hdrio2018/comissoes> (acessado em 19 de setembro de 2019).

[16] A lista completa dos trabalhos aceitos pode ser consultada em: <https://eventos.fgv.br/hdrio2018/trabalhos-aceitos>; os respectivos resumos estão em <https://hdl.handle.net/10438/28092>; e os anais do Congresso em <http://hdl.handle.net/10438/25729> (acessados em 20 de setembro de 2019).

[17] Deve-se reconhecer, no entanto, que tais categorizações não só possuem algo de arbitrário, como também podem sofrer ressignificações importantes: por exemplo, muitos historiadores começam a articular o uso de geotecnologias com análises textuais. Ver, por exemplo, Cooper e Gregory, 2011; e Frank, 2016.

[18] Patrick Svensson faz uma crítica à ênfase exagerada às áreas de língua e literatura nas primeiras CFPs das DHs Conferences [Svensson 2012, 42–5].

[19] Disponível em <http://www.red-redial.net/revista/anuario-americanista-europeo/article/viewFile/267/275>, (acessado em 19 de setembro de 2019).

[20] Burdick et al, 2012, traz uma reflexão do contexto sócio-histórico dessa questão, particularmente no capítulo 3, The social life of digital

[21] Dados de 2013, retirados do portal do Ministério da Educação (<http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/212-educacao-superior-1690610854/21140-maioria-e-feminina-em-ingresso-e-conclusao-nas-universidades>, acessado em 19 de setembro de 2019).

## Works Cited

- Aboukhalil 2014** ABOUKHALIL, Robert. "The rising trend in authorship", *The Winnower* 2:e141832.26907, 2014.
- Albagli et al. 2015** ALBAGLI, Sarita; MACIEL, Maria Lucia; ABDO, Alexandre Hannud (orgs). *Ciência aberta, questões abertas*. Brasília: IBICT; Rio de Janeiro: Unirio, 2015.
- Alves 2016** ALVES, Daniel. "As Humanidades Digitais como uma comunidade de práticas dentro do formalismo acadêmico: dos exemplos internacionais ao caso português". *Ler História* [Online], 69 | 2016. Disponível em <http://journals.openedition.org/lerhistoria/2496>. Acesso em 21 de fevereiro de 2018.
- Beiguelman and Magalhães 2014** BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves. *Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. Ed.USP/Editora Petrópolis – São Paulo. 2014.
- Berners-Lee 1999** BERNERS-LEE, Tim. *Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by Its Inventor*. San Francisco: Harper, 1999.
- Burdick et al. 2012** BURDICK, A, Drucker, J, Lunenfeld, P, Presner, T, Schnapp, J. *A short guide to the Digital Humanities*. MIT Press, 2012.
- Carlotto and Ortellado 2011** CARLOTTO, Maria Caraméz; ORTELLADO, Pablo. "Activist-driven innovation: uma história interpretativa do software livre". *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 26, n. 76, 2011.
- Cooper and Gregory 2011** COOPER, D; GREGORY, Ian. "Mapping the English Lake District: a literary GIS". *Transactions of the Institute of British Geographers*, v. 36, n. 1, 2011. <https://doi.org/10.1111/j.1475-5661.2010.00405.x>.
- DH Manifesto 2010** *Manifeste des Digital Humanities*. 2010. Disponível em <http://tcp.hypotheses.org/443>. Acesso em 19 de abril de 2018.
- De Souza 2011** DE SOUZA, Maria Clara Paixão. *Humanidades Digitais: um breve panorama*. Site HumanidadesDigitais.org, setembro de 2011. Disponível em <https://humanidadesdigitais.org/breve-panorama/>. Acesso em 19 de abril de 2018.
- Dobson 2015** DOBSON, James E. "Can an Algorithm be Disturbed? Machine Learning, Intrinsic Criticism, and the Digital Humanities". In *College Literature*. 42 (4): 543–564, 2015.
- Frank 2016** FRANK, Zephyr. *Reading Rio de Janeiro: Literature and Society in the Nineteenth Century*. Palo Alto: Stanford University Press, 2016.
- Gold and Klein 2016** GOLD, M. K.; KLEIN, L. "Digital Humanities: The Expanded Field". In GOLD, M. K.; KLEIN, L. (orgs). *Debates in the digital humanities 2016*. University of Minnesota Press, 2016.
- Gold and Klein 2019** GOLD, M. K.; KLEIN, L. "A DH That Matters". In GOLD, M. K.; KLEIN, L. (orgs). *Debates in the digital humanities 2019*. University of Minnesota Press, 2019.
- Kirsch 2014** KIRSCH, Adam. "Technology Is Taking Over English Departments". *The New Republic*, 2014. Disponível em <https://newrepublic.com/article/117428/limits-digital-humanities-adam-kirsch>. Acesso em 7 de julho de 2017.
- Kirschenbaum 2012** KIRSCHENBAUM, Matthew. "What is Digital Humanities and what's it doing in English Departments?" In: GOLD, Matthew K. (editor). *Debates in the Digital Humanities*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.
- Marques 2017** MARQUES, Fabricio. "A realidade que emerge da avalanche de dados". In: *Revista Pesquisa Fapesp* 255, maio de 2017. Disponível em: <http://revistapesquisa.fapesp.br/2017/05/23/a-realidade-que-emerge-da-avalanche-de-dados>. Acesso em 3 de junho de 2017.
- Nyhan 2014** NYHAN, Julianne; DUKE-WILLIAMS, Oliver. "Joint and multi-authored publication patterns in the Digital Humanities". *Literary and Linguistic Computing*, Volume 29, Issue 3, 1 September 2014, Pages 387–399,
- Priani 2014** PRIANI, Ernesto; SPENCE, Paul; GALINA, Isabel; GONZÁLEZ-BLANCO, Elena; ALVES, Daniel; BARRÓN, José Francisco; GODÍNEZ, Marco Antonio; SOUZA, Maria Clara Paixão de. "Las humanidades digitales en español y portugués. Un estudio de caso: DíaHD/DiaHD". *Literary and Linguistic Computing*, Volume 29, Issue 3, 1 September

2014.

**Ramsey and Rockwell 2012** RAMSEY, Stephen; ROCKWELL, Geoffrey. "Developing things: notes toward an epistemology on building in the digital humanities". In: GOLD, Matthew K. (editor). *Debates in the Digital Humanities*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

**Svensson 2012** SVENSSON, Patrik. "Beyond the big tent". In: GOLD, Matthew K. (editor). *Debates in the Digital Humanities*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.