

O LIPEEM E NOVAS PROPOSTAS PARA A PESQUISA EM HISTÓRIA

GUSTAVO SILVEIRA, RIBEIRO¹
ARISTEU ELISANDRO MACHADO, LOPES²

¹*Universidade Federal de Pelotas – guga_ribeiro2@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – e-mail do orientador*

1. INTRODUÇÃO

A partir da constatação de que havia um número crescente de alunos dos cursos de licenciatura e bacharelado em história interessados em estudar e fazer pesquisas em história envolvendo as diferentes mídias como histórias em quadrinhos, mangás, desenhos animados e filmes, percebeu-se a carência de um espaço no qual essas temáticas pudessem ser desenvolvidas.

Assim, no ano de 2013, foi fundado o Laboratório Interdisciplinar de Pesquisa e Ensino em Entretenimento e Mídias (LIPEEM) sob a orientação e coordenação do professor Aristeu Lopes. Porém, a ideia do laboratório desde o início foi agregar também os alunos dos demais cursos de graduação e pós-graduação da Universidade Federal de Pelotas interessados nas discussões e pesquisa sobre mídias.

A partir de então teve início uma série de atividades com o intuito de promover e fomentar discussões teóricas e metodológicas sobre a pesquisa em mídias. Entre essas atividades, o laboratório contou com um grupo de estudos que compreendeu, inicialmente, alunos dos cursos de licenciatura e bacharelado em história e a realização de um ciclo de palestras com professores de diferentes áreas do conhecimento como a antropologia, o cinema, as artes, a filosofia e a história, que possuíam pesquisas envolvendo imagens e mídias. Esse ciclo de palestras iniciou em 2013 e se estendeu pelo ano de 2014.

2. METODOLOGIA

A proposta de conceber um espaço para discussão e fomentação de pesquisas envolvendo uma temática que por muito tempo foi, e ainda é no caso da História pelo menos, negligenciada é a cima de tudo, um ato de resistência a um discurso dominante dentro da produção historiográfica, sobretudo no Brasil.

No entanto, apenas criar esse espaço por si não seria o suficiente. Por isso, torna-se necessário adotar uma metodologia que não ignore o que já foi conquistado nos anos anteriores, mas que permita ao laboratório alçar novos objetivos. Portanto, entre suas atividades o LIPEEM pretende retomar o grupo de estudos em que serão discutidos textos teóricos e metodológicos com enfoque na pesquisa e no ensino envolvendo mídias. Dar continuidade ao ciclo de debates estendendo o espaço para a participação de palestrantes oriundos de outras instituições, como o Instituto Federal Sul Rio-Grandense (IFSUL), por exemplo.

Além disso, o laboratório conta agora com um espaço para organização de seu acervo junto ao Núcleo de Documentação Histórica (NDH). Nesse espaço estão sendo higienizadas, catalogadas e organizadas uma série de Revistas Veja. Esse acervo conta com números completos da Revista Veja de 1968 até 1980 e outros números a partir desse ano. O acervo está em constante construção e o objetivo é sua ampliação, para isso além de estar sempre aberto a doações, os

componentes do laboratório, entre eles o bolsista, poderão buscar novas doações de histórias em quadrinhos, mangás, revistas, filmes, etc.

Como referencial teórico para o grupo de estudos, pesquisa e ensino, foram selecionados autores como (Kellner, 2005), (GUBERN, 2005), (VARILLAS, 2009), (STEINBERG, 1997), (WEISNER, 2013).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para Jenkins há na academia um discurso dominante a cerca da escrita da História em que os historiadores estariam constantemente em busca de uma suposta “verdade histórica” e que esta, por sua vez, seria alcançável. No entanto, o autor salienta a importância de se adotar um novo paradigma para a pesquisa em história (JENKINS, 2013). Embora enfoque mais na escrita da história propriamente, as reflexões de Jenkins permitem o questionamento a cerca da problemática das fontes históricas também.

De fato, durante o século XX houve uma série de inovações na perspectiva da pesquisa histórica, a Escola dos *Annales*, por exemplo, contribuiu para a ampliação do conceito de fonte histórica (DOSSE, 2003). Porém, ainda há nos dias atuais uma resistência com o uso de determinadas fontes, como as histórias em quadrinhos. De certa maneira, parece fazer parte do discurso dominante acadêmico, que certas fontes possuem mais relevância, são mais “apropriadas” para a pesquisa. Nesse sentido, Jenkins discutindo o uso das fontes afirma que “nunca se pode conhecer realmente o passado; que não existem centros em comum; que não há fontes ‘mais profundas’ (ou seja, sem subtexto) às quais possamos ir para estabelecer a verdade das coisas;” (JENKINS, 2013).

Enquanto as reflexões de Jenkins ajudam a refletir sobre os usos das mídias para a pesquisa em história, podemos recorrer aos estudos de Kellner para compreender melhor a complexidade e potencialidade das mídias enquanto objeto de pesquisa, inclusive para outras áreas do conhecimento. Na cultura contemporânea dominada pela mídia, sobretudo com o advento da televisão após a Segunda Guerra Mundial, “os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda de informação e muitas vezes não percebidas de pedagogia cultural” (KELLNER, 2001).

O autor ainda observa que as mídias ajudam “a modelar a visão predominante de mundo e os valores mais profundos: define o que é considerado bom ou mau, positivo ou negativo, moral ou imoral” Kellner (2001). A partir desses pressupostos, podemos compreender um pouco melhor o impacto das mídias na cultura contemporânea a importância de se fomentar não apenas a discussão envolvendo a pesquisa, mas também os seus possíveis usos voltados para o ensino e educação.

4. CONCLUSÕES

Assim, o LIPEEM desde 2013 situa-se dentro da universidade enquanto um espaço para que novas propostas de pesquisa, reflexão e ensino possam ser pensadas com a participação de alunos de graduação, pós-graduação e professores de diversas áreas. O crescimento do interesse pelos estudos de mídias continua crescendo e se ampliando. Atualmente no curso de história, por

exemplo, há pesquisas envolvendo jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos, desenhos animados, etc.

O acervo do LIPEEM servirá não apenas para fins de consulta para pesquisas, sua importância reside também enquanto um espaço em que fontes voltadas para essa temática, como histórias em quadrinhos, desenhos animados, entre outros, poderão ser salvaguardados e preservados na universidade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005

GUBERN, Román. **Patologías de la imagen**. Barcelona: Anagrama, 2004.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

JENKINS, Keith. **A História Repensada**. São Paulo: Contexto, 2013.

STEINBER, S. R. **Kindercultura: A Construção da Infância Pelas Grandes Corporações**. In: DA SILVA, L. H; AZEVEDO, J. C.; DOS SANTOS, E. S. (Org.) **Identidade Social e a Construção do Conhecimento**. Porto Alegre: Prefeitura Municipal de Porto Alegre: 1997.

VARILLAS, Rubén. **La Arquitectura de Las Viñetas**. Sevilla: Bizancio, 2009.