

# **PATRIMÔNIO CULTURAL DIGITAL PARA COMPARTILHAR, VALORIZAR E REPRESENTAR: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE PROJETOS WEB COLABORATIVOS DE COMMUNITY SOURCING**

MARINA GOWERT DOS REIS<sup>1</sup>; RENATA OVENHAUSEN ALBERNAZ<sup>2</sup>

*<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural – [marinagowertdosreis@gmail.com](mailto:marinagowertdosreis@gmail.com)*

*<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural – [renata\\_albernaz@terra.com.br](mailto:renata_albernaz@terra.com.br)*

## **1. INTRODUÇÃO**

Este trabalho apresentará os resultados parciais da pesquisa de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Pelotas, que trata da internet como ferramenta para representação, valorização, acesso e compartilhamento de informações sobre bens patrimoniais e memórias relativas aos mesmos. Esse estudo é feito a partir da discussão conceitual sobre o patrimônio cultural digital, propondo categoriais e meios de ação, considerando, ainda, o contexto sócio-tecnológico no qual tal conceito está inserido. Com fins de análise, serão observados três projetos práticos que promovam algum tipo de digitalização e a disponibilização online de bens patrimoniais ou informações sobre os mesmos, a fim de perceber as diferenças de técnicas web colaborativas e de community sourcing quando o empreendimento é comunitário, é estatal, ou quando parte de iniciativa privada. Essa investigação parte, também, do objetivo de discutir o papel do patrimônio cultural na sociedade atual.

O patrimônio cultural digital é especificado para essa pesquisa como a digitalização de bens culturais, sejam esses materiais ou imateriais, protegidos ou não por instituições de salvaguarda; a organização e gerenciamento de arquivos digitais, que podem ser disponibilizados online; o uso de ferramentas digitais para coleta de dados, obtendo maior alcance e precisão, por exemplo, com geolocalização; e as interações e conteúdos que são produzidos online relacionados ao patrimônio. Para serem classificados como patrimônio cultural digital, esses processos precisam envolver tecnologias digitais em, pelo menos, uma etapa de desenvolvimento (GRUBER & GLAHN, 2009). Em uma ampla interpretação, o patrimônio digital faz uso do conceito de que a tecnologia é uma ferramenta à serviço da cultura (ADDISON, 2008), sendo um meio de levar conhecimento até às pessoas, e, assim, um mecanismo de preservação.

Já com projetos colaborativos refere-se às iniciativas propostas por especialistas de uma determinada área, que então vão ao encontro de um público que participará execução, organização de material e divulgação de resultados (BONNEY et al., 2009). Tais empreendimentos podem trabalhar em conjunto com um público indefinido, procurando indivíduos que tenham desejo de contribuir. Contudo, aqui se observa projetos que busquem um público determinado, próximo aos interesses do patrimônio local, processo chamado de community sourcing (WARD, 2011), e que, possivelmente, resulta em conclusões que melhor representam aquela situação comunitária.

Vale também considerar a situação atual de tais conceitos, e o reduzido número de estudos que os discutem no contexto brasileiro. Dessa forma, tal pesquisa busca discutir o patrimônio cultural digital em suas diversas singularidades, considerando a internet como um meio para representação,

valorização, compartilhamento e acesso à memórias relativas à bens patrimoniais. Junto a isso, considera-se o patrimônio local como ferramenta para desenvolvimento econômico e cultural, questão que norteia a busca pelos sentidos do patrimônio cultural para a sociedade atual, e se tem a hipótese de que técnicas de community sourcing e colaboração são adequadas para promover a compreensão e a integração comunitária.

## 2. METODOLOGIA

A metodologia desta pesquisa passa pela análise comparativa de três casos, caracterizados como estudos descritivos de análise quali-quantitativa. Buscou-se um projeto de cada diferente instância social, sendo um oriundo de uma vontade comunitária, um segundo instaurado por uma esfera governamental, e o terceiro empreendido pelo setor comercial, interligados por proporem a digitalização de determinados bens patrimoniais e das memórias em torno desses, incluindo, de alguma maneira, uma comunidade, fazendo uso de técnicas de colaboração e community sourcing. Como fins de metodologia de análise, serão observadas as diferenças que estão presentes nesses três casos, necessitando o estabelecimento de categoriais gerais para comparação, ainda que o ponto relevante desse estudo seja a própria imersão nos projetos. Algumas circunstâncias que se busca observar são escolhas tecnológicas e visuais, técnicas de community sourcing e colaboração identificadas, participação efetiva da comunidade, período de atividade, instituição que administra, processos do desenvolvimento de tais projetos, e aceitação e utilização, tanto do público que foi integrado, como da população em geral.

Esses ainda serão estudados a partir dos passos propostos por BONNEY et al. (2009) para realização de projetos de integração comunitária através de contribuição, colaboração ou co-criação, instrumento que possibilitará verificar a classificação dos casos estudados como projetos colaborativos, bem como a adequação de tal esquema à iniciativas de preservação patrimonial. A coleta da material para essas análises será feita através da imersão nos três projetos, estudando os resultados apresentados e relatos dos processos de construção, ainda levantando a alternativa de realização de entrevistas com pessoas relevantes quando não for possível ter acesso à essas informações através de outros meios.

O caso representante de comunidade organizada é o HERE [SAY] Story Maps, que leva para um website depoimentos orais sobre bens patrimoniais edificadas de vizinhanças da região canadense de Terra Nova. Como iniciativa estatal observa-se a Maine Memory Network, produzido pela Maine Memory Society, instituição governamental para preservação da história do estado do Maine, nos Estados Unidos, em conjunto com outras fundações parceiras e com os cidadãos interessados, apresentando um website que reúne digitalizações de fotografias e documentos relevantes da história do estado. O terceiro caso é o projeto Patrimônio Cultural e Histórico: uma rede viva!!!, empreendido pelo setor comercial, ainda que financiado pelo governo do estado do Rio Grande do Sul, que conecta, com conteúdo produzido de forma colaborativa, 14 cidades do Vale do Rio dos Sinos, Paranhana e Serra gaúcha, apresentando um website que reúne essas informações patrimoniais e um livro digital que narra tal experiência.

Ademais, como revisão bibliográfica da pesquisa, traçam-se alguns temas que serão discutidos, como patrimônio cultural digital, observando definições, característica, e propondo discussões; processos de colaboração na internet e

community sourcing, em especial a partir da obra *Crowdsourcing our Cultural Heritage* (2014); as especificidades dos arquivos digitais, em especial quando levados para espaços de interação. Serão estudados, ainda, documentos organizados por instituições de preservação patrimonial, destacando aqui o Capítulo sobre a Preservação do Patrimônio Digital, adotado pela UNESCO em 2003, e a Carta para Preservação do Patrimônio Arquivístico Digital, publicado pelo Conselho Nacional de Arquivos (Conarq) em 2005. A discussão desses textos e conceitos é ilustrada por exemplos práticos, processo necessário quando se estuda uma área que é, ao mesmo tempo, nova no que diz respeito à produção teórica, e amplamente praticada em projetos de preservação. Essa dinâmica faz com que o debate traga observações pertinentes, de entendimento facilitado, e proponha resultados baseados na realidade e não somente no plano teórico, estrutura que segue a de trabalhos já produzidos sobre o assunto.

Observa-se, também, estudos sobre patrimônio cultural como categoria social, desenvolvimento cultural local, bem como o papel das comunidades na preservação patrimonial, considerando autores como Llorenç Prats, Hughes de Varine e Jean-Louis Tornatore, entre outros. Essa etapa do trabalho serve para embasar o estudo da sociedade que experimenta, produz e solicita projetos de patrimônio cultural digital. Tal discussão é movida pela dúvida existente em torno do papel do patrimônio cultural na sociedade atual, uma vez que se observará que, ao menos no contexto da região sul do Rio Grande do Sul, acontecem concomitantemente casos de mobilizações em defesa de bens que necessitam de preservação e ações depredatórias de outros espaços, como pichações e sucateamento, acompanhados pelo descaso de determinadas comunidades. Essa pesquisa pretende observar essa situação que se instaura, e investigar como o patrimônio cultural digital opera como agente modificante, sendo instrumento de educação patrimonial para a construção de um entendimento social da relevância desses referentes como integrantes da cultura mundial, nacional e local.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Pelo fato desta pesquisa estar em sua etapa inicial, as evoluções nesse momento dizem respeito à reunião e estudo de bibliografia e identificação e verificação de casos a serem estudados. Selecionou-se material produzido por teóricos e especialistas da área, em sua grande maioria em língua inglesa. Foi possível, ainda, confirmar a classificação dos projetos que serão estudados quanto aos princípios de colaboração e community sourcing, comprovando sua adequação à pesquisa.

Durante o primeiro semestre do desenvolvimento da pesquisa realizou-se um estudo inicial do caso Maine Memory Network, que resultou em um artigo publicado e apresentado no 10º Alcar – Encontro Nacional de História da Mídia. A seguir será desenvolvida a redação inicial da tese de doutorado, sucedida pela realização do estudo comparativo.

### **4. CONCLUSÕES**

É inegável a necessidade de discutir teoricamente o patrimônio cultural digital, uma vez que a realização de projetos práticos de tal domínio é, cada vez mais, pautada em instituições de preservação, comunidades organizadas, e na sociedade como um todo. Muito se fala, em senso comum, sobre a digitalização

de acervos, sobre o patrimônio como conteúdo nas mídias sociais, bem como se faz visitas aos espaços patrimoniais digitais tridimensionais. Também muito se tem produzido, ao menos fora do Brasil, sobre patrimônio cultural digital, ainda que grande parte das pesquisas estejam focadas na análise e no relato de experiências.

Em vista disso, essa pesquisa busca discutir e definir o que é o patrimônio cultural digital, formular categorias, caminhos para produção de projetos, afirmar a importância da inclusão de comunidades nessas produções, e indicar como as legislações de preservação, focando no contexto brasileiro, ainda que pensando em instâncias mundiais, podem funcionar como instrumento de proteção dessas práticas e das informações que delas resultam, e também como forma de possibilitar incentivos fiscais para a execução de digitalizações.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADDISON, Alonzo C.. Virtual Heritage: Technology in the Service of Culture. In: Conference on VAST 01: Virtual Reality, Archeology and Cultural Heritage, 1., 2001, Atenas. **Proceedings...** Atenas: University Of Atenas, p. 343 - 354. Online. Acessado em mar. 2015. Online. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=584993&picked=prox>.

BONNEY, Rick et al. **Public Participation in Scientific Research**: Defining the Field and Assessing Its Potential for Informal Science Education - A CAISE Inquiry Group Report. Washington, DC: Center for Advancement of Informal Science Education (CAISE), 2009. Acessado em: mai. 2015. Online. Disponível em: <http://caise.insci.org/uploads/docs/PPSR%20report%20FINAL.pdf>.

Conselho Nacional de Arquivos (Conarq). **Carta para Preservação do Patrimônio Arquivístico Digital**. 2005. Acessado em jun. 2015. Online. Disponível em: <http://www.conarq.arquivonacional.gov.br/media/carta.pdf>.

GRUBER, Marion & GLAHN, Christian. **E-Learning for Arts and Cultural Heritage Education in Archives and Museums**. 2009. Acessado em fev. 2015. Online. Disponível em: [http://dspace.ou.nl/bitstream/1820/2138/1/edumedia09\\_gruber\\_final.pdf?origin=publication\\_detail](http://dspace.ou.nl/bitstream/1820/2138/1/edumedia09_gruber_final.pdf?origin=publication_detail).

RIDGE, Mia (Org.). **Crowdsourcing our Cultural Heritage**. Surrey: Ashgate Publishing limited, 2014.

UNESCO. **Charter on the Preservation of the Digital Heritage**. 2003. Acessado em fev. 2015. Online. Disponível em: [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/charter\\_preservation\\_digital\\_heritage\\_en.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/charter_preservation_digital_heritage_en.pdf).

WARD, Amy Sample. **Crowdsourcing vs Community-sourcing**: What's the difference and the opportunity? 2011. Acessado em jun. 2015. Online. Disponível em: <http://amysampleward.org/2011/05/18/crowdsourcing-vs-community-sourcing-whats-the-difference-and-the-opportunity/>.