

HISTÓRIA, ENTRETENIMENTO E MÍDIAS: APONTAMENTOS SOBRE AS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS PELO LIPEEM/UFPEL

GABRIELA BRUM, ROSSELLI¹;
ARISTEU ELISANDO MACHADO, LOPES²

¹Universidade Federal de Pelotas – gabeerosselli@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – aristeuufpel@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

O Laboratório Interdisciplinar de Pesquisa e Ensino em Entretenimento e Mídias (LIPEEM) foi fundado no ano de 2013, sob orientação e coordenação do professor Aristeu Lopes a partir da constatação de que havia a necessidade de um espaço no qual os alunos dos cursos de licenciatura e bacharelado em história pudessem estudar e fazer pesquisas envolvendo as diferentes mídias como histórias em quadrinhos, mangás, desenhos animados, cinema, periódicos e jogos.

No entanto, o intuito do laboratório desde a sua fundação era mobilizar também alunos de outros cursos de graduação e pós-graduação da Universidade Federal de Pelotas interessados nas discussões e pesquisa sobre mídias. Buscando, desta forma, uma série de atividades com a intenção de promover e impulsionar discussões teóricas e metodológicas sobre a pesquisa em mídias.

Formou-se 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 antropologia, cinema, artes, filosofia e história, envolvidos em pesquisas referentes à imagens e mídias. Esse ciclo de palestras iniciou em 2013 e se estendeu pelos anos de 2014 e 2015. Além destas atividades, também foi organizada a “1ª Jornada do LIPEEM: comunicação e cultura midiática” em maio de 2016, a qual trouxe professores para ministrar minicursos e apresentar conferências além de abrir espaço para realização de comunicações de alunos de graduação e pós-graduação de diferentes cursos.

2. METODOLOGIA

O LIPEEM está sediado junto ao Núcleo de Documentação Histórica (NDH). A sala abriga um acervo de Revista *Veja* com números completos dos anos de 1968 até 1980 entre outros números, as quais estão sendo higienizadas, catalogadas e organizadas para futuras pesquisas. Esse acervo está sendo organizado por mês/ano, higienizado e retirados os grampos para que não enferrujem prejudicando o papel, salvaguardado no Instituto de Ciência Humanas da UFPel. Para a construção e ampliação o acervo está sempre aberto a doações, além de contar com bolsistas responsáveis por sua organização e busca de novas colaborações. É do interesse a salvaguarda de fontes sobre a temática, como quadrinhos, mangás, entre outros, através de um acervo físico a fim de disponibilizá-los.

Além disto, a metodologia criada para que a proposta de conceber um espaço para discussão e instigação de pesquisas envolvendo esta temática, que ainda é pouco considerada em alguns cursos, vai além da criação do espaço,

entre as atividades o LIPEEM conta com um grupo de estudos que discute textos teóricos e metodológicos com enfoque na pesquisa e no ensino de mídias. 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). Dar continuidade ao ciclo de debates estendendo o espaço para a participação de palestrantes oriundos de outras instituições é um dos objetivos previstos para 2016. O LIPEEM/UFPEL promove reuniões com os alunos vinculados ao Laboratório, seja para a discussão de textos ou para orientação por parte do coordenador, e estuda sobre a viabilidade de constituição do acervo, busca por doadores e reprodução digitalizada de acervos particulares.

Também está sendo organizado um cronograma de palestras com apresentações de projetos dos participantes do grupo de estudos intitulado “De presentes, passados e futuros: a cultura midiática”, atividade coordenada pela professora Daniele Gallindo Silva, professora do curso de letras/alemão da UFPEL e pesquisadora vinculada ao LIPEEM. Este ciclo de exposições será aberto para a comunidade acadêmica, a apresentação do projeto e discussão conceitual ocorrerá no dia 23/08/2016 e serão ao todo 12 encontros que com a temática de histórias em quadrinhos, jogos, filmes, seriados, entre outros.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Kellner nos ajuda compreender melhor a capacidade e complexidade das mídias enquanto objeto de pesquisa, “os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda de informação e muitas vezes não percebidas de pedagogia cultural” (KELLNER, 2001). Segundo Kellner, as mídias ajudam a formar e modelar visões e valores de mundo. A partir desses pressupostos, podemos compreender um pouco melhor o impacto das mídias na cultura contemporânea a importância de se levantar não apenas a discussão envolvendo a pesquisa, mas também os seus possíveis usos voltados para o ensino e educação.

Além da coleção completa da Revista *Veja*, o acervo possui outras revistas, HQs e mangás doados. Conta também com a coleção digitalizada e completa do periódico ilustrado Revista *Ilustrada*, publicada no Rio de Janeiro entre os anos de 1876 e 1898.

O laboratório realizou neste ano a “1ª Jornada do LIPEEM: comunicação e mídia”. Jornada interdisciplinar que contou com aproximadamente 65 comunicadores, distribuídos nas diferentes sessões: mídias e educação, mídias e comunicação, mídias e imagens, comics e graphic novels, mídias e representações de gênero, mídias e cinema e mídias e design; 2 minicursos: História, Mídia e Poder ministrado pelo professor Luiz Alberto Grijó e As Histórias em quadrinhos e a propaganda ideológica na Segunda Grande Guerra ministrado pelo professor Artur Lopes Filho; 3 conferências e 1 mesa redonda. Foram mais de 200 ouvintes e os comunicadores tiveram seus resumos publicados nos anais do evento, tendo a possibilidade de mandar o artigo expandido para ser publicado na Revista *Veredas da História*.

4. CONCLUSÕES

A busca dos periódicos e fontes primárias como fonte histórica foi tardia, pois, a historiografia do século XIX buscava a verdade. Para isso, o historiador “deveria valer-se de fontes marcadas pela objetividade, neutralidade, fidedignidade, credibilidade, além de suficientemente distanciadas de seu próprio tempo.” (LUCA, 2008. p 112).

Com a *Escola dos Annales*, mais precisamente a sua terceira geração, que tem como apoiadores François Furet, Georges Duby, Jacques Le Goff, Jacques Revel, Michèle Perrot, entre outros, os historiadores passam a reconhecer a importância de outras fontes para a pesquisa histórica. De fato, durante o século XX houve uma série de inovações na perspectiva da pesquisa histórica, porém, ainda há nos dias atuais uma resistência com o uso de determinadas fontes, como as histórias em quadrinhos.

De certa forma, parece fazer parte do discurso dominante acadêmico, que determinadas 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).

O acervo do LIPEEM auxilia tanto para fins de consulta para pesquisas, quanto também para a formação de um espaço em que fontes voltadas para a temática de mídias no geral, como filmes, seriados, histórias em quadrinhos, entre outros, poderão ser salvaguardados, organizados e preservados no laboratório.

O LIPEEM desde 2013 situa-se dentro da universidade enquanto um espaço para que novas propostas de pesquisa 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, literatura, imprensa, desenhos animados, entre outras mídias que podem ser consideradas como importantes fontes para a história.

A importância do Laboratório Interdisciplinar de Pesquisa e Ensino em Entretenimento e Mídias como incitador de novas metodologias de estudos e análises com os meios de mídia e entretenimento soma-se a interdisciplinaridade que o laboratório propõe sendo enriquecedora e conectando acadêmicos de vários cursos interessados na mesma temática.

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.
- MARTINS, Ana Luiza; LUCA, Tania Regina de. **História da imprensa no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2008.
- 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.
- VEYNE, Paul. **Como se escreve a história**. Brasília: Ed. da Universidade de Brasília, 1995.