

HUMANIDADES DIGITAIS: AS HUMANIDADES NA ERA DA WEB 2.0

MANUEL PORTELA *

Na última década aumentou de frequência a utilização da expressão 'Humanidades Digitais' para designar um paradigma de investigação que pressupõe a assimilação da processabilidade automática dos meios digitais como instrumentos de transformação metodológica na produção de conhecimento nas humanidades. A categoria 'Humanidades Digitais' passou entretanto a constituir também um descritor de publicações periódicas, coleções de livros, projetos de investigação e novos programas de ensino, mostrando que se trata de uma tendência com implicações nos modelos atuais e futuros de investigação. Embora a computação para as humanidades tenha uma longa história com mais de 50 anos – como se pode verificar, por exemplo, através da emergência da linguística computacional desde os anos 1960, com o desenvolvimento de técnicas de análise textual e linguística automática, incluindo concordâncias, análises lexicométricas e estilométricas, geradores de texto e tradução automática –, a situação atual parece ter implicações epistemológicas e metodológicas transversais para o campo das humanidades no seu conjunto.

Por um lado, a ubiquidade da mediação digital em rede das últimas duas décadas criou um novo espaço de comunicação e de interação que afeta, por exemplo, as práticas de investigação e de ensino. Podemos pensar em projetos que tiram partido precisamente do potencial dessa

reticularidade ubíqua, que liga sujeitos e objetos no espaço eletrónico, para transformar métodos de investigação e de ensino. Aquilo a que chamo 'investigação em linha' [*online scholarship*, em inglês], isto é, um modo de investigação que usa as capacidades agregadoras e colaborativas do próprio espaço eletrónico para produzir novos modos de produção e partilha de conhecimento científico, seria um bom exemplo de como a realidade tecnocultural da rede transforma as humanidades. A agregação de bases de dados dispersas por diferentes locais, com a possibilidade de pesquisa integrada, anotação colaborativa e manipulação simulada instancia essa virtualidade. O desenvolvimento de plataformas que permitem criar coleções reconfiguráveis de objetos digitais, que depois são submetidos a diversos tipos de análise comparativa, tem implicações metodológicas significativas.

Entre dezenas de exemplos possíveis, refiro três projetos que visam incorporar as condições de produção da Web 2.0 nos processos de produção de conhecimento humanístico: Collex (2008-2012; www.collex.org), Annotation Studio (2011-2014; <http://www.annotations-studio.org/>) e CELL (Consortium for Electronic Literature, 2012-2015; <http://eliterature.org/cell/>). O agregador Collex, desenvolvido por um consórcio de centros, universidades e projetos de investigação norte-americanos, é um conjunto de ferramentas

de construção de coleções e de anotação que permite agregar conjuntos de objetos digitais para estudo, ensino e investigação. Annotation Studio, em desenvolvimento no MIT HyperStudio, é um conjunto de ferramentas web de anotação multimédia que pretende dar aos estudantes a possibilidade de anotar ficheiros de texto, imagem, vídeo e áudio. O projeto CELL, dirigido pela Electronic Literature Organization, visa desenvolver uma taxonomia comum para a literatura eletrónica e tornar interoperáveis as bases de dados que estão em construção em diferentes países. Em todos estes casos, a investigação centra-se na criação de aplicações web, em regime de código aberto, que permitem aos utilizadores realizar operações de manipulação do universo crescente de objetos digitais de acordo com protocolos de leitura e análise humanísticos.

Por outro lado, a crescente representação dos artefactos da cultura humana sob forma de código processável (isto é, a digitalização massiva do arquivo da cultura humana a partir das anteriores fontes impressas, sonoras, filmicas, etc.), o aumento das capacidades de processamento e memória do *hardware*, e o desenvolvimento exponencial do *software* (linguagens de programação; programas; algoritmos) tornaram possíveis múltiplas formas de análise e representação automática, designadamente todas as que dependem da recuperação e comparação de grandes quantidades

de informação, segundo variáveis que podem ser parametrizadas formalmente. Podemos pensar, por exemplo, em projetos de investigação que usam ou desenvolvem aplicações para produzir análises e criar novas representações de objetos provenientes de disciplinas como história, filosofia, linguística, estudos literários, estudos culturais, estudos artísticos, estudos fílmicos ou geografia. Um exemplo que tipifica esta tendência é o trabalho de Franco Moretti, na Universidade de Stanford. Moretti tem mapeado o desenvolvimento histórico e social do romance através de técnicas de 'leitura distante', isto é, através da visualização de padrões gerados pela prospecção de dados em grandes conjuntos de textos (de algumas centenas às dezenas de milhar). Trabalho similar tem sido desenvolvido por Lev Manovich, da Universidade de Columbia, proponente de um método que designa como 'análise automática dos padrões da cultura através da estruturação agregada que decorre da existência dos artefactos culturais sob a forma de objetos digitais. Esta análise de padrões foi testada em grandes conjuntos de imagens (pinturas de determinada época ou de determinado autor; capas de revista; centenas de milhar de páginas de banda desenhada), mostrando a possibilidade de estudar géneros e estilos em larga escala. Num e noutro caso, as técnicas de visualização automática geram padrões que abrem novas possibilidades interpretativas. O que têm estes modos de produção de conhecimento humanístico de novo? Qual a função da qualificação 'digital' na produção desse novo? As tendências de investigação recentes neste campo epistemológico mostram dois conjuntos de respostas diferentes no processo de mediação digital dos objetos e dos métodos das humanidades. Um grupo

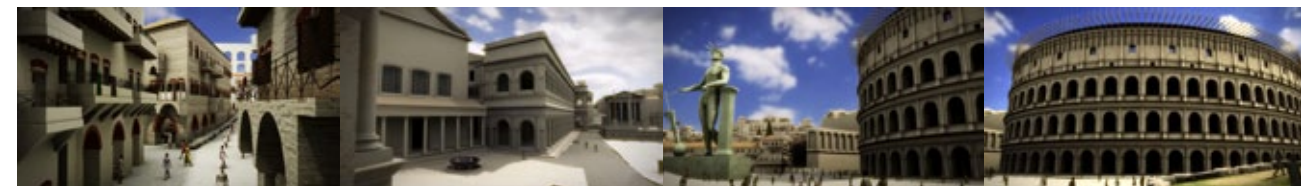
de respostas incorpora as ferramentas digitais, muitas das quais concebidas em domínios científicos com uma natureza fortemente instrumental, procurando transformar os métodos da disciplina em causa de modo a conformar-se à lógica da ferramenta. Disso são exemplos projetos de prospecção e visualização de dados em grandes quantidades de texto ou de imagem ou de imagem em movimento. Trata-se de adotar metodologias quantitativas no domínio da análise da linguagem, da literatura, da história, da cultura e das artes, que suplementam ou desafiam as práticas de análise hermenêutica de objetos singulares ou de pequenos conjuntos de objetos.

Um segundo grupo de respostas procura conceber as próprias ferramentas digitais de acordo com os protocolos de conhecimento próprios das práticas das humanidades, isto é, com a consciência da dimensão interpretativa e inter-subjectiva do conhecimento humanístico. Por outras palavras, trata-se de usar as capacidades da tecnologia digital de um modo infletido que consiga incorporar categorias como a temporalidade, a historicidade e a subjetividade específica das representações e dos seus códigos próprios. Neste caso, o esforço centra-se em pensar e construir a componente 'digital' de um projeto de modo a incorporar os métodos humanísticos de produção de conhecimento. No Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra, encontra-se em desenvolvimento um projeto de arquivo digital do *Livro do Desassossego* de Fernando Pessoa (2012-2015; www.uc.pt/fluc/clp/inv/proj/ldod) que pode ser integrado nesta lógica. Quando concluído, o *Arquivo LdoD* gerará comparações automáticas entre os fac-símiles digitais autorais e as quatro edições críticas do livro, possibilitando ainda aos utilizadores a criação de edições virtuais bem como a produção de

variações a partir dos fragmentos do livro. Cabe ainda referir que a necessidade de codificar objetos e formalizar problemas para que possam ser tratados computacionalmente favorece cruzamentos disciplinares. Um exemplo dos cruzamentos disciplinares promovidos pela adoção da simulação interativa como modo de conhecimento humanístico é o projeto 'Rome Reborn' (2008-2012; <http://romereborn.frischerconsulting.com/>), desenvolvido por um consórcio de centros de investigação, universidades e empresas de *hardware* e *software*, lideradas pelo Institute for Advanced Technology in the Humanities, da Universidade da Virgínia. Neste projeto, que consiste num modelo digital da cidade de Roma no ano 320 d.C., combinam-se a informação arqueológica atualizada sobre os edifícios e locais simulados virtualmente com *software* de modelação e navegação 3D, adaptado a partir de aplicações para desenho em arquitetura e para jogos computacionais.

A capacidade simulatória do meio digital altera os modos de representação da informação, suplementando a escrita, os diagramas e a fotografia com um conjunto de possibilidades interativas e exploratórias, que estão programadas nos modelos para favorecerem novas intuições. A configuração futura das 'Humanidades Digitais' resultará da dinâmica entre a componente humanística e a componente digital, que dependerá, por sua vez, das práticas e métodos progressivamente instituídos pelos inúmeros projetos em curso, que procuram reimaginar as humanidades para a era da Web 2.0.

* Professor Auxiliar da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.



Elements of the model
© 2008 The Regents of the
University of California,
© 2011 Université de Caen
Basse-Normandie,
© 2012 Frischer Consulting.
All rights reserved.
Image © 2012 Bernard Frischer
<http://romereborn.frischer-consulting.com/>