XX ENANCIB
21 a 25 Outubro/2019 – Florianópolis
A Ciência da Informação e a era da Ciência de Dados
ISSN 2177-3688

GT-10 – Informação e Memória

PATRIMÔNIO CULTURAL DIGITAL: NOVAS CONFIGURAÇÕES PARA A MEMÓRIA SOCIAL

DIGITAL CULTURAL HERITAGE: NEW SETTINGS FOR SOCIAL MEMORY

Stphanie Sá Leitão Grimaldi – Universidade Federal da Paraíba
José Mauro Matheus Loureiro – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro; Universidade Federal da Paraíba
Májory Karoline Fernandes De Oliveira Miranda – Universidade Federal de Pernambuco

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: Aborda o conceito de Patrimônio Cultural Digital, bem como o conceito de informação digital e objetos digitais. Explora a relação entre o objeto de estudo da Ciência da Informação e a constituição dos patrimônios culturais digitais na contemporaneidade. Tem como objetivo geral discutir as mudanças nos quadros da memória social e das identidades nos ambientes socioculturais contemporâneos, assim como as trajetórias e transformações do conceito de Patrimônio Cultural no âmbito do universo digital na Ciência da Informação. Circunscritos em um regime de informação singular no ambiente da cultura virtual, ou cibercultura, os patrimônios culturais digitais, por meio da informação digital, atuam como um sistema condicionado e condicionante dos sujeitos contemporâneos, impondo à busca por identidade um vínculo diferente e multifacetado. Sendo por natureza uma pesquisa descritiva-exploratória, utilizou-se de uma pesquisa bibliográfica para fundamentar o embasamento crítico. Utilizou-se ainda de uma pesquisa em bases de dados para realizar uma revisão de literatura sobre informação digital e objeto digital. Como resultado, foi identificado o crescente impacto nos sujeitos e na construção das memórias sociais devido à inferência das informações digitais e dos patrimônios digitais, tornando-as mais efêmeras.

Palavras-Chave: Informação Digital; Objeto Digital; Patrimônio Cultural Digital; Memória Social.

Abstract: Addresses the concept of Digital Cultural Heritage as well as the concept of digital information and digital objects. It explores the relationship between the object of study of Information Science and the constitution of digital cultural heritage in contemporary times. Its general objective is to discuss the changes in the frames of social memory and identities in contemporary sociocultural environments, as well as the trajectories and transformations of the concept of Cultural Heritage within the digital universe in Information Science. Circumscribed in a unique information regime in the environment of virtual culture, or cyberculture, digital cultural heritage, through digital information, acts as a conditioned and conditioning system of contemporary subjects, imposing a different and multifaceted bond to the search for identity. Being by nature a descriptive-exploratory research, we used a bibliographic research to support the critical ground. A database search was also used to perform a literature review on digital information and digital object. As a result, the increasing impact on subjects and the construction of social memories was identified due to the inference of digital information and digital heritage, making them more ephemeral.

Keywords: Digital Cultural Heritage. Social Memory. Digital Information. Digital Object.

1 INTRODUÇÃO

A categoria de "patrimônio", anteriormente ligada de forma direta e assimilativa a pedra e cal, foi (re)categorizada ao evocar novos contornos semânticos, diversos e específicos de acordo com o contexto que envolve o *momentum* (CHOAY, 2006). Ao sair da limitação do concreto, o patrimônio encontrou o intangível existente no mundo analógico num diálogo permanente entre materialidade, imaterialidade e sua coexistência. Entretanto, devido a sua mudança semântica, agregado ao seu sentido de existência, o qual deve se ligar ao contexto temporal vigente, impõe novas categorias ou apropriações que continuam a se apropriar do patrimônio que se tonam inerentes a ele em todos os meios, como a informação, incluindo o meio digital.

A informação é relacional, um acontecimento que afeta o meio dissolvendo, alterando, subvertendo e destruindo o desconhecido e as coisas indeterminadas. É assim, a diferença que faz a diferença, ou mesmo uma diferença que encontra uma diferença (CAPURRO; HJORLAND, 2007). Essa diferença representa o outro, a alteridade, a multiplicidade e a heterogeneidade, as quais, ao dialogarem com o patrimônio, descobre no meio digital, um ambiente fluido com terreno fértil.

Por meio dessa interseção entre patrimônio e informação, incluindo-a em meio digital ou virtual, a Ciência da Informação (CI), pelo seu agenciamento humano, enxerga seu objeto de estudo, definido por Le Coadic (2004) como a informação em ambientes específicos. Pelo presente, existe a necessidade do estudo dos processos de construção, comunicação e uso da informação e a concepção dos produtos e sistemas que permitem sua construção, comunicação, armazenamento e utilização. Em todas essas instâncias, o estudo da memória social encontra-se incluída.

Na contemporaneidade marcada por um ritmo acelerado de transformações, agravada pela temporalidade digital, a memória social opera como fator de aglutinação das diferenças, que tendem a se multiplicar na virtualidade. Quanto mais velozes as mudanças sociais ("na febre ou na angústia"), assevera Le Goff (2003), mais essencial é a busca pela memória. Tal busca segundo Gondar (2005), se constitui da memória social, que se apresenta como uma memória processual cujos elementos emergem da mescla entre memórias individuais e coletivas tornando-as assim interdependentes.

Nesse sentido, a pesquisa explora a constituição do patrimônio digital a partir da inserção do objeto digital, e a construção da memória social na contemporaneidade. Nosso

objetivo é discutir as mudanças nos quadros da memória social e das identidades nos ambientes socioculturais contemporâneos, e as trajetórias e transformações do conceito de Patrimônio Cultural no âmbito do universo digital na Ciência da Informação.

2 INFORMAÇÃO DIGITAL E A CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

Desde o aparecimento do ambiente virtual na década de 80 do século passado, a informação tem se tornado cada dia mais digital e leva a CI em seu encalce. Gantz (2008) nos informa que durante o ano de 2006, ocorreu um impacto informacional no ambiente virtual, mais de 160 milhões de *gigabytes* (GB) de informação digital teriam circundado a Terra. Esta quantidade de informação digital é produzida por seres humanos, mesmo que seja, inclusive, reproduzida pelas máquinas. O volume de informação digital disponibilizado hoje é de cerca de três milhões de vezes superiores ao de todos os livros já escritos, boa parte cabe em apenas um laptop conectado à Rede. Para o autor ocorreu uma verdadeira explosão do universo digital, no que se refere à informação.

Quando falamos em rede, apenas no Brasil, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) (2016) mais 116 milhões de brasileiros estão conectados à internet, um total de 64,7% da sociedade, que produz informação digital diariamente. Ainda seguindo a pesquisa do IBGE (2016), dentre as finalidades para as quais os brasileiros navegam na internet ou usam serviços conectados, a principal dessas atividades, apontada por 94,6% dos internautas, é trocar mensagens (de texto, voz ou imagens) por aplicativos de bate-papo.

Com a emergência da tecnologia e do crescente número de usuários, a nova faceta que se refere ao registro da informação, segundo Pinto (2009) acarreta em mudança na forma de registro e consequentemente na forma de comunicação informacional.

De acordo com a previsão feita no estudo de Gantz e Reinsel (2012), entre os anos de 2005 a 2020, o universo da informação digital vai acender por um fator de 300 (de 130 *exabytes* para 40.000 *exabytes*), que equivale a 40 trilhões de *gigabytes* (mais de 5.200 *gigabytes* para cada indivíduo em 2020). Ou seja, até 2020, a informação digital duplicará a cada dois anos.

Entretanto, vale fazer uma ressalva, como lembram Siebra, Borba e Miranda (2016) que, apesar de grande parte do aumento do fluxo de informação ser de informação de gênese digital, uma significativa parte da vastidão da informação digital resulta, também, de

iniciativas de conversão de dados analógicos tais como mapas históricos, gravações de áudio, livros, documentos, fotografias, entre outros para o meio digital, infligindo que as bibliotecas, arquivos e museus estejam em transição do analógico para coleções digitais e do manual para processos automatizados de gestão de coleções.

Logo, onde antes contávamos apenas com registros em suportes tradicionalmente analógicos, atualmente contamos com registros inscritos em plataformas por dispositivos constituintes dos sistemas tecnológicos de informação. Passamos de um produto bidimensional – informação-suporte -, para um produto tridimensional – informação-suporte-tecnologia (SILVA, 2006).

Por essa definição consideramos na pesquisa que mesmo em meio digital, a informação possui um suporte e não pode assim ser considerada neutra e destituída de forma. Apesar de fugir ao tradicional objeto palpável, como livros que podem ser impressos, os vídeos que podem ser gravados em cassetes ou *dvd's*, a informação digital mantém sua materialidade ligada a sua existência.

Alguns autores, como Bellotto (2014) afirmam que os documentos digitais, ou mais amplamente as informações digitais, não possuem existência física a não ser que sejam impressos. Discordamos desse pensamento e corroboramos com Pinto (2009) que afirma que ao pensarmos desse modo voltamos aos princípios do paradigma custodial, contexto de manuseio e manipulação palpável, além disso, quebramos algo importante do paradigma pós-custodial, o qual ganha total liberdade de existência no ambiente cibercultural. Para a autora o suporte da informação e documento digital[1] é "de facto o ambiente digital" (PINTO, 2009, p.116). Dodebei (2015) corrobora a esse pensamento e afirma que devido à materialidade das informações digitais, elas constituem, inclusive, parte da cultura material.

Mas o que seria a informação digital, é um fenômeno constituinte basilar da modernidade líquida e circunscrita pela cibercultura?

No final dos anos 30 do século passado, Claude Shannon demonstrou por meio do uso de interruptores (*switches*) fechados (significando verdadeiro), e abertos (significando falso), que era possível efetuar operações lógicas ao associar o número 1 para 'verdadeiro' e 0 para 'falso'. Destarte, de modo geral, uma informação em meio digital se configura por

[1] Quando falamos em informação digital, diferenciamos apenas de informação eletrônica, essa última a qual surgiu em um período onde as máquinas ainda eram dependentes da realidade, ou seja, careciam de uma gravação, reprodução ou materialização em suportes analógicos como fitas, impressões, etc..

uma codificação em código binário, que é inscrito por uma linguagem-máquina, isto é, uma linguagem de programação de nível mais baixo, composta por dígitos binários (sequencias de zeros e uns – 0,1). Essa codificação permite a entrada/leitura e processamento das informações pelo computador. Assim, apoiada na mediação do *hardware* (equipamento constituído por componentes físicos – computador, periféricos, cabos de ligação) e *software* (suporte lógico composto pelos programas, procedimentos, regras e documentação associada ao sistema de processamento da informação), a codificação se interpõe entre o leitor e o acesso as ideias registradas (PINTO, 2009).

Quanto a sua utilização desconhecemos segmentos que não utilizem informações digitais. Para Pinto (2009) existe uma verdadeira dependência social da informação digital, seja para os governos, a administração pública e privada, a pesquisa científica e tecnológica ou a expressão cultural dependem cada vez mais, para o exercício das suas atividades, de "recursos" digitais, alguns já não mais disponíveis de outra forma, seguindo o pressuposto da necessidade de garantias de autenticidade, fidedignidade e integridade de informação a utilizar, quer como recurso de gestão, quer como memória social de organizações e indivíduos.

Quanto às pesquisas na área da CI sobre Informação digital, ao efetuarmos uma revisão de literatura, com o termo "informação digital" na Base de dados de Periódicos em Ciência da Informação publicadas no Brasil (Brapci), uma busca por título e palavras-chave que abrange os anos de 1972 a 2018, encontramos um total de 29 artigos recuperados, publicados em 16 revistas/eventos diferentes, como veremos no quadro 1.

Quadro 1: Informação digital e locais de publicação ou Indexação

(Continua)

REVISTAS	QUANTITATIVO
Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia -PBCIB	8
Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação -ENANCIB	3
BIBLIONLINE	3
REVISTA ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina	2
Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação - RDBCI	2
Ciência da Informação - Ci. Inf.	1
Inclusão Social	1
Revista Ibero-americana de Ciência da Informação - RICI	1
Revista de Biblioteconomia e Comunicação	1

Páginas a&b: arquivos & bibliotecas	1
Transinformação	1
Informação e Sociedade: estudos	1
Múltiplos Olhares em Ciência da Informação	1
Informação & Informação	1
DataGramaZero	1
Ponto de Acesso	1

Fonte: Dados da Pesquisa (2018)

Após análise dos artigos recuperados a primeira publicação que utiliza o termo informação digital ocorreu nos anos 2000 e o mais recentes no ano de 2018. Dentre os artigos recuperados, 7 (sete) são apenas indexações e não novas produções, e outros 2 são resenhas de livros, o que nos deixa com um total de 20 artigos sobre informação digital.

Entretanto, apesar dos 20 (vinte) artigos destacarem a importância da informação digital, inclusive sendo incluído nos títulos de seus trabalhos, apenas 4 (quatro) apresentam estudos e/ou definições sobre informação digital.

Silva e Ribeiro (2002) apresentam uma das definições que nos é mais significante no tocante a informação, pois a definem como um conjunto estruturado de representações mentais codificadas (símbolos significantes) socialmente contextualizados e passíveis de serem registradas em qualquer suporte material e, portanto, comunicadas de forma assíncrona e multidirecionada.

Observamos então que a informação digital pode ser encontrada nas mais variadas representações. Ou seja, a informação digital pode aparecer em formato de texto, vídeo, imagem, áudio, dentre outras variadas configurações, e todas são tomadas como objetos de estudo pela CI, mesmo que não se utilizem do termo informação digital. Essa apreensão amplia a complexidade da relação entre memória, Patrimônio Cultural e informação digital, foco desse estudo.

Entretanto, não podemos nos prender apenas ao conceito de informação digital, pois os movimentos da cibercultura são ágeis e contínuos, incluindo nosso vocábulo. Evidenciamos assim a necessidade de abordar outro conceito que, de modo dedutivo, poderia nos levar a confirmação de nossa hipótese, o conceito de objetos digitais.

Essa nomenclatura já pode ser observada em documentos oficiais, como no Guia para preservação dos patrimônios digitais, elaborada pela Biblioteca Nacional australiana e adotada pela UNESCO desde 2003, como sinônimo auxiliar de informação digital, e nos

textos de alguns autores, como Pinto (2009) utilizando variações de vocábulo, ou Siebra, Borba e Miranda (2016) autoras que utilizam sempre na nomenclatura 'objetos digitais'.

Elaborada por Kallinikos, Aaltonen e Marton (2010), na teoria de objetos digitais eles são distintos por um conjunto limitado de atributos, que conferem distinção e funcionalidades em relação aos objetos físicos: editabilidade (característica intrínseca dos objetos digitais, que pode ser alcançada ao suprimir, adicionar, modificar elementos ou fazendo a atualização regular e contínua); interatividade (principal qualidade, que o agente humano pode ativar funções incorporadas no objeto); aberto e reprogramável (possibilidade de ser modificado por outro objeto digital); e distribuídos (raramente estar limitado a uma única fonte).

Thibodeau (2002) resume que os objetos digitais são objetos de informação, que incluem qualquer tipo de informação e formato, expressos na forma digital, sendo todos eles entidades múltiplas, ou seja, são de forma simultânea entidades físicas, lógicas e conceituais. Englobam assim, sites institucionais e pessoais, listas de discussão, e-mails, mensagens (SMS, MMS, IM), *blogs*, fotografias, filmes, musicas, *videoblogs,* jogos*,* etc*..*

Pinto (2009, p.131) considera que a carta de preservação da UNESCO, possui ainda uma quarta dimensão, a dimensão essencial. Segundo a autora existem elementos essenciais que incorporam a mensagem, seu propósito ou suas características pelas quais se decide preservar o objeto digital, incluindo aspectos relacionados à autenticidade e ao ciclo de vida. Nesse sentido, a dimensão essencial é composta por duas categorias de elementos: a informação (essência) e a metainformação (que descreve, além de representar e garantir as condições de sua preservação).

Ao refazer nossa busca na BRAPCI, dessa vez com o termo "objetos digitais" de mesma temporalidade da busca anterior sobre informação digital (1972 a 2018) recuperamos um total de 10 (dez) artigos inéditos, sendo o primeiro publicado em 2008 e o último em 2017, em um total de 6 (seis) revistas/eventos.

Quadro 2: Objeto digital e locais de publicação ou Indexação

(Continua)

REVISTAS	QUANTITATIVO
Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação –ENANCIB	4
Informação & Informação	2
Encontros Bibli	1
Archeion Online	1
Informação Arquivística - IA	1

Fonte: Dados da Pesquisa (2018)

Com a busca identificamos que para Dutra e Macedo (2016) os objetos digitais são equivalentes aos recursos informacionais. Dodebei (2015), em pensamento similar ao defendido nessa pesquisa apresenta os objetos digitais, modeladores das informações e dos conhecimentos, como imagens visuais ambientadas no ciberespaço. Para Silva e Siebra (2017), essas imagens (mesmo que textuais) podem ser classificadas em objeto digital simples em formado por um único arquivo (arquivos textuais, imagens ou arquivos de som, agregados aos seus metadados) ou como objeto digital complexo formado por múltiplos arquivos (como websites, que podem ter textos, imagens, hiperlinks, animações). Silva, Silva e Furtado (2017) resumem esses pensamentos e consideram os objetos digitais como toda tipologia de textos, bases de dados, imagens, páginas web, material gráfico, enfim material multimídia.

Nesse sentido, os autores concordam com o entendimento de Thibodeau (2002) e os acréscimos conceituais apresentados por Pinto (2009), Dodebei (2015) e Siebra, Borba e Miranda (2016) são essenciais à CI. Tais colaborações são fundamentais, pois as autoras levam em consideração a informação como objeto principal ao se analisar os objetos digitais e compartilham da mesma preocupação daqueles que tratam de informações digitais ou objetos digitais, a preservação e curadoria digital.

Consideramos assim que os objetos digitais somam múltiplas configurações informacionais, mas são, em última instância, constituídos por toda a informação digital. Abstemo-nos de nos aprofundar na diferenciação de documento e informação por considerarmos, após análise dos termos, que os documentos digitais são um subcategoria dos objetos informacionais, tomando como pressuposto a intencionalidade na transformação de objetos em documentos, compostos por estruturas e significações próprias. Para melhor representação destas relações elaboramos o mapa conceitual da informação e objeto digital (Figura1) estruturado nos procedimentos metodológicos.

Com essas observações, consideramos assim que a informação digital torna-se sinônimo de objetos digitais na cibercultura, composta pela heterogeneidade de elementos, contextos, sujeitos e micropoderes, sendo assim constituintes do que podemos chamar de Patrimônio Cultural Digital (PCD).

3 PATRIMÔNIO CULTURAL DIGITAL: UMA REALIDADE EM POTÊNCIA

A atual conjuntura sociocultural digital que permeia a sociedade foi um dos fatores determinantes para a CI mais uma vez contribuir na reformulação do conceito de patrimônio e agregar ao mesmo o termo digital. Muito dessa contribuição vem da íntima relação da CI com o objeto informação, bem como com a área da memória, que também foi transformada pelas realidades digitais contemporâneas.

Desde a apropriação do conceito de patrimônio, principalmente do conceito de patrimônio cultural, pela CI, muitas categorias de conhecimento agregaram-se ao termo e impuseram-lhes novas configurações semânticas além de exigirem novas práticas pela área, que se desloca pelo espaço-tempo de acordo com a contextualidade do espaço sociocultural vigente.

Para Reis, Albernaz e Silveira (2015) o Patrimônio Cultural Digital é uma área que surge da intersecção de patrimônio cultural com o conceito de Tecnologias da Informação e Comunicação. Assim, para os autores, de maneira abrangente, o PCD contempla formas de transpor bens patrimoniais para o ciberespaço, processo que usa ferramentas digitais, como computadores, em pelo menos uma etapa, seja durante a produção, edição, armazenamento ou apresentação de dados.

Nesse sentido, o patrimônio digital carrega, segundo Mark (1998), o poder de transformar não apenas a forma como os sujeitos trabalham, se relacionam, ou se divertem, mas também pode transformar o mercado mundial. Isso se dá principalmente pela natureza imediatista da internet e da transferência de dados, dando aos sujeitos a oportunidade de atuar sem interferência do tempo, sem aguardar que as informações sejam filtradas por intermediários.

Destarte, três das principais mudanças propostas pela virtualidade são a desvinculação das ideias de acumulação, permanência e integridade patrimonial no meio digital, afetada por uma relação diferente de tempo-espaço. Esse paradigma é altamente complexo quando relacionado a um campo tão tradicional como o campo patrimonial. A produção de singularidades patrimoniais surge na era digital como um fator enriquecedor para a área, mas também desafiante, principalmente para o campo da memória.

Esse pensamento de mudança fundamenta-se em Choay (2006), que enfatiza o patrimônio cultural com estruturas que deve ser salvaguardadas de maneira que estejam disponíveis no futuro, com o mínimo de intervenções possíveis. Logo, o PCD já proporciona

uma quebra nesse pensamento, ao ter em sua gênese a liberdade de ser potência, uma vez que a informação, principal meio representacional do PCD, é viva, atualizável e em permanente construção e modificação.

Para Dodebei (2008), os próprios adjetivos digital e virtual modificam o conceito de patrimônio de uma forma singular, ao especificá-lo com propriedades próprias da filosofia (virtual) e da Cibernética (digital), apoiado em uma inteligência coletiva, para Lévy (2010) apoia-se no ideal da coletividade inteligente que torna os indivíduos mais fortes quando unidos, com terreno fértil no ciberespaço.

Ainda segundo Dodebei (2008), o modo mais compreensível de entender o Patrimônio Digital é ligá-lo ao conceito de memória documentária que possui uma abstração e reúne os atributos informação/memória/documento, ao se atualizar, leva a compreensão do Patrimônio Digital como um composto de informações que transitam no ciberespaço. A autora constrói essa relação por meio da organização do conhecimento efetuada pela memória documentária a partir dos dois conjuntos teóricos que lhe dão sustentação. O primeiro conjunto é representado pela Teoria da Informação, que é parte integrante da Cibernética de Wiener (1947) e explicitada pela Teoria Matemática da Comunicação de Shannon (1948). O segundo conjunto teórico seleciona das teorias da Memória Social, o conceito de memória virtual em Henri Bergson e o conceito de memória digital em Pierre Lévy (DODEBEI, 2008, p. 2).

Na Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital, a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) (2003), afirma que o patrimônio cultural digital consiste de:

> recursos únicos do conhecimento e expressão humana. Abrange recursos culturais, educacionais, científicos e administrativo, assim como técnicos, legais, médicos e outros tipos de informação criada digitalmente, ou convertida para forma digital a partir de recursos analógicos já existentes. Onde recursos são de 'gênese digital', não há outro formato que não o objeto digital. Materiais digitais incluem textos, bancos de dados, imagens estáticas e em movimento, áudio, gráficos, software e páginas web, dentre uma ampla e crescente variedade de formatos. Eles são geralmente efêmeros e necessitam produção, manutenção e gerenciamento intencional para serem preservados. Muitos desses recursos tem valor e significação duradouros, e, assim, constituem patrimônio que deve ser protegido e preservado para gerações atuais e futurais (UNESCO, 2003, p. 1-2, tradução nossa).

Contudo, segundo Reis, Albernaz e Silveira (2015) essas definições não ilustram o que é propriamente o PCD, e mesmo outros autores e instituições não elucidam tal problema, o

que não impede que essa nomenclatura seja usada em projetos comerciais, educativos e de preservação. Para os autores o PCD diz respeito ao uso de ferramentas tecnológicas para pesquisas primárias e para o armazenamento de dados, onde, em determinados casos poderão ser acessados pelo público.

O que se pode apreender do trecho em destaque da UNESCO é a multiplicidade de áreas socioculturais e formatos de arquivos que são incluídos quando é gerado o patrimônio em meio digital. Também fica evidente o destaque quanto aos recursos de gênese digital, sem mais uma relação com o objeto original em meio analógico. Nesse ambiente, o original é o próprio digital. Esse fator traz uma nova dinâmica para o campo patrimonial e não pode deixar de ser evidenciado, pois a efemeridade do digital exige atenção redobrada e atualizada sobre o assunto.

Além do trecho destacado, o documento ainda aborda, no artigo nove, sobre a necessidade de disponibilização para acesso de recursos categorizados como patrimônio digital, exaltando a rede mundial e sua potencialidade do ciberespaço de interconectar informações e pessoas, pois "a herança digital é inerentemente ilimitada pelo tempo, geografia, cultura ou formato. É específico da cultura, mas potencialmente acessível a cada pessoa no mundo. Minorias podem falar com maiorias, do indivíduo a uma audiência global" (UNESCO, 2003, p. 2). Isso, para Stuedahl (2009), marca um novo legado, pois a partir deste momento os recursos digitais de informação e expressão criativa produzidos, distribuídos, acessados e mantidos na forma digital também constituem o patrimônio cultural. Para melhor representação destas relações elaboramos o mapa conceitual da Constituição do Patrimônio Cultural Digital (Figura2) estruturado nos procedimentos metodológicos.

4 MEMÓRIA SOCIAL E AS IDENTIDADES SOCIOCULTURAIS CONTEMPORÂNEAS

Tendo como premissa a afirmação de Le Goff (2003, p. 419) que "o conceito de memória é crucial", a memória da qual nos apropriamos na presente pesquisa é aquela do entendimento de Diehl (2002, p. 121) "uma representação daquelas experiências vividas por homens numa dimensão social", isto é, a memória social, a qual se encontra representada nos patrimônios culturais digitais, com ênfase em uma visão da memória como processo, que vai além da dialética entre individual e coletiva, e que deve ser preservada.

Tendo a memória como processo, nos fundamentos nas pesquisas de alguns autores da área de CI, os quais contribuíram com importantes estudos, principalmente no que se

refere à memória caracterizada como recurso social e econômico voltada à construção do presente, possibilitando desenvolvimento e avanço social com forte associação ao elemento da informação. Isso em muito se deu pelo fato de o tema da memória encontrar-se na base do próprio surgimento da CI, onde, conforme Pinheiro (2004, p.16), a CI tem uma dupla raiz, tendo de um lado a Bibliografia/Documentação e, de outro, a recuperação da informação. Para a autora, na primeira o foco é o registro do conhecimento científico, a memória intelectual da civilização e, no segundo, as aplicações tecnológicas em sistemas de informação, proporcionadas pelo computador. Para Monteiro, Carelli e Pickler (2006) devido a esse foco da área, ao tratar a memória como instrumento capaz de salvaguardar o passado com visão para o futuro, a preservação se apresenta como a categoria mais utilizada pela CI no tocante à compreensão do objeto memória, o que deve continuar a se perpetuar considerando a nova realidade cibercultural que se impõe socialmente.

Galindo (2010) corrobora com essa visão quando afirma que devido a o estudo da memória na área se desvencilhar da natureza que a agrega ao sentido de pretérito e associar-se ao senso de matéria corrente e de futuro de modo agregado ao conceito de informação como recurso ou como matéria, revela-se então uma fronteira ainda pouco explorada para a memória como matéria-prima a serviço do desenvolvimento, voltados a uma visão do presente e futuro, com grande ênfase na preservação. Para Pinto (2009) essa preservação da qual sempre se ocupou a área da CI, é ainda mais essencial quando levado em consideração o ambiente virtual no qual se encontra o objeto de estudo primordial da CI.

Com base nessa relação, entre memória e informação, este estudo se motiva e harmoniza sua fundamentação por meio de uma visão semiótica. Considera-se assim, a informação como signo, composta de símbolos significantes em uma relação de interpretação com seu objeto, seja por hábito ou convenção. Essa visão semiótica da Informação, apoiada em estudo de Oliveira (2011) mantém uma relação concreta com a visão de memória tomada por Diehl (2002).

Para Fragoso (2009), a memória constitui-se dos elementos tempo, espaço e movimento, onde para Diehl (2002) o tempo configura-se como a força de corrosão, o espaço como o lócus da experiência da “rememorização” e o movimento como a estrutura simbólica da cultura. Logo, a estrutura simbólica da cultura nada mais é que o próprio movimento da memória (FRAGOSO, 2009).

Para Azevedo Netto (2007), a memória é operacional e participa tanto da estocagem da informação quanto de seu tratamento, no limiar de que as informações são produções de significados socialmente aceitos. Pensamento que corrobora com Le Goff (2003), no momento em que determinadas informações referentes ao passado de um grupo são reunidas e relacionadas entre si, como o intuito de dar um sentido de compartilhamento de passados, pode-se visualizar a relação entre a informação e a memória, percebidas na multiplicidade de suportes que a informação pode assumir, no seu processo de representação através da cultura material, expressos como documentos e monumentos, marcos e testemunhos. Assim, a memória resulta de ações agenciadas no interior das práticas culturais, onde os dispositivos de criação, regulação e afirmação da informação presente no passado, tendo em vista a informação como dispositivo, tem por função a criação de significados semânticos e representacionais (TAVARES; LOUREIRO; MEDEIROS, 2015)

A memória social é por si só, um fenômeno construído e seletivo, tanto conscientemente como de maneira inconsciente (POLLAK, 1992). A constituição da memória social de uma nação, por exemplo, varia de acordo com os objetivos prevalecentes no momento, marcos, acontecimentos, dentre outras razões.

Quando falamos do patrimônio cultural e material (palpável), costumamos falar da memória menos efêmera, aquela que ao tanger o patrimônio ali representado, emerge a memória, trazendo à margem as identidades dos sujeitos que se mesclam ao apropriar o patrimônio e sua memória. Queremos continuar acreditando que os bens tombados, ou registrados ainda podem ser capazes de fazer isso em um futuro. Mas questionar como estão nossas instituições de memória e as políticas estaduais, governamentais e até mundiais é imperativo. Quando relacionamos a memória ao patrimônio cultural digital, a efemeridade corre pelos dedos, bem como as identidades sociais, constatando que existem mudanças significativas nos quadros da memória social e das identidades nos ambientes socioculturais que envolvem a informação digital e o patrimônio cultural digital.

Como reflexão desse pensamento do autor, levando em consideração o que até o momento debatemos, podemos fazer algumas considerações no que se refere à memória e as identidades contemporâneas e suas mudanças impostas pelo ambiente virtual.

Nossa memória e identidade não estão trabalhando por si só, ou melhor, talvez estejam. Tão sós que o abandono memorialístico nacional ocasionou o sinistro de mais 15

mil anos preservados em um museu de 200 anos, mesmo tombado pelos órgãos de poder, não havia atento à suas necessidades. Logo, não nos encontramos em um período de calmaria, estamos num período turbulento, com grandes crises de patologias identitárias. Recuperar não é o suficiente. Candau (2016) já nos dizia que o ponto de origem não é o suficiente para que a memória possa organizar as representações identitátias. Para o autor muito mais é preciso, como um eixo temporal, uma trajetória marcada por essas referências (acontecimentos), pois cada memória é um museu de acontecimentos singulares os quais está associado determinado nível de evocabilidade ou de memoralidade.

Essa conjuntura é agrava pela atual realidade virtual na qual nossa cultura, ou cibercultura impõe a nossa sociedade. Nossas memórias estão cada vez mais líquidas, bem como nossas identidades. Maleáveis, por vezes inexistentes. Após tantas mudanças conjunturais e catástrofes memorialísticas, poderíamos concordar plenamente com Candau (2016, p.98) quando afirma que estamos em um "tempo vazio de lembranças". Mas devemos ir além e satisfazer o dever de memória, pois do contrário, estamos expostos ao risco não do esquecimento, o qual tem remédio pela lembrança, mas ao risco do desaparecimento (CANDAU, 2016).

Podemos pensar como Candau (2016, p. 151) e afirmar que o tempo das tragédias, dos infortúnios é "a ocasião para se colocarem as verdadeiras perguntas". Em nossa pesquisa há uma verdadeira pergunta, a qual infelizmente foi agravada pelos recentes acontecimentos no Brasil: Quais as mudanças nos quadros da memória social e das identidades nos ambientes socioculturais da contemporaneidade, quando levamos em conta as transformações do conceito de Patrimônio Cultural no âmbito do universo digital na Ciência da Informação?

Se as mudanças já são significativas quando postas frente ao patrimônio materializado e tombado completamente destruído, o que falar sobre as identidades sociais impactadas pela cibercultura onde os patrimônios não são cabíveis de tombamento? Como interagimos com nossas memórias em âmbito virtual e como lidamos com nosso objeto de estudo, a informação, quando atrelado aos patrimônios culturais em meio digital? Ainda há memória? Onde?

Existimos e coexistimos contemporaneidade em uma multifacetada sociedade na qual não existem mais distâncias que não possam ser percorridas em segundos e seus *bits.* Há a (re)apropriação patrimonial cultural em meio digital e ela cresce exponencialmente

diariamente, em múltiplos canais, às vezes presentes em mais de um lugar. Estamos lidando com repositórios, redes colaborativas, redes sociais, enfim, tudo que esteja conectado a rede. Logo, somos muitos, em muitos lugares. Nossas memórias são muitas e dispersas, gerando identidades múltiplas e multifacetadas, as quais não podem mais ser enquadradas em categorias pré-determinadas. Posso ser muitos em um só.

Não existe espaço para o singular, mas para singularidades heterogêneas. Identidades que pela primeira vez encontram seu lugar, pois podem ser mais de um, sem rótulo social que os segure e os amarre a convenções. Os patrimônios são vistos com olhares e identidades diversificadas em meio digital. A construção do patrimônio, segundo Candau (2016) segue o movimento das memórias e acompanha a construção das identidades, e consequentemente, seu campo se expande quando as memórias se tornam mais numerosas, seus contornos são definidos ao mesmo tempo no qual as identidades colocam, sempre de modo provisório, seus referenciais e suas fronteiras. Assim, hoje o patrimônio cultural digital é menos um conteúdo que uma prática de memória.

Esse pensamento é válido tanto em práticas enraizadas patrimonialistas, como nas novas vertentes patrimoniais identificadas na cibercultura. Nossas memórias e nossas identidades estão flutuando entre o virtual e o real, sem estabelecimento estoico.

São novas configurações da memória que se estabelecem graças às mudanças nas identidades sociais, as quais não são mais cabíveis de serem classificadas em números exatos, nem em definições estabelecidas e regradas por agenciamentos autoritários. São memórias aqui e lá ao mesmo tempo, com perdas e recuperações que influenciam diretamente as identidades e os patrimônios culturais.

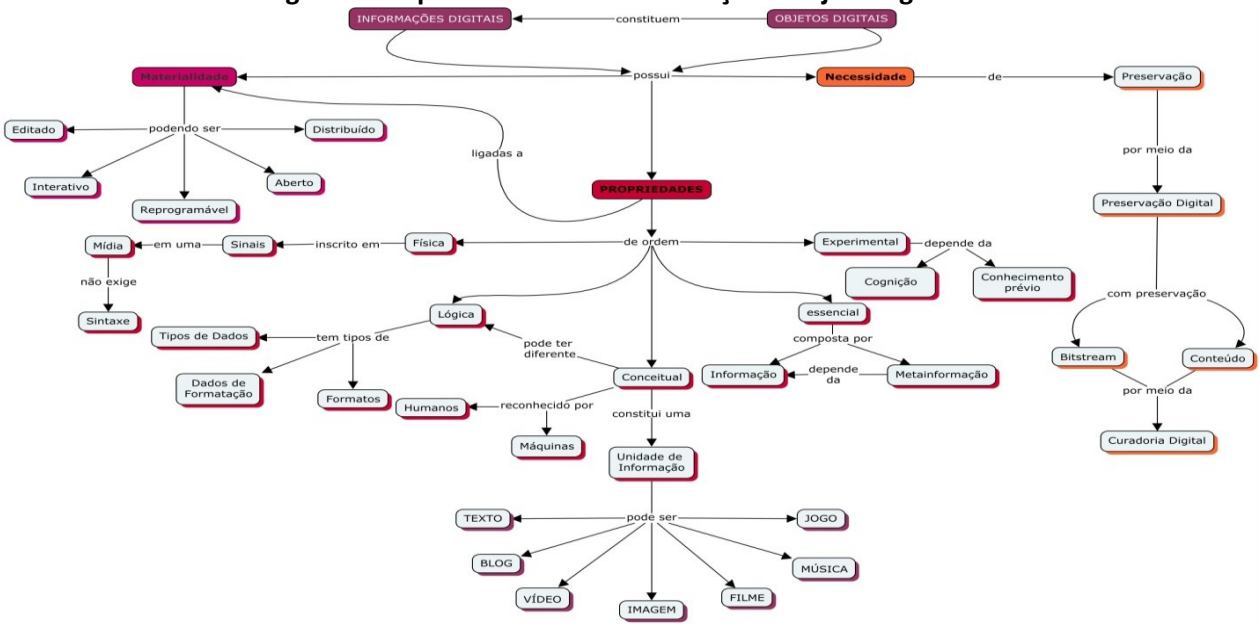
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

De natureza qualiquantitativa, a pesquisa apresenta-se como descritiva-exploratória. Quanto às técnicas de pesquisa, utilizou-se, primeiramente, de uma pesquisa bibliográfica, buscando, entre os teóricos, o conhecimento sobre os conceitos estabelecidos e suas relações, constituindo assim o primeiro passo do roteiro investigativo da presente pesquisa. Deu-se seguimento com uma busca na base de dados da BRAPCI, onde foram pesquisados os termos “informação digital” e “objetos digitais”, buscando uma revisão de literatura. Uma vez coletados os dados, todos foram organizados, categorizados e tabulados para facilitar a realização da análise. Quanto à apresentação dos resultados da pesquisa, foram utilizadas,

representações gráficas. Estas representações foram escolhidas por fornecem uma visualização mais indicativa dos resultados. E, justamente, por valorizar-se uma visualização iconográfica, utiliza-se do instrumento do mapa conceitual para clarear as relações conceituais estabelecidas e construídas nesta investigação. Os mapas conceituais são "representações espaciais dos conceitos e de suas relações" (AMORETTI, 2001, p.49).

Para melhor ilustrar o entendimento de informação digital e objetos digitais, elaboramos o mapa conceitual representado na figura 1 e para melhor visualização do que entendemos até então como Patrimônio Cultural Digital (PCD), apresentamos a figura 2.

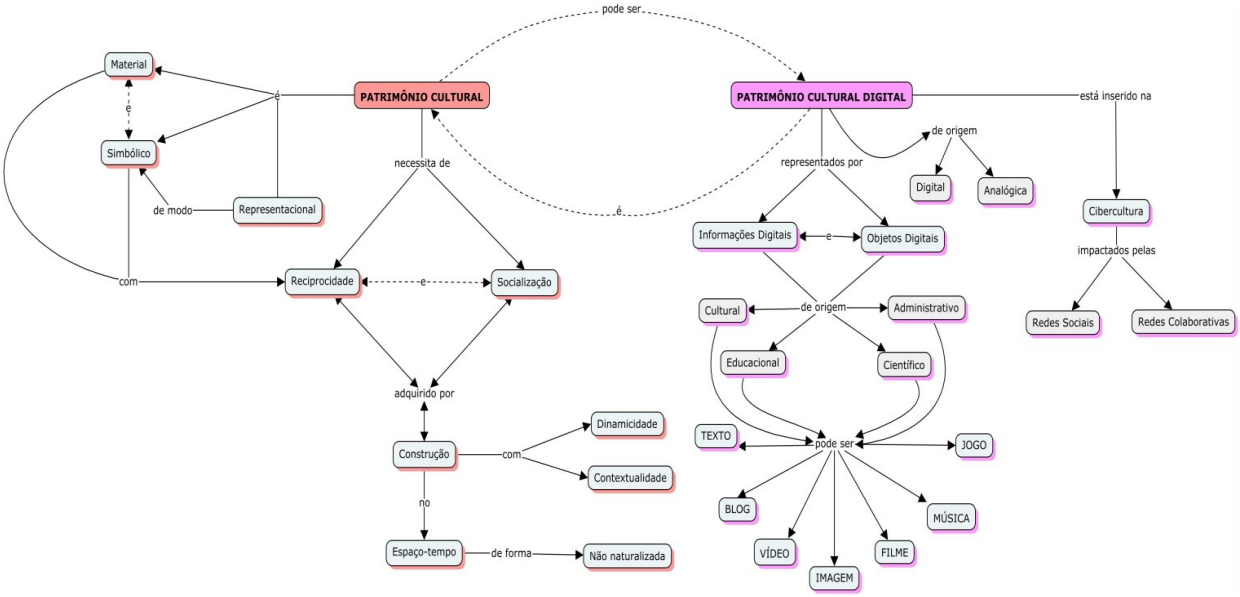
Figura 1: Mapa conceitual da informação e objeto digital



Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Nesse primeiro mapa podemos vislumbrar que os objetos digitais são constituídos de informações digitais e possuem materialidade, a qual está ligada à suas propriedades de ordem física, lógica, conceitual, experimental e essencial, que necessitam continuadamente de ações de preservação com base na curadoria digital (bem como o PCD).

Figura 2: Mapa Conceitual da Constituição do Patrimônio Cultural Digital



Fonte: Elaborado pelos autores (2018)

Já no segundo mapa, podemos visualizar como nossas teias conceituais, apoiadas pelo nosso referencial teórico, nos proporcionou a noção da constituição do PCD. Importa primeiramente afirmar que o PCD é antes de tudo um Patrimônio Cultural e carrega todas as características constituintes (é material, simbólico e representacional) e necessita de reciprocidade e socialização. Sua principal mudança se dá no ambiente alocado, a cibercultura. Além disso, sua origem deixa de ser analógica e se constitui de objetos digitais, o que nos faz voltar a rever o mapa conceitual anterior e confirmar a necessidade de uma preservação digital continua.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assume-se ao longo deste trabalho que o patrimônio é uma representação responsável pela preservação da memória, tornando a memória menos efêmera, além de ser passível de ações políticas de preservação. Apenas quando o objeto é considerado patrimônio é que se enquadra dentro de políticas e iniciativas propostas e torna-se possível de ser salvaguardado.

Uma das questões mais importantes quando está em debate o Patrimônio Cultural da sociedade, são as iniciativas e políticas que visam seu desenvolvimento, acesso e preservação. Todos os aspectos sociais que têm por finalidade benefícios coletivos são, em essência, responsabilidade do governo e de iniciativas públicas, estas, quando não são revistas, acabam por não contribuir com aspectos contemporâneos. Contudo, grande parte do respaldo cabe à comunidade científica e a importância direcionada a investigação (teórica e prática) de

determinados temas e segmentos. Quando atrelamos os patrimônios à informação digital (objeto digital), novos micro-poderes surgem atrelados aos sujeitos, que são agentes e agenciadores, além de responsáveis por preservar, disseminar e perpetuar a memória social advinda dos patrimônios.

Nosso objetivo nessa pesquisa foi discutir as mudanças nos quadros da memória social e das identidades nos ambientes socioculturais contemporâneos, assim como as trajetórias e transformações do conceito de Patrimônio Cultural no âmbito do universo digital na Ciência da Informação. Para tanto efetuamos uma revisão de literatura sobre os conceitos de informação e objeto digital e atrelamos sua importância à constituição do Patrimônio Cultural Digital (PCD), confirmando a importância de estudos na CI sobre o PCD, principalmente quando este enlace afeta diretamente as configurações da memória social.

Essa pesquisa é exploratória e compõe parte da tese em desenvolvimento sobre o conceito de Patrimônio Cultural Digital na Ciência da informação, levando em consideração a suma importância da memória social.

REFERÊNCIAS

AMORETTI, M. S. M. Protótipos e estereótipos: aprendizagem de conceitos. **Revista Informática na Educação**: Teoria & amp; Prática, Porto Alegre, RS, v. 4, n.2,p. 49-55, dez. 2001.

AZEVEDO NETTO, Carlos Xavier. Informação e memória: as relações na pesquisa. **Revista História em Reflexão**, Dourados, UFGD, v. 1, n. 2, p. 1-19, jul/ dez. de 2007.

BELLOTTO, Heloísa Liberalli. **Arquivo:** Estudo e Reflexões. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2014.

CANDAU, Joel. **Memória e Identidade**. Tradução de Maria Letícia Ferreira. 1.ed. São Paulo: Contexto, 2016.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr., 2007. Disponível em: http://bogliolo.eci.ufmg.br/downloads/CAPURRO.pdf. Acesso em: 13 ago. 2018.

CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. São Paulo. Estação Liberdade; Editora UNESP, 2006.

DIEHL, Astor Antônio. **Cultura historiográfica**: memória, identidade e representação. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2002. 222 p. (Coleção Histórica).

DODEBEI, Vera. Patrimônio Digital Virtual: herança, documento e informação. In: 26a. Reunião Brasileira de Antropologia, 2008, Porto Seguro. **Anais da 26a**. Reunião Brasileira de Antropologia. São Paulo: Associação Brasileira de Antropologia, 2008. v. 1. p. 1-12.

_____. Memória do conhecimento: em busca de sustentabilidade para os objetos digitais. **Ciência da Informação**, [S.l.], v. 43, n. 1, june 2015. ISSN 1518-8353. Disponível em: http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1424. Acesso em: 04 set. 2018.

DUTRA, Moisés Lima; MACEDO, Douglas Dyllon Jeronimo de. Curadoria digital: proposta de um modelo para curadoria digital em ambientes big data baseado numa abordagem semi-automática para a seleção de objetos digitais. **Informação & Informação**, v. 21, n. 2, p. 143-169, 2016. Disponível em: https://www.brapci.inf.br/v/a/22209. Acesso em: 28 Ago. 2018.

FRAGOSO, Ilza da Silva. **Instituições-memória**: modelos institucionais de proteção ao patrimônio cultural e preservação da memória na cidade de João Pessoa, PB. 2008. 139f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2009.

GALINDO, Marcos. Tecnologia & Memória. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, v. 50, p. 179-190, 2010.

GANTZ, John. The Diverse and Exploding Digital Universe : an Updated Forecast of the Worldwide Information Growth through 2011. **International Data Corporation** (IDC), 2008.

GANTZ, John; REINSEL, David. The digital universe in 2020: Big Data, nigger digital shadows, and biggest growth in the far east. **IDC**, New York, v. 3, Dec. 2012.

GONDAR, Jô. Quatro proposições sobre memória social. In: Gondar, Josaida; Dodebei, Vera. (Org.). **O que á memória social?**.1ed.Rio de Janeiro: Contra-Capa, 2005, v. 1, p. 11-26.

KALLINIKOS, Jannis; AALTONEN, Aleksi; MARTON, Attila. A theory of digital objects. **First Monday**, v. 15, n. 6, 2010. Disponível em: http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3033/2564. Acesso em: 28 ago. 2018.

LE COADIC, Yves-François. **A Ciência da Informação**. Tradução de Maria Yeda F. S. de Filgueiras Gomes. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 2004.

LE GOFF, Jaques. **História e memória**. 5.ed. Campinas: Unicamp, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3 ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34, 2010.

MONTEIRO, Silvana; CARELLI, Ana; PICKLER, Maria Elisa. Representação e memória no ciberespaço. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 35, n. 3, p. 115-123, set./dez. 2006. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/ci/v35n3/v35n3a11.pdf. Acesso em: 30 ago. 2018.

OLIVEIRA, Lizete Dias de. Informação e semiótica. **Semeiosis**: semiótica e transdisciplinaridade em revista, v. 3, p. 1-17, 2011.

PINHEIRO, Lena Vânia Ribeiro. Informação: esse obscuro objeto da ciência da informação. Morpheus: **Revista Eletrônica em Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, ano 2, n. 4, 2004. Disponível em: http://www.unirio.br/morpheusonline/Numero04-2004/lpinheiro.htm. Acesso em: 30 ago. 2018.

PINTO, Maria Manuela Gomes de Azevedo **PRESERVMAP**: Um roteiro da preservação na era digital. Porto: Edições Afrontamento; CETAC. Media, 2009.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 200-212, 1992.

REIS, Marina Gowert dos; ALBERNAZ, Renata Ovenhausen; SILVEIRA, Thiago Rodrigues. Patrimônio cultural digital: uma incursão a partir da Maine Memory Network. In: **10º Encontro Nacional de História da Mídia**, Rio Grande do Sul, 2015.

SIEBRA, Sandra de Albuquerque; BORBA, Vildeane da Rocha; MIRANDA, Májory Karoline Fernandes de Oliveira. Curadoria Digital: um termo interdisciplinar. **Informação & Tecnologia** (ITEC), Marília/João Pessoa, v.3, n.2, p.21-38, jul./dez. 2016.

Silva, Armando Malheiro da. **A Informação**: da compreensão do fenómeno e construção do objeto científico. Porto: Edições Afrontamento, 2006.

SILVA, Armando Malheiro da; RIBEIRO, Fernanda. **Das "ciências" documentais à ciência da informação**: ensaio epistemológico para um novo modelo curricular. Porto: Edições Afrontamento, 2002.

SILVA, Faysa Maria de Oliveira; SIEBRA, Sandra de Albuquerque. Análise de modelos de ciclos de vida para curadoria de objetos digitais. Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. 18., 2017, Marília. **Anais eletrônicos**... Marília: UNESP, 2017.

SILVA, Jaciara Januário da; SILVA, Lídia de Jesus Oliveira Loureiro da; FURTADO, Cássia Cordeiro. O (re)uso de objetos digitais: limites e exceções do direito autoral em prol da sociedade e da cultura. Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. 18., 2017, Marília. **Anais eletrônicos**... Marília: UNESP, 2017.

TAVARES, Derek Warnick da Silva; LOUREIRO, José Mauro Matheus; MEDEIROS, Shara Rachael Silva Dultra de. Informação e Memória: acerca das interrelações. In: **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, 16., João Pessoa, 2015.

THIBODEAU, Kenneth. Overview of Technological Approaches to Digital Preservation and Challenges in Coming YearsThe State of Digital Preservation: An International Perspective. **Anais..**.Washington: CLIR and Library of Congress, 2002.

UNESCO. **Charter on the Preservation of the Digital Heritage**. 2003. Disponível em: http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html. Acesso em: 09 jul. 2018.