

SCHREIBMAN, Susan; SIEMENS, Ray; UNSWORTH, John (eds.). *A companion to digital humanities*. Oxford: Blackwell, 2004.

[dx.doi.org/
10.23925/1984-3585.2020i21p218-226](https://dx.doi.org/10.23925/1984-3585.2020i21p218-226)

Resenha do livro *A companion to digital humanities*, de Susan Schreibman, Ray Siemens e John Unsworth (eds.).

Victor Sancassani¹

A publicação em 2004 do livro *A companion to digital humanities* foi um marco na emergência das Humanidades Digitais (HD) tanto como um campo de estudos *per se*, e também como o termo que passaria a ser utilizado para designá-lo. Em uma conversa por e-mail com Matthew G. Kirschenbaum, John Unsworth relata que

A verdadeira origem desse termo [Humanidades Digitais] estava em discussão com Andrew McNeillie, o editor comissionado original de *Companion to digital humanities* da Blackwell. Começamos a conversar com ele sobre o projeto do livro em 2001, em abril e, ao fim de novembro, nós escalamos os colaboradores e discutimos o título do contrato. Ray [Siemens] queria “A companion to humanities computing”, visto que esse era o termo comumente utilizado naquela época; os membros editoriais e do marketing da Blackwell queriam “Companion to digitized humanities”. Eu sugeri “Companion to digital humanities” para afastar a ênfase na mera digitalização. (apud KIRSCHENBAUM, 2010, p. 56-57)

O surgimento desse campo específico de estudos se deu tendo em vista o crescimento da utilização de métodos computacionais nas ciências humanas e sociais que, excedendo os limites do campo tecnológico da computação e da informática, aos quais se restringiam em grande parte até a década de 90, se expandiu para os campos social, cultural e artístico. Suas aplicações abrangem desde a manipulação, processamento e análise de dados massivos (*big data*), captura de imagens, registro, reconstrução e preservação de objetos históricos, até a criação de novos objetos em forma digital, que cresceram e se desenvolveram com a criação de organizações e associações, centros e institutos, além de conferências, simpósios, periódicos, manifestos e livros voltados para o tema. Conforme a definição de Busa (2004, p. xvi), Humanidades computacionais, isto é, Humanidades Digitais, são “precisamente a automação de qualquer análise da ex-

¹ Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2018).

cv Lattes: lattes.cnpq.br/1080828187286313. E-mail: vsancassani@gmail.com.

pressão humana possível (portanto, ela é primorosamente uma atividade ‘humanística’), no sentido mais amplo da palavra, da música ao cinema, do design e pintura à fonética”.

Nascida, portanto, na inter-, multi- e transdisciplinaridade, da união entre o tradicionalismo dos estudos e a usabilidade das novas tecnologias, segundo McCarty (2015) as Humanidades Digitais não compreendem somente uma mera atividade tecnológica impulsionada pela sua própria progressão evolucionária no tempo, nem mesmo um surgimento repentino de uma atividade singular, mas a capacidade de inventar e ser reinventado pela tecnologia. Tal atividade ainda pode ser encarada como uma nova heurística para os acadêmicos das Humanidades, permitindo observar relações que demandariam muito esforço ou até mesmo seriam improváveis de serem apontadas apenas pela dedicação da capacidade pessoal. Tendo por base o modelo temporal de Friedrich Strass de 1804, McCarty divide o desenvolvimento do campo em três fases baseadas na compreensão do início da Web como um dilúvio que se alastra: 1) Fase Antediluviana (1949-1991), iniciada por Roberto Busa, cujo trabalho pode ser considerado um dos, senão o pioneiro da utilização dos métodos computacionais para as pesquisas nas Humanidades, ainda na década de 50, até a criação da Web, com um domínio no campo linguístico e literário; 2) Fase Diluviana (1990-2004/5), centrado na Web, com a inserção de objetos em forma virtual e a exploração das capacidades da plataforma; e 3) Pós-Diluviana (2004/5-atualidade), quando as questões a respeito da visualização, localização, popularidade, redes sociais e a problematização disciplinar entram em campo.

Apesar de uma origem e um evidente foco na utilização dos métodos computacionais na manipulação, processamento e análise de textos, tal como é observado em grande parte dos textos da primeira edição em 2004, conforme o avanço tecnológico permitiu, novos ramos e campos do conhecimento usufruíram e ainda usufruem de tais métodos, alcançando inúmeras outras formas midiáticas, que ficaram mais evidentes nesta segunda edição. É nesse contexto que foi publicada, em 2016, a segunda edição revisada e ampliada, chamada *A new companion to digital humanities*, também editada por Susan Schreibman, Ray Siemens e John Unsworth, que conta com 56 autores – sendo 11 destes já conhecidos da primeira edição – e um total de 37 capítulos, distribuídos em cinco seções.

Enquanto na primeira edição o objetivo estava voltado mais para a apresentação do histórico do campo das Humanidades Digitais, com um foco discursivo nas pesquisas de editoração, arquivamento e análise textual ainda remanescentes das primeiras contribuições sobre o tema, mas

que também as ultrapassam em determinados aspectos, nessa segunda edição a abordagem firma-se, de fato, como uma heurística que excede o campo da prática tecnológica para o campo epistêmico. Tal fato é observado, inclusive, na diferença da divisão de seções adotada entre as duas edições. Na primeira, os textos se dividiam em quatro temas fundamentais: 1) História; 2) Princípios; 3) Aplicações e 4) Produção, Disseminação e Arquivamento. Na segunda edição, as contribuições foram organizadas sob cinco principais temas: 1) Infraestruturas; 2) Criação; 3) Análise; 4) Disseminação e 5) Passado, Presente, Futuro nas Humanidades Digitais. Vale notar que essa perspectiva é também enfatizada na distribuição desses mesmos títulos, que se desenvolvem a partir das questões basilares, sejam históricas e/ou metodológicas, passando ao nível da aplicabilidade, chegando à reflexão sobre a contribuição e as perspectivas futuras das Humanidades Digitais.

A seguir, apresentamos uma súpula da temática de cada seção e dos assuntos discutidos em seus respectivos capítulos, tendo em vista a variedade de temas percorridos ao longo do livro por cada autor ou grupo de autores, e das relações entre eles, que podem ser de interesse específico do público.

Na primeira seção, intitulada *Infraestruturas*, os quatro primeiros capítulos do livro focam justamente na sutil função basilar que os componentes de qualquer maquinário cumprem, mesmo quando imperceptíveis, aplicada às Humanidades Digitais. Ou seja, a estruturação de novos meios de captação e abordagem de fenômenos, surgidos da interseção entre pensamentos ditos puramente humanos e operações ditas puramente maquinais, e que exigem não somente uma reeducação, mas métodos adequados para a sua compreensão.

No capítulo 1, Jentery Sayers, Devon Elliott, Kari Kraus, Bethany Nowviskie e William J. Turkel exploram a intersecção dos mundos físico e virtual, por meio dos processos de computação física e da fabricação de *desktops*, onde *bits* e átomos compõem um espaço propício para o borbulhar da especulação criativa e a realização das conjecturas críticas. Conforme Sarah Kenderdine (capítulo 2), esse novo espaço para a criação também é o local que permite a emergência da visualização de ambientes imersivos e interativos como um “novo capítulo na História da Arte”, em que o espectador se torna um agente no meio digital, que afeta e é afetado pelo mundo, assim alterando todas as relações pré-concebidas de *corporalidade* e *performance*, *experiência compartilhada* e *materialidade*. É nesse mesmo sentido que Finn Arne Jørgensen (capítulo 3) examina a Internet

das Coisas num limite turvo entre o físico e o digital, como um sistema que não foca apenas na interconectividade e implementação de aparatos tecnológicos suprimidos das relações sociais – como por exemplo, na célebre ideia da “geladeira inteligente” –, mas também de uma complexidade sociotécnica que altera os modos de percepção das informações que fluem entre corpos, físicos e digitais e, conseqüentemente, afetam componentes sociais, culturais e políticos. Jennifer Edmond (capítulo 4) faz uma análise crítica das HD a partir dessas mesmas tensões, que não somente fazem parte do mundo externo, mas também do próprio ecossistema acadêmico. As distintas disciplinas que são colocadas em colaboração também geram conflitos entre as diferentes perspectivas intelectuais, demandando a gerência de projetos, suas equipes e seus usuários, que parte desde o domínio ético e moral, da autoria de materiais e dados, ao processo de uma educação e aprendizagem eficientes.

Na segunda seção, intitulada *Criação*, essas ideias sobre a necessidade de uma reeducação ficam mais claras com as discussões das questões interdisciplinares inerentes levantadas a respeito das Humanidades Digitais, que colocam as pessoas como contribuidoras nesses novos processos. Os usuários passam da mera atividade receptiva de informação e de doação de dados para a de agentes criadores nas plataformas digitais, cujos *feedbacks* são valiosos para o aperfeiçoamento do próprio meio digital.

Willard McCarty (capítulo 5) trata especialmente das estratégias de adequação à vastidão de possibilidades emergentes do campo, advindas não somente do choque entre diferentes disciplinas, mas da própria natureza indagadora humana, que devem ser orientadas por uma meta-disciplina. Nessa mesma linha, tendo em vista a demanda por uma educação computacional que exceda os limites instrumentalistas das práticas do desenvolvimento de softwares, Nick Montfort (capítulo 7) concebe o conceito de *educação exploratória*, uma educação investigativa focada na construção de um pensamento crítico para a resolução de problemas que não levem somente a novas maneiras de pensar, tal como pode ocorrer a um indivíduo ou um artista, mas também que levem a novas maneiras de entender e contribuir na sociedade como um todo. Steven E. Jones (capítulo 6) aponta para a necessidade do estudo dos jogos digitais sob a perspectiva das Humanidades Digitais, como um sistema criativo que combina a materialidade da computação com os modos de expressão da dinâmica sociocultural, simulando a relação entre humanos e computadores, ou seja, para além do estigma de um mero entretenimento de massa. Do mesmo modo, Christopher Johanson (capítulo 8) amplia essa visão para a

criação de mundos virtuais como um todo, em que aquele que vivencia a experiência, além de interagir, possa também ter um ato demiúrgico e ser capaz de criar o mundo à sua própria imagem. Tal capacidade de contribuição da sociedade também é apontada por Kenneth M. Price (capítulo 10) no conceito de *editoração social*, cujos usuários das edições eletrônicas passam a ser colaboradores lado-a-lado dos profissionais, consequentemente gerando questionamentos tanto sobre a atuação, como sobre os modos apropriados de realizar tal troca de ideias e informações. Tendo em vista que diferentes grupos de usuários interagem com diferentes tipos de sistemas, esse mesmo contexto levanta a questão colocada por Séamus Lawless, Owen Conlan e Cormac Hampson (capítulo 12) sobre a importância da criação de novas técnicas de personalização e tecnologias de contextualização adaptativas para a apresentação e o acesso ao conteúdo digital, a fim de fornecer uma melhor experiência para os usuários. Lorna Hughes, Panos Constantopoulos e Costis Dallas (capítulo 11) desenvolvem uma ontologia dos métodos digitais aplicados às Humanidades Digitais no ecossistema acadêmico, que aborda tanto a proliferação, disseminação e colaboração interdisciplinar do conteúdo digital, como também apelos para uma melhor articulação e definição do conceito (2016, p. 151). Scott Rettberg (capítulo 9) se ampara na perspectiva do surgimento de novos campos do conhecimento, em defesa de uma literatura eletrônica que vai além da aplicação de ferramentas digitais às formas tradicionais de texto, alcançando o status de um campo *per se*. Por fim, no último texto desta seção sobre criação nas HD, Matthew G. Kirschenbaum (capítulo 13) explora na retrocomputação uma oportunidade de oferecimento de ferramentas e métodos para os questionamentos das HD, de modo a formular o exame crítico do legado tecnológico e o seu consequente desenvolvimento.

Na terceira e mais extensa seção do livro, intitulada *Análise*, inúmeros estudos que permeiam diferentes formas midiáticas são abordados nas suas qualidades práticas e como objetos de estudos do campo das Humanidades Digitais. No entanto, tais capítulos não têm por questão a habitual marca da técnica em si, mas principalmente de sua construção e seus efeitos aplicados adequadamente no meio, a fim de proporcionar melhores experiências e resultados para aqueles que as utilizam, seja na esfera cotidiana ou acadêmica.

Todd Presner e David Shepard (capítulo 14) exploram o campo da visualização geo-temporal (GPS e GIS) como um local crítico e narrativo da integração de diversos aspectos culturais que são mapeados pelas práticas das Humanidades Digitais. John Ashley Burgoyne, Ichiro Fujinaga e J. Stephen Downie (capítulo 15) apresentam as abordagens mais recentes a

respeito dos estudos de MIR e como dados visuais, sonoros e metadados são utilizados para a sua compreensão. Julia Flanders e Fotis Jannidis (capítulo 16) apresentam um estudo do impacto e influência dos métodos utilizados pelas Humanidades Digitais na modelagem de dados, que exige uma ação autorreflexiva de ambos os lados. Johanna Drucker (capítulo 17) avalia o ato de repensar os modos de apresentação das visualizações e interfaces digitais, que carecem dos princípios de estruturação e necessitam de uma perspectiva humanística-crítica para a sua adaptação gráfica, tornando-as mais eficientes. Dominic Oldman, Martin Doerr e Stefan Gradmann (capítulo 18) exploram o campo da Web Semântica e seus *linked data*, como um par complementar das conexões realizadas entre os dados da Web, de modo a construir uma rede que ultrapasse o âmbito meramente informacional, como uma fonte de significados profundos para futuros estudos. Visualização de dados também é o objeto de estudo de Stéphan Sinclair e Geoffrey Rockwell (capítulo 19), que as identificam como práticas interpretativas com um alto nível de produção de significado, desde que trabalhada cuidadosamente para que conexões notáveis sejam percebidas. Apesar de um enfoque literário, Matthew L. Jockers e Ted Underwood (capítulo 20) enfatizam o poder sintético da mineração de dados como uma ferramenta sofisticada e promissora para estudos em diversas disciplinas das Humanidades. Seguindo na linha textual, Elena Pierazzo (capítulo 21) examina a codificação textual como uma mudança heurística no modo de pensar os estudos digitais, cujo trabalho editorial contribui para uma readaptação contextual, de modo a satisfazer adequadamente as necessidades de seu público. Por sua vez, Sydney J. Shep (capítulo 22) foca no conceito de materialidade digital como um elemento quase invisível, mas cujos vestígios são essenciais como evidências para a compreensão “dos conceitos, métodos e práticas nas e das Humanidades Digitais” (2016, p. 328). Joris J. van Zundert (capítulo 23) atenta para a importância de considerar computadores como instrumentos hermenêuticos, ou seja, não somente como produtores de códigos, quantificações e algoritmos, mas a sua extensão significativa para os estudos nas Humanidades. Tanya E. Clement (capítulo 24) apresenta uma perspectiva crítica sobre a carência de acesso e uso de materiais sonoros nas pesquisas em HD, em contraponto aos materiais visuais e textuais, devido principalmente, tanto à importância do significado do conteúdo como dos métodos para sua obtenção. Retornando às questões textuais, Jerome McGann (capítulo 25) expõe a utilização de ferramentas de processamento de textos para o seu mapeamento e consequentes revisões,

contribuições e comparações críticas, de modo a torná-lo um evento auto-poético. C. M. Sperberg-McQueen (capítulo 26) finaliza a seção analítica da obra ressaltando a necessidade da criação de sistemas classificatórios para a organização e gerenciamento das informações coletadas, de acordo com as estruturas que os compõem.

Na quarta seção, intitulada *Disseminação*, a questão das Humanidades Digitais chega efetivamente às pessoas, tanto aos usuários do meio digital como da sociedade em geral, mesmo que seus membros sejam afetados indiretamente. Os artigos desta seção ressaltam a importância do agenciamento dos usuários na construção do ambiente digital e o papel intermediador da tecnologia nessa interação.

Stan Ruecker (capítulo 27) apresenta um estudo sobre as interfaces à luz da teoria ator-rede, cujos atores passam a ser, não apenas os usuários, mas também a própria interface, ao fortalecer a intermediação realizada entre as pessoas e a tecnologia. No ambiente digital tudo se altera e é substituído muito rapidamente. E é nesse contexto que William Killbride (capítulo 28) atenta para a questão da preservação digital, que sobrepassa a esfera prática da perda de dados ao inserir o pensamento preventivo nas próprias estruturas digitais, uma vez que dados tratam de pessoas e oportunidades. Dando continuidade, Melissa Terras (capítulo 29) também se preocupa com a utilização e reutilização dos dados, porém com foco na inserção e no engajamento do público nas pesquisas humanísticas, integrando setores não acadêmicos à área, de modo a beneficiar ambos os lados na compreensão da sociedade e de nossa herança cultural. Tendo em vista o aumento das publicações em periódicos digitais, Kathleen Fitzpatrick (capítulo 30) explora novos métodos de avaliação por pares que atendam às novas formas de criação de textos nativos na Web, cuja interpretação e comunicação de dados sejam não somente acessíveis, mas também legíveis para membros de outras comunidades científicas. Todas essas questões se interseccionam no texto de Stephen Ramsay (capítulo 31). O autor retira a atenção da palavra “mídia” para ressaltar a importância dos atores humanos no meio digital, como aqueles que estão criando, aprendendo, interagindo, reconfigurando e sendo reconfigurados.

A quinta e última seção, *Passado, Presente, Futuro nas Humanidades Digitais*, trata das perspectivas futuras das HD, daquilo que ainda precisa ser realizado e questionado no que concerne ao seu impacto na sociedade, seja nos modos como elas atingem e a quem atingem, mas principalmente como torná-las mais presentes e incorporadas no meio social de maneira a favorecer todos os membros igualmente.

Andrew Prescott (capítulo 32) explora a importância dos centros de Humanidades Digitais como veículos institucionais que tanto transformam os modelos tradicionais de pesquisas acadêmicas, como criam uma rede interativa e colaborativa com os profissionais de dentro e de fora da universidade, e entre pessoas de diferentes partes do mundo. Patrik Svensson (capítulo 33) busca revitalizar a questão do papel das HD como ponto intermediário entre os diferentes campos do conhecimento, ao sair em defesa do fator liminar e não-territorial do campo, visto como uma vantagem disciplinar para o seu desenvolvimento, ao invés de um entrave. Daniel Paul O'Donnell, Katherine L. Walter, Alex Gil e Neil Fraistat (capítulo 34) apresentam uma reflexão sobre a expansão dos estudos das HD para além das estruturas e pessoas. Nele, os autores evidenciam a necessidade de reconhecimento, validação e acomodação de fatores como as barreiras geográficas, culturais, econômicas e linguísticas, que precisam ser cruzadas a fim de garantir melhores modos de estabelecer redes conectivas entre diferentes partes do mundo. Laura C. Mandell (capítulo 35) levanta a questão do ofuscamento das escritoras na imensidão de dados do meio digital como um reflexo da própria exclusão no cenário tradicional literário impresso, em prol da importância de uma alavancagem da história literária digital feminista. William G. Thomas III (capítulo 36) ressalta a necessidade de construir novas maneiras de pensar os estudos digitais dentro das Humanidades Digitais, de modo que elas criem um ambiente de discussão sobre a influência do meio digital em diversas disciplinas e nas práticas institucionais. Claire Warwick (capítulo 37) finaliza o livro apresentando as divergências existentes nas Humanidades Digitais entre os seus aspectos práticos e teóricos, mostrando-se também como um campo fértil para o debate da sua constituição e aplicabilidade, em vias de reivindicação de um campo de estudo único.

A diversidade de temas discutidos em *A new companion to digital humanities* atualiza e ilustra a vastidão e a crescente relevância das HD como interface expansiva que possibilita planejamento e execução de projetos inter-, multi- e transdisciplinares.

Referências

BUSA, Roberto. Foreword: perspectives on the digital humanities. In: SCHREIBMAN, Susan; SIEMENS, Ray; UNSWORTH, John (eds.). *A companion to digital humanities*. Oxford: Blackwell, p. xvi-xxii. 2004.

KIRSCHENBAUM, Matthew G. What is digital humanities and what's it doing in English departments? *Association of Departments of English: ADE Bulletin*, n. 150, 2010, p. 55-61.

MCCARTY, Willard. The big picture: where digital humanities has been & where you might take it. Krasnoyarsk: Siberian Federal University, 25 de setembro de 2015 (=Workshop Digital Humanities Conference). Disponível em: <mccarty.org.uk>. Acesso em: 23 mar. 2020.

SCHREIBMAN, Susan; SIEMENS, Ray; UNSWORTH, John (eds.). *A companion to digital humanities*. Oxford: Blackwell, 2004.

SCHREIBMAN, Susan; SIEMENS, Ray; UNSWORTH, John (eds.). *A new companion to digital humanities*. Chichester/Malden: Wiley/Blackwell, 2016.