

Caderno de Resumos HDRio2018

Conference Abstract Book



I International Congress on Digital Humanities in Rio de Janeiro

Rio de Janeiro, Brasil

9-13 de abril, 2018

Organização/Organizers



Apoio/Support



Realização e Organização/ *Organizers*

Fundação Getulio Vargas (FGV), por meio do Laboratório de Humanidades Digitais da Escola de Ciências Sociais/CPDOC e Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio), por meio do Laboratório de Preservação e Gestão de Acervos Digitais/LABOGAD

Parceiros/ *Partners*



Apoio/ *Support*



Comissão organizadora/*Organizing Committee*

Cláudio José Silva Ribeiro (LABOGAD/CCH, DPTD/CCH/UNIRIO)
Suemi Higuchi (CPDOC/FGV)

Ana Lúcia Medeiros (PPGMA/Fundação Casa de Rui Barbosa)
Aquiles Alencar Brayner (Calímaco)
Carlos Henrique Marcondes (PPGCI/UFF)
Danielle Sanches (DAPP/FGV)
Jair Martins de Miranda (LABOGAD/CCH/UNIRIO)
Leandro Alvim (Dep. Computação/UFRRJ)
Luiza Helena Guimarães (MediaArt)

Comissão científica/ *Scientific Committee*

Alberto Santiago Martínez (Biblioteca Daniel Cosío Villegas/El Colegio de México)
Alexandre Moreli (Escola de Ciências Sociais/FGV)
Alexandre Rademaker (IBM, Escola de Matemática Aplicada/FGV)
Alex Gil (Columbia University)
Ana Carolina Coelho (Escola de Letras/UNIRIO)
Ana Lígia Medeiros (CMI/Fundação Casa de Rui Barbosa)
Angela Bettencourt (BN Digital/Fundação Biblioteca Nacional)
Aquiles Alencar Brayner (Calímaco)
Bruno Leal (Dep. História/UFF, Café História)
Carlos Eduardo Valencia Villa (Dep. História/UFF)
Carlos Henrique Marcondes (PPGCI/UFF)
Celso Castro (Escola de Ciências Sociais/FGV)
Charles Feitosa (Escola de Filosofia/CCH/UNIRIO)
Cláudia Freitas (PPGEL/PUC-Rio)
Claudio José Silva Ribeiro (LABOGAD/CCH,DPTD/CCH/UNIRIO)
Dalton Martins (L3P/UFG)
Daniel Alves (FCSH/Universidade Nova de Lisboa)
Danielle Sanches (DAPP/FGV)
Diana Santos (Linguatca, ILOS/Univ.of Oslo)
Erick Felinto (PPGCS/UERJ)
Fábio Vasconcellos (CTS Direito-Rio/FGV)
Fernando Ferreira (Twist/COPPE)
Flavio Codeço Coelho (EMAp FGV)
Gabriel Bevilacqua (Instituto Moreira Sales)
Jair Martins de Miranda (LABOGAD/CCH/UNIRIO)
Jimmy Medeiros (Escola de Ciências Sociais/FGV)
Leandro Alvim (Dep. Computação/UFRJ)
Leonardo Fernandes Nascimento (ONIRÉ/UNILAB)
Ludmila Guimarães (Esc. Biblioteconomia/UNIRIO)
Luis Ferla (Dep. História/Unifesp)
Luiza Helena Guimarães (UERJ, MediaArt)
Marcelo Fornazin (IC/UFF)
Márcio Grijó Vilarouca (Escola de Ciências Sociais/FGV)
Marcos Galindo (Liber/UFPE)
Marcos Jose de Araujo Pinheiro (Casa de Oswaldo Cruz/Fiocruz)
Mario Chagas (Museu da República)
Nilton dos Anjos (Escola de Filosofia/CCH/UNIRIO)
Renata Araujo (CCET/UNIRIO)
Renato Rocha Souza (EMAp FGV, UFMG)
Ricardo Dal Farra (Concórdia University)
Ricardo Pimenta (PPGCI/IBICT)
Rita Marquilha (Fac. Letras/Universidade de Lisboa)
Sylvia Gutiérrez De la Torre (Biblioteca Daniel Cosío Villegas/El Colegio de México)

Avaliadores Ad Hoc/ *Ad hoc Evaluation Committee*

Agradecemos a colaboração dos seguintes colegas que dispuseram de seu tempo e conhecimento para enriquecer o processo de avaliação dos trabalhos submetidos ao HDRio2018:

Adriana Ballesté (UNIRIO)
Afonso Xavier Canosa Rodrigues (Univ. Santiago de Compostela)
Ana Alcântara (Univ. Nova de Lisboa)
Ana Isabel Ribeiro (Univ. de Coimbra)
Avelino Zorzo (PUC-RS)
Bruna Dirr (UNIRIO)
Bruna Nascimento (UNIRIO)
Bruno Elias Penteado (ICMC-USP)
Claudia Motta (UFRJ)
Claudio Cordovil (ENSP/Fiocruz)
Cleyton Slaviero (UFMT)
Cristiano Maciel (UFMT)
Dália Guerreiro (Univ. de Évora)
Ecivaldo Matos (UFBA)
Eliezer Pires da Silva (UNIRIO)
Felipe da Silva Ponte de Carvalho (UERJ)
Fellipe Ribeiro Duarte (UFRRJ)
Fernando Severo (UFRJ)
Fillipe Braida (UFRRJ)
Francisco Ferreira (UNIRIO/UFJF)
Heloísa Bezerra (UNIRIO)
Hugo Gonçalo Oliveira (Univ. de Coimbra)
Isabel Cafezeiro (UFF)
Jonice Oliveira (UFRJ)
Josivania Farias (UNB)
José Vargens (ENSP/Fiocruz)
Liamara Scortegagna (UFJF)
Luciana Chueri (UNIRIO)
Luiz Arthur de Faria (UFRJ)
Luís Fernando Orleans (UFRRJ)
Marco Schneider (UFF/IBICT)
Marcos Luiz Cavalcanti Miranda (UNIRIO)
Maria Alexandra Cunha (FGV/SP)
Mariana Lousada (UNIRIO)
Melis Paula (UNIFEI)
Miriam Gontijo (UNIRIO)
Nazareno Andrade (UFCEG)
Patricia Henning (UNIRIO)
Patricia Vargas (UNIRIO)
Priscila Ribeiro (UNIRIO)
Ricardo Correa (UFRRJ)
Roberto Pereira (UFPR)
Rodrigo Santos (UNIRIO)
Rosa Costa (UERJ)
Sean Siqueira (UNIRIO)
Tadeu Classe (UNIRO)
Tiago Gil (UnB)
Vera Dodebei (UNIRIO)

Apresentação

As Humanidades Digitais, enquanto expressão agregadora de práticas, teorias e métodos que se desenvolvem desde a segunda metade do século XX, são consideradas, pelos muitos laboratórios e centros de pesquisa surgidos desde 2010 no mundo acadêmico, como uma “transdisciplina”, que incorpora os métodos, os dispositivos e as perspectivas heurísticas das ciências humanas e sociais, ao mesmo tempo em que mobiliza as ferramentas e abordagens singulares abertas pela tecnologia digital.

O I Congresso Internacional em Humanidades Digitais, realizado no Rio de Janeiro entre 9 e 13 de abril de 2018, reuniu acadêmicos, cientistas e tecnólogos das Artes, da Cultura e das Ciências Sociais, Humanas, Exatas e Computacionais que apresentaram as suas pesquisas e buscaram refletir, entre outros temas, sobre o impacto das tecnologias de informação, das redes de comunicação e da digitalização de acervos e processos na vida cotidiana dos indivíduos e os seus efeitos nas instituições e sociedades locais e globais, em especial, na realidade brasileira.

Confira as fotos do evento, os vídeos das palestras e mesas de debate, além de outras informações:

- <https://eventos.fgv.br/hdrio2018>
- https://www.flickr.com/photos/fgv_oficial/albums/72157696040312251
- <https://www.youtube.com/user/FGVBrazil/playlists>

Os processos de submissão de trabalhos e organização das mesas e sessões se basearam nos seguintes eixos temáticos:

1. Pensamentos Contemporâneos e Mundo Digital
2. Tecnologia, Cultura, Política e Sociedade
3. Acervos Digitais e Memória Social
4. Representação do Conhecimento, Semântica e Dados Abertos
5. Grandes Acervos de Dados Textuais nas Humanidades Digitais
6. Artes e Expressões Digitais
7. Visualização, Sonificação e Análise de Redes
8. Humanidades Digitais e Realidade Brasileira

Presentation

Digital Humanities, as an aggregating expression of practices, theories and methods that have developed since the second half of the twentieth century, are considered, by the many laboratories and research centers that have emerged since 2010 in the academic world, as a "transdiscipline", which incorporates the methods, devices and heuristic perspectives of the human and social sciences, while mobilizing the unique tools and approaches opened up by digital technology.

The I International Congress on Digital Humanities, held in Rio de Janeiro from April 9 to 13, 2018, brought together academics, scientists and technologists from the Arts, Culture and Social, Human and Computational Sciences who presented their research and sought to reflect among other topics, on the impact of information technologies, communication networks and the digitization of collections and processes in individuals' daily lives and their effects on local and global institutions and societies, especially in Brazilian reality..

Check the photos of the event and the videos of the lectures and discussion sessions:

- https://www.flickr.com/photos/fgv_oficial/albums/72157696040312251
- <https://www.youtube.com/user/FGVBrazil/playlists>

The processes for submitting papers and organizing the tables and sessions were based on the following thematic axes:

- 1. Contemporary Thoughts and Digital World*
- 2. Technology, Culture, Politics and Society*
- 3. Digital Collections and Social Memory*
- 4. Representation of Knowledge, Semantics and Open Data*
- 5. Data Mining and Text Mining*
- 6. Arts and Digital Expressions*
- 7. Visualization, Sonification and Network Analysis*
- 8. Digital Humanities and Brazilian Reality*

Convidados/*Guests*

Cerimônia de abertura

Prof. Dr. Celso Castro (CPDOC/FGV) e Prof. Dr. Leonardo Villela de Castro (UNIRIO)

Palestrantes/*Keynotes*:

Prof. Dr. Daniel Alves (FCSH/Universidade Nova de Lisboa) - “Somos Humanistas Digitais? E há quanto tempo? E porque é que isso interessa?”

Prof. Dr. Ricardo Dal Farra (Concordia University) - “Transdisciplinary collaboration. Experiences in education, research, and creation”

Mesas de debate

Mesa 1 - “Organização do conhecimento em ambientes digitais e as humanidades digitais”, com Prof Dr Alexandre Rademaker (IBM e FGV), Prof Dr Claudio José Silva Ribeiro (UNIRIO) e Prof Dr Carlos Henrique Marcondes (UFF)

Mesa 2 - “O Pós-Humano na filosofia, nas artes e na cultura”, com Profª Drª Angela Donini (UNIRIO), Prof Dr Charles Feitosa (UNIRIO) e Prof Dr Nilton dos Anjos (UNIRIO)

Mesa 3 - “O digital nas humanidades: desafios na formação profissional”, com Profª Drª Claudia Freitas (PUC-Rio), Prof Dr Leandro Alvim (UFFRJ) e Prof Dr Renato Rocha (FGV)

Mesa 4 - “Diálogos Digitais”, com Prof Dr Fábio Vasconcellos (FGV e UERJ), Prof Dr Josias Gomes (IBICT), Prof Dr Marcelo Fornazin (UFF), Prof Dr Marco Schneider (UFF e IBICT), Prof Dr Mariano Pimentel (UNIRIO) e Profª Drª Renata Araujo (UNIRIO)

Mesa 5 - “Artes e Expressões Digitais”, com Prof Dr Erick Felinto (UERJ), Profª Drª Ivana Bentes(UFRJ) e Profª Drª Luiza Helena Guimarães (MediaArt)

Mesa 6 - “Roda aberta de conversa: As humanidades digitais e o trabalho do historiador”, com Prof Dr Carlos Eduardo Valencia Villa (UFF), Prof Dr Daniel Alves (Univ. Nova de Lisboa) e Prof Dr Luis Ferla (Unifesp)

Mesa 7 - “Os acervos digitais, a plataforma Tainacan e a memória coletiva do samba na web”, com Prof Dr Dalton Martins (L3P/UFG), Prof Dr Jair Martins de Miranda (UNIRIO), Prof Dr Jose Murilo Costa Carvalho Junior (IBRAM), Profª Dra Alessandra Garcia (IBRAM)

Mesa 8 - “Divulgar e comunicar a ciência: Humanidades Digitais em um cenário de profusão informacional”, Prof Dr Ricardo Pimenta (IBICT), Prof Dra Cristiane Costa (ECO/UFRJ), Profª Dra Ana Paula Tavares Teixeira (Café História, FGV)

Cerimônia de encerramento

Prof. Dr. Aquiles Brayner (Calímaco) - “As Humanidades Digitais e as instituições de acervos memoriais: aproximações e distanciamentos”

Dr. Vagner Diniz (W3C) - “O fenômeno Web: vale a pena ser humano”

Prof. Dr. Cláudio José Silva Ribeiro (Unirio) - Considerações finais

SUMÁRIO / *Table of Contents*

EIXO 1.....	16
ARTIGOS.....	17
LA DIGITALIZACIÓN DE LOS HUMANOS: CUERPO Y TECNOLOGÍAS ELECTRÓNICAS	17
‘SE QUISER FALAR DE AMOR FALE COM O MARCINHO’: MC CAROL E A TRAIÇÃO CONJUGAL COMO CULPA DA MULHER.....	17
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, AUTOMAÇÃO E SOCIEDADE: O EPISÓDIO “TAY” E A FUGA CIBERPOSITIVA	17
DIGITALIZAÇÃO DE SI: ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS PARA ENTENDER O CORPO EM AMBIENTES DIGITAIS	18
EM BUSCA DA ONTOLOGIA DAS HUMANIDADES DIGITAIS: UM OLHAR PROBLEMATIZANTE A PARTIR DE UMA PESQUISA NA WEB OF SCIENCE	18
FRONTEIRAS DA SOCIEDADE DIGITAL	19
SONHOS DE IMORTALIDADE TECNOLÓGICA NA FICÇÃO CIENTÍFICA CONTEMPORÂNEA.....	19
GAME OVER? UM DILEMA EM JOGOS DIGITAIS	20
QUALIDADE DE VIDA E NOVAS FORMAS DE CONSUMO NA ERA DIGITAL: UM ESTUDO DO GRUPO DIETA SEM SOFRÊNCIA.....	20
(PÓS)-(SUPER)-(HIPER)-MODERNIDADE E O CIBERESPAÇO COMO MEDIADOR DOS MOVIMENTOS SOCIAIS NA ERA DAS REDES SOCIAIS	21
OS CIBORGUES ENTRE NÓS: UM ESTUDO ETNOGRÁFICO DOS GRUPOS DE BIOHACKERS E SEUS DISCURSOS.....	21
SUBJETIVIDADES CONTEMPORÂNEAS: MULTIPLICIDADE E ALTERIDADE.....	21
ALGORITMOS PSICOSSOCIAIS: PERSUAÇÃO, AFETO, ATENÇÃO	22
LOVE IS IN THE AIR: RELACIONAMENTOS DIGITAIS NA ERA DO TINDER.....	22
O RACISMO NA ESFERA VIRTUAL: CAMPO, HABITUS, SISTEMA E PODER JUDICIÁRIO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO (2011-2016)	23
COMPUTAÇÃO GRÁFICA E A IMORTALIDADE DO CORPO DO ATOR.....	23
PIRATARIA E GAMBIARRA: CULTURA DIGITAL E ANTROPOFAGIA NUMA VERTENTE PÓS-COLONIAL.....	24
NARRATIVAS DIGITAIS SOBRE O “PEGGING”: DE REITERAÇÕES DE BINÁRIOS DE GÊNERO A SUBVERSÕES DE ROTEIROS TRADICIONAIS HETERONORMATIVOS PARA RELAÇÕES SEXUAIS	24
“DON’T GO WITH THE FLOW”: O CONTRA-FLOW COMO RECURSO AFETIVO EM JOGOS DIGITAIS.....	25
CORPOS E MATERIALIDADES: TENSIONAMENTOS TEÓRICOS A PARTIR DE SEXUALIDADE E TECNOLOGIA.....	25
OS BOTS JÁ ESTÃO ENTRE NÓS, COMO LIDAR COM ELES? ALGUMAS CONSIDERAÇÕES A PARTIR DAS ELEIÇÕES PRESIDENCIAIS DE 2014.....	25

POSTERS.....	26
O FOTOJORNALISMO DIGITAL EM UM CONTEXTO PÓS-HUMANO: DA ESTÉTICA DO HORROR AO EUFEMISMO VISUAL.....	26
EIXO 2.....	27
ARTIGOS.....	28
ECONOMIA POLÍTICA DA COMUNICAÇÃO E DA CULTURA E SOCIEDADE BRASILEIRA	28
OS INFLUENCIADORES DIGITAIS E A PUBLICIDADE OCULTA: ABORDAGEM COMPARADA DE DIREITO LUSO-BRASILEIRO	28
O LÍDER DE OPINIÃO EVANGÉLICO E O COTIDIANO MIDIÁTICO: UMA ANÁLISE DE CONTEÚDO DO TWITTER DO PASTOR SILAS MALAFAIA	28
A PROJEÇÃO DA ANTROPOFAGIA DEMOCRÁTICA: UMA REFLEXÃO SOBRE AS MÍDIAS SOCIAIS COMO ESPAÇOS DE DEMOCRACIA NO BRASIL	29
ÉTICA E LINGUAGEM NOS ENCONTROS PÓS-HUMANOS	29
O USO DE SOFTWARES NA PRODUÇÃO CULTURAL NO BRASIL	30
O ECOSISTEMA DE JORNALISMO EMPREENDEDOR NA CULTURA DIGITAL	30
FAKE NEWS E O REGIME DE VERDADE DAS REDES SOCIAIS ONLINE: PÓS-VERDADE E POLÍTICA NO FACEBOOK.....	30
COMÉRCIO SOCIAL NO FACEBOOK: UMA ANÁLISE DAS PRÁTICAS DE COMPRA E VENDA EM COMUNIDADES VIRTUAIS	31
"SAUDAÇÕES DO TERCEIRO MUNDO": CUSTOMIZAÇÃO DE GAMES, GAMBIARRAS E CULTURA HACKER NO SUL GLOBAL	31
MÍDIA, COMUNIDADE E CIDADE: SIGNIFICADOS E USOS DO ATIVISMO DIGITAL POR GRUPOS MARGINALIZADOS	32
EM BUSCA DA PRIVACIDADE PERDIDA: MÍDIAS VIGILANTES DOMÉSTICAS, CAVALOS DE TRÓIA E CONSUMO.....	32
MULHERES DE TODAS AS CORES QUE TÊM O BRILHO DA LUA: LETRAMENTO DIGITAL PARA INCLUSÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO	33
VLADO (NO) PRESENTE: PERMANÊNCIA E ATUALIZAÇÃO DE VLADIMIR HERZOG NAS REDES SOCIAIS	33
DIGITALIZAÇÃO DA MINIATURA EM MARFIM DE JUNCO CHINÊS DA COLEÇÃO DO MUSEU HISTÓRICO NACIONAL.....	33
PERSONAGEM, INTERATOR E AGENCIAMENTO: UMA LEITURA LUDO-NARRATOLÓGICA DA FICÇÃO DIGITAL DE AARON A. REED.....	34
POSTERS.....	34
O MUNDO DAS INCERTEZAS QUE CIRCUNDAM AS CIDADES INTELIGENTES.....	34
APP-TEACHING: PENSANDO EM UMA PEDAGOGIA DA HIPERMOBILIDADE.....	35
O DESAFIO DE PROPORCIONAR NOVAS EXPERIÊNCIAS AOS INDIVÍDUOS NOS EVENTOS DE ENTRETENIMENTO E CULTURA	35

CAMPANHA NEGATIVA CONTÍNUA NAS REDES SOCIAIS: O PAPEL DOS EX-PREFEITOS NA (DES)CONSTRUÇÃO DE IMAGENS DO SUCESSOR PELO FACEBOOK	36
EIXO 3.....	37
ARTIGOS.....	38
ACERVO ARQUIVÍSTICO HISTÓRICO DA FIOCRUZ: UMA PROPOSTA DE PLANO DE COMUNICAÇÃO	38
O CATÁLOGO DE INFORMAÇÕES DO MUSEU DE CIÊNCIAS DA TERRA – MCTER ...	38
PRESERVAÇÃO DIGITAL DE VIDEOGAMES: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA	38
A BIBLIOTECA MARECHAL RONDON E SEUS ACERVOS DIGITAIS.....	39
DIGITALIZAÇÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS: AS NECESSIDADES E DIFICULDADES DO PROCESSO DE AMPLIAÇÃO DO ACESSO A BENS CULTURAIS...	39
ACESSO ABERTO A ACERVOS DIGITAIS NA WEB: REUSO E A QUESTÃO DAS LICENÇAS ABERTAS	39
A BIBLIOTECA DE SÍSIFO: REPRESENTAÇÕES IMAGÉTICAS EM REDE A PARTIR DA PLATAFORMA GIPHY.	40
A CATEDRAL LAICA DA SAÚDE NO BRASIL: PERSPECTIVA MULTIDISCIPLINAR SOBRE O CENTENÁRIO DO PAVILHÃO MOURISCO DE MANGUINHOS.....	40
‘WIKIFICANDO’ COLEÇÕES: APRENDIZADOS, OPORTUNIDADES E DESAFIOS	41
O DIGITAL NOS MUSEUS: PATRIMÔNIO OU RECURSOS EXPOGRÁFICOS.....	41
ARQUIVOS PESSOAIS NA CONSTRUÇÃO DAS HUMANIDADES DIGITAIS: A DIFUSÃO DO ACERVO DIGITAL DO CPDOC	41
UMA FERRAMENTA PARA TRANSCRIÇÃO ONLINE DE MANUSCRITOS: O PROJETO "TRANSCRIBE BENTHAM"	42
O DESAFIO DE TORNAR ACESSÍVEIS OS REPERTÓRIOS MUSICAIS BRASILEIROS	42
A CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE UMA BASE DE DADOS DE CONHECIMENTO NA ESCOLA BÁSICA	42
DESIGN, EXPERIÊNCIA E PRÁTICAS DIGITAIS DE MEDIAÇÃO EM MUSEUS	43
DIGITALIZANDO A MEMÓRIA JORNALÍSTICA: EXPERIÊNCIAS DE ACERVO DE VEÍCULOS DE COMUNICAÇÃO.....	43
NEVER ALONE: A PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA EM VIDEO GAMES.....	44
A MEMÓRIA ESCOLAR NO VIRTUAL: AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM (AVA), LUGARES DA MEMÓRIA E DA CULTURA ESCOLAR.....	44
HUMANIDADES DIGITAIS NA FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO: IMPLANTAÇÃO DA VILLA DIGITAL E DO MULTIH LAB	44
A CURADORIA DE DADOS DE PESQUISA: DA CRIAÇÃO À REUTILIZAÇÃO CONSIDERANDO ASPECTOS DE ACESSIBILIDADE ÀS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA	45
CURADORIA DIGITAL E HUMANIDADES DIGITAIS NOS ACERVOS DA FUNDAÇÃO CASA DE RUI BARBOSA.....	45

LUGAR DE MEMÓRIA? PRESERVAÇÃO E APAGAMENTO DA COMUNICAÇÃO GOVERNAMENTAL NOS SITES OFICIAIS BRASILEIROS.....	46
NOVAS ABORDAGENS PARA O JORNALISMO INVESTIGATIVO E A FISCALIZAÇÃO DO PODER: O CASO BANCO DE DADOS ABERTO BBC ARCHIVE.....	46
A FILOLOGIA DIGITAL E A EDIÇÃO DA OBRA INÉDITA DE EULÁLIO MOTTA	46
O ARQUIVO HIPERTEXTUAL DE 'A ESCOLHA OU O DESEMBESTADO, DE ARIIVALDO MATOS: FILOLOGIA E ARQUIVÍSTICA EM TEMPOS DIGITAIS	47
O AMBIENTE DIGITAL EM FOCO: UMA DISCUSSÃO ACERCA DO DUALISMO DOCUMENTO E MEMÓRIA À LUZ DA PRESERVAÇÃO DIGITAL	47
POSTERS.....	47
ACERVOS BIOGRÁFICOS EM REDE: CURADORIA DIGITAL SOBRE SER HUMANO ...	47
O USO E A PRESERVAÇÃO DIGITAL DAS BASES DE DADOS DO CENTRO DE PESQUISA EM HISTÓRIA SOCIAL DA CULTURA DO INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS DA UNICAMP	48
A WEB COMO MEMÓRIA: PRESERVAÇÃO DIGITAL E ARQUIVAMENTO DA WEB NO BRASIL E NO EXTERIOR.....	48
EIXO 4.....	49
ARTIGOS.....	50
METADADOS PARA PUBLICAÇÃO LINKED OPEN DATA DE DADOS DE PATRIMÔNIOS CULTURAIS	50
CONTROLE DE QUALIDADE E PADRONIZAÇÃO DE METADADOS EM REPOSITÓRIOS INSTITUCIONAIS: O CASO DO REPOSITÓRIO DIGITAL FGV.....	50
O CAMPO DE PESQUISA EM POLÍTICAS CULTURAIS E OS ESTUDOS CIENTOMÉTRICOS: EM BUSCA DE UM SISTEMA DE INFORMAÇÃO COLETIVO COMO REPRESENTAÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO.	51
EIXO 5.....	52
ARTIGOS.....	53
ASSESSING READING DIFFICULTY: A CORPUS-BASED TOOL FOR LEXICAL ANALYSIS	53
DEEP LEARNING E SUAS POTENCIALIDADES PARA A CLASSIFICAÇÃO ARQUIVÍSTICA	53
MINERAÇÃO DE DADOS COM DOCUMENTOS HISTÓRICOS: UMA ABORDAGEM SOBRE MODELAGEM DE TÓPICOS E PROCESSAMENTO DE LINGUAGEM NATURAL	53
MIVES: SISTEMA PARA IDENTIFICAÇÃO COMPUTACIONAL DE ESTRUTURAS DE VERSIFICAÇÃO EM PROSA DE LÍNGUA PORTUGUESA.....	54
LER E ESTUDAR A LITERATURA LUSÓFONA COMO PARTE DA LITERATURA MUNDIAL: RECURSOS PARA LEITURA DISTANTE EM PORTUGUÊS	54
IDEOLOGIA E UTOPIA DO DISCURSO NA WIKIPÉDIA	54
POSTERS.....	55

RECONHECIMENTO AUTOMÁTICO DE TRAÇOS DE PERSONALIDADE EM REDES SOCIAIS.....	55
EIXO 6.....	56
ARTIGOS.....	57
ARTE E INFRAESTRUTURA DA DIGITALIDADE: QUESTÕES MATERIAIS E EXPERIÊNCIAS COM IMAGINÁRIOS INFRAESTRUTURAIS.....	57
AS MATERIALIDADES DO IMATERIAL: A RELAÇÃO SEM COSTURA ENTRE SUJEITO E OBJETO NA ARTE	57
QUEM CONTA A HISTÓRIA? COLEÇÃO DE MÚSICA ELETROACÚSTICA LATINO-AMERICANA	57
MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E OS PROCESSOS DE VIGILÂNCIA CIBERNÉTICA	58
POIESIS DO CORPO	58
A SOCIALIZAÇÃO DA ARTE DIGITAL PELO USO DE SMARTPHONES	58
ARTE E TECNOLOGIA: UMA PERSPECTIVA POSSÍVEL EM HEIDEGGER.....	58
O CINEMA INTERATIVO COMO MEIO DE SE PERCEBER E SER NO MUNDO: REFLEXÕES SOBRE A ARTE CINEMATOGRAFICA NOS MEIOS DIGITAIS	59
HETEROTOPIAS DAS HUMANIDADES DIGITAIS: A ARTE DE OCUPAÇÃO URBANA POR DISPOSITIVOS MÓVEIS E REDE.....	59
MIDIARTE E CIÊNCIA DE DADOS: CRIAÇÃO DE IMAGINÁRIOS E PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO CONTEMPORÂNEOS.....	60
DRAMATURGIAS DO TEMPO REAL.....	60
ÁUDIO-TÁTIL-MOTOR-VISUAL: ARTE E DESIGN NO CINEMA INTERATIVO	60
ARTE E TECNOLOGIA: A DIMENSÃO ESPIRITUAL DA TÉCNICA JEFF KOONS, OLAFUR ELIASSON, MARINA ABRAMOVIC E AS EXPERIÊNCIAS COM REALIDADE VIRTUAL.....	61
EIXO 7.....	62
ARTIGOS.....	63
NARRATIVA HISTÓRICA COM MAPAS: SIG E POVOS INDÍGENAS NA AMAZÔNIA PORTUGUESA NO SÉCULO XVIII	63
SISTEMAS TEATRAIS COMPLEXOS: CADEIAS OU REDES?	63
O GEORREFERENCIAMENTO DE FOTOGRAFIAS DO INSTITUTO MOREIRA SALLES NA PLATAFORMA IMAGINERIO	63
MAPAS, TECNOLOGIA E ENSINO DE HISTÓRIA.....	63
DESAFIOS PARA A CONSTRUÇÃO DE UM GEOLOCALIZADOR PARA DADOS HISTÓRICOS: O CASO DE SÃO PAULO.....	64
PAULICEIA 2.0 MAPEAMENTO COLABORATIVO DA HISTÓRIA DE SÃO PAULO (1870-1940)	64
MÉTODO QUALITATIVO DE ANÁLISE DE DADOS DO TWITTER E APLICAÇÃO WEB DE AUXÍLIO.....	65

VISUALIZANDO DADOS BIBLIOGRÁFICOS: O USO DO VOSVIEWER COMO FERRAMENTA PARA ESTUDOS BIBLIOMÉTRICOS	66
SIGS NARRATIVOS EM HISTÓRIA: ENTRE O ESTÁTICO E O DINÂMICO	66
EMPRÉSTIMOS, DÍZIMOS E AS REFORMAS FISCAIS NA AMÉRICA: UMA ANÁLISE CARTOGRÁFICA DOS RECURSOS DIRETOS À REAL FAZENDA NA NOVA GRANADA E EM MINAS GERAIS ENTRE 1770 E 1805.....	66
DUAS VIAGENS, UM MÉTODO: UMA ANÁLISE DE NARRATIVAS COLONIAIS.....	67
MEANDROS - UMA INVESTIGAÇÃO AUDIOVISUAL SOBRE OS CÓRREGOS OCULTOS DE SÃO PAULO	67
O TEMPO COMO DIMENSÃO DOS MAPAS HISTÓRICOS: O GEOPROCESSAMENTO DAS TRANSFORMAÇÕES DO CAMINHO NOVO PARA AS MINAS GERAIS (1700-1800)	67
PERSPECTIVAS PARA INTEGRAÇÃO DO DESIGN NAS HUMANIDADES DIGITAIS FRENTE AO DESAFIO DA ANÁLISE DE ARTEFATOS VISUAIS.....	68
¿UNA NUEVA SÍNTESIS HISTORIOGRÁFICA PARA LAS AMÉRICAS 1750-1850? SIG, HISTORIA DIGITAL Y TRABAJO COLABORATIVO.....	68
ENCANTAMENTOS DE TECNOLOGIA”? VISUALIZAÇÃO DIGITAL PARA O ESTUDO DE CUNHAGENS DA IDADE DO FERRO	68
EVOLUÇÃO DOS TERRITÓRIOS URBANOS EM PORTUGAL NO LONGO SÉCULO XIX: UMA ANÁLISE DEMOGRÁFICA COM RECURSO A SIG	69
SOBREPOSIÇÃO CARTOGRÁFICA DE REGIÕES: GOYAZ NO SÉCULO XIX	69
GEOPROCESSANDO RELAÇÕES SOCIAIS NA CIDADE DA BAHIA A PARTIR DO USO DE SISTEMA DE INFORMAÇÕES GEOGRÁFICAS – SIG. UMA PERSPECTIVA METODOLÓGICA.	70
A CRISE POLÍTICA BRASILEIRA E HUMOR NO TWITTER: PRÁTICAS DE ANÁLISE INTERDISCIPLINARES.....	70
POSTERS.....	71
VISUALIZANDO DADOS BIBLIOGRÁFICOS: O USO DO VOSVIEWER COMO FERRAMENTA PARA ESTUDOS BIBLIOMÉTRICOS	71
HISTÓRIA E O USO DA TECNOLOGIA: AS EXPERIÊNCIAS DE UM GRUPO DE PESQUISA NAS HUMANIDADES DIGITAIS	71
TUTORIAL GVSIG APLICADO AOS ESTUDOS HISTÓRICOS: POSSIBILIDADES E AVANÇOS.	72
MODELOS DE VISUALIZAÇÃO DA CIRCULAÇÃO DOS AGENTES DE CURA MUNICIPAIS DO PORTUGAL QUINHENTISTA: UMA ABORDAGEM EM CONSTRUÇÃO	72
MAPAS SONOROS: DISCUTINDO POSSÍVEIS LIMITES À CARTOGRAFIA COLABORATIVA NA INTERNET	73
EIXO 8.....	74
ARTIGOS.....	75
OS CRIMES VIOLENTOS LETAIS INTENCIONAIS NAS MÍDIAS DIGITAIS: A CONSTRUÇÃO A REALIDADE SOCIAL ATRAVÉS DO MEDO DA VIOLÊNCIA	75

POSTANDO O PASSADO: NARRATIVAS SOBRE A DITADURA CIVIL-MILITAR BRASILEIRA NO CANAL DO YOUTUBE DA COMISSÃO NACIONAL DA VERDADE ...	75
DIVERSIDADE EM JOGO: DESAFIOS DA CRIAÇÃO DE UM CURSO DE HUMANIDADES EM AMBIENTE DIGITAL	75
EXPLORANDO MOTORES DE BUSCA: O USO DE HASHTAGS NA COLETA E RECUPERAÇÃO DE INFORMAÇÕES.....	76
<i>SAMBA GLOBAL - SOCIAL CARTOGRAPHY OF THE SAMBA AND BRAZILIAN CARNIVAL AROUND THE WORLD</i>	<i>76</i>
PANORAMA DAS HUMANIDADES DIGITAIS: USO E TENDÊNCIAS.....	76
HUMANIDADES DIGITAIS: UM “CAMPO” EM DESENVOLVIMENTO	77
HUMANIDIVERSIDADES EM PLATAFORMAS	77
COMUNICAÇÃO E HUMANIDADES DIGITAIS: A VIRADA COMPUTACIONAL E SUAS CONTRIBUIÇÕES CRÍTICAS	78
CIÊNCIAS SOCIAIS E TECNOLOGIAS DIGITAIS NO BRASIL.....	78
POSTERS.....	79
DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NO "YOUTUBE" - MUDANÇAS NAS RELAÇÕES DE PRODUÇÃO E DIFUSÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO NO BRASIL.....	79
PRÁXIS DO COTIDIANO NIPO-BRASILEIRO: UMA PROPOSTA DE PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA.....	79

Os conteúdos publicados neste caderno de resumos são de responsabilidade dos
respectivos autores.

The contents published in this abstract book are the responsibility of the respective authors.

EIXO 1

Pensamentos Contemporâneos e Mundo Digital

Contemporary Thoughts and Digital World

Coordenadores: Charles Feitosa (Escola de Filosofia/CCH/UNIRIO) & Nilton dos Anjos (Escola de Filosofia/CCH/UNIRIO)

O objetivo deste eixo temático é investigar e debater as implicações estéticas, políticas e ontológicas do advento das tecnologias digitais. O fio condutor é o engajamento no projeto contemporâneo de pensar para além dos impasses e armadilhas inerentes aos humanismos iluministas tradicionais. São esperadas contribuições que indiquem e discutam perspectivas pós-humanistas no contexto do mundo digital, especialmente em relação às questões de espécies, gêneros, raças e culturas, com vistas às novas possibilidades de reconfiguração das subjetividades contemporâneas.

O pós-humano; embates entre o real e o virtual; cibercultura e realidade virtual; políticas de subjetividade; corporeidade pós-humana ou trans-humana; ética em ambientes virtuais; teoria crítica aplicada às humanidades digitais.

The post-human; relations between the real and the virtual; cyber culture and virtual reality; politics of subjectivity; post-human or trans-human corporeality; ethics in virtual environments; critical theory applied to digital humanities.

ARTIGOS

LA DIGITALIZACIÓN DE LOS HUMANOS: CUERPO Y TECNOLOGÍAS ELECTRÓNICAS *DIGITALIZED HUMANS: BODIES AND ELECTRONIC TECHNOLOGIES*

Susana Finquelievich

El trabajo trata sobre la evolución de la tecnificación del cuerpo y el cerebro humanos, desde la prehistoria hasta nuestros días. Por medio de una metodología de investigación cualitativa en base a fuentes secundarias, se focaliza en el concepto del 'ciborg', que expresa concepciones acerca del cuerpo como algo compuesto o creado. La ponencia se interroga sobre los nuevos contratos sociales que se establecen entre empresas de tecnología informática y robótica, investigadores, firmas de producción de artefactos médicos, empresas de seguros médicos, y los pacientes, los futuros ciborgs. También se establece un nuevo contrato de mutua dependencia entre las empresas nacionales y multinacionales proveedoras de Internet, entre los gobiernos suministradores de infraestructuras de comunicación, entre las organizaciones que pretenden regular Internet, y los "ciborgs cerebrales". Concluye que, por el momento, estas transacciones se mantienen relativamente tácitas. Es preciso explicitarlas; para ello, es relevante la participación activa de los ciudadanos de la era de Internet.

The paper reflects about the evolution of the digitalization of the human body and brain, from prehistoric times to the present day. Through a qualitative research methodology based on secondary sources, it focuses on the concept of 'cyborg', expressing ideas about the body as a composed or created entity. The paper questions the new social contracts between companies of computer and robotics technology, researchers, firms producing medical devices, medical insurance companies, and patients, as future cyborgs. It also inquiries about the new contracts of mutual dependence between national and multinational Internet suppliers, Governments which provide

communication infrastructures, among the organizations that seek to regulate Internet and "brain cyborgs". It concludes that, for the moment, these transactions remain relatively implicit. It is necessary to make them explicit, with the active participation of citizens.

‘SE QUISER FALAR DE AMOR FALE COM O MARCINHO’: MC CAROL E A TRAIÇÃO CONJUGAL COMO CULPA DA MULHER

*IF YOU WANT TO TALK ABOUT
LOVE TALK TO MARCINHO’: MC
CAROL AND MARITAL BETRAYAL
AS THE WOMAN’S FAULT*

Luciana Aparecida Carlos Ribeiro

O artigo pretende debater a naturalização da culpa feminina nas traições conjugais a partir da polêmica gerada na página do Facebook da MC Carol. Observar como as diferenças de posturas apresentadas pela funkeira apontada como feminista, mas questionada pela ausência de sororidade ao rivalizar com outras mulheres, será parte de nossa pesquisa.

The article aims to discuss the naturalization of female guilt in marital betrayals based on the controversy generated on MC Carol's Facebook page. To observe how the differences of postures presented by the funkeira pointed out as feminist, but questioned by the absence of sorority when rivaling with other women, will be part of our research.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, AUTOMAÇÃO E SOCIEDADE: O EPISÓDIO “TAY” E A FUGA CIBERPOSITIVA *ARTIFICIAL INTELLIGENCE, AUTOMATION AND SOCIETY: THE TAY EPISODE AND THE CYBERPOSITIVE RUNAWAY*

**Mariah Christine Rafael Guedes Da
Silva, Maikel Da Silveira**

Tendo por base o ensaio “Something is wrong on the internet”, de James Bridle, parte-se do pressuposto de que as implicações da inteligência artificial e da automação estão inseridas na sociedade de forma constante. Como estudo de caso, este artigo busca investigar o modo de funcionamento da “ciberpositividade” nos processos de comunicação em rede a partir do exemplo “Tay” (2016), o chatbot (inteligência artificial – IA) da Microsoft desenvolvido para conversar e interagir com humanos via Twitter, que, com poucas horas de atividade online, passou a reproduzir discursos de ódio, o que ocasionou sua desativação precoce, conforme noticiado nas matérias jornalísticas escolhidas para subsidiar esta análise.

Based on James Bridle's essay “Something is wrong on the internet”, it is assumed that the implications of artificial intelligence and automation are constantly embedded in society. As a case study, this article investigates how “cyberpositive” works in network communication processes using as example Microsoft's chatbot named “Tay”, an artificial intelligence (AI) developed to chat and interact with humans through Twitter, that, with a few hours of online activity, began to reproduce hate speech, which caused its early deactivation, as reported in the journalistic material chosen to support this analysis.

DIGITALIZAÇÃO DE SI: ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS PARA ENTENDER O CORPO EM AMBIENTES DIGITAIS

DIGITALISATION OF SELF: SOME THEORETICAL CONTRIBUTIONS TO UNDERSTAND BODY IN DIGITAL ENVIRONMENTS

Sérgio Rodrigo da Silva Ferreira, Leonor Graciela Natansohn

Na perspectiva em que entendemos o corpo como materialidade da diferenciação entre os sujeitos, estes igualmente veem-se implicados em processos culturais que estão estruturalmente transformados pelos meios

de comunicação. Este artigo objetiva responder como o corpo se apresenta em ambientes digitais. O que se conjectura é que as experiências do corpo físico e do corpo vivido se imbricam com os sistemas de hardware e software e se apresentam como corpos empenhados em adaptar-se a materialidade dos sistemas, de registrarem-se e de colecionar evidências de si, manipularem-nas, criarem-nas e digitalizarem-nas e em negociar relações com outros corpos mediados por essas tecnologias. São corpos digitais que vão se indexando a nós da rede que se associam a materialidade de corpos de sujeitos, coletivos, robôs ou híbridos.

In the perspective that we understand the body as materiality of differentiation between subjects, these also see themselves involved in cultural processes that are structurally transformed by the media. This article it aims to respond to how the body presents itself in digital environments. What if conjecture is that the experiences of the physical body and the living body are involved with the hardware and software systems and are presented as bodies committed to adapting the materiality of the systems, to register and collect evidence of self, manipulate them, Create and digitize them and negotiate relationships with other bodies mediated by technologies. They are digital bodies that are indexing to the nodes in the network that associate the materiality of bodies of subjects, collectives, robots or hybrids.

EM BUSCA DA ONTOLOGIA DAS HUMANIDADES DIGITAIS: UM OLHAR PROBLEMATIZANTE A PARTIR DE UMA PESQUISA NA WEB OF SCIENCE

UNDER THE HOOD OF DIGITAL HUMANITIES: TOYS OR OPPORTUNITIES?

André Pacheco

The use of computing tools and methods has irreversibly impacted the creation, use and communication of research. As a result, a still divisive

movement of Digital Humanities has emerged over the last few decades. This paper attempts to provide a theoretical contribute to the discussion on the ontology of this field. In order to do so, it takes a sample of papers from the portal Web of Knowledge, and studies it using a quantitative data analysis and a qualitative literature review paired with personal reflection, to illustrate the main research topics. It is concluded that digital humanities embody a community defined by collaborative and shared networks of communication, where computing tools amplify research possibilities, without changing the humanist values of its practitioners.

FRONTEIRAS DA SOCIEDADE DIGITAL

THE BORDERS OF A DIGITAL SOCIETY

**Rosenilda Marques da Silva Felipe,
Antonio Iderlian Pereira de Sousa**

Este artigo aborda os limites de uma fronteira conflituosa de segregação digital, que deixa de um lado os que possuem acesso às tecnologias, e de outro, os que não as possuem. Trata sobre as mudanças no âmbito de uma sociedade conhecida como “sociedade da informação e do Conhecimento” que utiliza cada vez mais tecnologia para o desenvolvimento de suas atividades laborais, cotidianas e educacionais. Discute ainda, sobre as mudanças no contexto educacional e organizacional, uma vez que são encontrados trabalhadores com grande comprometimento com o aprendizado contínuo e com o auto aprendizado, embora às margens dessa sociedade, encontra-se uma grande parcela da população chamados de infoexcluídos, sem acesso tecnológico e sem expectativas, uma vez que não há uma política governamental compromissada com o combate dos perigos vivenciados dessa nessa perigosa linha fronteira. A metodologia utilizada fundamenta-se na definição conceitual de exclusão digital e na análise das mudanças ocorridas na sociedade mediante surgimento de inovações. Trata-se, portanto, de uma

pesquisa conceitual teórica, com base no método analítico dedutivo, que se conclui demonstrando a necessidade de ações voltadas para a diminuição dos efeitos do chamado *apartheid* digital.

This article approaches the boundaries of a frontier of digital segregation, which leaves aside those who have access to the technologies and, on the other hand, those who do not. It deals with changes within a society known as the "Information and Knowledge Society" which uses more and more technology for the development of its daily work and educational activities. It also discusses changes in the educational and organizational context, since workers with a strong commitment to continuous learning and self-learning are found, although on the margins of this society there is a large part of the population called info-excluded, without technological access and without expectations, since there is a government policy committed to combating the dangers experienced in this dangerous border line. The methodology used is based on the conceptual definition of digital exclusion and on the analysis of changes in society through the emergence of innovations. It is, therefore, a theoretical conceptual research, based on the deductive analytic method, which concludes by demonstrating the need for actions aimed at reducing the effects of the so-called digital apartheid.

SONHOS DE IMORTALIDADE TECNOLÓGICA NA FICÇÃO CIENTÍFICA CONTEMPORÂNEA

DREAMS OF TECHNOLOGICAL IMMORTALITY IN CONTEMPORARY SCIENCE FICTION

Alana Soares Albuquerque, Tania Mara Galli Fonseca

Este trabalho tem como objetivo adentrar no universo da ficção científica para extrair daí imagens com as quais possamos operar teoricamente. Duas obras recentes são tomadas como ponto de partida para pensar a questão da imortalidade tecnológica: o filme *Transcendence*, de 2014, e o episódio *San Junipero*, da série de TV *Black Mirror*, de 2016. A partir das imagens de transcendência

e imortalidade que essas obras nos oferecem, realizamos uma breve análise sobre a relação dessas questões com uma filosofia da história, diante da qual o homem se encontra preso em um dilema: de um lado, o fado da história, que lhe impõe a finitude, e do outro, a livre vontade.

This work aims to enter the universe of science fiction to extract from it images with which we can operate theoretically. Two recent works are taken as a starting point for thinking about the issue of technological immortality: the 2014 film Transcendence, and the San Junipero episode of the 2016 TV series Black Mirror. Turning to the images of transcendence and immortality that these works offer us, we make a brief analysis of the relation between these questions and a philosophy of history, before which man finds himself trapped in a dilemma: on the one hand, the fate of history, which imposes finitude, and on the other, free will.

GAME OVER? UM DILEMA EM JOGOS DIGITAIS

GAME OVER? A DILEMA IN DIGITAL GAMES

Diego Costa

Essa pesquisa tem por principal objetivo levantar uma discussão a respeito das concepções e responsabilidades morais do jogador frente à atividade de jogar videogame que suscitem determinados eventos passíveis de avaliações éticas. Para tal, dialoga a respeito da constituição, responsabilidade e liberdade do ato moral presente na obra de Sanchez Vasquez, bem como a ética intercultural de Rafael Capurro. Como resultado preliminar, propõe o ato moral constituído na coletividade, e que não gera uma consequência aos outros membros dessa mesma coletividade, como um indício o qual leva o jogador a prosseguir com jogos que vão contra seus princípios morais.

This research has as main objective to raise a discussion about the moral conceptions and responsibilities of the player in relation to the activity of playing videogame which raise certain events that

can be ethically evaluated. In order to do so, it discusses about the constitution, responsibility and liberty of the moral act present in the work of Sanchez Vasquez, as well as the intercultural ethics of Rafael Capurro. As a preliminary result, it proposes the moral act constituted in the collectivity, and which does not generate a consequence to the other members of the same collectivity, as an indication which leads the player to proceed with games that go against his moral principles.

QUALIDADE DE VIDA E NOVAS FORMAS DE CONSUMO NA ERA DIGITAL: UM ESTUDO DO GRUPO DIETA SEM SOFRÊNCIA

QUALITY OF LIFE AND NEW FORMS TO CONSUME: A STUDY OF THE GROUP DIET WITHOUT SUFFERING

Ana Carolina Seabra

É possível perceber o crescimento do número de pessoas que usam as mídias sociais, em especial o Facebook e o Instagram, para divulgar suas atividades físicas e sua busca pelo corpo que chamam de ideal: magro, esbelto e atlético. Essas pessoas criam grupos de seguidores nas redes sociais e lançam desafios de perda de peso usando plataformas virtuais para apresentar receitas de comidas saudáveis e dicas de exercícios. O grupo analisado é o “Dieta sem sofrência”, que é reduzido e fechado, pois para participar e ter acesso ao conteúdo da plataforma virtual, paga-se uma taxa. A participação no Instagram é grátis. A proposta desse artigo é analisar essa nova forma de incentivo à mudança de hábitos e o surgimento de novas formas de consumo de produtos e serviços que impactam na qualidade de vida desse internauta.

It is possible to realize the growth in the number of people browsing on the internet, using social media, especially Facebook and Instagram, just to show your fitness activities and how they do to be in shape: thin, fit and athletic. These people create follower groups on social media and launch weight loss challenges using virtual platforms to present healthy food recipes and

some exercises. The group analyzed is the "Diet without suffering", which is reduced and closed, because if you want to be in this group and to access the content of the virtual platform, you should pay a fee. Participation in Instagram is free. The purpose of this article is to analyze this new form of incentive to change habits and new forms to consume of products and services that impact the quality of life of this internaut.

**(PÓS)-(SUPER)-(HIPER)-
MODERNIDADE E O
CIBERESPAÇO COMO MEDIADOR
DOS MOVIMENTOS SOCIAIS NA
ERA DAS REDES SOCIAIS**
(POST) - (SUPER) - (HYPER) -
MODERNITY AND CYBERSPACE AS
MEDIATOR OF SOCIAL MOVEMENTS
IN THE AGE OF SOCIAL NETWORKS

Rodolfo Ward, Suzete Venturelli

O presente artigo pretende trazer uma reflexão sobre a transmutação política global que a sociedade contemporânea atravessa devido às mudanças econômicas e sociais da última década. Com advento das novas tecnologias o ciberespaço assumiu um lugar de poder central na contemporaneidade promovendo o esgotamento das instituições hierarquicamente rígidas dando lugar as redes de relacionamentos com estruturas fluídas, transversais, cooperativas e em redes promovendo metamorfose nas relações interpessoais e nos movimentos sociais que se originam no ciberespaço. Essas novas possibilidades e concepções de realidade, de identidade, individualidade, virtualidade, espaço e tempo resultam na descontextualização do eu simbólico promovendo crise de identidade na sociedade contemporânea.

The present article intends to bring a reflection on the global political transmutation that the contemporary society crosses due to the economic and social changes of the last decade. With the advent of new technologies, cyberspace has assumed a place of central power in the contemporary world, promoting the exhaustion of

hierarchically rigid institutions, giving rise to networks of relationships with fluid, transverse, cooperative and network structures, promoting metamorphosis in interpersonal relations and social movements that originate in cyberspace. These new possibilities and conceptions of reality, identity, individuality, virtuality, space and time result in the decontextualization of the symbolic self promoting identity crisis in contemporary society.

**OS CIBORGUES ENTRE NÓS: UM
ESTUDO ETNOGRÁFICO DOS
GRUPOS DE BIOHACKERS E SEUS
DISCURSOS**

THE CYBORGS AMONG US: AN
ETHNOGRAPHIC AND DISCURSIVE
STUDY OF BIOHACKERS

Paulo Kawanishi

Nosso projeto de pesquisa atual busca estudar as questões identitárias a partir relação humano-tecnologia na modernidade tardia. Propomos desenvolver um estudo sobre biohackers, suas práticas e seus dizeres. Considerando que estes sujeitos desenvolvem pesquisas com o propósito de modificar o humano, esperamos melhor compreender como eles constroem suas identidades pós-humanas.

Our current research project look into identity issues based on the relation human-technology in later modernity. We propose to develop a study about biohackers, their practices and discourses. Once these subjects work out methods to modify the human nature, we expect to better understand how they build their posthuman identities.

**SUBJETIVIDADES
CONTEMPORÂNEAS:
MULTIPLICIDADE E ALTERIDADE**
CONTEMPORARY SUBJECTIVITIES:
MULTIPLICITY AND OTHERNESS

Juliana Rodrigues

Tendo em vista as diversas mudanças ocorridas na sociedade e o rápido avanço da

tecnologia, o presente trabalho propõe um olhar menos negativo para as novas formas de subjetividade existentes. Para tanto, faz-se o uso da proposição de multiplicidade de eus simultâneos existentes em um mesmo indivíduo e da importância do outro para subjetividade.

In face of the many changes that have taken place in society and the rapid advance of technology, this paper proposes a less negative view of the new forms of subjectivity. In order to do so, one makes use of the proposition of multiplicity of simultaneous selves existing in the same individual and of the importance of the other to subjectivity.

ALGORITMOS PSICOSSOCIAIS: PERSUAÇÃO, AFETO, ATENÇÃO *PSYCHOSOCIAL ALGORITHMS: PERSUASION, AFFECTION, ATTENTION*

Paulo Faltay, Fernanda Bruno, Anna Bentes

Recentes controvérsias corroboram o entendimento que plataformas digitais de sociabilidade possuem uma organização da oferta de informação que facilitam às próprias plataformas e a agentes externos atingir grupos e pessoas com estratégias de persuasão direcionadas e segmentadas a partir da atribuição de características psicológicas específicas. Geridas pela criação de exponenciais bancos de dados digitais e por uma modulação algorítmica do conteúdo que ofertam, como estas plataformas influenciam nossos afetos e regimes de atenção? Quais as possíveis implicações subjetivas, políticas e epistemológicas que emergem destas redes sociotécnicas? Os algoritmos podem ser pensados como mediadores da nossa experiência atencional e afetiva? No que consiste essa mediação algorítmica? Que efeitos produz? A que modelo de racionalidade tal mediação está associada?

Recent controversies corroborate the understanding that digital platforms of sociability have a way of organizing and offering information that makes it

easier for platforms themselves and external agents to reach groups and people using strategies of persuasion directed and segmented through the attribution of specific psychological characteristics. Managed by the creation of exponential digital databases and by an algorithmic modulation of the content they offer, how do these platforms influence our affects and attention regimes? What are the possible subjective, political, and epistemological implications that emerge from these sociotechnical networks? Can algorithms be thought of as mediators of our attentional and affective experience? What does this algorithmic mediation consist of? What effects does it produce? To what model of rationality is such mediation associated?

LOVE IS IN THE AIR: RELACIONAMENTOS DIGITAIS NA ERA DO TINDER *LOVE IS IN THE AIR: DIGITAL RELATIONSHIPS IN THE TINDER AGE*

**Alberto Quintanilha Alves da Silva
Correia, Cristiane Silva do Nascimento
Pereira, Fernanda Estevão Lourenço,
Patricia Duarte Gonçalves, Maria Laura
da Silva Oliveira**

Este trabalho trata de uma pesquisa que aborda fenômenos que ocorrem no relacionamento entre as pessoas que se conectam por meio do aplicativo Tinder. A situação descrita é o objeto de estudo deste referencial teórico, que objetiva discutir as humanidades digitais por meio da observação da comunhão entre rede social e comportamento humano. Para isto realizou-se pesquisa pura e exploratória, com investigação bibliográfica. O trabalho proporcionou a reflexão sobre situações que operam no âmbito da humanidade digital, promovendo conhecimentos acerca da realidade e reafirmando que a humanidade, vista sob o prisma de condição inerente de cada indivíduo e a realidade digital interligam-se de uma forma que merece ser observada como campo de estudo.

This work is a research that addresses phenomena that occur without relationship between how people connect through the Tinder application. The situation is the object of study of this theoretical reference, which aims to discuss as digital humanities through the observation of the communion between social networks and human behavior. To perform the pure and exploratory research, with bibliographical research. The work provided a reflection on situations that operate in the field of digital humanity, promoting knowledge about reality and reaffirming that a humanity, viewed under the prism of permanent condition of each individual and digital reality interconnect in a way that deserves to be observed as field of study.

**O RACISMO NA ESFERA VIRTUAL:
CAMPO, HABITUS, SISTEMA E
PODER JUDICIÁRIO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO (2011-2016)**
*THE RACISM IN THE VIRTUAL
SPHERE: FIELD, HABITUS, SYSTEM
AND JUDICIARY OF THE STATE OF
ESPÍRITO SANTO*

Layla Dos Santos Freitas

O presente artigo se baseia em um esforço em analisar as teorias relacionadas ao campo e a noção de habitus teorizadas pelo sociólogo Pierre Bourdieu e o conceito de sistema e teoria social dos sistemas apresentada por Niklas Luhmann no que possam contribuir, mais especificamente, na discussão teórica sobre as relações sociais advindas das redes sociais, com intuito de discutir, criticamente, como podem explicar as supracitadas relações, especialmente no que se refiram aos recentes, constantes casos de discursos de ódio – racismo - reproduzidos na esfera virtual, discutido também no poder judiciário e como tais comportamentos podem ser explicados a partir dos referidos teóricos. Também serão utilizados, a título de compreensão do objeto, teóricos da comunicação e sociologia que contribuem para a abordagem do tema, assim como: Manuel Castells, Marshal McLuhan e Hannah Arendt.

This article is based on an effort to analyze the theories related to the field and the notion of habitus theorized by the sociologist Pierre Bourdieu and the concept of system and social theory of systems presented by Niklas Luhmann in that they can contribute, more specifically, in the theoretical discussion about social relations resulting from social networks, with the aim of discussing, critically, how can you explain the above relations, especially as they relate to the recent, in cases of hate speech - racism - reproduced in the virtual sphere, also discussed in the judiciary and how such behavior can be explained from the abovementioned theoretical. Also be used as a theoretical understanding of the object, of the communication and sociology which contribute to the approach to the subject, as well as: Manuel Castells, Marshal McLuhan and Hannah Arendt.

**COMPUTAÇÃO GRÁFICA E A
IMORTALIDADE DO CORPO DO
ATOR**
*COMPUTER-GENERATED IMAGERY
AND THE IMMORTALITY OF THE
ACTOR BODY*

Ana Aparecida Soares Ramos

Este artigo trata sobre questões relacionadas à manipulação digital da imagem do corpo humano pela indústria cinematográfica. A obsessão humana pela juventude e imortalidade se entrelaça atualmente com a tecnologia informática. O corpo aparece na mídia inteiramente modificado pelo computador, vendendo os ideais de juventude eterna e beleza. O avanço das técnicas de computação gráfica traz também questões sobre ética relacionadas à recriação digital de imagens de celebridades falecidas utilizadas na publicidade e no cinema.

This article deals with questions related to digital manipulation of the image of the human body by the film industry. The human obsession with youth and immortality is currently mixed with computer technology. The body appears in the media entirely modified by the computer, selling the ideals of the eternal youth and beauty. The advancement of computer graphics techniques also brings questions on

ethic related to digital recreation of images of the deceased celebrities used in advertising and cinema

**PIRATARIA E GAMBIARRA:
CULTURA DIGITAL E
ANTROPOFAGIA NUMA
VERTENTE PÓS-COLONIAL**
*PIRACY AND GAMBLARRA: DIGITAL
CULTURE AND CANNIBALISM IN
THE POSTCOLONIAL CONTEXT*

José Messias

O presente texto traz breves apontamentos para uma aproximação entre a cultura hacker, pirataria e a gambiarra. Aqui, são expostos seus entrelaçamentos tecnológicos, comportamentais, e, sobretudo, políticos. Essas considerações fazem parte de uma pesquisa mais ampla sobre a gambiarra como operativo conceitual para situar as figuras do hacker e do pirata na cultura gamer pós-colonial. Da mesma forma, são utilizados exemplos de games para pontuar esse fazer da gambiarra como vetor de agenciamentos também nos ambientes digitais.

This text proposes brief notes on hacker culture, piracy and the Brazilian notion of gambiarra. It expands on their technological, behavioral and political connections. These thoughts are part of a larger research about the use of the gambiarra as a conceptual apparatus to address the hacker and the pirate figures in postcolonial Game Culture. In this context, we use examples of game hacks to stress this gambiarra-ing as a drive for assemblages also in digital environments.

**NARRATIVAS DIGITAIS SOBRE O
“PEGGING”: DE REITERAÇÕES DE
BINÁRIOS DE GÊNERO A
SUBVERSÕES DE ROTEIROS
TRADICIONAIS**
**HETERONORMATIVOS PARA
RELAÇÕES SEXUAIS**
*DIGITAL NARRATIVES ABOUT
“PEGGING”: FROM REITERATING
GENDER BINARIES TO SUBVERTING*

**TRADITIONAL HETERONORMATIVE
SCRIPTS FOR SEXUAL RELATIONS**

Elizabeth Sara Lewis

O presente trabalho explora, através de um posicionamento queer (BUTLER, 1990, 1993), as oportunidades que a internet oferece para interações e performances identitárias relacionadas a práticas sexuais estigmatizadas. Realizamos uma etnografia virtual durante um ano em uma comunidade online destinada a adeptxs de “pegging”, uma prática sexual na qual uma mulher penetra um homem heterossexual pelo ânus usando um dildo e cinto. Embora xs adeptxs de “pegging” se engajem numa prática aparentemente pouco heteronormativa, frequentemente reiteram discursos heteronormativos em suas interações, na procura de legitimar o “pegging” como uma válida prática heterossexual para evitar preconceitos. Nossa análise, que se insere no campo da Linguística Queer, examina como xs usuárixs reforçam e/ou subvertem binários de gênero e visões estereotipadas de feminilidade.

This article explores, through a queer positioning (BUTLER, 1990, 1993), the opportunities the internet offers for interactions and identity performances related to stigmatized sexual practices. We realized a one-year period of virtual ethnography in an online community for practitioners of “pegging”, a sexual practice in which a women penetrates a heterosexual man’s anus using a strap-on dildo. Although “pegging” practitioners engage in a sexual activity that is apparently little heteronormative, they frequently reiterate heteronormative discourses in their interactions, in an attempt to legitimize “pegging” as a valid heterosexual practice in order to avoid discriminatory attitudes. Our analysis, which belongs to the field of Queer Linguistics, examines how the users reinforce and/or subvert gender binaries and stereotypical visions of femininity.

“DON’T GO WITH THE FLOW”: O CONTRA-FLOW COMO RECURSO AFETIVO EM JOGOS DIGITAIS *DON’T GO WITH THE FLOW: COUNTER-FLOW AS AFFECTIVE RESOURCE IN DIGITAL GAMING*

Lucas Aguiar Goulart

Esse artigo tem como objetivo questionar a compreensão de flow como objetivo central dos jogos digitais. A compreensão do flow como referência de “bom jogo” acaba por diminuir e reprimir as possibilidades afetivas dos jogos, por ter como único objetivo compreensões de “sucesso”. Dessa maneira, chamamos então atenção para os processos que se utilizam de tais substratos para subverter as expectativas do/a jogador/a, compondo assim experiências sentimentais diferenciais.

This paper’s objective is to question the comprehension of flow as the main goal of digital gaming. The idea of flow as a reference for “good game design”, based on the sole objective of success, diminishes and constrains the affective possibilities of gaming. Being so, we visualize processes that uses the flow management to subvert and trick the players, in order to propose different experiences based on feelings and affect. In order for us to prepare the work for online publishing, the author must be careful of the submission guidelines. Papers in Portuguese should present an abstract in Portuguese and abstract in English and papers in Spanish, an abstract in Spanish and an abstract in English. For papers in English, only an abstract in English should be provided. Abstracts should not exceed 10 lines each and have to be on the first page.

CORPOS E MATERIALIDADES: TENSIONAMENTOS TEÓRICOS A PARTIR DE SEXUALIDADE E TECNOLOGIA *BODIES AND MATERIALITIES: THEORETICAL TENSIONS FROM SEXUALITY AND TECHNOLOGY*

Isabel de Souza Acker

Este artigo pretende discutir as tensões da materialidade nas experiências pornográficas online em dispositivos eletrônicos individuais e na utilização de bonecas sexuais, articuladas com a construção de sujeitos. Não é novidade para a literatura antropológica o uso de comportamentos sexuais como ponto de partida para se pensar as noções de corpo, as binariedades entre individual e social ou mesmo questões políticas e relações de poder. Sendo assim, neste trabalho se busca desenvolver um debate sobre gênero, sexualidade, construção de sujeitos e materialidades, levando em consideração as implicações de novas tecnologias e do imbricamento destas nos corpos e nas experiências.

This article aims to discuss the tensions of materiality in online pornographic experiences in individual electronic devices and in the use of sex dolls, articulated with the construction of subjects. It is not new for the anthropological literature the use of sexual behaviors as a starting point to think about the notions of body, the binarities between individual and social or even political questions and relations of power. Thus, this work seeks to develop a debate on gender, sexuality, construction of subjects and materialities, taking into account the implications of new technologies and the imbrication of these in bodies and experiences.

OS BOTS JÁ ESTÃO ENTRE NÓS, COMO LIDAR COM ELES? ALGUMAS CONSIDERAÇÕES A PARTIR DAS ELEIÇÕES PRESIDENCIAIS DE 2014 *THE BOTS ARE ALREADY BETWEEN US, HOW TO DEAL WITH THEM?*

Lorena Lucas Regattieri, Fabio Malini, Henrique Antoun

Os bots já estão entre nós, como lidar com eles? Esta é uma pesquisa em andamento e tem como objetivo compreender o papel algorítmico em rede na sociedade contemporânea, principalmente como agentes automatizados – conhecidos como robôs (bots) – atuaram no Twitter nas

Eleições Presidenciais do Brasil em 2014. Consideramos que, com a quantidade de dados em larga escala (big data), esse agenciamento recíproco entre atores humanos e não humanos é ativado através do processamento de dados e da mediação no ambientadas redes sociais. Desse modo, nossa discussão problematiza o bot como um agente algorítmico capaz de interferir no modo como o social se faz.

The bots are already between us, how to deal with them? This is a research in progress that aims to understand the algorithmic role in the network contemporary society, mainly as automated agents - known as robots (bots) - acted on Twitter in the Presidential Elections of Brazil in 2014. We ponder that with the large amount of data (Big data), this reciprocal agency between human and nonhuman actors is activated through data processing and the mediation in the social media environment. In this way, our discussion problematizes the bot as an algorithmic agent capable of interfering with the way the social is done.

ascensão da fotografia digital e do contexto intitulado Pós-humano.

This article analyses the aesthetic changes noted on photojournalism since the rising of digital technology, and how these changes may be related to Post-human. Contemporary photojournalism shows a photography more symbolic than that one named Foto-choque. This change coincides with the rising of digital photography and the context entitled Post-human.

POSTERS

O FOTOJORNALISMO DIGITAL EM UM CONTEXTO PÓS-HUMANO: DA ESTÉTICA DO HORROR AO EUFEMISMO VISUAL

DIGITAL PHOTOJOURNALISM IN A POST-HUMAN CONTEXT: FROM THE AESTHETICS OF HORROR TO VISUAL EUPHEMISM

Roberta Cristiane de Oliveira

O presente artigo analisa as mudanças estéticas observadas no fotojornalismo a partir da ascensão da tecnologia digital na fotografia, e como essas alterações podem estar relacionadas ao Pós-humano. Ao observar o fotojornalismo contemporâneo percebe-se uma fotografia mais simbólica, diferentes daquelas denominadas Foto-choque. Essa mudança coincide com a

EIXO 2

Tecnologia, Cultura, Política e Sociedade

Technology, Culture, Politics and Society

Coordenadores: Renata Araújo (CCET/UNIRIO), Marcelo Fornazin (IC/UFF) & Fábio Vasconcellos (CTS/FGV)

O objetivo deste eixo é reunir pesquisadores, profissionais e membros da sociedade na apresentação e discussão de resultados de projetos ou iniciativas acadêmicas, profissionais ou práticas relacionadas às implicações mútuas entre a tecnologia e os espaços culturais, políticos e sociais na era digital. São esperadas contribuições nos seguintes tópicos: redes sociais (fenômeno social); crowdsourcing; cidades digitais, cidades inteligentes; ciberativismo, cibercultura, ciberdemocracia, cibersegurança; redes móveis, cidades inteligentes e mobilidade; antropologia/sociologia digital; educação à distância e online; recursos pedagógicos digitais; jogos digitais; realidade virtual e aumentada; ética e inteligência artificial; privacidade, vigilância e controle; internet das coisas; empreendedorismo e inovação na era digital; economia digital; gênero e diversidade na era digital; direito e tecnologia; políticas públicas.

Redes sociais (fenômeno social); crowdsourcing; cidades digitais, cidades inteligentes; ciberativismo e ciberdemocracia; antropologia/sociologia digital; educação a distância e recursos pedagógicos digitais; ética e inteligência artificial; internet das coisas, tecnologia e políticas públicas.

Social networks (social phenomena); crowdsourcing; digital cities, smart cities; cyber-activism and cyber democracy; digital anthropology/sociology; digital educational resources; ethics and artificial intelligence; technology and public policies.

ARTIGOS

ECONOMIA POLÍTICA DA COMUNICAÇÃO E DA CULTURA E SOCIEDADE BRASILEIRA

POLITICAL ECONOMY OF COMMUNICATION AND CULTURE AND BRAZILIAN SOCIETY

Eula Dantas Taveira Cabral

A Economia Política da Comunicação e da Cultura é fundamental para verificar e entender a realidade midiática e cultural dos países. Mas, como torná-la acessível à sociedade? Através do projeto "Concentração midiática diante da democratização da comunicação e da diversidade cultural: análise das estratégias dos grandes conglomerados" são desenvolvidas atividades para aproximar a sociedade civil, como eventos, livros, artigos e o site EPCC que divulga notícias, pesquisas, legislação e eventos das áreas de Comunicação e Cultura. Assim, analisa-se a concentração da mídia no Brasil a partir das estratégias dos grupos midiáticos, o papel do governo e demandas das organizações sociais que defendem a democratização da comunicação e a diversidade cultural.

The Political Economy of Communication and Culture is fundamental to verify and understand the media and cultural reality of the countries. But how to make it accessible to society? Through the project "Media concentration facing the democratization of communication and cultural diversity: analysis of the strategies of the big conglomerates" activities are developed to bring civil society closer, such as events, books, articles and the EPCC website news, research, legislation and events in the areas of Communication and Culture. Thus, media concentration in Brazil is analyzed, based on the strategies of media groups, the role of government and demands of social organizations that advocate the democratization of communication and cultural diversity.

OS INFLUENCIADORES DIGITAIS E A PUBLICIDADE OCULTA: ABORDAGEM

COMPARADA DE DIREITO LUSO-BRASILEIRO

THE DIGITAL INFLUENCERS AND THE COVERT ADVERTISING: COMPARATIVE APPROACH OF LUSO-BRAZILIAN LAW

Ana Amorim

Os influenciadores digitais são hoje considerados importantes titulares de suportes publicitários, aproveitando a relação de proximidade com os consumidores. No entanto, nos blogues e nas redes sociais, verifica-se frequentemente uma violação do princípio da identificabilidade da comunicação comercial, que tende a coincidir com opiniões aparentemente pessoais sobre os produtos. Apesar da reconhecida impunidade desta violação, o direito luso-brasileiro consagra soluções legais adequadas para evitar a instrumentalização da pessoa a objetivos comerciais num contexto tecnológico em constante evolução.

The digital influencers are nowadays considered important owners of advertising supports, taking advantage of the proximity relationship with consumers. However, on blogs and social networks, there is frequently a breach of commercial communication's identifiability principle, which tends to take the form of seemingly personal opinions about the products. In spite of the acknowledged impunity of this violation, the Luso-Brazilian law establishes the appropriate legal instruments to avoid the person's exploitation for commercial purposes in a constantly evolving technological context.

O LÍDER DE OPINIÃO EVANGÉLICO E O COTIDIANO MIDIÁTICO: UMA ANÁLISE DE CONTEÚDO DO TWITTER DO PASTOR SILAS MALAFAIA

Larissa de Oliveira Cesar

Este artigo busca compreender como o líder de opinião evangélico interage no cotidiano, considerando o advento da internet, por meio

das redes sociais online. Para tanto, é utilizado como objeto o perfil oficial no Twitter do pastor neopentecostal Silas Malafaia no recorte de tempo que compreende o período de todo o mês de maio de 2017. A metodologia empregada é a análise de conteúdo (BARDIN, 1977), permitindo a categorização e análise conceitual dos dados. Além disso, foi aplicada a revisão bibliográfica, estruturante para a pesquisa pelo uso dos conceitos de líder de opinião (LAZARFELD, 1944), cotidiano (HELLER, 2000) e mediatização (SODRÉ, 2002).

This article seeks to understand how the opinion leader evangelical opinion interacts in daily life, considering the internet through online social networks. For this, the official Twitter from pastor of a neopentecostal church Malafaia is used in May 2017. The methodology used is the content analysis (BARDIN, 1977), allowing the categorization and conceptual analysis of the data. Besides that, the bibliographic review was applied, structuring the research using the concepts of opinion leader (LAZARFELD, 1944), everyday life (HELLER, 2000) and mediatization (SODRÉ, 2002).

A PROJEÇÃO DA ANTROPOFAGIA DEMOCRÁTICA: UMA REFLEXÃO SOBRE AS MÍDIAS SOCIAIS COMO ESPAÇOS DE DEMOCRACIA NO BRASIL

THE PROJECTION OF THE DEMOCRATIC ANTHROPOPHAGY: A REFLECTION ON SOCIAL MEDIA AS SPACES OF DEMOCRACY IN BRAZIL

Lia Beatriz Teixeira Torraca

Falar sobre espaços de democracia na atualidade brasileira é falar muito mais sobre perdas do que celebrar a conquista de novos espaços. Contudo, as mídias sociais se apresentam como promessa de um espaço de construção e possibilidades democráticas. Um espaço que a partir de 2013 serviu como território de resistência, permitindo, ainda

que temporariamente, a quebra da hegemonia da grande mídia brasileira. Pensar as mídias sociais como espaços de democracia no Brasil, mesmo revelando aspectos que colocam em xeque o próprio conceito de democracia, é a reflexão que propomos neste artigo.

Talk about spaces of democracy in the Brazilian actuality is talk much more about losses instead of celebrating the conquest of new spaces. However, the social media is presented as a promise of a space of construction and democratic possibilities. One space used from 2013 as a resistance territory, allowing, even temporarily, the breakdown of the Brazilian mainstream media's hegemony. To think the social media as spaces of democracy in Brazil, even if they reveal aspects that put in check the very concept of democracy, is the reflection that we propose in this paper.

ÉTICA E LINGUAGEM NOS ENCONTROS PÓS-HUMANOS *ETHICS AND LANGUAGE IN THE POSTHUMAN ENCOUNTERS*

Marcelo El Khouri Buzato

A noção de uma sociedade constituída por sujeitos pós-humanos, entendidos como assemblages de sistemas biológicos e não-biológicos, desafia teorias éticas tradicionais, já que o hibridismo do agente ético implica ambiguidade do sentido (ético) da ação. Propõe-se que, no cerne desse dilema, está um tipo de ambiguidade constitutiva das línguas naturais e argumenta-se que seguir as traduções e negociações de significados humanos e maquínicos à luz dessa ambiguidade é uma abordagem conveniente para a pesquisa de uma ética pós-humana.

The notion of a society constituted by post-human subjects, conceived as assemblages of biological and non-biological systems, challenges traditional ethical theories, since the hybridity of the ethical agent implies ambiguity of the (ethical) sense of its action. It is proposed that, at the heart of this dilemma, is a kind of ambiguity that is constitutive to natural languages

and an argument is put forward that following the translations and negotiations between human and machine meanings is a convenient approach to researching on a posthuman ethics.

O USO DE SOFTWARES NA PRODUÇÃO CULTURAL NO BRASIL

Paulo Roberto Souza

Este trabalho tem como objetivo analisar a incidência e formas de uso de softwares na produção cultural do Brasil contemporâneo, a partir de informações dos agentes culturais das cinco macrorregiões do país e que atuam em oito áreas da cultura nacional. Através de análises quantitativa de levantamento dos softwares utilizados e as principais características destes, e qualitativa de entrevistas com agentes culturais, buscou-se identificar os principais softwares utilizados, possibilidades e limitações. Os resultados indicam que os softwares ganham cada vez mais relevância na produção cultural contemporânea, sendo central em algumas áreas, um predomínio da incidência de softwares proprietários em todos os campos observados, como consequência do monopólio dentro do campo e da familiaridade com os softwares.

O ECOSISTEMA DE JORNALISMO EMPREENDEDOR NA CULTURA DIGITAL

Raquel de Queiroz Almeida

A hiperconexão fruto do encontro da web social com a internet móvel mudou radicalmente o consumo de informação e afetou diretamente o jornalismo e seu modo de produção. A reboque da redução e precarização do trabalho nos veículos de comunicação, consequência direta da disrupção nos negócios, vimos surgir novas estruturas de produção jornalística. Representados em sites, blogs, podcasts ou canais de vídeo na web, alguns têm narrativas

temáticas ou trazem como proposta releitura ou curadoria do noticiário, outros se posicionam como alternativa e resistência à mídia tradicional. O objetivo dessa pesquisa de mestrado é analisar como esse ecossistema está reconfigurado e é influenciado à luz dos conceitos de organizações em rede, da influência da cultura digital e da ideologia da Califórnia. Identifica formas de financiamento e o quanto diferem ou não da mídia tradicional. Problematisa o lugar dos jornalistas nesses projetos e o quanto disso pode significar mais precarização trazida pelo capitalismo de plataforma. A metodologia parte de etnografia e entrevistas com jornalistas, análise de dados e participação em eventos. Como resultados, foram identificados perfil híbrido de profissionais, com visões distintas sobre o novo lugar, assim como repetições de padrões da mídia hegemônica, desde processos a formas de subsistência. Esses achados indicam um ecossistema ainda em busca de bases sólidas, mas com indícios de caminhos para o jornalismo, que, mesmo inserido neste vasto mercado de informações, não deixou de ser sobre contar histórias e adicionar contexto para ajudar a explicar o mundo.

FAKE NEWS E O REGIME DE VERDADE DAS REDES SOCIAIS ONLINE: PÓS-VERDADE E POLÍTICA NO FACEBOOK *FAKE NEWS AND THE TRUTH REGIME OF ONLINE SOCIAL NETWORKS: POST-TRUTH AND POLITICS ON FACEBOOK*

Fernanda de Barros da Silva, Paulo César Castro de Sousa

A pesquisa analisa a era pós-verdade e suas consequências na sociedade atual. Pontua que a disseminação de fake news nas redes sociais é parte importante da polarização do debate político nos últimos anos. Ressalta que o ambiente digital, especificamente através das redes sociais, vem construindo paulatinamente seu regime de verdade (na

acepção de Michel Foucault), aproveitando-se do histórico regime de verdade do ambiente midiático tradicional. Objetiva-se investigar como uma falsa notícia se transforma em “verdade” e quais os percursos que ela trilha até alcançar os valores que a levam à condição de ser tomada como verdade. Por fim, visa acompanhar os desdobramentos da polarização política brasileira nas eleições de 2018, e o impacto das fake news na decisão do voto.

The research analyzes the post-truth era and its consequences in today's society. It points out that the spread of fake news on social networks is an important part of the polarization of the political debate in recent years. It emphasizes that the digital environment, specifically through social networks, has been gradually building up its real regime (in the sense of Michel Foucault), taking advantage of the historical truth system of the traditional media environment. It aims to investigate how a false news turns into "truth" and which paths it traverses until it reaches the values that lead it to the condition of being taken as truth. Finally, it aims to follow the unfolding of Brazilian political polarization in the 2018 elections, and the impact of fake news on the voting decision.

COMÉRCIO SOCIAL NO FACEBOOK: UMA ANÁLISE DAS PRÁTICAS DE COMPRA E VENDA EM COMUNIDADES VIRTUAIS *SOCIAL COMMERCE ON FACEBOOK: AN ANALYSIS OF BUYING AND SELLING PRACTICES IN VIRTUAL COMMUNITIES*

Diogo Duarte Rodrigues, Carlos Henrique Vale de Paiva

O estudo de comunidades virtuais se torna cada vez mais relevante na compreensão da cibercultura, das novas práticas e ressignificações dos no contexto do ciberespaço. O presente trabalho apresenta uma revisão teórica com foco nas comunidades virtuais, uma análise quantitativa de cunho exploratório e uma

análise qualitativa, descritiva, inspirada na antropologia digital e com suas bases na análise do discurso mediado pelo computador (CMDA). O objetivo da pesquisa é analisar um grupo específico com práticas de compra e venda no Facebook, compreender sua lógica funcional e explorar perfis comportamentais de seus integrantes, possibilitando a identificação de potenciais tendências e transformações nesse tipo de relação social.

The study of virtual communities becomes increasingly relevant in the understanding of cyberculture, of new practices and re-significances of concepts in the cyberspace context. The present work presents a theoretical revision with focus on virtual communities, an exploratory quantitative analysis and a qualitative descriptive analysis, inspired by the digital anthropology and with its bases in computer mediated discourse analysis (CMDA). The objective of the research is to analyze a specific group with buying and selling practices on Facebook to understand its functional logic and to explore the behavioral profiles of its members, allowing the identification of potential tendencies and transformations in this type of social relationship.

"SAUDAÇÕES DO TERCEIRO MUNDO": CUSTOMIZAÇÃO DE GAMES, GAMBIARRAS E CULTURA HACKER NO SUL GLOBAL *"GREETINGS FROM THE THIRD WORLD": GAME CUSTOMIZATION, GAMBLARRA AND HACKER CULTURE IN THE GLOBAL SOUTH*

José Messias

A partir das comunidades dos jogos Pro Evolution Soccer (Konami, 2001), Guitar Hero (RedOctane/Activision, 2005) e World of Warcraft (Blizzard, 2004) na rede social Orkut (2004-2014), buscou-se destacar como a associação entre objetos técnicos e dinâmicas coletivas expressam a capacidade dos games de promover modos de letramento (Gee, 2015), empreendimentos criativos e estratégias de customização.

Focada nos aspectos materiais e cognitivos dessas iniciativas, esta pesquisa trata de como essas comunidades, sejam elas de qualquer plataforma, aliadas aos próprios games dão origem a práticas que engendram a promoção de habilidades cognitivas, modos de letramento e, espera-se, formas de ação política.

This paper looks into the former Pro Evolution Soccer (Konami, 2001), Guitar Hero (RedOctane/Activision, 2005) and World of Warcraft (Blizzard, 2004) communities in the social network Orkut (2004-2014) to highlight technical objects and social dynamics that express video games' mediation property to promote literacies (Gee 2015), creative endeavors and customization strategies. Through the material and cognitive aspects of these initiatives, the paper address how these communities, regardless of the platform chosen, and games themselves promote cognitive skills, modes of literacy and political action.

MÍDIA, COMUNIDADE E CIDADE: SIGNIFICADOS E USOS DO ATIVISMO DIGITAL POR GRUPOS MARGINALIZADOS

MEDIA, COMMUNITY AND CITY: MEANINGS AND USES OF DIGITAL ACTIVISM BY MARGINALIZED GROUPS

Andrea Meyer Medrado

This paper aims to analyze the complex relationships between digital media, city, and community. The city can be perceived as the typical place for the flourishing of communities because it has been historically associated with the protection and security of its inhabitants. However, residents of marginalised areas often have very distinct everyday experiences of the city, being subjected to discrimination, segregation, and even violence. Therefore, in this context of urban conflict, I wish to argue that more attention needs to be paid to the phenomenon of digital by marginalized groups as form of urban media. Additionally, my netnographic research on digital media activism illustrates some of the ways in which media might alter the nature of city living by augmenting the city.

EM BUSCA DA PRIVACIDADE PERDIDA: MÍDIAS VIGILANTES DOMÉSTICAS, CAVALOS DE TRÓIA E CONSUMO.

IN SEARCH OF LOST PRIVACY: DOMESTIC VIGILANT MEDIA, TROJAN HORSES AND CONSUMPTION.

Izabela Domingues

Este artigo tem como objetivo discutir a utilização crescente de diversos dispositivos de controle e coleta de dados pessoais, cotidianamente, de maneira inadvertida, por milhões de consumidores e cidadãos em seus lares, em diversos países, na atualidade. Estamos cada vez mais cercados de produtos capazes de armazenar e enviarem informações sobre nós e sobre nossos hábitos de consumo sem que tenhamos autorizado. Buscamos entender como essas mídias vigilantes domésticas parecem funcionar como “cavalos de Tróia” das empresas e dos governos a fim de coletar dados dos seus usuários, muitas vezes, sem consentimento prévio. Analisamos também o próprio conceito de cavalo de Tróia à luz da cultura hacker, estratégias e táticas de vigilância e contravigilância neste contexto, bem como problematizamos a noção de privacidade e seus pressupostos morais, éticos e legais na sociedade da vigilância.

This article aims to discuss the increasing use of various devices for the control and collection of personal data, daily, inadvertently, by millions of consumers and citizens in their homes, in several countries, at the present time. We are increasingly surrounded by products capable of storing and sending information about us and our consumption habits without our having been authorized. We sought to understand how these domestic watchdogs seem to function as "Trojan horses" by businesses and governments in order to collect data from their users, often without prior consent. We also analyze the concept of Trojan itself in the light of hacker culture, strategies and tactics of vigilance and counter-vigilance in this context, as well as problematizing the notion of privacy and its moral, ethical and legal presuppositions in the surveillance society.

**MULHERES DE TODAS AS CORES QUE
TÊM O BRILHO DA LUA:
LETRAMENTO DIGITAL PARA
INCLUSÃO E DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO**

*WOMEN OF ALL COLORS AND
PLACES OF THE MOON: DIGITAL
LETTER FOR INCLUSION AND
ECONOMIC DEVELOPMENT*

Vitória Facundo, Raissa Frota

O presente trabalho retrata a importância do indivíduo estar inserido na sociedade através da tecnologia. E através do projeto de extensão da UFC pode-se promover o letramento digital de senhoras da comunidade do Planalto Pici através de oficinas educacionais permitindo assim a sua independência, inclusão social e a contribuição para o seu desenvolvimento econômico. Os encontros se mostraram satisfatórios através dos seus depoimentos. As projeções futuras são finalizar o material de apoio e continuar com as oficinas no próximo semestre junto a disciplina de Educomunicação.

The present work portrays the importance of the individual being inserted in the society through the technology. And through the extension project of the UFC can promote the digital literacy of ladies of the community of Planalto Pici through educational workshops enabling their independence, social inclusion and contribution to their economic development. The meetings were satisfactory through their testimony. The future projections are to finalize the support material and continue with the workshops next semester together with the discipline of Educommunication.

**VLADO (NO) PRESENTE:
PERMANÊNCIA E ATUALIZAÇÃO
DE VLADIMIR HERZOG NAS
REDES SOCIAIS**

*VLADO (IN) PRESENT:
PERMANENCE AND UPDATE OF
VLADIMIR HERZOG ON SOCIAL
NETWORKS*

Marcella Vieira

Como parte de pesquisa mais ampla, esse artigo pretende investigar como postagens do Instituto Vladimir Herzog em suas páginas oficiais nas redes sociais Facebook, Instagram e Twitter podem ser formas organizadas de trabalhos de memória e de atualizações narrativas sobre o personagem emblemático que foi Vlado. Com destaque para os usos da hashtag #vlado40anos (lançada pelo Instituto em 2015), analisamos a permanência de Herzog nas redes, articulando informações de passado, presente e futuro em fluxo constante. Para isso, avaliamos como o IVH mediatiza nessas redes as efemérides ligadas ao acontecimento da morte de Herzog, gerando desdobramentos que fazem com que o jornalista, morto há mais de 40 anos, seja constantemente “recuperado” por uma série de complexos de memória.

As part of a wider research, this article aims to investigate how posts of the Vladimir Herzog Institute in its official social networking pages Facebook, Instagram and Twitter can be organized forms of memory works and narrative updates on the emblematic character that was Vlado. With emphasis on the uses of hashtag # vlado40anos (launched by the Institute in 2015), we analyze Herzog's permanence in networks, articulating past, present and future information in a constant flow. To that end, we evaluate how the IVH mediate in these networks the ephemeris linked to the event of Herzog's death, generating unfoldings that make the journalist, who died more than 40 years ago, constantly being "recovered" by a series of memory complexes.

**DIGITALIZAÇÃO DA MINIATURA
EM MARFIM DE JUNCO CHINÊS
DA COLEÇÃO DO MUSEU
HISTÓRICO NACIONAL**

*DIGITALIZATION OF THE CHINESE
JUNK IVORY MINIATURE BELONGED
TO THE MUSEU HISTÓRICO
NACIONAL COLLECTION*

**Rafael Zamorano, Asla Sá, Ricardo
Marroquim, Vitor Balbio**

O trabalho apresenta os critérios históricos e tecnológicos empregados no projeto de digitalização em 3D de uma miniatura em marfim de junco chinês que pertenceu ao Infante D. Pedro, primeiro imperador do Brasil, e que atualmente pertence às coleções do Museu Histórico Nacional. O trabalho aborda também os desafios e as soluções encontradas ao longo do projeto, assim como seu produto principal.

This work introduces the historical and technological criteria applied in the 3D digitalization of a Chinese Junk that had belonged to the Infante D. Pedro, the first Brazilian Emperor. Nowadays this object belonged to the Museu Histórico Nacional collection. This work also shows the challenges and the solutions faced by the project as well its main product.

PERSONAGEM, INTERATOR E AGENCIAMENTO: UMA LEITURA LUDO-NARRATOLÓGICA DA FICÇÃO DIGITAL DE AARON A. REED

Paulo Silva Pereira

Este estudo organiza-se em função de duas vertentes: por um lado, explorar criticamente várias propostas teóricas de análise da categoria 'personagem' no contexto dos videojogos e da ficção interativa em articulação com as características específicas do medium que serve de suporte ao universo ficcional; por outro, analisar estudos de caso pertencentes ao domínio dos 'indie games', com especial destaque para a produção de Aaron A. Reed. Regra geral, os "indie games" tendem a utilizar uma componente textual mais reforçada para veicular a sua ficcionalidade, as suas personagens e os seus eventos. Nessa medida, a atenção concedida à qualidade da escrita, o desvio face à preocupação com a fidelidade mimética que domina o mainstream dos jogos ou o envolvimento mais ativo das faculdades imaginativas do jogador/interator, potenciando efeito imersivo, são traços habituais deste género de jogo. A análise, que

visará conciliar procedimentos técnicos e preocupações teóricas dos campos da ludologia e da narratologia pós-clássica, terá em conta as seguintes obras: *Blue Lacuna* (2009), *maybe make some change* (2011), *Prom Week* (2012), *18 Cadence* (2013), *Hollywood Visionary* (2015), *The Ice-bound Concordance* (2016).

POSTERS

O MUNDO DAS INCERTEZAS QUE CIRCUNDAM AS CIDADES INTELIGENTES.

THE WORLD OF UNCERTAINTY THAT SURROUNDS INTELLIGENT CITIES.

Valéria Macedo

As iniciativas de diferentes atores da sociedade em transformar as cidades em cidades inteligentes esbarram na necessidade de inclusão da população na rede. Estatísticas atuais sobre o nível de inclusão da população difere de nação para nação e indicadores acompanham este processo conforme os objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU. Este trabalho com abordagem bibliográfico exploratório busca analisar as iniciativas em andamento no Brasil a luz de uma visão filosófica e teórica de Michel Foucault (1926-1984) e Gilles Deleuze (1925-1995) baseada na sociedade do controle, com destaques adicionais de Milton Santos (1926-2001) e sua visão de território global e o nível de inclusão da população brasileira na internet.

The initiatives of different actors of society in transforming cities into smart cities hinder the inclusion of the population in the internet. Current statistics on the level of inclusion of the population differs from nation to nation and indicators accompany this process in line with the UN's sustainable development goals. This work with an exploratory bibliographical approach seeks to analyze the initiatives underway in Brazil in light of a

philosophical and theoretical vision of Michel Foucault (1926-1984) and Gilles Deleuze (1925-1995) based on the control society, with additional highlights of Milton Santos (1926-2001) and its vision of global territory and the level of inclusion of the Brazilian population in the internet.

APP-TEACHING: PENSANDO EM UMA PEDAGOGIA DA HIPERMOBILIDADE

APP-TEACHING: THINKING ABOUT A PEDAGOGY OF HYPERMOBILITY

Vivian Martins

O trabalho traz algumas formulações sobre o *App-teaching* como o desenvolvimento de metodologias e práticas a partir de usos feitos pelos professores praticantes com aplicativos no âmbito educacional. O método é o da pesquisa-formação na cibercultura propondo a ideia de que ao formar também somos formados e não separando práticas docentes da investigação científica. O contexto da pesquisa ocorre no Projeto de Extensão Formação de Docentes para a Educação Online, do Instituto Federal do Rio de Janeiro. Com a proposta de construção de uma Pedagogia para a hipermobilidade, pensamos em estratégias de aprendizagem ensino que possibilitem usos de aplicativos em diferentes contextos, atividades e disciplinas.

The text brings some formulations about App-teaching as the development of methodologies and practices from uses made by practicing teachers with applications in the educational sphere. The method is that of research-formation in cyberculture proposing the idea that in formation we are also trained, not separating teaching practices from scientific research. The context of the research takes place in the Extension Project Formation of Teachers for Online Education, of the Federal Institute of Rio de Janeiro. With the proposal of building a Pedagogy for hypermobility, thinking about learning strategies that allow us to use applications in different contexts, activities and disciplines.

O DESAFIO DE PROPORCIONAR NOVAS EXPERIÊNCIAS AOS INDIVÍDUOS NOS EVENTOS DE ENTRETENIMENTO E CULTURA *THE CHALLENGE OF PROVIDING NEW EXPERIENCES TO INDIVIDUALS AT ENTERTAINMENT AND CULTURAL EVENTS*

Jorge Reis, Andrea Lennhoff Pereira Reis

Os geradores de conteúdo de entretenimento e cultura presencial, como museus, shows de música e eventos esportivos ganharam um enorme desafio após a popularização dos telefones móveis e as diversas alternativas de lazer que surgiram com a disseminação do uso destes dispositivos. A personalização e a interatividade conseguidas com estes aparelhos trazem a necessidade de uma reanálise da experiência que os indivíduos desejam ter durante esses momentos. Apesar de, inicialmente, este desafio parecer ameaçador, uma grande oportunidade surge quando o entretenimento digital passa a ser utilizado para aumentar a motivação e a interatividade no ambiente real e presencial. O objetivo deste artigo é analisar algumas iniciativas dos segmentos de cultura e entretenimento no mercado brasileiro.

Producers of entertainment content and face-to-face culture such as museums, music shows and sporting events have taken on a huge challenge following the popularization of mobile phones and the various leisure alternatives that have emerged with the widespread use of these devices. The customization and interactivity achieved with these devices bring the need for a reanalysis of the experience that individuals wish to have during those moments. Although this challenge initially seems threatening, a great opportunity arises when digital entertainment is used to increase motivation and interactivity in the real and face-to-face environment. The purpose of this article is to analyze some initiatives of the culture and entertainment segments in the Brazilian market.

**CAMPAHNA NEGATIVA CONTÍNUA
NAS REDES SOCIAIS: O PAPEL DOS
EX-PREFEITOS NA
(DES)CONSTRUÇÃO DE IMAGENS
DO SUCESSOR PELO FACEBOOK**
*CONTINUOUS NEGATIVE
CAMPAIGN ON SOCIAL NETWORKS:
THE ROLE OF FORMER MAYORS IN
THE (DE)CONSTRUCTION OF
SUCCESSOR IMAGES BY FACEBOOK*

Philippe Guedon, Marina Bichara

O presente pôster investiga as páginas oficiais dos ex-prefeitos de São Paulo e Rio de Janeiro, Fernando Haddad e Eduardo Paes, à luz das discussões acerca do fenômeno das campanhas negativas como forma de (des)construir imagens do adversário, no caso, os prefeitos eleitos. Investigamos como se dá a oposição às políticas públicas implementadas nos inícios dos governos seguintes às suas respectivas gestões a partir das publicações, identificando o tipo e as

repercussões sociais de cada postagem (curtidas e comentários, por exemplo). O presente pôster insere-se no campo da Ciência Política, mais especificamente no de Comunicação Política, na qual discute-se o peso das estratégias comunicativas para fins político-eleitorais

This poster investigates the official pages of the former mayors of São Paulo and Rio de Janeiro, Fernando Haddad and Eduardo Paes, in the light of discussions about the phenomenon of negative campaigns as a way of (de) constructing images of the adversary, in this case, the elected mayors. We investigate how the opposition to the public policies implemented at the beginning of the governments following their respective management from the publications, identifying the type and the social repercussions of each post (likes and comments, for example). This work is inserted in the field of Political Science, more specifically in the field of Political

EIXO 3

Acervos Digitais e Memória Social

Digital Collections and Social Memory

Coordenadores: Ana Lúcia Medeiros (CMI/Fundação Casa de Rui Barbosa), Aquiles Alencar Brayner (Calímaco) & Jair Martins de Miranda (LABOGAD/CCH/UNIRIO)

A inclusão cada vez mais ampla de objetos digitais nos fundos e coleções de instituições de memória social, tem gerado novas questões e práticas profissionais em relação à aquisição, gestão, preservação, disseminação, e reutilização de conteúdos eletrônicos. São esperadas contribuições abordando os seguintes tópicos: arquivologia, biblioteconomia, museologia, curadoria digital, gestão de documentos, processos e acervos digitais, modelos de digitalização, gerenciamento de repositórios digitais, utilização de plataformas abertas para disseminação de acervos digitais, taxonomia, atividades e plataformas de crowdsourcing, criação e gestão de metadados e interoperabilidade em instituições de memória cultural.

Arquivos, bibliotecas e museus; curadoria digital; patrimônio digital; preservação, disseminação e acesso; mediação; competência informacional/letramento digital; computação em contextos de criação e preservação de acervos culturais.

Archives, libraries and museums; digital curation; digital heritage; preservation, dissemination and access; mediation; informational competence/digital literacy; computing in contexts of creation and preservation of cultural heritage.

ARTIGOS

ACERVO ARQUIVÍSTICO HISTÓRICO DA FIOCRUZ: UMA PROPOSTA DE PLANO DE COMUNICAÇÃO

ARCHIVAL COLLECTION
HISTORICAL FIOCRUZ: A PROPOSAL
OF COMMUNICATION PLAN

Cristiane d'Avila

O presente trabalho visa a elaboração de um Plano de Comunicação para o Acervo Arquivístico Histórico da Fiocruz, a fim de promover a realização de ações permanentes de comunicação institucional que fomentem a difusão deste acervo para públicos diversos, de modo a ampliar seu acesso, potencializando a interlocução da instituição com a sociedade, estimulando a transparência e a democratização de informações.

The present work aims at the elaboration of a Communication Plan for the Historical Archive Collection of Fiocruz, in order to promote the implementation of permanent institutional communication actions that promote the diffusion of this collection to diverse publics, in order to broaden their access, interlocution of the institution with society, stimulating the transparency and democratization of information.

O CATÁLOGO DE INFORMAÇÕES DO MUSEU DE CIÊNCIAS DA TERRA – MCTER

THE MUSEUM OF EARTH SCIENCES
(MCTER) INFORMATION CATALOG

**Alvaro Gomes Sobral Barcellos, Adriana
Gomes de Souza, Carlos Eduardo
Miranda Mota**

Esse projeto apresenta a concepção e implementação da organização das informações do acervo do Museu de Ciências da Terra (MCTer) na forma de catálogo digital, utilizando tecnologias que atendem aos requisitos de padronização, organização,

distribuição e pesquisa, instituindo o serviço de acesso público ao museu através da internet. Toda estrutura de atualização, catalogação e disponibilização das informações foi constituída em servidor com tecnologia de software livre, e será disponibilizada de forma a dar interatividade na experiência de visita ao museu, com o acesso a detalhes do acervo, através da utilização de smartphones ou tablets com acesso à internet.

This project presents the conception and application of organized information, at the collection that belongs to the Museum of Earth Sciences (MCTer), in the form of a digital catalog, applying technologies that meet the requirements of standardization, organization, distribution and research, establishing the service of public access to the museum through the internet. All structure for updating, cataloging and making the information available was conceived on a server with free software technology, and will be able to allow interactivity in the experience of visiting the museum, with access to the collection details, through the use of smartphones or tablets with internet access.

PRESERVAÇÃO DIGITAL DE VIDEOGAMES: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA DIGITAL PRESERVATION OF VIDEOGAMES: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Patrick Dourado Ribeiro

Este trabalho teve como objetivo analisar o tema da Preservação Digital de videogames sob a perspectiva Arquivística. Realizamos uma discussão teórica sobre os videogames como parte da cultura contemporânea e suas influências na sociedade, analisando como os mesmos podem ultrapassar as barreiras do entretenimento e servirem como fontes de pesquisa e conhecimento, além de suas particularidades em relação a outras mídias. Como metodologia, foram utilizadas a Revisão Bibliográfica tradicional, com estudos sobre o papel dos jogos na sociedade e a Revisão Sistemática de Literatura, visando

a busca de estudos sobre o tema em bases de dados. Chegamos à conclusão que o tema pode ser considerado um campo fértil para estudos arquivísticos, embora possua poucos trabalhos na área.

This paper studies the theme of Digital Preservation of videogames from the perspective of Archival Science. In the first part, we discussed video games as part of contemporary culture and its influence in society, verifying how they overcome barriers of entertainment and acquired relevance in education, research and knowledge acquisition, as well analyzing their particular elements, compared to other media. As research method, we used Systematic Literature Review, to search and obtain studies from scientific databases. We concluded that the subject can be considered a fertile discussion for the Archival Science, although it has few articles in the field.

A BIBLIOTECA MARECHAL RONDON E SEUS ACERVOS DIGITAIS

Rodrigo Piquet Saboia de Mello

O trabalho abordará alguns aspectos no que tange a disseminação de informações da Biblioteca Marechal Rondon – Museu do Índio/Fundação Nacional do Índio. Devido às especificidades da coleção bibliográfica e a importante relação que a instituição tem com os povos indígenas, a biblioteca adquire uma especificidade única enquanto responsável pela disponibilização de informações etnológicas de importância sobre e para os povos originários do Brasil. Dentre as ações de divulgação, será destacada as bases de dados e a biblioteca virtual do Museu do Índio.

DIGITALIZAÇÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS: AS NECESSIDADES E DIFICULDADES DO PROCESSO DE AMPLIAÇÃO DO ACESSO A BENS CULTURAIS

**Claudio Luis de Camargo Penteado,
Giuliana Fiacadori, Ligia Machiavelli de
Lima**

Ao final do século XX já se identificava uma “tendência irreversível” da digitalização de documentos e do uso dos recursos disponíveis na internet em bibliotecas no campo da gestão de acervos. No Brasil, a principal plataforma de exposição e organização interna de acervos era o DONATO, uma ferramenta criada em 1995 pelo Museu Nacional de Belas Artes. No entanto, esse sistema deixou de atender as necessidades e especificidades dos mais diferentes acervos de museus brasileiros. Seguindo uma linha de estudos sobre o software na formação da cultura, o Laboratório de Tecnologias Livres (LabLivre) da Universidade Federal do ABC formulou uma pesquisa que busca aprimorar os processos de gestão pública na área de cultura, além de desenvolver e/ou aperfeiçoar soluções de softwares livres para a criação e produção artística, organização e distribuição de bens culturais em diversas áreas, entre elas a área de Museus.

ACESSO ABERTO A ACERVOS DIGITAIS NA WEB: REUSO E A QUESTÃO DAS LICENÇAS ABERTAS OPEN ACCESS TO DIGITAL COLLECTIONS ON THE WEB: REUSE AND THE QUEST OF OPEN LICENSES

Carlos Henrique Marcondes

Instituições de Memória e Cultura como arquivos, bibliotecas e museus vêm digitalizando e disponibilizando na Web seus acervos digitais. A disponibilização desses acervos coloca a questão do seu reuso pela sociedade. Neste contexto, várias questões chave devem ser endereçadas pelos curadores de acervos digitais, como preservação digital, identificadores persistentes para os objetos digitais e a questão licenças abertas de acesso. Esse texto discute de forma introdutória esta última questão, enfocando em especial as licenças Creative Commons.

Culture and heritage institutions as archives, libraries and museums are digitalizing and publishing on the

Web their collection. The publishing of these collections poses the quest of their reuse by society. Within these context several key questions should be addressed by digital collections curators, as digital preservation, the assignment of persistent identifiers to digital objects and licenses of use. This text poses an introductory discussion on this last question, with special focus on Creative Commons Licenses.

A BIBLIOTECA DE SÍSIFO: REPRESENTAÇÕES IMAGÉTICAS EM REDE A PARTIR DA PLATAFORMA GIPHY.

*SÍSIFO LIBRARY: WEB IMAGETIC
REPRESENTATION BY GIPHY
PLATAFORM*

Renato Resende Vasconcellos

O GIF ou Graphic Interchange Format é um formato que ressurgiu maior força nos últimos 3 anos na internet. Uma das explicações de sua revitalização é que ele consegue condensar uma série de informações e emoções que seriam muito complexas em outras mídias estáticas, mas possui grande leveza em termos de tamanho se comparado a vídeos. Também, por suas características técnicas, como polissemia, curta duração, silêncio, repetição, facilidade de distribuição, baixo custo de produção e simplicidade no manuseio tornam o GIF uma tecnologia condizente ao anseio por formas mais imediatas de informação. Muito das atuais pesquisas existentes sobre esta imagem animada concentram-se sobre o formato em si e o usuário. Entretanto, esta imagem nativo digital, assim como demais mídias que circulam na internet, necessita de uma estrutura para suportá-la. Há diversas plataformas que fornecem estrutura para o GIF, mas nos concentraremos sobre o site Giphy, que apresenta as funções de busca, criação e armazenamento e funciona como um repositório imagético. Pretendemos analisá-lo sob as perspectivas da memória social, da curadoria digital modulada pela interação do usuário com algoritmos de busca e da economia política da informação para

explicar a consolidação do repositório enquanto referência na internet quando se deseja utilizar GIFs e sua contribuição para a longevidade deste formato imagético que se torna mais presente no cotidiano das conversações em rede.

A CATEDRAL LAICA DA SAÚDE NO BRASIL: PERSPECTIVA MULTIDISCIPLINAR SOBRE O CENTENÁRIO DO PAVILHÃO MOURISCO DE MANGUINHOS

*THE LAY CATHEDRAL OF HEALTH
IN BRAZIL: MULTIDISCIPLINARY
PERSPECTIVE ON THE CENTENARY
OF THE MOORISH PAVILION OF
MANGUINHOS*

**Alexandre Medeiros Correia de Sousa,
Cristiane D'Avila, Renato Gama-Rosa
Costa**

Em comemoração ao centenário da inauguração do emblemático edifício sede da Fundação Oswaldo Cruz, este trabalho traça os princípios do projeto “Reconstruindo Manguinhos”, que pretende recriar virtualmente o espaço geográfico e arquitetônico do campus da instituição, dando corpo a um modelo de investigação em história da cidade do Rio de Janeiro, visando estimular a ressignificação do espaço geográfico na comunidade científica e social que o usufrui.

In commemoration of the centenary of the inauguration of the emblematic Oswaldo Cruz Foundation building, this work traces the principles of the "Rebuilding Manguinhos" project, which seeks to recreate virtually the geographical and architectural space of the institution's campus, giving shape to a model of research in history of the city of Rio de Janeiro, aiming to stimulate the re-signification of the geographic space in the scientific and social community that enjoys it.

**‘WIKIFICANDO’ COLEÇÕES:
APRENDIZADOS,
OPORTUNIDADES E DESAFIOS**
*WIKIFYING COLLECTIONS:
LEARNINGS, OPPORTUNITIES AND
CHALLENGES*

Juliana Monteiro

O presente trabalho objetiva discutir as experiências práticas de ‘wikificação’ de coleções culturais, particularmente as museológicas, realizadas pelo grupo Wiki Educação Brasil. A partir disso, estabelece-se um cenário onde os aprendizados do grupo relativos ao desenvolvimento de parcerias GLAM Wiki se colocam como pontos de atenção para um debate maior a respeito das oportunidades e desafios do uso dos projetos Wikimedia como meios para a democratização do acesso aos acervos e ao patrimônio cultural.

The article aims to discuss the practical experiences of 'wikification' of cultural collections, particularly the museum ones, carried out by the Wiki Educação Brasil user group. Based on this, it is possible to present a scenario where the group's learnings about the development of GLAM Wiki partnerships are seen as points of attention for a greater debate about the opportunities and challenges of using Wikimedia projects as a means for the democratization of access to collections and cultural heritage.

**O DIGITAL NOS MUSEUS:
PATRIMÔNIO OU RECURSOS
EXPOGRÁFICOS**
*THE DIGITAL IN MUSEUMS:
HERITAGE OR EXPOGRAPHICAL
DEVICES*

**Rubens Ramos Ferreira, Luisa Maria
Gomes de Mattos Rocha**

Propõe-se discutir o processo de formação de acervos museológicos em museus autoidentificados como desprovidos de coleções físicas, frente a diversidade de configurações de representações digitais (códigos binários), suporte físico, aplicações

(softwares) e equipamentos (hardwares) que configuram tanto o Patrimônio Digital musealizado como os recursos e aparatos expográficos. Explora-se a perspectiva de Produção Orgânica como uma forma de aquisição de acervos museológicos constituídos por linguagens digitais. O enunciado parte de duas discussões preliminares, ambas de observação direta e participativa; a análise do atual perfil técnico-conceitual do Museu da Pessoa e a manutenção dos aparatos expográficos no Museu do Futebol.

It is proposed to discuss the process of formation of museological collections in self-identified museums as devoid of physical collections, given the diversity of configurations of digital representations (binary codes), physical support, applications (software) and equipment (hardware) that configure both the the resources and expographical devices such as Digital Heritage. The perspective of Organic Production is explored as a way of acquiring museum collections made up of digital languages. The statement starts from two preliminary discussions, both of direct and participatory observation; the analysis of the current technical-conceptual profile of the Museum of the Person and the maintenance of the exhibition apparatus in the Football Museum.

**ARQUIVOS PESSOAIS NA
CONSTRUÇÃO DAS HUMANIDADES
DIGITAIS: A DIFUSÃO DO ACERVO
DIGITAL DO CPDOC**
*BUILDING THE DIGITAL
HUMANITIES ON THE ARCHIVAL
ENVIRONMENT: THE CPDOC'S
DIGITAL COLLECTION
DISSEMINATION*

Renan Marinho de Castro

O texto analisa as ferramentas e recursos oferecidos pelo CPDOC para o uso de seu acervo arquivístico e sua replicação digital. Apresenta suas características de tratamento e organização baseadas nos padrões e normas da arquivística que conferem a essa coleção o status de fontes de informação organizadas e

recuperáveis. Aborda a estratégia de utilização das tecnologias da informação e comunicação aliadas à nova realidade de demanda pelos acervos e sua preservação. Apresenta ações que concedem maior visibilidade ao acervo digital com sua interação web e aplicativo para dispositivos móveis. Com o acervo digital seguindo todos os padrões tradicionais de organização previstos nas teorias da Ciência da Informação sua postulação enquanto corolário das Humanidades Digitais é inevitável. Discute, portanto, essas ações numa contextualização das Humanidades Digitais.

The text takes into account the tools and resources offered by CPDOC for the use of its collection and digital replication. It presents treatment and organizational features based upon archival standards which enables the collection to be available as organized and searchable sources. It addresses a strategy of using information and communication technologies accordingly to the collection demand and preservation issues. The possibility of web interaction and the mobile applications create greater visibility to the digital collection. With the digital collection following all the traditional patterns of organization predicted in theories of Information Science its posture as a corollary of the Digital Humanities is inevitable. It therefore discusses these actions in a contextualization of the Digital Humanities.

UMA FERRAMENTA PARA TRANSCRIÇÃO ONLINE DE MANUSCRITOS: O PROJETO "TRANSCRIBE BENTHAM"

A TOOL FOR ONLINE TRANSCRIPTION OF MANUSCRIPTS: THE "TRANSCRIBE BENTHAM" PROJECT

Flávia Barretto Corrêa Catita

Com o crescimento das humanidades digitais e a preocupação em digitalizar e conservar os manuscritos, surge também a questão de como transcrevê-los usando a tecnologia, de uma maneira mais fácil, segura e atual. Nessa

comunicação, apresentaremos o projeto "Transcribe Bentham", que oferece uma ferramenta de código aberto para transcrição online em uma plataforma de projeto colaborativo.

As the digital humanities grow, also emerges the need to preserve and transcribe manuscripts using technology in a safe, easy and modern way. In this presentation, we talk about the "Transcribe Bentham" project, which offers an open source software that allows users and volunteers to visualize and transcribe Bentham's manuscripts.

O DESAFIO DE TORNAR ACESSÍVEIS OS REPERTÓRIOS MUSICAIS BRASILEIROS *MAKING AVAILABLE BRAZILIAN MUSIC REPERTOIRES*

Rosana Lanzelotte

Grande parte dos repertórios de música brasileira não tem edições disponíveis: ou ainda estão em formato manuscrito ou as edições estão esgotadas. Algumas iniciativas propõem-se a suprir a lacuna através da disponibilidade via web. Este trabalho pretende discutir meios de integrá-las para ampliar a visibilidade e o acesso aos repertórios.

A great part of the Brazilian music repertoires have no editions available: either they are in manuscript format or are out-of-print. Many initiatives aim to fill the gap, by means of web availability of digital scores. This work intends to discuss ways of integrating them in order to increase the visibility of Brazilian music repertoires.

A CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE UMA BASE DE DADOS DE CONHECIMENTO NA ESCOLA BÁSICA

A COLLABORATIVE CONSTRUCTION OF A KNOWLEDGE DATABASE AT AN ELEMENTARY SCHOOL

**Zilda Kessel, Bruno de Souza Pereira,
Laís Chammas de Carvalho**

Este trabalho apresenta o processo de implantação de uma base de dados que reúne, organiza e torna acessível a produção de alunos e professores no contexto de uma escola de Ensino Fundamental. Para tornar a base de dados utilizável, inicialmente pelos educadores e, no futuro, por pesquisadores interessados em metodologias de ensino de educação bilíngue, os usuários foram convidados a participar da elaboração da base: organização, indexação, buscas, ferramentas de curadoria e fluxo de trabalho. Aberta recentemente à comunidade escolar, reúne cerca de 30.000 documentos. Num contexto em que, as instituições escolares preservam poucos vestígios da ação pedagógica, propõe-se a construção colaborativa da memória escolar com a participação de seus principais atores.

This work presents the implementation process of a database that gathers, organizes and makes accessible the production of students and teachers at an Elementary school. In order to make this database usable, firstly by educators, and in the future, by researchers interested in bilingual education methodologies, the users were invited to participate in this database construction: organizing, indexing, finding search tools and creating workflow. Recently launched to the school community, it contains about 30.000 documents. In a scenario that the educational institutions preserve few traces of the pedagogical action, it is important that the school memory is collaborative constructed counting on the participation of its key players.

DESIGN, EXPERIÊNCIA E PRÁTICAS DIGITAIS DE MEDIAÇÃO EM MUSEUS

*DESIGN, EXPERIENCE AND DIGITAL
MEDIATION PRACTICES IN
MUSEUMS*

**Andrea Lennhoff Pereira Reis, Rosana
Ferreira Alexandre, Luiza Novaes**

O artigo discute a contribuição da cultura digital que permeia a sociedade contemporânea para a ressignificação do papel dos museus na atualidade, em um momento em que as instituições enfrentam desafios para a consolidação de sua função social e diversificação do seu público. A partir de uma abordagem de design, são investigadas e apresentadas iniciativas de museus que exploram, de variadas maneiras, tecnologias digitais como forma de engajar o público e gerar experiências significativas

The article discusses the contribution of the digital culture that permeates contemporary society in the redefinition of the role of museums nowadays, at a time when institutions face challenges for the consolidation of their social function and diversification of their public. From a design approach, museum initiatives that explore, in various ways, digital technologies as means of engaging the public and generating meaningful experiences are investigated and presented.

DIGITALIZANDO A MEMÓRIA JORNALÍSTICA: EXPERIÊNCIAS DE ACERVO DE VEÍCULOS DE COMUNICAÇÃO

Lucia Santa Cruz

Este trabalho apresenta resultados da pesquisa "Quando a memória define a pauta", que durante 2015 e 2016 estudou projetos digitais de memória desenvolvidos por meios de comunicação brasileiros e que também produzem conteúdo novo, através da rearticulação de sentidos e da reconstrução do passado. Entre estas experiências, estão o Memória Globo, Acervo O Globo, Memória O Globo e o Acervo Estadão, projetos criados respectivamente pela Rede Globo de Televisão, pelo jornal O Globo e pelo jornal O Estado de São Paulo.

NEVER ALONE: A PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA EM VIDEO GAMES

José Abrão, Daniel Christino

Este trabalho visa refletir sobre os video games e as capacidades desta mídia para a transmissão da cultura e preservação da memória. Argumentamos que os jogos eletrônicos através das performances culturais possuem grande potencial de articulação e expressão. Neste artigo, falaremos desta mídia e como ela é usada para a transmissão da cultura esquivada através da construção narrativa e simbólica do jogo Never Alone. Por fim, buscamos relacionar estes pontos com as performances culturais nos jogos e seu poder de imersão do jogador.

A MEMÓRIA ESCOLAR NO VIRTUAL: AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM (AVA), LUGARES DA MEMÓRIA E DA CULTURA ESCOLAR

THE SCHOOL MEMORY IN THE VIRTUAL: VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT (AVA), PLACES OF MEMORY AND SCHOOL CULTURE

Zilda Kessel

Esta pesquisa de Doutorado em Educação, realizada na PUC/SP, estudou os Ambientes Virtuais de Aprendizagem e propôs a sua compreensão como espaço de registro da cultura escolar. Valendo-se de aportes conceituais das áreas de História, Educação e Ciência da Informação, procurou demonstrar como os registros preservados nesses ambientes são um rico conjunto de vestígios acerca do fazer pedagógico. Neles é possível identificar tanto os documentos e propostas como a sua realização, visto que reúnem documentos, atividades de alunos e professores, interações e produtos finais. Os vestígios materiais do fazer cotidiano, objeto de descarte sistemático na escola, emergem no espaço virtual e possibilitam leituras e estudos de áreas como a História e a

Educação, além de convidar ao trabalho reflexivo de educadores e alunos. Tornados acessíveis podem vir a se constituir como lugar de memória.

This research has studied the Virtual Learning Environment (AVA) and proposes its understanding as a space that registers the school culture. The proposal uses conceptual contributions from History, Education and Information Science areas and seeks to demonstrate how the registers preserved in these environments are configured in a rich set of traces about the pedagogical doing. In them it is possible to identify not only the documents and proposals but also their execution, once they gather documents, students' and teachers' activities and final products. The everyday register of the school usually systematically disposed, emerges in the virtual space as a patrimony to be preserved, that can be read and studied ranging from the History of Education to studies on Curricula. Once accessible, it can become a place for memory.

HUMANIDADES DIGITAIS NA FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO: IMPLANTAÇÃO DA VILLA DIGITAL E DO MULTIH LAB

DIGITAL HUMANITIES AT FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO: IMPLEMENTING VILLA DIGITAL AND MULTIH LAB

Viviane Toraci Alonso de Andrade,
Cristiano Felipe Borba do Nascimento

Apresentamos um relato de experiência da Fundação Joaquim Nabuco (Fundaj), órgão ligado ao Ministério da Educação e sediado em Recife/PE, nas áreas de Acervos Digitais e Memória Social. Foram detalhadas duas iniciativas: a Villa Digital, área para divulgação dos acervos digitalizados e produção de conhecimento em rede; e o Laboratório Multiusuários em Ciências Humanas e suas Tecnologias (MultiH Lab), espaço de pesquisa, ensino e extensão dos mestrados ofertados pela instituição. Em trabalho integrado das duas equipes, está em implantação na instituição o campo das

Humanidades Digitais através da associação entre acervos digitais, letramento científico e letramento digital.

The paper presents experiences at the Fundaj – a public foundation of the Education Ministry of Brazil sited in the city of Recife – on the fields of Digital Collections and Social Memory. The Fundação Joaquim Nabuco. Two initiatives are detailed: the Villa Digital – a facility for the propagation of digitalized historical documents and for producing network knowledge; and the MultiH Lab, a space for research and educational and extended learning activities of the Master's degree courses of the institution. Presently, both facilities are working together to implement studies and activities on the field of Digital Humanities at Fundação Joaquim Nabuco. This effort is being developed by the intersection of digital collections and scientific and digital literacy.

A CURADORIA DE DADOS DE PESQUISA: DA CRIAÇÃO À REUTILIZAÇÃO CONSIDERANDO ASPECTOS DE ACESSIBILIDADE ÀS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

THE CURATION OF RESEARCH DATA: FROM CREATION TO REUSE CONSIDERING ASPECTS OF ACCESSIBILITY TO PEOPLE WITH DISABILITIES

**Daniela Francescutti Martins Hott,
Laura Vilela Rodrigues Rezende, Sonia
Aguiar Cruz-Riascos**

Estudo que objetiva apresentar uma abordagem da curadoria de dados de pesquisa, especialmente baseada no conjunto de princípios FAIR – orientadores para tornar os dados de pesquisa disponíveis, acessíveis, interoperáveis e reutilizáveis, considerando a acessibilidade para pessoas com deficiência. Abordagem qualitativa que visa realizar revisão bibliográfica sobre curadoria de dados de pesquisa e acessibilidade para pessoas com deficiência para então mapear marcos regulatórios brasileiros que versam sobre a

democratização do acesso a materiais digitais. Finalmente, pretende-se relacionar questões relevantes de acessibilidade, com princípios que nortearão projetos de curadoria de dados de pesquisa visando contemplar pessoas com deficiência.

This study aims to present a research data curation approach, especially based on the FAIR set of guiding principles to make research data available, accessible, interoperable and reusable, considering accessibility for people with disabilities. Qualitative approach that aims to carry out a bibliographic review on curation of research data and accessibility for people with disabilities to map Brazilian regulatory frameworks on the democratization of access to digital materials. Finally, it is intended to relate relevant issues of accessibility, with principles that will guide research data curation projects aimed at contemplating people with disabilities.

CURADORIA DIGITAL E HUMANIDADES DIGITAIS NOS ACERVOS DA FUNDAÇÃO CASA DE RUI BARBOSA

DIGITAL CURATORSHIP AND DIGITAL HUMANITIES IN COLLECTIONS OF CASA DE RUI BARBOSA FOUNDATION

**Madalena Schmid, Eula Dantas Taveira
Cabral**

O artigo tem como objetivo mostrar a importância da Curadoria Digital e das Humanidades Digitais em acervos de cultura e memória, como os da Fundação Casa de Rui Barbosa. A partir de pesquisas bibliográfica e documental, chegou-se às seguintes conclusões: Curadoria Digital e Humanidades Digitais são novas tendências de gestão da informação de acervos digitais de memória e cultura; a gestão dos acervos de memória e cultura necessitam adaptar-se à realidade digital, já que os procedimentos tradicionais precisam ser ampliados com novas possibilidades de técnicas de organização e recuperação para atender as demandas dos usuários de internet.

The article aims to show the importance of Digital Curatorship and Digital Humanities in collections of culture and memory, such as the Casa de Rui Barbosa Foundation. Based on bibliographic and documental research, the following conclusions were reached: Digital Curatorship and Digital Humanities are new trends in information management of digital collections of memory and culture; the management of memory and culture collections need to be adapted to the digital reality, since traditional procedures need to be expanded with new possibilities of organization and recovery techniques to meet the demands of Internet users.

**LUGAR DE MEMÓRIA?
PRESERVAÇÃO E APAGAMENTO
DA COMUNICAÇÃO
GOVERNAMENTAL NOS SITES
OFICIAIS BRASILEIROS**
*PLACE OF MEMORY?
CONSERVATION AND
DESTRUCTION OF GOVERNMENT'S
COMMUNICATIONS IN BRAZILIAN
OFFICIAL WEBSITES*

Ana Javes Luz

O artigo aborda a importância de preservar os acervos da comunicação governamental para a memória da democracia brasileira, assunto ainda negligenciado pelos governos e pouco discutido na academia. Parte do entendimento de que os sites oficiais são espaços privilegiados para armazenamento e difusão desses conteúdos, mas cujos arquivos têm sido apagados ou suprimidos, tornando-os indisponíveis para consulta pública. Como forma de analisar empiricamente a questão, este trabalho propõe um levantamento das notícias disponíveis no site oficial da Presidência da República, considerando os períodos do governo atual e anterior, a fim de discutir os impactos desse apagamento para a memória política do Brasil.

This paper discusses the importance of preserving the government communication files for the memory of Brazilian democracy, an issue still neglected by governments and little discussed in academy. The

official websites are privileged places for the storage and dissemination of these contents, but those files has been deleted or suppressed, making them unavailable for public consultation. As an empirical analysis, proposes to observe the news texts available on the official website of the presidency, considering the current and previous government periods, in order to discuss the impacts of this erasure on the Brazil political memory.

**NOVAS ABORDAGENS PARA O
JORNALISMO INVESTIGATIVO E A
FISCALIZAÇÃO DO PODER: O CASO
BANCO DE DADOS ABERTO BBC
ARCHIVE.**

Rafael Dupim

A legitimação do discurso objetivo no jornalismo sempre teve como uma de suas principais fontes os números oficiais, documentos e registros históricos. Nos últimos anos, com a consolidação das tecnologias digitais, a quantidade de dados criados, arquivados e acessíveis aumentou substancialmente, gerando uma novo campo de possibilidades e dilemas ao Jornalismo. A prática profissional se vê diante de importantes questões éticas e do desafio de desenvolver habilidades técnicas e criativas para abordar e interpretar temas em um contexto de informação em abundância.

**A FILOLOGIA DIGITAL E A EDIÇÃO
DA OBRA INÉDITA DE EULÁLIO
MOTTA**

**Patrício Nunes Barreiros, Liliane Lemos
Santana Barreiros**

As tecnologias digitais da informação e da comunicação em rede possibilitaram a inserção da cultura escrita numa nova fase. Atualmente, a cultura escrita disfruta das experiências acumuladas pelas sociedades letradas, que se constituíram sob a égide da cultura manuscrita e impressa e avançam em direção a novas práticas sociais de leitura e

escrita, baseadas em novos suportes, novos meios de circulação e apropriação dos textos. A partir desse contexto, a Filologia, enquanto ciência do texto, vê-se desafiada a repensar seus métodos, especialmente no que diz respeito à prática de edição de textos. Portanto, os filólogos desse início de século XXI estão vislumbrando uma virada epistemológica no modo como devem proceder a edição de textos. Pesa sobre os seus ombros a tradição acumulada pela filologia ao longo dos séculos e à frente um futuro incerto, mas desafiador e que promete muito. Cabe refletir do ponto de vista teórico e metodológico acerca dos critérios e princípios que devem ser adotados em edições digitais publicadas na Web, multiplicar e aprimorar as experiências exitosas. Nesse sentido, propõe-se apresentar os resultados da pesquisa em torno da hiperedição da obra inédita do escritor Eulálio Motta, tomando como exemplo a hiperedição dos seus panfletos.

O ARQUIVO HIPERTEXTUAL DE 'A ESCOLHA OU O DESEMBESTADO', DE ARIIVALDO MATOS: FILOLOGIA E ARQUIVÍSTICA EM TEMPOS DIGITAIS

Mabel Meira Mota

SEM RESUMO

O AMBIENTE DIGITAL EM FOCO: UMA DISCUSSÃO ACERCA DO DUALISMO DOCUMENTO E MEMÓRIA À LUZ DA PRESERVAÇÃO DIGITAL

Brenda Couto de Brito Rocco, Ricardo Medeiros Pimenta

Visa abordar a relação entre documento e memória sob a perspectiva da preservação digital. Discutem-se, então, aqui aspectos da produção e manutenção dos documentos disponíveis em meios digitais ou feitos a

partir dos mesmos, bem como questões do acesso e da preservação de registros e acontecimentos individuais e coletivos publicados em redes sociais.

POSTERS

ACERVOS BIOGRÁFICOS EM REDE: CURADORIA DIGITAL SOBRE SER HUMANO

WEB VIRTUAL COLLECTIONS: DIGITAL CURATORSHIP ABOUT HUMAN BEINGS

Fernanda Cavalcanti Mello

Museus virtuais se multiplicam, inclusive, em redes sociais. Assim, percepção, memória, mimeses, histórias, políticas, identidades, experiências, aprendizagens, são mediados pelas tecnologias contemporâneas. Essas práticas midiáticas, ao se tornarem também educativas, criam novas possibilidades de usos e de performances do Ser. Essa pesquisa visita o Museu da Pessoa e cria acervos virtuais, em rede, para valorizar pessoas que, pela arte/educação, contribuem na difusão de exposições do “Eu” transformadoras de “Mim”. Assim, empreendeu –se à análise do projeto Biografar-se, disponibilizada no facebook, visando refletir se as redes sociais são espaços promissor à curadorias sobre experiências e permanências de vidas e de humanidades, cada vez mais digitais.

Virtual museums multiply, even, in social networks. Thus, perception, memory, mimesis, histories, politics, identities, experiences, learning, are mediated by contemporary technologies. These media practices, when they become also educational, create new possibilities of Uses and performances of Being. This research visits the Museum of the Person and creates virtual collections, in a network, to value people who, by art / education, contribute in the diffusion of exhibitions of the "I" transformers of "I". Thus, we undertook the analysis of the Biografar-se project, made available on facebook, in order to reflect if social

networks are useful spaces in curatorships on life experiences to the permanence of the humanities, increasingly digital.

**O USO E A PRESERVAÇÃO DIGITAL
DAS BASES DE DADOS DO CENTRO
DE PESQUISA EM HISTÓRIA
SOCIAL DA CULTURA DO
INSTITUTO DE FILOSOFIA E
CIÊNCIAS HUMANAS DA UNICAMP**
*USE AND DIGITAL PRESERVATION
OF THE DATABASES OF THE
CENTER FOR RESEARCH IN SOCIAL
HISTORY OF CULTURE OF THE
INSTITUTE OF PHILOSOPHY AND
HUMAN SCIENCES OF UNICAMP*

Willian de Carvalho Silva

Diante dos recursos tecnológicos empregados na pesquisa histórica, os bancos de dados digitais se destacam como uma importante ferramenta metodológica que amplia o acesso e as ações sobre as fontes documentais. No entanto, assim como toda metodologia, nos deparamos com os critérios e os desafios de uso. Tentando entender alguns desses critérios e desafios, selecionamos duas das principais bases de dados do Centro de Pesquisa em História Social da Cultura do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas para analisarmos a sua construção, manutenção e preservação. Mapeando ainda os projetos que se utilizam dessas bases, buscaremos identificar as atuais demandas e competências atribuídas ao historiador contemporâneo diante da criação e apropriações de novas tecnologia no campo da História.

Faced with the technological resources used in historical research, digital databases stand out as an important methodological tool that broadens access and actions on documentary sources. However, just like any methodology, we are faced with the criteria and challenges of use. Trying to understand some of these criteria and challenges, we selected two of the main databases of the Center for Research in Social

History of Culture of the Institute of Philosophy and Human Sciences of Unicamp to analyse its construction, maintenance and preservation. Mapping also the projects that are used of these bases, we will try to identify the current demands and competences attributed to the contemporary historian before the creation and appropriations of new technology in the field of History.

**A WEB COMO MEMÓRIA:
PRESERVAÇÃO DIGITAL E
ARQUIVAMENTO DA WEB NO
BRASIL E NO EXTERIOR**
*DIGITAL PRESERVATION AND WEB
ARCHIVING IN BRAZIL AND
ABROAD*

Moises Rockembach

Esta pesquisa teve como objetivo investigar conceitual e teoricamente as iniciativas de arquivamento da web a partir dos dados disponibilizados pelo Consórcio Internacional de Preservação da Internet e publicações da área. Metodologicamente configura-se como pesquisa qualitativa, exploratória-descritiva e com abordagem documental e bibliográfica. Identifica as iniciativas internacionais e suas características, bem como a situação brasileira. Conclui da necessidade de desenvolvimento de arquivamento da web de forma sistemática no Brasil para a formação de uma memória deste meio dinâmico que é a web.

This research had as objective to investigate conceptually and theoretically the initiatives of web archiving from available data from the International Internet Preservation Consortium and papers of the area. Methodologically, it is a qualitative, exploratory-descriptive research with a documentary and bibliographic approach. It identifies the international initiatives and their characteristics, as well as the Brazilian situation. Concludes from the need to develop web archiving in a systematic way in Brazil for the formation of a memory of this dynamic medium that is the web.

EIXO 4

Representação do Conhecimento, Semântica e Dados Abertos

Representation of Knowledge, Semantics and Open Data

Coordenadores: Alexandre Rademaker (IBM, EMAp/FGV), Carlos Henrique Marcondes (PPGCI/UFF) & Cláudio José Silva Ribeiro (LABOGAD/CCH,DPTD/CCH/UNIRIO)

A emergência da web e a profusão de conteúdos disponibilizados endereçam questões sobre a urgência no acesso e reutilização desses conteúdos em larga escala para a educação, cultura, ciência e tecnologia e cidadania. Dada a dimensão da web e seu contínuo crescimento, esta tarefa só poderá ser realizada a contento com o agenciamento de computadores para nos auxiliarem. Isto implica em novas formas de representação, padronização, semântica clara e inequívoca inteligível por máquinas, independência de programas e formatos específicos, além de identificação persistente de recursos. São esperadas contribuições nos seguintes tópicos: representação do conhecimento; linked open data; interoperabilidade; metadados; vocabulários; ontologias; web semântica.

Representação do conhecimento; linked open data; interoperabilidade; metadados; vocabulários; ontologias; web semântica.

Representation of knowledge; open linked data; interoperability; metadata; vocabularies; ontologies; semantic web.

ARTIGOS

METADADOS PARA PUBLICAÇÃO LINKED OPEN DATA DE DADOS DE PATRIMÔNIOS CULTURAIS

*METADATA TO PUBLISHING
CULTURAL HERITAGE DATA IN
LINKED OPEN DATA*

**Débora Marroco Ninin, Ana Carolina
Simionato**

A publicação de dados para públicos direcionados tem sido foco de inúmeros esforços de padronização e sistematização de processos, que condizem à uma melhora ao acesso e uso desses dados. Esta pesquisa tem como objetivo identificar e discutir aspectos dos metadados necessários nos processos de representação em ambientes digitais e de publicação de dados de acervos de patrimônios culturais no escopo do movimento Linked Open Data. É uma pesquisa exploratória, a partir de levantamento bibliográfico acerca do objeto da pesquisa. Destacou-se o aspecto da estruturação de dados, com foco em dados estruturados por meio de padrões de metadados, desenvolvidos pela comunidade de patrimônios culturais.

The publication of data to be use by determined groups is the focus of many efforts of standardization and systematization of process, improving the access and use of data. This research intend to identify and discuss aspects of the metadata necessary to represent resources in digital environments and to publish cultural heritage data in the Linked Open Data movement. It is an exploratory research, based on the bibliographic survey about the research object. The results highlights data structuring, with data structures by metadata standards, developed by the cultural heritage community.

CONTROLE DE QUALIDADE E PADRONIZAÇÃO DE METADADOS EM REPOSITÓRIOS

**INSTITUCIONAIS: O CASO DO
REPOSITÓRIO DIGITAL FGV**
*QUALITY CONTROL AND
STANDARDIZATION OF METADATA
IN INSTITUTIONAL REPOSITORIES:
THE CASE OF FGV DIGITAL
REPOSITORY*

**Marcia Nunes Bacha, Maria do Socorro
G. de Almeida, Kelly Ayala, Rafaela
Ramos de Moraes**

Repositório Digital FGV vem passando por processos de melhorias dos metadados, a fim de promover o armazenamento dos documentos, a sua visibilidade e preservação dos dados com mais qualidade. Para isto, foi feito a depuração de metadados, implementando a normalização e padronização dos dados. Atualmente, o povoamento do RD é o foco principal, trazendo metadados dos artigos científicos e acadêmicos do corpo docente migrados de outros sistemas, procurando adequar aos padrões e diretrizes de redes de repositórios nacionais e internacionais de acesso aberto.

The FGV Digital Repository has been going through processes of metadata improvement, in order to promote the storage of documents, their visibility and preservation of the data with more quality. For this, the metadata was depurated, implementing standardization. Currently, RD population is the main focus, bringing metadata of scientific and academic articles of the migrated from other systems, looking to adapt to the standards and guidelines of national and international open access repositories networks.

O CAMPO DE PESQUISA EM POLÍTICAS CULTURAIS E OS ESTUDOS CIENTOMÉTRICOS: EM BUSCA DE UM SISTEMA DE INFORMAÇÃO COLETIVO COMO REPRESENTAÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO.

**Marcelo Augusto de Paiva, Leonardo
Magalhães Firmino, Carolina Costa**

A presente pesquisa tem como intuito desenhar uma metodologia capaz de gerar redes de colaboração acadêmica, no campo de pesquisa em Políticas Culturais, com o objetivo de detectar contornos de seu sistema de informação coletivo. Acredita-se que o uso da cientometria, dentro das ciências humanas, pode representar um novo passo para imaginarmos o processo de especialização do conhecimento, principalmente com dinâmicas multidisciplinares. A aplicação de softwares de visualização, tais como o Gephi e o Iramuteq, pode exibir aspectos mais gerais que conformem áreas de pesquisa e a partir de uma investida sobre as interações nativas do campo de pesquisa em políticas culturais, uma análise de distribuição dos pesquisadores poderá ser realizada. A hipótese é de que esse recurso metodológico pode ser uma forma de representar um conhecimento, admitindo

suas características instáveis, mais apostando na ideia de que um sistema de informação se consolida na medida que os seus usuários compreendem a área como um campo distinto, científico e cada vez mais autônomo na produção do seu conhecimento.

EIXO 5

Grandes Acervos de Dados Textuais em Humanidades Digitais

Data Mining and Text Mining

Coordenadores: Cláudia Freitas (PUC/RJ), Leandro Alvim (DCC/UFRRJ) & Renato Rocha Souza (EMAp/FGV)

A utilização de recursos e ferramentas digitais no contexto das Humanidades vem crescendo de forma progressiva. Em consequência, temos o surgimento de novas abordagens de pesquisa e de metodologia, abrigadas sob o rótulo Humanidades Digitais. Não vemos as Humanidades Digitais como uma nova disciplina, mas antes como uma nova abordagem para a pesquisa nas Humanidades, capaz de abrir uma série de possibilidades. Textos podem ser entendidos como uma materialização de dados não estruturados; dados, por sua vez, ocorrem extensivamente sob a forma textual (em oposição a som ou imagem, por exemplo). Neste eixo, a ênfase está em abordagens e aplicações que têm como objeto grandes massas de dados textuais, tendo em vista o papel central ocupado pela linguagem nas Humanidades – documentos históricos e institucionais, obras literárias, relatórios, biografias, discursos, artigos, resenhas, entrevistas, postagens em redes sociais e dicionários históricos e/ou biográficos são apenas alguns exemplos.

Big data, linguística computacional; recursos e tecnologias linguísticas e de mineração de dados; extração de sentido, entidades e padrões; detecção de viés, ideologia, opinião e sentimento em textos; modelagem de tópicos, representações distribuídas, clusterização, “distant reading”, estilometria e estilística; machine learning; atribuição de autoria e classificação automática; gestão e criação de corpus; anotação para as humanidades.

Big data; data science; computational linguistics; annotation for digital humanities; stylistics and stylometry; computational applications in literature, historical and cultural studies.

ARTIGOS

ASSESSING READING DIFFICULTY: A CORPUS-BASED TOOL FOR LEXICAL ANALYSIS

Filipe Rubini Castano

For teachers and students of English as L1 or L2, finding proficiency level-appropriate text can be a hard task. In order to help mitigate this problem, readability formulas, meant to predict or gauge reading difficulty, have been designed. In this project, we devise an improved, word frequency-based readability formula, called Text Difficulty Index (TDI), as well as deploy it as an open-source, freely available computer application, programmed in Python.

DEEP LEARNING E SUAS POTENCIALIDADES PARA A CLASSIFICAÇÃO ARQUIVÍSTICA

*DEEP LEARNING AND ITS
POTENTIAL IN ARCHIVAL
CLASSIFICATION*

**Patrick Dourado Ribeiro, João Marcus
Figueiredo Assis**

Este trabalho tem como objetivo a discussão teórica-conceitual entre o campo da Inteligência Artificial, com foco no Deep Learning (aprendizagem profunda) e suas potencialidades para a prática Arquivística de classificação de documentos. Foi realizada uma revisão de literatura tradicional, com autores que discutem os temas de Inteligência Artificial, Machine Learning, Deep Learning e Classificação Arquivística. Através do levantamento bibliográfico, podemos concluir que a utilização de algoritmos de Deep Learning poderia potencializar a automação do processo classificatório, permitindo ao profissional arquivista mais autonomia para a realização de outras tarefas, otimizando assim seu papel como Gestor Informacional.

This paper studies the theoretical-conceptual discussion between the field of Artificial Intelligence,

focusing on Deep Learning and its potential for Archival Classification. A traditional literature review was conducted, reviewing authors which discuss the topics of Artificial Intelligence, Machine Learning, Deep Learning and Classification. Through the bibliographic survey, we concluded that the use of Deep Learning algorithms enhances the classification process, allowing the archivist more autonomy to perform other tasks, thus optimizing his role as Information Manager.

MINERAÇÃO DE DADOS COM DOCUMENTOS HISTÓRICOS: UMA ABORDAGEM SOBRE MODELAGEM DE TÓPICOS E PROCESSAMENTO DE LINGUAGEM NATURAL

*DATA MINING WITH HISTORICAL
DATA*

**Marcelo Barata Ribeiro, Alexandre
Moreli, Renato Rocha Souza**

Neste trabalho, o objetivo é apresentar resultados obtidos com a aplicação de modelos e técnicas de mineração de dados textuais ligados às áreas de Machine Learning e processamento de linguagem natural. A base de dados utilizada faz parte do acervo do CPDOC-FGV e compreende essencialmente documentos históricos da década de 1970 pertencentes a Antonio Azeredo da Silveira, ex-ministro de Relações Exteriores do Brasil. Além da abordagem sobre os métodos aplicados, haverá menção às etapas de pré-processamento, que foram essenciais para que o projeto atingisse resultados satisfatórios.

The objective in this paper is to present results from the application of models and techniques of data mining and natural language processing. The database used for this project is part of CPDOC-FGV collections and covers historical documents from the 1970s belonging to Antonio Azeredo da Silveira, a former Minister of Foreign Affairs of Brazil. Beyond this approach on applied methods, there will be a description of preprocessing steps, which were essential for this project to achieve adequate results.

MIVES: SISTEMA PARA IDENTIFICAÇÃO COMPUTACIONAL DE ESTRUTURAS DE VERSIFICAÇÃO EM PROSA DE LÍNGUA PORTUGUESA

MIVES: SYSTEM FOR COMPUTATIONAL IDENTIFICATION OF VERSIFICATION STRUCTURES IN PROSE IN PORTUGUESE LANGUAGE

Ricardo Carvalho, Angelo Loula, Joao Queiroz

Este trabalho apresenta um sistema, MIVES (Mining Verse Structure), desenvolvido para automatização da escansão de estruturas métricas na prosa literária. São apresentadas uma aplicação e validação preliminares em três obras de Euclides – Os Sertões, A Margem da História e “Contrastes e Contornos”.

This work presents a system, MIVES (Mining Verse Structure), developed to automate the scansion of metric structures in literary prose. A preliminary application and validation in three works by Euclides – Os Sertões, A Margem da História e “Contrastes e Contornos” – are presented.

LER E ESTUDAR A LITERATURA LUSÓFONA COMO PARTE DA LITERATURA MUNDIAL: RECURSOS PARA LEITURA DISTANTE EM PORTUGUÊS

TACKLING LUSOPHONE LITERATURE AS PART OF WORLD LITERATURE: RESOURCES FOR DISTANT READING IN PORTUGUESE

Diana Santos, Cláudia Freitas, João Marques Lopes

Após apresentar três recursos existentes para o estudo da literatura lusófona, nomeadamente OBRas, Vercial e Literateca, e o plano de criação de um recurso multilíngue para comparar várias literaturas no âmbito da ação COST 16204, discutimos possíveis critérios de escolha dessa amostra (100

romances), assim como apresentamos brevemente usos literários dos mesmos recursos.

After presenting three existing resources for studying lusophone literature, namely OBRas, Vercial and Literateca, and the planned creation of a multilingual literary resource under the scope of COST action 16204, we discuss several possible criteria for an informed choice of 100 novels, as well as present briefly some literary uses of the aforementioned resources.

IDEOLOGIA E UTOPIA DO DISCURSO NA WIKIPÉDIA IDEOLOGY AND UTOPIA ON WIKIPÉDIA

Fabiana Crispino, Marcio Gonçalves, Elaine Vidal

Para que os atores da sociedade entrem em um ambiente discursivo e argumentativo, o espaço digital, que orienta para a participação coletiva, parece contribuir com as vozes da sociedade em busca de um agir comunicativo. Se as mídias e fontes de informação mais tradicionais deixavam a interação limitada à participação, é em um ambiente discursivamente emancipatório, como na Wikipédia, que se vê a utopia e a ideologia em consonância com os ideais mais libertários na busca de uma comunicação argumentativa. Neste sentido, na busca de uma ideologia ou utopia do discurso na construção coletiva na Wikipédia pretende-se analisar aspectos de sua versão em português, a Wikipédia em língua portuguesa ou Wikipédia lusófona, fundada em 11 de maio de 2001.

In order to create a discursive and argumentative environment, digital space, which guides collective participation, seems to contribute in the search for a communicative action. If more traditional media and information sources left interaction limited to participation, it is in a discursively emancipatory environment, such as Wikipedia, that utopia and ideology are seen in line with more libertarian ideals that lead to argumentative communication. In this sense, our aim is to analyze some aspects of its version

in Portuguese, the Wikipedia in Portuguese language or Wikipedia lusófona, founded in 11 of May of 2001.

POSTERS

RECONHECIMENTO AUTOMÁTICO DE TRAÇOS DE PERSONALIDADE EM REDES SOCIAIS

*AUTOMATIC PERSONALITY
RECOGNITION FROM SOCIAL
NETWORKS*

**Wesley Ramos dos Santos, Ivandre
Paraboni**

Conhecer os traços de personalidade de um indivíduo de forma pouco intrusiva (e.g., a partir de suas atualizações em redes sociais ou outras grandes bases textuais como blogs etc.) pode ser relevante para inúmeras aplicações práticas. Com base nesta observação, este trabalho trata do desenvolvimento de modelos computacionais de reconhecimento de personalidade humana a partir de textos provenientes da plataforma Facebook, e discute seus resultados preliminares.

Learning an individual's personality traits by using a non-intrusive method (e.g., from social networks or other large textual bases such as blogs etc.) may be relevant to numerous practical applications. Based on this observation, this work addresses the development of computational models of human personality recognition from Facebook text, and discusses their preliminary results.

SIMILARIDADE DE TEXTOS APLICADA À VERIFICAÇÃO AUTORAL

*TEXT SIMILARITY APPLIED TO
AUTHORSHIP VERIFICATION*

**José Eleandro Custódio, Ivandre
Paraboni**

A verificação autoral é a tarefa computacional de comparar dois textos – um de autor conhecido, e outro cuja autoria deseja-se verificar – para determinar se foram escritos pelo mesmo autor ou não. Sistemas deste tipo possuem diversas aplicações, como defesa de direitos autorais e identificação de crimes online. Este trabalho apresenta um estudo comparativo de medidas de similaridades textual, e propõe dois métodos de verificação autoral sem uso de métricas de estilo. Os métodos são avaliados em textos em inglês e espanhol, e seus resultados são discutidos.

Author verification is the computational task of comparing two texts - one of a known author, and one whose authorship is to be verified - to determine whether they were written by the same author or not. Systems of this kind have a wide range of applications, including copyright protection and online crime identification. This work presents a comparative study of textual similarity metrics, and proposes two methods for author verification that do not rely on style metrics. The methods are evaluated using English and Spanish texts, and their results are discussed.

EIXO 6

Artes e Expressões Digitais

Arts and Digital Expressions

Coordenadores: Erick Felinto (PPGCS/UERJ) & Luiza Helena Guimarães (PPGCS/UERJ, MediaArt)

As artes digitais, especialmente ao longo das últimas décadas, com os avanços em computação, das mídias emergentes, do gerenciamento de dados e informações, alteraram muito as abordagens de pesquisas, a historiografia, os modos de produção e exposição de arte. Juntamente com os estudos em humanidades digitais, das ciências e das tecnologias, as artes de meios eletrônicas se tornam um elemento cada vez mais relevante para análise da sociedade e da vida na contemporaneidade. Denominada de midiarte, ela é híbrida e transdisciplinar. Inclui desde codificação ou digitalização de imagens e sons até o desenvolvimento de softwares e hardwares criados em função da poética de um trabalho específico. Trata-se de uma arte comprometida criticamente com a natureza cada vez mais digital da vida econômica, social e cultural. Nela as novas tecnologias são apreendidas de forma afetiva e ética.

Estéticas e mídias; arte-ciência; arte e dados; realidade virtual e mista; arte como política; midiarte; história das artes digitais.

Aesthetics and media; art science; art and data; virtual and mixed reality; art as politics; digital media; history of digital arts.

ARTIGOS

ARTE E INFRAESTRUTURA DA DIGITALIDADE: QUESTÕES MATERIAIS E EXPERIÊNCIAS COM IMAGINÁRIOS INFRAESTRUTURAIS *ART AND DIGITALITY INFRASTRUCTURE: MATTERS AND EXPERIENCES WITH INFRASTRUCTURAL IMAGINARIES*

Ruy César Campos Figueiredo

Esse artigo tem a intenção de chamar atenção para abordagens artísticas sobre as questões de infraestrutura midiática e a significância dessa produção para as humanidades digitais. Citando trabalhos artísticos de terceiros e compartilhando minha própria produção de arte sobre o tema, tenho a intenção de destacar conceitos relacionados aos estudos críticos de infraestrutura, como o de imaginários infraestruturais, e apontar como tais abordagens podem afetar a percepção do digital, ao considerar a energia material que sustenta a digitalidade, assim como seus trabalhadores, geografias, vizinhos e as precariedades que a envolvem.

This paper aims to bring attention to artistic approaches to the matters of media infrastructure and what are their significance for digital humanities. By quoting artworks from other artists and sharing my own experiences as artist working with the subject, I have the intention of highlighting concepts related to the critical infrastructure studies, like the one of infrastructural imaginaries, and point to how such approaches affect the perception of the digital considering things related to the material energy that sustain it and its workers, neighbors, geographies and evolving precarities.

AS MATERIALIDADES DO IMATERIAL: A RELAÇÃO SEM COSTURA ENTRE SUJEITO E OBJETO NA ARTE *THE MATERIALITIES OF THE IMMATERIAL: THE SEAMLESS*

RELATIONSHIP BETWEEN SUBJECT AND OBJECT IN ART

Vanessa Lopes

O artigo problematiza a materialidade da arte na hipermodernidade, levantando algumas formas de utilização do termo imaterial para tipificar obras de arte. Para tanto, propomos uma leitura processual fundamentada na teoria corpomídia, de Katz e Greiner, a partir de uma análise comparativa entre as exposições "Les Immatériaux" (1985) e "The Immaterials Project" (2015).

The article problematizes the materiality of art in hypermodernity, bringing up the usage of the term immaterial in order to typify artworks. Therefore, we propose an processual reading grounded on the bodymedia theory, by Katz and Greiner, out of a comparative analyses among the exhibitions "Les Immatériaux" (1985) and "The Immaterials Project" (2015).

QUEM CONTA A HISTÓRIA? COLEÇÃO DE MÚSICA ELETROACÚSTICA LATINO- AMERICANA

WHO TELLS HISTORY? THE LATIN AMERICAN ELECTROACOUSTIC MUSIC COLLECTION

Ricardo Dal Farra

Who tells history? Who knows about it or who has the opportunity to do it? We can find multiple versions about the electronic art history, most of those with subtle differences, but it has been unusual -until recently- to find references pointing to countries out of a small group from Europe and North America. Can we change the way history is being told? Do we have something different to tell? Why should we invest time and effort in it? Several projects have been developed to change the current biased situation. The Latin American Electroacoustic Music Collection, hosted by The Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, represents an example of the relevant role and impact that the archival of electronic artworks and its public access can play in having another perspective about history.

MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E OS PROCESSOS DE VIGILÂNCIA CIBERNÉTICA

**Antenor Ferreira Corrêa, Lorena Ferreira
Alves**

Diante o cenário atual da vigilância cibernética, questionamentos acerca de suas implicações são colocados em pauta pela arte digital. Discussões sobre violação de dados, perda de anonimato e classificação dos indivíduos em categorias de perfis, sobressaem nas críticas de autores e artistas. Em vista disso, este texto busca levantar discussões e indagações acerca dos aspectos da vigilância na sociedade contemporânea, analisando um escopo de obras artísticas e autores que colaboram para um melhor entendimento sobre a compreensão de nossa própria condição humana em meio aos fatores sob quais se estrutura a nossa vida digital.

POIESIS DO CORPO BODY POIESIS

**Suzete Venturelli, Artur Cabral Reis,
Tainá Luize Martins, Gabriela Mutti,
Leandro Ramalho Mota Ferreira,
Prahlada Dasa Minari Hargreaves,
Cristóvão Bartholo, Guilherme Balduino**

No contexto da arte e tecnologia, ocorre uma aproximação entre a poiesis e a praxis, em que não se opõem como podem apresentar a (re)fabricação no processo de criação, produto e resultado de um ato intencional inscrito no campo da poiesis e da praxis, numa atitude de dialogismo. O texto apresenta propostas artísticas autopoieticas que são realizadas colaborativamente com equipe transdisciplinar, formada pelas áreas de artes, ciência e tecnologia.

In the context of art and technology, there is an approximation between poiesis and praxis, in which are not oppose as they may present (re) manufacture in the process of creation, product and result of an intentional act inscribed in these fields, in an attitude

of dialogism. The text presents autopoietic artistic proposals that are realized collaboratively with transdisciplinary team, formed by the areas of arts, science and technology.

A SOCIALIZAÇÃO DA ARTE DIGITAL PELO USO DE SMARTPHONES

**Elias do Nascimento Melo Filho,
Antenor Ferreira Corrêa**

Neste artigo apresentamos uma reflexão sobre a democratização da arte contemporânea na atualidade advinda do amplo acesso às tecnologias em voga para os dispositivos móveis. Essas análises serão concentradas na chamada Arte Interativa, especificamente no que diz respeito ao uso da realidade virtual nos smartphones.

ARTE E TECNOLOGIA: UMA PERSPECTIVA POSSÍVEL EM HEIDEGGER

*ART AND TECHNOLOGY: A
POTENTIAL PERSPECTIVE IN
HEIDEGGER*

Flavia Maria Santoro

A origem da obra de arte foi tratada pelo filósofo Martin Heidegger, que buscou compreender o que se encerra em uma obra de arte, concluindo que é nada menos do que a verdade do ente. No tempo atual, observa-se um novo tipo de arte que é impregnada de técnicas digitais. Com suas particularidades, este tipo de arte já deixa uma marca na nossa história. Porém, é possível encontrar o sentido de origem heideggeriano na arte digital? O objetivo deste artigo é discutir esta perspectiva e apresentar ilustração para uma possível resposta otimista.

The origin of the work of art was addressed by the philosopher Martin Heidegger, who sought to understand what is comprised in a work of art, concluding that it is nothing less than the truth of the

being. In the present time, we observe a new type of art that is impregnated of digital techniques. Is it possible to find the Heideggerian sense of origin in digital art? The goal of this paper is to discuss this perspective and present illustration to a possible optimistic response.

O CINEMA INTERATIVO COMO MEIO DE SE PERCEBER E SER NO MUNDO: REFLEXÕES SOBRE A ARTE CINEMATOGRAFICA NOS MEIOS DIGITAIS

INTERACTIVE CINEMA AS A MEANS OF PERCEIVING AND BEING IN THE WORLD: REFLECTIONS ON CINEMATOGRAPHIC ART IN DIGITAL MEDIA

Katia Augusta Maciel, Inês Maria Silva Maciel

Este artigo apresenta uma análise da vivência de realizar os documentários interativos *Bons Ventos* (Brasil, 2017) e *O que a baía tem?* (Brasil, 2017) para debater novos modos de produção e exposição da arte cinematográfica, buscando compreender o cinema interativo como criação híbrida e transdisciplinar que resulta de articulações entre tecnologias linguagens e sujeitos. Toma-se como inspiração para o debate ideias da fenomenologia da percepção propostas por Merleau-Ponty, assim como estudos recentes sobre interatividade nos meios digitais.

This article presents an analysis of the experience of realizing the interactive documentaries 'Gentle Winds' (Brazil, 2017) and 'What does the bay have?' (Brazil, 2017) to discuss new modes of production and exhibition of cinematographic art, seeking to understand interactive cinema as a hybrid and transdisciplinary creation that results from articulations between technologies languages and subjects. Ideas from Merleau-Ponty's phenomenology of perception, as well as recent studies on interactivity in digital media, are taken as inspiration for the debate.

HETEROTOPIAS DAS HUMANIDADES DIGITAIS: A ARTE DE OCUPAÇÃO URBANA POR DISPOSITIVOS MÓVEIS E REDE *HETEROTOPIES OF DIGITAL HUMANITIES: THE ART OF URBAN OCCUPATION BY MOBILE DEVICES AND NETWORK*

Ivani Lucia Oliveira Santana

O campo desta reflexão volta-se para as Artes Cênicas realizadas a partir da mediação tecnológica. A cultura digital possibilitou novas configurações artísticas que serão aqui tratados a partir da obra de ocupação urbana por dispositivos móveis denominada *Reentrâncias*. Através dos princípios da heterotopia analisaremos os elementos constitutivos dessa obra (filme vertical, interação por geolocalização, autonomia, etc.) e as implicações com as humanidades digitais. O corolário desse processo criativo demonstra a emergência de novas estéticas e propostas de atuação e interação humana pelas Artes. Conclui-se portanto, uma ampliação da noção de corpo culminando na proposição de uma *Dança Expandida*.

The field of this reflection turns to the Performing Arts realized from the technological mediation. The digital culture made possible new artistic configurations that will be treated here from the work of urban occupation by mobile devices called Reentrances. Through the principles of heterotopy we will analyze the constitutive elements of this work (vertical film, geolocation interaction, autonomy, etc.) and the implications with the digital humanities. The corollary of this creative process demonstrates the emergence of new aesthetics and proposals for action and human interaction for the Arts. It concludes, therefore, an extension of the notion of body culminating in the proposition of an Expanded Dance.

MIDIARTE E CIÊNCIA DE DADOS: CRIAÇÃO DE IMAGINÁRIOS E PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO CONTEMPORÂNEOS

MEDIART AND DATA SCIENCE:
PRODUCTION OF IMAGINARY AND
CONTEMPORARY SUBJECTIVATION
PROCESSES

Luiza Helena Guimarães

Juntamente com os estudos das ciências e das tecnologias, as artes dos meios digitais e eletrônicos se tornam um elemento cada vez mais relevante para análise da sociedade e da vida na contemporaneidade. A midiarte é híbrida e transdisciplinar, inclui desde codificação ou digitalização de imagens e sons até o desenvolvimento de softwares e hardwares criados em função da poética de um trabalho específico. Estas tecnologias estão imbricados em dispositivos de live cinema, visual music, games, experiências com a internet e a realidade virtual e aumentada, entre outros. Fazem parte da criação de imaginários e produção de subjetividade na sociedade, que se dá em um contexto cada vez mais delimitado por informações que disponibilizamos nas redes de comunicação, altamente controlados. Elas alimentam bancos de dados, atualizáveis em qualquer tempo e em qualquer lugar, servindo de subsídio para análises de data science. A midiarte é comprometida criticamente com a natureza cada vez mais digital da vida política, econômica, social e cultural.

Electronics and digital media arts, together to the studies of sciences and technologies, become more and more relevant for analysing society and life, Mediart is hybrid and transdisciplinary, it includes from coding or image and sound digitizing to software and hardware developing in the name of poetics of a specific work. These technologies are embedded in devices of live cinema, visual music, games, experiences with the internet and virtual and augmented reality, among others. They are part of the creation of imaginaries and for the production of subjectivity in society occurs in a context increasingly delimited by information provided through communication networks in a highly

controlled way. Information fill databases which are up-to-dated at any time or any place, being used for deeper data science analysis. The mediart is critically committed to the increasingly digital nature of political, economic, social and cultural life.

DRAMATURGIAS DO TEMPO REAL REAL TIME DRAMATURGIES

Ivana Bentes Oliveira

As “dramaturgias” do tempo real experimentadas em obras e nas performances em rede que surgem entre a encenação e o acontecimento, como experiência diferencial de tempo e espaço. O impacto “revolutivo” dos dispositivos de territorialização e desterritorialização, como as experiências de geolocalização que estão criando uma nova cartografia visual e digital sobre os territórios. Análise de casos e experiências no campo das artes.

The "dramaturgies" of real time experienced in works and in the network performances that emerge between the staging and the event, as differential experience of time and space. The "revolutionary" impact of the devices of territorialization and deterritorialization, such as the geolocation experiments that are creating a new visual and digital cartography on the territories. Case analysis and experiments in the field of the arts.

ÁUDIO-TÁTIL-MOTOR-VISUAL: ARTE E DESIGN NO CINEMA INTERATIVO

AUDIO-TACTILE-MOTOR-VISUAL:
ART AND DESIGN IN INTERACTIVE
CINEMA

Ines Maria Silva Maciel, Kátia Augusta Maciel

O presente artigo busca dar uma contribuição ao debate sobre cinema interativo, enfocando as possibilidades colaborativas da abordagem metodológica fuzzy front end na construção de dois Web Documentários realizados no âmbito da Escola de Comunicação da UFRJ

e do PPGTLCOM. Essas propostas oferecem ao usuário uma experiência áudio-tátil-motor e visual que exploram vários formatos de linguagem hipermidiática. Instaura-se assim uma confluência entre arte, design de interatividade, e o engajamento do interator permitindo o surgimento de uma nova forma de arte.

This article aims to contribute to the debate on interactive cinema, focusing on the collaborative possibilities of the fuzzy front end methodological approach in the construction of two Web Documentaries created within the scope of the School of Communication of UFRJ and PPGTLCOM. These films offer the user an audio-tactile-motor and visual experience that exploits various formats of hypermedia language. It is argued that this audiovisual output creates a confluence between art, interactivity design, and the engagement of the interactor that allows for a new art form to exist.

ARTE E TECNOLOGIA: A DIMENSÃO ESPIRITUAL DA TÉCNICA JEFF KOONS, OLAFUR ELIASSON, MARINA ABRAMOVIC E AS EXPERIÊNCIAS COM REALIDADE VIRTUAL

Michelle Cunha Sales

O presente trabalho quer discutir e ampliar historicamente a relação entre arte e tecnologia ao pensar de que maneira, muito recentemente, o campo da arte debruçou-se sobre a produção de ambientes de realidade virtual interativos tensionando o uso da tecnologia para refletir não somente os limites da criação artística como agora do próprio corpo e da condição humana através do projeto Acute Art VR que será aqui analisado. O trabalho implica pensar o uso da tecnologia no campo da arte como uma expansão, no caso da realidade virtual e seus acessórios, não apenas do corpo físico mas também do metafísico ou espiritual através da discussão da linguagem deste novo meio de criação e da especificidade do dispositivo da Realidade Virtual em relação ou oposição ao

campo do audiovisual, percorrendo a cerca da natureza da imagem em movimento da RV.

EIXO 7

Visualização, Sonificação e Análise de Redes

Visualization, Sonification and Network Analysis

Coordenadores: Daniel Alves (FCSH/Universidade Nova de Lisboa), Luis Ferla (Dep. História/Unifesp) & Carlos Eduardo Valencia Villa (Dep. História/UFF)

As tecnologias digitais estão a transformar profundamente a maneira como se dão a produção, a circulação e a recepção do conhecimento. Por um lado, as fronteiras clássicas que tradicionalmente organizavam as respectivas prerrogativas fazem cada vez menos sentido. O mundo acadêmico e científico, por conta disso, busca tentativamente responder a esse fenômeno, ressignificando em grande medida o seu lugar social, não mais caracterizado pelo monopólio da produção do conhecimento. Além da produção do saber, trata-se agora também de fazer a sua curadoria, organizando interlocuções e prioridades. Em tempos de web 2.0, open access, crowdsourcing, projetos colaborativos e ciência cidadã, ou a academia se reinventa e de forma criativa reafirma sua imprescindibilidade social em novos termos, ou aprofunda um isolamento estéril e ressentido.

Por outro lado, os suportes e os materiais mobilizados pelas novas configurações da produção do conhecimento, e não menos de sua divulgação, passaram a incorporar crescentemente artefatos visuais e sonoros de muitas e diversas modalidades, para muito além da predominância multissecular quase absoluta das formas textuais pelas quais as humanidades sempre se caracterizaram. Costuma-se traduzir esse fenômeno por meio de uma problemática contraposição entre “narrativa” e “imagem”. No entanto, nem essa oposição é nova, nem é absoluta. Trata-se muito mais de aproveitar as enormes possibilidades abertas pelas tecnologias digitais para articular as visualizações às narrativas, e vice-versa, com relações hierárquicas não definidas de antemão, mas condicionadas pelo objeto de estudo e pelas metodologias de sua apropriação. Neste sentido, as áreas da visualização e da sonorização têm sido das mais dinâmicas na tentativa de incorporar estas novas perspectivas. As geotecnologias, em geral, e os sistemas de informação geográfica (SIGs), em particular, vêm se incorporando crescentemente ao cotidiano do pesquisador em humanidades. Igualmente, começam a ser significativos os projectos de investigação onde o som ou as paisagens sonoras têm um papel central. Metodologias de visualização e análise de dados, como gráficos dinâmicos ou análise de redes são cada vez mais procurados, dentro e fora da academia. Em todos estes casos, a manipulação de uma grande massa de dados e sua organização e análise através das tecnologias digitais permitem que esse conhecimento seja apropriado, analisado e/ou replicado por outros personagens, fazendo das novas narrativas uma consequência da criação de infraestruturas. Por sua vez, as infraestruturas de dados podem estabelecer links cada vez mais sistemáticos com explicações interpretativas.

Sistemas de informação geográfica (SIGs); sistemas de visualização e análise de dados; análise de redes; crowdsourcing (projetos colaborativos)

Geographic Information Systems (GIS); data research and analysis systems; network analysis; crowdsourcing (collaborative projects)

ARTIGOS

NARRATIVA HISTÓRICA COM MAPAS: SIG E POVOS INDÍGENAS NA AMAZÔNIA PORTUGUESA NO SÉCULO XVIII

HISTORICAL NARRATIVE WITH MAPS: GIS AND INDIGENOUS PEOPLE IN THE PORTUGUESE AMAZONIA IN THE 18TH CENTURY

Manoel Domingos Farias Rendeiro Neto

O presente trabalho pretende propor um debate sobre a utilização de visualizações gráficas como alternativa útil para a construção de uma narrativa historiográfica. Tal proposta será centrada por meio do estudo de caso das possibilidades e limites de confecção de um SIG narrativo sobre a história e presença dos povos indígenas na Amazônia lusitana no século XVIII a partir do roteiro de viagem do Padre José Monteiro de Noronha (1768) e do breve relatório de viagem de Charles-Marie de La Condamine (1735-1745)

The present paper pretends to propose a discussion about the utilization of graphic visualizations as useful alternative for the construction of a historiographic narrative. Such propose will be centered through the case study of possibilities and limits of confection of a narrative GIS about the history and presence of indigenous peoples in Portuguese Amazonia in the 18th century from the roteiro de viagem do Padre José Monteiro de Noronha (1768) and the breve relatório de viagem de Charles-Marie de La Condamine (1735-1745).

SISTEMAS TEATRAIS COMPLEXOS: CADEIAS OU REDES?

Manoel Silvestre Friques

A presente comunicação discute a ausência crônica de mapeamentos setoriais referentes à produção teatral brasileira. Compreendendo a insuficiência das análises econômicas para um diagnóstico adequado

da produção teatral do país - em especial aquelas que partem do conceito de "cadeia produtiva" – a comunicação termina com a proposição de um enfoque sob o paradigma sociotécnico das redes teatrais, entrelaçando os coletivos teatrais às redes digitais.

O GEORREFERENCIAMENTO DE FOTOGRAFIAS DO INSTITUTO MOREIRA SALLES NA PLATAFORMA IMAGINERIO

Bruno Buccalon, Sergio Burgi, Rodrigo Bozzetti, Farès el-Dahdah, Alida Metcalf

A comunicação se propõe a apresentar o trabalho desenvolvido pela coordenação de fotografia do Instituto Moreira Salles, no âmbito do referenciamento geográfico de parte de seu acervo na plataforma imagineRio, desenvolvida pelo Centro de Pesquisa em Humanidades da Universidade de Rice. Apresenta-se o processo de trabalho dentro das instituições, comentando algumas questões enfrentadas e as possibilidades que se colocam no panorama de pesquisa em acervos vinculados a sistemas de informação geográfica. Indica modos de leitura da fotografia urbana como fonte de dados espaciais, a partir de técnicas computacionais de recuperação da informações. Comenta a integração de bancos de dados fotográficos e cartográficos através de interfaces imersivas.

MAPAS, TECNOLOGIA E ENSINO DE HISTÓRIA *MAPS, TECHNOLOGY AND HISTORY TEACHING*

Carolina Teixeira Pina

A cartografia digital vem apresentando novas demandas e problemáticas para as pesquisas. No que diz respeito ao ensino de história, objetiva-se entender esse fenômeno por meio das WebQuests, do portal “Atlas Digital da América Lusa” e dos aplicativos facilmente acessados por aqueles que possuem um

smartphone (ao fazer um levantamento de aplicativos na AppStore que envolvem mapas e história encontrei-os em quantidade significativa). Assim, a reflexão proposta parte das seguintes questões: como trabalhar com a espacialidade digital na história? Como viabilizar a compreensão histórica por meio da cartografia apresentada no meio digital? A proposta é não se deter nas categorias espaço e tempo de maneira isolada e, sim, vê-las como inseparáveis na escrita e na construção do pensamento e dos conceitos históricos no ensino. Desse modo trata-se de promover a construção do conhecimento histórico em sala de aula de forma compartilhada entre alunos e professores, tendo como instrumento a tecnologia.

Digital cartography has been presenting new demands and problems for research. Regarding the teaching of history, it aims to understand this phenomenon through WebQuests, the portal "Atlas Digital da América Lusa" and the applications easily accessed by those who have a smartphone. Thus, the proposed reflection starts with the following questions: how to work with digital spatiality in history? How to enable historical understanding through the cartography presented in the digital medium? The proposal is not to dwell in the categories space and time in isolation, but to see them as inseparable in writing and in the construction of thought and historical concepts in teaching. In this way it is a matter of promoting the construction of historical knowledge in the classroom in a way shared between students and teachers, having as an instrument the technology.

DESAFIOS PARA A CONSTRUÇÃO DE UM GEOLOCALIZADOR PARA DADOS HISTÓRICOS: O CASO DE SÃO PAULO

CHALLENGES FOR THE CONSTRUCTION OF A GEOLOCATOR FOR HISTORICAL DATA: THE CASE OF SÃO PAULO

Cristiane Miyasaka, Luis Ferla, Karine Reis Ferreira, Gilberto Ribeiro de Queiroz, Cintia Rodrigues Almeida, Luanna Mendes Nascimento, Jaíne

Diniz, Monaliza Caetano, Orlando Guarnieri, Carlos Alberto Noronha, Gabriel Sansigolo

A presente comunicação tem como objetivo abordar os desafios em torno da produção de um geolocalizador para dados históricos capaz de realizar a transformação de uma informação textual composta por nome de rua, número e data em uma coordenada geográfica. O geolocalizador está sendo desenvolvido e testado para a cidade de São Paulo no período de 1870 a 1940. Tendo em vista o recorte temporal adotado, os mecanismos de geolocalização a serem construídos dependem da elaboração de um banco de dados de endereços históricos. É precisamente a respeito dos desafios provenientes da viabilização de tal banco de dados, de sua alimentação e da construção do geolocalizador para dados históricos que se centra esta comunicação.

This paper aims to address the challenges surrounding the production of a geolocator for historical data capable to convert textual information composed by street name, number and date in a geographical coordinate. The geolocator is being developed and tested for the city of São Paulo in the period from 1870 to 1940. Given the time cut adopted, the construction of geolocation mechanisms depends on the production of a database of historical addresses. Therefore, this communication focus on the challenges related to the feasibility of such database, its filling and the production of the geolocator for historical data.

PAULICEIA 2.0 MAPEAMENTO COLABORATIVO DA HISTÓRIA DE SÃO PAULO (1870-1940)

COLLABORATIVE MAPPING OF THE HISTORY OF SÃO PAULO (1870-1940)

Andrew Britt, Carlos Alberto Ferreira de Noronha, Cintia Rodrigues Almeida, Cristiane Regina Miyasaka, Daniela Leal Musa, Denis Taveira, Ester Dantas Reis Correio, Fernando Atique, Gabriel Sansigolo, Gilberto Ribeiro de Queiroz, Ivan Dardi, Janaina Yamamoto, Jaíne

**Aparecida Diniz, Jeffrey Lesser, Luanna
Mendes Nascimento, Michael Page,
Monaliza Caetano, Orlando Guarnier,
Priscila Machado Meireles, Rodrigo
Mariano, Thomas Rogers, Karine Reis
Ferreira, Luis Ferla, Nandamudi
Vijaykumar**

O trabalho trata do desenvolvimento e a disponibilização na Internet de uma base cartográfica digital da cidade de São Paulo, referente ao período de sua modernização urbano-industrial (1870-1940), associada a uma interface que permita a interatividade de pesquisadores interessados, de forma a que estes alimentem a base com eventos espacializáveis de suas próprias investigações. Assim, pesquisadores interessados poderão produzir mapas e visualizações de suas pesquisas, ao mesmo tempo em que alimentam o sistema. Pretende-se, assim, criar as condições para enriquecer as abordagens da história de São Paulo, fazendo-o em conformidade com os mais interessantes desdobramentos das humanidades digitais, voltados ao trabalho colaborativo e à livre circulação do conhecimento.

The project discussed foresees the development and release on the Internet of a digital historical cartographic database of São Paulo city covering the period of its urban and industrial modernization (1870-1940). This database will be linked to an interface to allow interaction among interested researchers, who might feed the database with events that can be spatially represented. Therefore, researchers will be able to produce maps and visualizations of their own research and at the same time feed the system. This project should enrich the approaches concerning the history of Sao Paulo during the above-mentioned period within the most recent and interesting digital humanities unfolding, which fosters collaborative work and free knowledge flow.

MÉTODO QUALITATIVO DE ANÁLISE DE DADOS DO TWITTER E APLICAÇÃO WEB DE AUXÍLIO *QUALITATIVE METHOD FOR TWITTER DATA ANALYSIS AND WEB TOOL SUPPORT*

**Vinicius Faria Culmant Ramos, Cesar
Smaniotto Júnior, Isabel Colucci Coelho,
Andrea Brandão Lapa**

O presente artigo trata da pesquisa realizada quando do desenvolvimento de um software, de código aberto e gratuito, para a análise qualitativa de grande quantidade de dados. A partir de demanda de pesquisa na área da educação, especificamente para o estudo de caso do ativismo digital em redes sociais. A aplicação Web SoNDA, apresenta, como resultados positivos, a sua utilização em pesquisas com contextos diferentes, sua facilidade de utilização e a recuperação de todas as trocas comunicativas de um diálogo, na qual um dado post está situado, trazendo benefícios para pesquisas da área das Ciências Humanas e Sociais e, como desafios ainda a serem estudados e aprimorados, a eliminação de conteúdos fora do contexto da pesquisa e a criação de matrizes de análise.

This article deals with the research carried out when developing a open source and software for the qualitative analysis of large amount of data. The research demand came from the area of education, specifically to the case study of digital activism in social networks. As a positive result, the SoNDA Web application presents its use in different researches contexts, its ease of use and the recovery of all the communicative exchanges of a dialogue, in which a given post is situated, bringing benefits to the area of Human and Social Sciences and, as challenges, the elimination of contents out of the research context and the creation of analysis matrices.

VISUALIZANDO DADOS BIBLIOGRÁFICOS: O USO DO VOSVIEWER COMO FERRAMENTA PARA ESTUDOS BIBLIOMÉTRICOS

BIBLIOGRAPHIC DATA VISUALIZATION: THE USE OF VOSVIEWER AS A TOOL FOR BIBLIOMETRIC RESEARCH

Renan Castro, Ricardo Pimenta

Esse estudo se propõe analisar mapas de redes de relacionamento a partir de uma revisão de literatura das Humanidades Digitais, partindo de um levantamento bibliométrico do campo. Alguns mapas relacionados às métricas de co-autoria, co-citação de autores e periódicos foram gerados e analisados preliminarmente. Dessa forma é proposta a utilização do software VOSviewer para construção dessas redes de relacionamento relativas às métricas citadas em apoio a estudos bibliométricos.

This research proposes to analyze maps of relations networks from a literature review of the Digital Humanities, so this work focuses a bibliometric mapping of the field. Some maps related to metrics of co-authorship, co-citation of authors and periodicals were generated and analyzed preliminarily. In this way it is proposed to use VOSviewer software to build these relations networks related to the metrics cited in support of bibliometric studies.

SIGS NARRATIVOS EM HISTÓRIA: ENTRE O ESTÁTICO E O DINÂMICO

GIS NARRATIVES IN HISTORY: BETWEEN THE STATIC AND THE DYNAMIC

Tiago Gil

O objetivo deste texto é propor uma reflexão sobre o uso de sistemas de informação geográfica em história, voltados, em particular, para a análise de narrativas, tais como crônicas ou relatos. O desafio reside nas múltiplas formas de representar a informação histórica através de visualizações

que sejam, ao mesmo tempo claras e dinâmicas, sem perder a complexidade do comportamento social visíveis nas fontes. Estas formas de representar informação histórica podem contribuir não apenas com a comunicação das ideias, mas com o próprio processo criativo, na organização e na análise dos dados. De alguma maneira, isso permitirá ao leitor entrar dentro da "cozinha" de preparação da pesquisa, sem ficar apenas na vitrine, fazendo uma referência ao uso analítico e não apenas ilustrativo de mapas e outras representações gráficas.

EMPRÉSTIMOS, DÍZIMOS E AS REFORMAS FISCAIS NA AMÉRICA: UMA ANÁLISE CARTOGRÁFICA DOS RECURSOS DIRETOS À REAL FAZENDA NA NOVA GRANADA E EM MINAS GERAIS ENTRE 1770 E 1805

LOANS, TITHES AND FISCAL REFORM IN AMERICA: A CARTOGRAPHIC ANALYSIS OF THE DIRECT RESOURCES TO THE FISCAL SYSTEM IN NOVA GRANADA AND MINAS GERAIS BETWEEN 1770 AND 1805.

Thaiz Barbosa Freitas

O presente trabalho tem como base o desenvolvimento, por meio de SIG histórico (Sistemas de Informação Geográfica), de uma análise das transferências, via empréstimos e dízimos, feitas à Real Fazenda da Nova Granada e de Minas Gerais no final do século XVIII. Uma vez que se trata de recursos originados de importantes setores de produção, como comércio, mineração e produção agropecuária, o que se pretende é compreender as relações entre as estruturas socioeconômicas e o sistema fiscal, verificando os impactos das reformas no período.

The present work is based on the development, through historical GIS (Geographic Information Systems), of an analysis of the transfers, through loans

and tithes, made to fiscal system of Nova Granada and Minas Gerais at the end of the 18th century. These are resources originated from important production sectors, such as trade, mining and agricultural production, therefore the aim is to understand the relationship between socioeconomic structures and fiscal system, verifying the impacts of the reforms in the period.

DUAS VIAGENS, UM MÉTODO: UMA ANÁLISE DE NARRATIVAS COLONIAIS

*TWO VOYAGES, ONE METHOD: AN
ANALYSIS ON COLONIAL
NARRATIVES*

**João Pedro Galvão Ramalho, Vinicius
Sodré Maluly**

O uso de técnicas informacionais para a elaboração de compreensões no âmbito das Humanidades Digitais, em aproximação com o SIG Narrativo, é o objetivo desta pesquisa. Para tanto, foram escolhidos dois estudos de caso, aplicando um método similar para ambos: o roteiro de viagem de José da Costa Diogo (1734-1735) e do vigário José Monteiro de Noronha (1768). Serão abordados tanto o método de construção dos bancos de dados que fundamentam as posteriores elaborações quanto a confecção de visualizações cartográficas e gráficas, fornecendo possibilidades de conexão entre as tecnologias digitais e as ciências humanas.

The main goal of this research is to approach the use of informational techniques (for the elaboration of different understandings in the realm of Digital Humanities) and the use of Narrative GIS. In this perspective, two study cases were chosen, applying a similar method for both: the voyage itineraries of José da Costa Diogo (1734-1735) and of the vicar José Monteiro de Noronha (1768). The construction of databases will be addressed, justifying further elaborations and the production of cartographical and graphical visualizations, providing connection possibilities between the digital technologies and humanities.

MEANDROS - UMA INVESTIGAÇÃO AUDIOVISUAL SOBRE OS CÓRREGOS OCULTOS DE SÃO PAULO

*MEANDERS - AN AUDIOVISUAL
INVESTIGATION ON THE HIDDEN
STREAMS OF SAO PAULO*

Martim Passos

Empregando o georreferenciamento como ferramenta para a obtenção de imagens aéreas, foram filmados os trajetos de córregos afluentes do Rio Tietê, como constam no levantamento SARA Brasil de 1930. Os vídeos resultantes dessa prática por vezes evidenciam as cicatrizes deixadas pelo tamponamento dos córregos na malha urbana, e, em outros casos, denunciam a dissociação entre o meio construído e o natural. A visualização deste material permite tanto uma análise desses territórios do ponto de vista urbanístico e paisagístico quanto a fruição de suas características estéticas, que confrontam homem e natureza.

The course of Tietê tributaries, as it appears on the SARA Brasil charts of 1930, was recorded by using GIS as a tool for obtaining aerial images. The resulting videos sometimes highlight the scars left on the urban mesh by the burial of these streams, and, in other cases, accuses the dissociation between the manmade and natural environments. The examination of this footage provides both an urban and landscape analysis and the enjoyment of its aesthetic qualities, setting man against nature.

O TEMPO COMO DIMENSÃO DOS MAPAS HISTÓRICOS: O GEOPROCESSAMENTO DAS TRANSFORMAÇÕES DO CAMINHO NOVO PARA AS MINAS GERAIS (1700-1800)

*TIME AS A DIMENSION OF
HISTORICAL MAPS: THE
GEOPROCESSING OF THE
TRANSFORMATIONS OF THE
CAMINHO NOVO TO THE MINAS
GERAIS (1700 -1800)*

Romulo Valle Salvino

O objetivo do estudo é acrescentar alterações toponímicas e de trajeto às representações cartográficas do Caminho Novo e estradas adjacentes, entre o Rio de Janeiro e as vilas mineiras, com destaque para as mudanças acontecidas na primeira metade do século XVIII, geralmente não contempladas pelos mapas existentes. Uma das vantagens das tecnologias de geoprocessamento, em relação às ferramentas tradicionais de cartografia, é incorporar o tempo aos dados espaciais, dando-lhe uma perspectiva historicamente dinâmica. Desse modo, as representações cartográficas ganham um alcance semiótico e epistemológico mais amplo, superando os aspectos meramente representacionais e tornando-se eficientes instrumentos de pesquisa, que permitem compreender melhor os processos de territorialização envolvidos.

The aim of the study is to add toponymic and morphological changes to the cartographic representations of the Caminho Novo (New Path) and adjacent roads, between Rio de Janeiro and Minas Gerais, highlighting the changes that occurred in the first half of the eighteenth century, generally not considered by the existing maps. One of the advantages of geoprocessing technologies over traditional mapping tools is to incorporate time into spatial data, giving it a historically dynamic perspective. In this way, the cartographic representations gain a broader semiotic and epistemological reach, surpassing the merely representational aspects and becoming efficient research instruments, which allow to better understand the processes of territorialization involved.

PERSPECTIVAS PARA INTEGRAÇÃO DO DESIGN NAS HUMANIDADES DIGITAIS FRENTE AO DESAFIO DA ANÁLISE DE ARTEFATOS VISUAIS
PERSPECTIVES FOR THE INTEGRATION OF DESIGN IN THE DIGITAL HUMANITIES FACING THE CHALLENGE OF VISUAL ARTIFACT ANALYSIS

Julia Rabetti Giannella

Este trabalho delinea considerações iniciais de uma pesquisa mais ampla, em andamento, que busca refletir sobre as contribuições oferecidas pelo campo do Design no projeto de uma ferramenta digital para pesquisa que, aliada a tecnologias de visão computacional, amplie a cognição do investigador no estudo de grandes coleções de artefatos visuais.

This work outlines initial considerations of a broader and ongoing research that seeks to reflect on the contributions offered by the field of Design in the conception of a digital research tool that, along with computational vision technologies, enhance the researcher's cognition in the investigation of large collections of visual artifacts.

¿UNA NUEVA SÍNTESIS HISTORIOGRÁFICA PARA LAS AMÉRICAS 1750-1850? SIG, HISTORIA DIGITAL Y TRABAJO COLABORATIVO

Carlos Eduardo Valencia Villa

Este trabajo hace una crítica al modelo de síntesis historiográfica de los años 1980, en especial a las críticas que realizaba Lawrence Stone y propone como salida realizar SIG en historia como herramienta para nuevas síntesis, pero, no pautadas en el esquema autor - lector y sí en el de redes que construyen y deconstruyen las interpretaciones.

ENCANTAMENTOS DE TECNOLOGIA"? VISUALIZAÇÃO DIGITAL PARA O ESTUDO DE CUNHAGENS DA IDADE DO FERRO

ENCHANTMENTS OF TECHNOLOGY"? DIGITAL VISUALISATION FOR THE STUDY OF IRON AGE COINAGE

Adriene Baron Tacla

Esse trabalho objetiva discutir a visualização 3D em elementos plásticos de cunhagens célticas, especialmente nas cunhagens dos curiosolitas. Tomarei para análise uma amostra de 10 moedas da coleção de moedas célticas do Cabinet des Médailles et Antiques da Biblioteca Nacional da França, que foram digitalizadas com o método de Highlighted Reflectance Transformation Imaging (H-RTI). A complexidade da construção visual e das soluções plásticas nessas moedas podem ser explicadas a partir da noção de “tecnologias do encantamento” de A. Gell (1992, 1998) e os “modos de visão da Idade do Ferro” de Wells (2012). Meu intento é, pois, discutir as ilusões 3D criadas nesses artefatos.

This paper aims to discuss 3D visualisation in the plastic elements in Celtic coinage, especially in the Curiosolite coinage. I will be taking into consideration a sample of 10 coins from the collection of the Cabinet des Médailles et Antiques of the Bibliothèque nationale de France, which were digitised using Highlighted Reflectance Transformation Imaging (H-RTI). The complexity of the visual construction and plastic solutions in these coins can be explained in terms of the ‘technologies of enchantment’ of A. Gell (1992, 1998) and the ‘Iron Age ways of seeing’ of Wells (2012). My intent here is to discuss the 3D illusions that were created on these artefacts.

EVOLUÇÃO DOS TERRITÓRIOS URBANOS EM PORTUGAL NO LONGO SÉCULO XIX: UMA ANÁLISE DEMOGRÁFICA COM RECURSO A SIG

Daniel Alves

A historiografia portuguesa tem uma tradição de algumas décadas de estudo sobre o fenómeno urbano no Portugal contemporâneo. A instabilidade social, económica e política vivida na primeira metade do século XIX, com o acréscimo da perda da jóia da coroa do Império em 1822, teve um impacto duradouro no crescimento

das cidades, em número e em extensão, territorial e demográfica, até à década de 1860. O desenvolvimento económico, o investimento em infraestruturas e o crescimento demográfico então verificado potenciou uma mudança neste panorama, sentido, essencialmente, num forte crescimento das cidades de Lisboa e Porto. Estudos recentes, contudo, mostraram que para o período entre 1890 e 1930 a concentração urbana em Portugal continental decorreu a um ritmo muito inferior à média dos países europeus, inclusive na comparação directa com a vizinha Espanha. Existem vários estudos para este período, bem como análises que abarcam todo o século XX. São menos os estudos que incluem todo o século XIX. Isto porque subsistem dificuldades numa análise integrada e de longa duração ao fenómeno. Tal deveu-se, até há pouco tempo, às dificuldades metodológicas de compatibilização dos dados demográficos de épocas, de realidades administrativas e de tipologias de organização territorial tão díspares. O recurso aos Sistemas de Informação Geográfica em projectos desenvolvidos na Universidade Nova de Lisboa nas últimas duas décadas permitiu ultrapassar parte destes problemas. Pretende-se com esta comunicação aprofundar essa utilização, recorrendo aos dados de todos os censos populacionais disponíveis entre 1801 e 1911 para desenvolver uma análise à evolução demográfica dos territórios urbanos em Portugal Continental, discutindo, ao mesmo tempo as vantagens e desvantagens que o uso desta ferramenta pode trazer para a História Urbana.

SOBREPOSIÇÃO CARTOGRÁFICA DE REGIÕES: GOYAZ NO SÉCULO XIX

CARTOGRAPHICAL SUPERPOSITION OF REGIONS: GOYAZ IN THE LATE 19TH CENTURY

Amanda do Couto

O trabalho apresenta como a construção de mapas com as ferramentas em SIG (sistemas de informação geográfica) permitem pensar a cidade, além da região, como polos que contém aglomerados de grupos sociais de relações diversas com intensidades diversas, não como entidades de uma estrutura harmoniosa – ou seja, pensar que os atores sociais não têm necessariamente comprometimento com a cidade. Além disso, como permitem trabalhar a noção de espaço e tempo dentro da organização estatal, suas expectativas e planejamentos internos, a partir de jornais da Província de Goyaz no final do século XIX.

This work presents how the construction of maps using the tools of GIS (Geographical Informational Systems) allows us to think the city and its region as centers that contain agglomerates of different social groups with various relationships and various intensities, not as entities with harmonious structures – that means, being able to think that the individuals do not have a necessary engagement with the city. Besides, we intend on understanding how maps permit us to deal with the notions of time and space inside Governmental organization, its expectations and internal planning, by looking into Newspapers from the Província de Goyaz at the late nineteenth century.

GEOPROCESSANDO RELAÇÕES SOCIAIS NA CIDADE DA BAHIA A PARTIR DO USO DE SISTEMA DE INFORMAÇÕES GEOGRÁFICAS – SIG. UMA PERSPECTIVA METODOLÓGICA.

Carlos Antonio Pereira de Carvalho

A presente pesquisa tem por objetivo apresentar e discutir novas metodologias de análises para a História social a partir do Sistema de Informações Geográficas - SIG. Para isso, tentaremos demonstrar - a partir da construção de mapas - reflexões acerca de relações sociais e de espaço, na cidade da Bahia do século XVI. Buscaremos analisar e compreender as relações sociais formadas

por meio de uma rede de circulação de informações que demarcam e interligam espaços sociais e geográficos dentro de um determinado contexto na Capitania da Bahia. O contexto referido é a Visitação do Santo Ofício, em 1590, à cidade de Salvador. Durante esse período, diversos moradores estavam a todo o momento se confessando, denunciando ou mencionando outros moradores na mesa do Santo Ofício sobre práticas heréticas. Portanto, o foco do trabalho está centrado na aplicação do SIG em conjunto com estes documentos, a fim de compreender uma circulação de informações como uma forma de integração entre os espaços habitados na cidade da Bahia.

A CRISE POLÍTICA BRASILEIRA E HUMOR NO TWITTER: PRÁTICAS DE ANÁLISE INTERDISCIPLINARES *BRAZIL'S POLITICAL CRISIS AND HUMOR ON TWITTER: INTERDISCIPLINARY ANALYSIS PRACTICES*

Roberto Tietzmann, Gabriela Birnfeld Kurtz, Carlos Roberto Gaspar Teixeira, Daniele Ramos de Souza, Lorenzo Pooch Leuck, João Marcelo Fantin Lerina, Isabel Harb Manssour, Milene Selbach Silveira

O presente estudo objetiva compreender a intenção e os tipos de discurso dos usuários do Twitter acerca do primeiro depoimento do Ex-presidente Luis Inácio Lula da Silva ao Juiz Sérgio Moro, ocorrido no dia 10 de Maio de 2017. Esta proposta é uma atividade de um projeto de pesquisa interdisciplinar do laboratório [nome omitido para revisão cega]. A metodologia foi construída mesclando técnicas quantitativas e qualitativas e, por meio da análise de conteúdo, foi possível categorizar tendências e sentimentos dos usuários acerca do acontecimento por meio das publicações mais retuitadas. O uso frequente de meios audiovisuais em uma plataforma preferencialmente textual e a

natureza de crítica e humor ante o ocorrido, são algumas evidências encontradas e debatidas.

The present study has as objective to comprehend intention and discourse types of Twitter users regarding the Ex-president Luis Inácio Lula da Silva's testimony to Judge Sérgio Moro, occurred on May 10th, 2017. This proposal is an interdisciplinary research project activity of [name omitted for blind review] The methodology was built mixing both qualitative and quantitative techniques and, through content analysis, it was possible to categorize user's tendencies and feelings regarding event by the most retweeted posts. The frequent use of audiovisuals means in a rather textual platform and the critic and humorous nature about the event, are some found and debated evidence

POSTERS

VISUALIZANDO DADOS BIBLIOGRÁFICOS: O USO DO VOSVIEWER COMO FERRAMENTA PARA ESTUDOS BIBLIOMÉTRICOS

Renan Castro, Ricardo Pimenta

Esse estudo se propõe analisar mapas de redes de relacionamento a partir de uma revisão de literatura das Humanidades Digitais, partindo de um levantamento bibliométrico do campo. Alguns mapas relacionado às métricas de co-autoria, co-citação de autores e periódicos foram gerados e analisados preliminarmente. Dessa forma é proposta a utilização do software VOSviewer para construção dessas redes de relacionamento relativas às métricas citadas em apoio a estudos bibliométricos.

This research proposes to analyze maps of relations networks from a literature review of the Digital Humanities, so this work focuses a bibliometric mapping of the field. Some maps related to metrics of co-authorship, co-citation of authors and periodicals were generated and analyzed preliminarily. In this way it is proposed to use VOSviewer software to build

these relations networks related to the metrics cited in support of bibliometric studies.

HISTÓRIA E O USO DA TECNOLOGIA: AS EXPERIÊNCIAS DE UM GRUPO DE PESQUISA NAS HUMANIDADES DIGITAIS

Luanna Nascimento, Ester Reis, Cintia Rodrigues, Luis Ferla

Esta apresentação tem como objetivo discorrer sobre um grupo de pesquisa e estudos que tem a sua temática em torno das humanidades digitais, mais especificamente em torno do uso de Sistemas de Informações Geográficas (SIG) em pesquisas históricas. Os SIG's possibilitam que o pesquisador lide com informações espaciais, criando posteriores visualizações e análises sobre estes dados. Atualmente, o projeto em desenvolvimento é uma interface na internet que possibilitará o mapeamento colaborativo da cidade de São Paulo (1870-1940). O grupo aposta no trabalho colaborativo e na livre circulação do conhecimento. Tais princípios possibilitam maior impacto social nas pesquisas realizadas e uma estimulação na troca de saberes com a área da tecnologia.

This presentation intends to discuss a research and studies group that has its theme around the digital humanities, more specifically around the Geographic Information Systems (GIS) in historical research. GIS allows the researcher to deal with spatial information, creating further visualizations and analyzes of these data. Currently, the project under development is an interface on the internet that will enable the collaborative mapping of the city of São Paulo (1870-1940). The group bets on collaborative work and on the free circulation of knowledge. Such principles allow greater social impact of the researches being carried out and a stimulation in the exchange of knowledges with the area of technology.

TUTORIAL GVSIG APLICADO AOS ESTUDOS HISTÓRICOS: POSSIBILIDADES E AVANÇOS. GVSIG TUTORIAL APPLIED TO HISTORICAL STUDIES: ADVANCES AND POSSIBILITIES

Monaliza Caetano dos Santos

O presente trabalho tem como objetivo a apresentação dos percursos, problemáticas e resultados obtidos na confecção colaborativa do Tutorial gvSIG Aplicado aos Estudos Históricos. O uso de Sistemas de Informações Geográficas (SIG) para investigações no campo da História tem-se apresentado de forma limitada e com relativa defasagem, enfrentando desafios de incorporação por parte dos pesquisadores. Percebendo esse problema, o grupo Hímaco (História, Mapas e Computadores) busca dar autonomia ao usuário potencial da tecnologia. O Tutorial gvSIG Aplicado aos Estudos Históricos atende a essa demanda, empenhando-se em facilitar o contato entre a tecnologia SIG e pesquisadores de humanidades.

The present work takes as an objective the presentation of the course, problems and results obtained in the production collaborative from the Tutorial gvSIG Applicate to the Historical Studies. The use of Systems of Geographical Informations (SIG) for investigations in the area of the History has been showing up in the limited form and with relative discrepancy, facing challenges of incorporation for part of the investigators. Realizing this problem, the group Hímaco (History, Maps and Computers) looks to give autonomy to a potential user of the technology. The Tutorial gvSIG Applicate to the Historical Studies pays attention to this demand, doing one's utmost in making easy the contact between the technology SIG and investigators of humanities.

MODELOS DE VISUALIZAÇÃO DA CIRCULAÇÃO DOS AGENTES DE CURA MUNICIPAIS DO PORTUGAL QUINHENTISTA: UMA ABORDAGEM EM CONSTRUÇÃO VISUALIZATION MODELS OF THE MUNICIPAL HEALING AGENTS CIRCULATION IN THE 16TH CENTURY PORTUGAL

Luís Ribeiro Gonçalves

Numa Europa que procurava tornar as práticas curativas mais eficientes, a Coroa portuguesa apostava na reforma do ensino e das profissões ligadas à saúde e na criação de uma “rede médica” para servir gratuitamente os pobres. O nosso principal objectivo é o de analisar a formação do universo médico no Portugal quinhentista na sua articulação com as tensões religiosas, as políticas de limpeza de sangue e os interesses dos principais intervenientes neste campo: Coroa, Físico-mor, Universidade de Coimbra, poderes locais e, obviamente, os próprios médicos. A nossa comunicação pretende observar o contributo dos modelos de visualização digitais para a análise destes fenómenos sociais e profissionais no Portugal quinhentista.

In a Europe that sought to make healing practices more efficient, the Portuguese Crown bet on the reform of education and health professions and the creation of a "medical network" to serve the poor free of charge. Our main objective is to analyze the formation of the medical universe in 16th century Portugal in its articulation with religious tensions, blood cleansing policies and the interests of the main actors in this field: Crown, Head Physicist, University of Coimbra, local authorities and, of course, the doctors themselves. Our communication intends to observe the contribution of the digital visualization models to the analysis of these social and professional phenomena in the 16th century Portugal.

MAPAS SONOROS: DISCUTINDO POSSÍVEIS LIMITES À CARTOGRAFIA COLABORATIVA NA INTERNET

*SOUND MAPS: DISCUSSING POSSIBLE
LIMITS TO COLLABORATIVE
CARTOGRAPHY ON THE WEB*

Thaís Amorim Aragão

Mapas sonoros vêm despontando como um novo modo de cartografar lugares e, como plataformas colaborativas, apresentam o potencial de funcionar como arquivos digitais de gravações de campo de grande abrangência. Neste trabalho, discutimos alguns aspectos que podem limitar a participação neste tipo de iniciativa, seja o pertencimento a determinadas redes e culturas do áudio e da arte sonora, ou o acesso ao próprio território por questões aparentemente distantes das que movem os projetos dos mapas sonoros, mas que inevitavelmente os atravessam, pelo menos na experiência de grupos específicos.

Sound maps have been emerging as a new way of mapping places. As collaborative platforms, they show potential in constituting important digital archives of field recordings. In this work, we discuss some aspects that may limit this kind of initiatives, like being part of artistic networks and audio cultures, but also including further questions about access to the territory itself.

EIXO 8

Humanidades Digitais e Realidade Brasileira

Digital Humanities and Brazilian Reality

Coordenadores: Ricardo M. Pimenta (IBICT; PPGCI/IBICT-UFRJ) & Bruno Leal (UFF; IH/UFRJ; Café História)

Este eixo temático busca refletir e debater o estado da arte das Humanidades Digitais no Brasil e as condições tecnopolíticas pelas quais sua atuação pode ser realizada. Busca-se, portanto, trabalhos de pesquisa que se debrucem sobre questões como: a formação e produção acadêmica em Humanidades Digitais (HDs) no Brasil bem como sua possível praxiologia; Iniciativas conexas como Antropologia Digital, História Digital, História Pública e Sociologia Pública; aspectos transversais à viabilidade das HDs no Brasil como ética digital, CGI e a internet no Brasil, associações e movimentos cujos recursos computacionais impactam o campo das humanidades e estudos aplicados sobre plataformas no Brasil (Google, Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, Tinder, Wikipedia, Youtube, etc) enquanto recursos metodológicos para discutir a realidade brasileira.

Formação e produção acadêmica em Humanidades Digitais no Brasil; antropologia digital, história digital, história pública e sociologia pública; ética digital, CGI e a internet no Brasil; associações, movimentos e plataformas no Brasil.

Training and academic production in Digital Humanities in Brazil; digital ethics in Brazil; reflective analysis of Digital Humanities in Brazil; open platforms in Brazil (Google, Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, Tinder, Wikipedia, YouTube, etc.); brazilian committee for the Internet (CGI) in Brazil; brazilian platforms in the world; digital associations, movements, etc., in Brazil.

ARTIGOS

OS CRIMES VIOLENTOS LETAIS INTENCIONAIS NAS MÍDIAS DIGITAIS: A CONSTRUÇÃO A REALIDADE SOCIAL ATRAVÉS DO MEDO DA VIOLÊNCIA

*THE INTENTIONAL LETHAL
VIOLENT CRIMES IN DIGITAL
MEDIA: BUILDING SOCIAL REALITY
THROUGH FEAR OF VIOLENCE*

André Sales dos Santos Cedro

As mortes violentas são constantemente divulgadas em mídias digitais como Facebook e WhatsApp. Através delas, diversas informações são divulgadas, sendo possível analisar os debates dos integrantes das comunidades virtuais acerca de crimes que ocorrem em determinados locais. Este estudo tem como recorte empírico o município de Luziânia – GO, uma das regiões mais violentas do país. A pesquisa analisou publicações e a divulgação de vídeos, imagens e comentários em comunidades do Facebook e Whatsapp relacionados ao tema da letalidade violenta na influência da construção da realidade social do município.

Violent killings are constantly reported on digital media such as Facebook and WhatsApp. Through them, various information are noticed, being possible to analyze the debates of the members in this virtual communities about the crimes that occur in certain places. This study has as empirical cut the municipality of Luziânia - GO, one of the most violent regions of the country. The survey looked at publications and the dissemination of videos, images and comments in communities of Facebook and Whatsapp related to the theme of lethality violence in the influence of construction social reality of the municipality.

POSTANDO O PASSADO: NARRATIVAS SOBRE A DITADURA CIVIL-MILITAR BRASILEIRA NO CANAL DO YOUTUBE DA COMISSÃO NACIONAL DA VERDADE

POSTING THE PAST: NARRATIVES ABOUT THE BRAZILIAN CIVIL- MILITARY DICTATORSHIP ON THE NATIONAL COMMISSION OF THE TRUTH'S YOUTUBE CHANNEL

Bruno Grigoletti Laitano

A partir de um questionamento teórico relacionado à forma da história e aos seus meios de divulgação, analisa-se as interações mobilizadas por usuários virtuais em meio às postagens do canal do YouTube da Comissão Nacional da Verdade, principalmente a audiência pública para a tomada do depoimento de Carlos Alberto Brilhante Ustra, ex-agente da repressão da ditadura-civil militar brasileira.

Starting from a theoretical question related to history genre and it's meanings of propagation, we analyze the interactions mobilized by virtual users on National Commission of the Truth's YouTube channel, especially in the video of the public hearing for the deposition by Carlos Alberto Brilhante Ustra, a former agent of the Brazilian military dictatorship's repression.

DIVERSIDADE EM JOGO: DESAFIOS DA CRIAÇÃO DE UM CURSO DE HUMANIDADES EM AMBIENTE DIGITAL

Ilana Strozenberg

As instituições educacionais estão diante de um dilema: como formar as novas gerações de estudantes universitários levando em conta as grandes transformações do acesso à informação e ao conhecimento produzidas pelas tecnologias digitais. Como utilizar essas novas ferramentas para o universo acadêmico, apropriando-se desses recursos para ampliar o protagonismo dos estudantes no processo educacional e a própria gama de conteúdos necessários para que ele possa se inserir de forma criativa no mundo social e profissional? A proposta apresentada neste trabalho é o relato de uma experiência pioneira de criação e implementação de um

projeto que usa ferramentas digitais multimídia, gamificadas, para complementar a formação de cerca de 20 mil universitários, das mais diferentes carreiras, em seis universidades brasileiras

EXPLORANDO MOTORES DE BUSCA: O USO DE HASHTAGS NA COLETA E RECUPERAÇÃO DE INFORMAÇÕES

EXPLORING SEARCH ENGINES: THE USE OF HASHTAGS IN COLLECTING AND RETRIEVING INFORMATION

Taciana Sene Lúcio

Este estudo é o fragmento de uma pesquisa ainda em desenvolvimento onde exploramos as capacidades da hashtag enquanto ferramenta de coleta e recuperação de informações históricas. Apresentamos o processo de realização de um teste em cinco motores de busca diferentes, para identificar o que melhor nos oferece a possibilidade de periodização da busca e diversidade de resultados. Finalmente discorremos sobre nossas pretensões de analisar as limitações do motor de busca escolhido utilizando de análise comparada de uma mesma busca em períodos distintos. Com isso almejamos identificar mudanças e permanências nos resultados de busca e consequentemente nos resultados de recuperação

This study is the fragment of a research still under development where we explore hashtag as a tool for collecting and retrieving historical information. We present the process of conducting a test on five different search engines to identify what best offers us the possibility of search periodization and diversity of results. Finally we discuss the pretensions of analyzing the limitations of the chosen search engine using, for this, a comparative analysis of the same search in different periods. With this we aim to identify changes and permanencies in the search results and consequently in the results of retrieval.

SAMBA GLOBAL - SOCIAL CARTOGRAPHY OF THE SAMBA AND BRAZILIAN CARNIVAL AROUND THE WORLD

Jair Martins de Miranda

This work reports the first results of the research "SAMBA GLOBAL – Social Cartography of Samba and Brazilian Carnival around the world", in the form of a postdoctoral degree in the Department of Spanish, Portuguese and Latin American Studies, at King's College London under the supervision of Professor David Treece, (at the King's Brazil Institute), from July 1st to December 30th, 2017, starting by the members of the London School of Samba and others professionals, groups and institutions (samba school, carnival bands, samba venues) in Europe and their samba activities, through the georeferencing systems on the digital platform Samba Global.

PANORAMA DAS HUMANIDADES DIGITAIS: USO E TENDÊNCIAS DIGITAL HUMANITIES OVERVIEW: USE AND TRENDS

Tiago Leite Pinto, Luziana Jordão Lessa Trézze, Andréa Carvalho de Oliveira, Elisete de Sousa Melo

As Humanidades Digitais (HD) surgem como campo de pesquisa ligado ao uso das tecnologias dentro das Ciências humanas e sociais. Pretende discutir os conceitos que a definem neste novo campo do conhecimento. Verifica o uso e tendências deste campo pelo mundo, ao analisar os países que assumem iniciativas para articular e aplicar as HD. Trata-se de pesquisa bibliográfica e análise desenvolvidas por organizações ou associações que compilam as iniciativas em HD, no âmbito nacional e internacional. Considera que essas iniciativas são de suma importância para a solidificação de seu conceito. Acredita que a aplicação das HD por instituições nacionais contribuirá para esse campo em expansão se alinhar as pesquisas que vem sendo desenvolvidas em diversos países.

The Digital Humanities (HD) appear as a field of research linked to the use of technologies within human and social sciences. It intends to discuss the concepts that define it in this new field of knowledge. It verifies the use and trends of this field around the world, when analyzing the countries that take initiatives to articulate and apply the HD. This is a bibliographical research and analysis developed by organizations or associations that compile the initiatives in HD, nationally and internationally. It considers that these initiatives are of paramount importance for the solidification of its concept. He believes that the application of HD by national institutions will contribute to this expanding field by aligning the research that has been developed in several.

HUMANIDADES DIGITAIS: UM "CAMPO" EM DESENVOLVIMENTO *DIGITAL HUMANITIES: A DEVELOPING "FIELD"*

**Franciéle Carneiro Garcês da Silva,
Nathália Lima Romeiro, Rodrigo Duarte
Guedes**

Apresenta a produção científica no campo das Humanidades Digitais nos periódicos brasileiros de Ciência da Informação publicada no período de 2007 a 2017. Como metodologia foram pesquisados artigos nos sites de periódicos científicos da área da Ciência da Informação utilizando o termo "humanidades digitais", sendo selecionados os artigos que apresentavam o termo de pesquisa em seu título, palavras-chaves ou resumo. Quanto aos procedimentos metodológicos, esta pesquisa é qualitativa, de cunho descritivo e bibliográfico. Foram pesquisados 21 periódicos pela Plataforma Sucupira, na aba "Qualis Periódicos" com qualis A1 até B3. Como resultados, ao total foram encontrados 29 artigos, sendo selecionados os eram adequados ao estudo. Verificamos que a maioria dos artigos foram publicados em periódicos com Qualis A2 e B1 e que o periódico Liinc em Revista é o que apresenta

o maior número de artigos publicados com o tema.

It presents the scientific production in the field of Digital Humanities in the Brazilian journals of Information Science published in the period from 2007 to 2017. As methodology, articles were searched on the websites of scientific journals in the area of Information Science using the term "digital humanities", being selected articles that featured the search term in your title, keywords or abstract. As for the methodological procedures, this research is qualitative-quantitative, descriptive and bibliographic. Twenty-one journals were searched by the Sucupira Platform, in the tab "Qualis Periods" with qualis A1 to B3. As a result, 29 articles were found in the total, being selected were suitable for the study. We verified that the majority of articles were published in journals with Qualis A2 and B1 and that the journal Liinc in Revista is the one that presents the largest number of articles published with the theme.

HUMANIDIVERSIDADES EM PLATAFORMAS *HUMANIDIVERSITIES ON PLATFFORMS*

Gláucia Davino, Lenize Villaça Cardoso

Pretendemos contribuir com as discussões sobre a formação, a produção acadêmica e possíveis práxis através da exposição do trabalho experimental desenvolvido em classe/laboratório pelo grupo de quinze alunos de programa interdisciplinar de pós-graduação, da área das humanidades. O ponto de partida foi a diversidade de atuações, interesses e saberes de cada pesquisador no momento de suas inserções (não nativos digitais) no campo das Humanidades Digitais, como disciplina. O enfoque recaiu sobre práticas e métodos já em uso, de cada aluno, para a difusão de suas reflexões acerca da disciplina, através da elaboração cooperativa de uma publicação digital, ou seja, de forma a se apropriarem da realidade numérica não como natural, mas como mediadora de pensamentos e produtos.

We intend to contribute with discussions about education, academic production and possible praxis exhibiting the experimental work developed in class / laboratory with the group of fifteen students of an interdisciplinary graduate program in humanities. The starting point was the diversity of practices, interests and knowledge of each researcher at the time they (not digital natives) are introduced in the field of Digital Humanities, as a discipline. The focus was on their own domain practices in digital uses to spread their reflections on the discipline, through the cooperative elaboration of an online publication, in order to understand the numerical reality, not as natural, but as a mediator of thoughts and products.

**COMUNICAÇÃO E HUMANIDADES
DIGITAIS: A VIRADA
COMPUTACIONAL E SUAS
CONTRIBUIÇÕES CRÍTICAS**
*COMMUNICATION AND DIGITAL
HUMANITIES: THE
COMPUTACIONAL TURN AND ITS
CRITICAL CONTRIBUTIONS*

Ana Carolina Vimieiro, Janine Bargas

Esse trabalho faz um retrospecto histórico das pesquisas da Comunicação que se utilizam de métodos computacionais e busca aventar sobre futuras contribuições desse campo para as humanidades digitais. Identificamos que a Comunicação entra para o terreno das humanidades digitais de forma ainda tímida no final dos anos 1990 e que é, na verdade, a recente emergência e crescente importância cultural das plataformas de mídia social que demarca uma virada rumo à adoção mais significativa de técnicas computacionais de coleta e processamento de grandes volumes de dados por pesquisadores da Comunicação. Por fim, destacamos que o campo tem muito a contribuir para o crescente criticismo do domínio de epistemologias hegemônicas nas humanidades digitais.

This work develops a historical retrospective of the Communication researches that uses computational methods and suggests future contributions of this field

to the digital humanities. It identifies that Communication enters the digital humanities field in a timid manner in the late 1990s and is, in fact, the recent emergence and cultural importance of social media platforms that marks a turning point towards the most significant adoption of computational techniques of collecting and processing large volumes of data by Communication researchers. At last, we emphasize that the field has much to contribute to the growing criticism of the domain of hegemonic epistemologies in the digital humanities.

**CIÊNCIAS SOCIAIS E
TECNOLOGIAS DIGITAIS NO
BRASIL**

*THE SOCIAL SCIENCES AND
DIGITAL TECHNOLOGIES IN BRAZIL*

Juliana Marques, Celso Castro

O rótulo das Humanidades Digitais ainda não é amplamente conhecido, ou deveríamos dizer, reivindicado pela grande área das Humanidades no Brasil. Isto não quer dizer que não haja reflexões e produções sobre tecnologia digital e com tecnologia digital em departamentos de Letras, de Artes, de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Propomos mapear, nas Ciências Sociais brasileiras, práticas, publicações, instituições e pessoas que aproximam questões, teorias e métodos de pesquisa da Antropologia, da Sociologia e da Ciência Política com questões, teorias e métodos de trabalho das Ciências Computacionais desde a década de 1980 até o presente.

The more recently coined label of Digital Humanities is not yet widely known - or should we say claimed - by humanities researchers in Brazil. This is not to say that there are no reflections and productions about digital technology and using digital technology in departments of Liberal Arts, Humanities and Applied Social Sciences. We propose to map practices, publications, institutions and people in the field of the Social Science in Brazil that link questions, theories and research methods commonly used in Anthropology, Sociology and Political Science with

questions, theories and methods of the Computational Sciences from the 1980s up to the present day.

POSTERS

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NO "YOUTUBE" - MUDANÇAS NAS RELAÇÕES DE PRODUÇÃO E DIFUSÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO NO BRASIL

SCIENTIFIC DISSEMINATION ON "YOUTUBE" - CHANGES IN THE RELATIONS OF PRODUCTION AND DIFFUSION OF SCIENTIFIC KNOWLEDGE IN BRAZIL

Larissa Silva de Santana

A divulgação científica existe desde o surgimento da ciência moderna. Contudo, observa-se que há muito tempo utiliza-se, majoritariamente, a forma escrita para a publicação e o acesso a esse conteúdo ainda hoje é, de certa forma, restrito. Com a internet, no entanto, o acesso à informação tornou-se mais tangível a um público muito maior e propiciou uma descentralização da informação científica. O meio online permite que a divulgação seja feita através de vídeos, que, atualmente, geram maior engajamento. Assim, o objetivo deste trabalho é o de observar e analisar as mudanças nas relações de produção e divulgação científica no Brasil através do Youtube.

Scientific dissemination has existed since the emergence of modern science. However, it is noted that the written form for publication has been used for a long time, and access to it is still somewhat restricted today. With the internet, however, access to information has become more tangible to a much larger audience and has provided a decentralization of scientific information. The online medium allows the disclosure to be made through videos, which, currently, generate greater engagement. Thus, the objective of this work is to observe and analyze the changes in the relations of production and scientific dissemination in Brazil through YouTube.

PRÁXIS DO COTIDIANO NIPO-BRASILEIRO: UMA PROPOSTA DE PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA *JAPANESE-BRAZILIAN DAILY LIFE: A PROPOSAL FOR MEMORY PRESERVATION*

Silvio Y. M. Miyazaki, Eliza A. T. Perez

As humanidades digitais podem preservar a memória do cotidiano dos japoneses e seus descendentes. Do projeto de pesquisa em andamento que é de formar um banco de dados digital da documentação dos nipo-brasileiros, apresentaremos a proposta de digitalização de documentos produzidos por organizações e empresas fundadas por nipo-brasileiros e das filiais de empresas japonesas, onde muitos nipo-brasileiros trabalharam; a produção cultural será contemplada com a reunião e preservação, via meio digital, de poemas, contos e romances escritos em língua japonesa no Brasil. Pretende-se com isso, reunir num espaço digital, acessível online, a memória nipo-brasileira para servir de fonte para pesquisas multidisciplinares e interdisciplinares

Digital humanities possibly will preserve the Japanese and descendants day life memory. The ongoing research proposal is to establish a digital data base from the documents written by Japanese Brazilian, we will proposal documents digitalization from organizations and firms established by Japanese Brazilian and Japanese firms' branches where many Japanese Brazilian have worked; the cultural production will be considered by poems, tales, novels written in Japanese language in Brazil. In short, we intend to gather the Japanese Brazilian memory in an open on line digital space to be a source for multidisciplinary and interdisciplinary researches.



Rio de Janeiro, Brasil