

HISTÓRIA EM FRACTAIS

Vol. 2: Recortes do tempo



Organizadores:

Fagno da Silva Soares

Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira

Gilson Pôrto Júnior



Observatório
Edições

Audiodescrição:

A capa possui formato vertical e fundo em tons envelhecidos de verde, lembrando papel antigo com textura artesanal. Na parte superior, há um grande retângulo vermelho escuro com o título "HISTÓRIA EM FRACTAIS" escrito em letras brancas grandes, espessas e texturizadas. Logo abaixo, em fonte serifada marrom, aparece o subtítulo: "Vol. 2: Recortes do tempo". No centro da composição, destaca-se a figura de uma mulher inspirada na estética clássica greco-romana. Ela parece uma estátua construída por pequenos fragmentos geométricos coloridos, semelhantes a mosaicos ou fractais. A personagem está sentada, com expressão concentrada e olhar voltado para um tablet digital que segura nas mãos. Sobre o colo, há um livro aberto, reforçando o diálogo entre conhecimento tradicional e tecnologia contemporânea. O fundo atrás da figura é dividido em duas áreas cromáticas contrastantes: à esquerda predominam tons quentes de vermelho, laranja e dourado; à direita, tons frios de azul e turquesa. Ambas as áreas são compostas por padrões triangulares e fragmentados, criando efeito visual de mosaico digital. No canto inferior esquerdo, aparece uma ampulheta dourada, simbolizando o tempo e a historicidade. No canto inferior direito, há uma espécie de corneta ou trombeta dourada antiga, associada à comunicação e à memória histórica. Na parte inferior da capa, à esquerda, lê-se "Organizadores:" seguido dos nomes: Fagno da Silva Soares, Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira e Gilson Pôrto Júnior. À direita, encontra-se a logomarca da editora Observatório Edições, composta por formas geométricas coloridas em azul, amarelo e verde, acompanhadas do nome da editora em letras pretas. A composição mistura elementos clássicos e digitais, sugerindo relações entre memória, tecnologia, fragmentação do conhecimento e interpretação histórica contemporânea. Fim da audiodescrição.

Fagno da Silva Soares
Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira
Gilson Pôrto Jr.
(Orgs.)

HISTÓRIA EM FRACTAIS
Vol. 2 – Recortes do tempo

Observatório Edições
2026

Diagramação/Projeto Gráfico: Gilson Pôrto Jr.
Arte de capa: Gilson Pôrto Jr. com uso de prompt autoral.
Publicado em: Junho/2026.

O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Considerando as legislações nacionais e internacionais de ética em pesquisa, de propriedade intelectual e de uso de imagens, os autores de cada trabalho são plenamente responsáveis por todo seu conteúdo (inclusive pelos textos, figuras e fotos nele publicadas), isentando os organizadores de qualquer responsabilidade em todas as possíveis situações.



Todos os livros publicados pelo Selo Observatório/OPAJE estão sob os direitos da Creative Commons 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Código de Catalogação Anglo-Americano (AACR2)**

H673

História em fractais. Vol. 2 – Recortes do tempo. [recurso eletrônico]. / Organização: Fagno da Silva Soares, Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira, Gilson Pôrto Jr (Orgs). – Palmas, TO: Observatório Edições, 2026.

184 p.

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-979349-3-5

1. História. 2. Historiografia. 3. Estudos Históricos I. Soares, Fagno da Silva. II. Oliveira, Giuseppe Roncalli Ponce Leon de. III. Pôrto Jr., Gilson.

CDD 907.2
CDU 930.1(082)
LCC D16

Marcelo Diniz – Bibliotecário – CRB 2/1533. Resolução CFB 184/2017.

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Observatório Edições e/ou do OPAJE/UFT. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais. Todos os artigos passaram por avaliação dos pares.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS

REITORA

Profa. Dra. Maria Santana
Ferreira dos Santos

VICE-REITOR

Prof. Dr. Marcelo Leinerker Costa

Pró-Reitor de Graduação

Profa. Dra. Valdirene de Jesus

Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação

Prof. Dr. Marcos Vinicius Giongo Alves

Pró-Reitor de Extensão e Cultura

Profa. M. Bruno Barreto

Núcleo de Pesquisa e Extensão Observatório de Pesquisas Aplicadas ao Jornalismo e ao Ensino (OPAJE-UFT)

Dr. Danilo de Melo Sousa

Dra. Eliane Marques dos Santos

Dr. Francisco Gilson Rebouças Pôrto Junior

Dr. Fernando Rodrigues Peixoto Quaresma

Dr. José Lauro Martins

Dr. Nelson Russo de Moraes

Dr. Rodrigo Barbosa e Silva

Dra. Mari Terezinha Vieira

Dr. Sinomar Soares de Carvalho Silva



SELO EDITORIAL Observatório/OPAJE CONSELHO EDITORIAL

PRESIDENTE

Prof. Dr. José Lauro Martins

Membros:

Prof. Dr. Nelson Russo de Moraes

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), Brasil

Profa. Dra. Maria Luiza Cardinale Baptista

Universidade de Caxias do Sul; Universidade Federal do Amazonas, Brasil

Profa. Dra. Thais de Mendonça Jorge

Universidade de Brasília (UnB), Brasil

Prof. Dr. Fagno da Silva Soares

Clio & MNEMÓSINE Centro de Estudos e Pesquisa em História Oral e Memória
– Instituto Federal do Maranhão (IFMA), Brasil

Prof. Dr. Luiz Francisco Munaro

Universidade Federal de Roraima (UFRR), Brasil

Prof. Dr. José Manuel Pelóez

Universidade do Minho, Portugal

Prof. Dr. Geraldo da Silva Gomes

Universidade Estadual do Tocantins, Brasil

Como Referenciar ABNT NBR 6023/2018

Documento no todo

OLIVEIRA, Giuseppe Roncalli Ponce Leon de; SOARES, Fagno da Silva; PÔRTO JR., Gilson (Orgs.). **HISTÓRIA EM FRACTAIS. Vol. 2 – Recortes do tempo**. Palmas, TO: Observatório Edições, 2026. 184 p. ISBN 978-65-979349-3-5.

Nos Capítulos

SOBRENOME, Nome; SOBRENOME, Nome. Título do capítulo. *In*: OLIVEIRA, Giuseppe Roncalli Ponce Leon de; SOARES, Fagno da Silva; PÔRTO JR., Gilson (Orgs.). **HISTÓRIA EM FRACTAIS. Vol. 2 – Recortes do tempo**. Palmas, TO: Observatório Edições, 2026, p. xx-xx.

SUMÁRIO

PREFÁCIO – A HISTÓRIA COMO FRACTAL TEMÁTICO: diálogos e recortes contemporâneos / 9

Fagno da Silva Soares, Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira e Gilson Pôrto Júnior

CAPÍTULO 1. O HISTORIADOR COMO DETETIVE DO PASSADO: Inquirindo fontes, tecendo narrativas / 19

Fagno da Silva Soares, Vera Lúcia Silva Oliveira

CAPÍTULO 2. A TEORIA DA HISTÓRIA NA ERA DIGITAL: breve balanço historiográfico no Brasil e em Portugal (2012-2022) / 41

Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira

CAPÍTULO 3. CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E SUA RELAÇÃO COM O ENSINO DA HISTÓRIA / 57

Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira, Keila Queiroz e Silva

CAPÍTULO 4. EDUCAÇÃO ESTÉTICA E MUSEOLÓGICA: Aproximações com o fazer da política pública / 71

Danilo de Melo Souza

CAPÍTULO 5. O MUSEÓLOGO, O MUSEU E A TECNOLOGIA: Relato de uma experiência / 95

José Cláudio Alves de Oliveira

CAPÍTULO 6. 'SELF-MADE MAN' E 'MULHER-MARAVILHA': mitologias contemporâneas, gênero e subjetividades / 109

Beatriz da Costa Pan Chacon, Vera Lúcia Silva Oliveira

CAPÍTULO 7. ENTRE O JOGO E O PATRIMÔNIO: Assassin's Creed Unity, Notre-Dame de Paris e os limites da reconstrução digital da memória histórica / 131

Igor Arnaldo Soares de Alencar e Francisco Gilson Rebouças Pôrto Júnior

ÍNDICE REMISSIVO / 173

SOBRE OS AUTORES E ORGANIZADORES / 179

A HISTÓRIA COMO FRACTAL TEMÁTICO: diálogos e recortes contemporâneos

A obra **HISTÓRIA EM FRACTAIS: Volume 2 - Recortes do tempo** vem a público apresentando um conjunto plural e articulado de reflexões que intentam produzir recortes diversos, explorar temáticas múltiplas e percorrer temporalidades variadas. Este volume reúne investigações e experiências ancoradas no campo da História e em áreas afins, tensionando e expandindo as fronteiras teórico-metodológicas da pesquisa histórica contemporânea. Pretende-se, assim, compor um mosaico crítico e interdisciplinar de abordagens empírico-conceituais, contribuindo para o adensamento do debate acadêmico acerca dos sentidos, deslocamentos e desafios da historiografia no tempo presente. O livro estrutura-se em eixos temáticos que contemplam desde discussões epistemológicas e teóricas até análises aplicadas, relatos de experiências e estudos

desenvolvidos em diferentes contextos socioculturais e recortes temporais.

Esta obra inaugura o segundo volume de uma série composta por dois tomos e busca constituir um ambiente dialógico no qual se manifeste um amplo espectro da História Cultural, promovendo a imersão em um rico mosaico de reflexões e práticas igualmente ancoradas na Museologia, no Patrimônio e em suas múltiplas conexões interdisciplinares. A pluralidade dos objetos de estudo aqui abordados apresenta-se, por natureza, caleidoscópica: fragmentos analíticos que, ao se articularem, revelam padrões interpretativos mais amplos, em consonância com a metáfora do fractal que inspira e estrutura esta coletânea. Os capítulos reunidos resultam do esforço coletivo de pesquisadores e pesquisadoras comprometidos com uma História crítica, socialmente implicada e sensível aos desafios do tempo presente. Sob forte inspiração interdisciplinar, a obra consolida-se como espaço de diálogo entre diferentes campos do saber, articulando abordagens teórico-metodológicas, experiências investigativas e múltiplas formas de interpretação das realidades históricas, culturais e sociais. Destarte, o Volume 2, arquitetado em sete capítulos, inaugura uma coletânea instigante que se inscreve no amplo campo da História Cultural e de suas interfaces contemporâneas. Ao acolher múltiplas perspectivas investigativas, a obra pretende afirmar-se como espaço de partilha intelectual, contribuindo para a difusão, ampliação e renovação das discussões historiográficas contemporâneas, bem como para o fortalecimento de diálogos interdisciplinares fundamentais à compreensão crítica do mundo atual.

É com especial enlevo intelectual que apresentamos o capítulo inaugural desta obra, **"O HISTORIADOR COMO DETETIVE DO PASSADO: Inquirindo fontes, tecendo narrativas"**, de autoria dos historiadores Fagno da Silva Soares e Vera Lúcia Silva Oliveira. Neste instigante texto, os autores propõem uma sofisticada modelização epistemológica do fazer historiográfico, articulando teoria da

História, micro-história, hermenêutica das fontes e reflexão narrativa em torno de uma potente metáfora interpretativa: o historiador como detetive, ogro e tecelão do passado. A partir de um fecundo diálogo com Carlo Ginzburg, Marc Bloch e Durval Muniz de Albuquerque Júnior, o capítulo ilumina a complexidade estrutural da disciplina histórica, compreendida não como simples reconstituição factual do passado, mas como operação crítica de interpretação, mediação e construção de sentidos. Ao mobilizar o paradigma indiciário ginzburguiano, os autores evidenciam que a historiografia se constitui como exercício investigativo profundamente marcado pela leitura atenta dos vestígios, das lacunas, dos silêncios e dos indícios aparentemente marginais. O historiador como “tecelão do passado” surge, assim, como inquisidor das fontes, capaz de interrogar documentos, decifrar sinais sutis e reconstruir tramas históricas invisíveis à percepção superficial. Contudo, o texto ultrapassa a dimensão puramente analítica ao demonstrar que a investigação histórica também é ato narrativo: os fragmentos do passado são entrelaçados em tecidos interpretativos que conferem inteligibilidade, densidade e coerência à experiência histórica. Trata-se, portanto, de um capítulo inaugural que não apenas introduz os debates presentes nesta coletânea, mas também estabelece uma reflexão densa e sofisticada sobre o próprio ofício do historiador, suas práticas interpretativas e os desafios epistemológicos da escrita da História em tempos marcados pela fragmentação, pela multiplicidade de narrativas e pelas disputas em torno da memória e da verdade histórica.

Em perspectiva igualmente relevante, o **Capítulo 2**, intitulado **A TEORIA DA HISTÓRIA NA ERA DIGITAL: breve balanço historiográfico no Brasil e em Portugal (2012-2022)**, de autoria do historiador *Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira*, realiza um mapeamento rigoroso e criterioso da produção recente no campo, examinando as inflexões conceituais e metodológicas decorrentes da incorporação das Humanidades Digitais ao fazer historiográfico.

O capítulo não se limita a inventariar iniciativas ou projetos; antes, interroga criticamente os impactos estruturais da virtualização dos acervos, da dataficação das fontes, da emergência dos metadados e das novas dinâmicas de circulação e publicização do conhecimento histórico. Ao examinar comparativamente os contextos brasileiro e português, o autor evidencia tanto o dinamismo do campo lusófono quanto suas assimetrias institucionais e desafios estruturais, situando o debate em perspectiva global. Trata-se, portanto, de uma análise que ultrapassa o diagnóstico conjuntural e se projeta como reflexão estratégica sobre o futuro da teoria da História em um mundo marcado pela aceleração tecnológica, pela reprodutibilidade infinita e pela transformação contínua das formas de memória e conhecimento.

Na mesma linha de aprofundamento teórico e problematização epistemológica, o **Capítulo 3, CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E SUA RELAÇÃO COM O ENSINO DA HISTÓRIA**, assinado pelos historiadores *Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira* e *Keila Queiroz e Silva*, consolida e projeta, em chave pedagógica e política, muitos dos debates que atravessam a coletânea. O texto articula de maneira rigorosa teoria da História, ensino e políticas patrimoniais, recusando a compreensão da Educação Patrimonial como mera técnica ou metodologia instrumental. Ao deslocar o foco dos monumentos consagrados para os sujeitos históricos ordinários, o capítulo tensiona a herança elitista e monumentalizante das políticas patrimoniais brasileiras, problematizando a colonialidade inscrita na seleção do que é preservado e no que é silenciado. Nesse movimento, a Educação Patrimonial emerge como prática de desnaturalização das narrativas hegemônicas e de valorização das memórias subalternizadas, conectando o ensino de História à formação da consciência histórica e da cidadania ativa. Nesse sentido, o capítulo reafirma que ensinar História não consiste apenas em transmitir conteúdos, mas em mobilizar afetos, experiências e

práticas que permitam aos estudantes reconhecer-se como protagonistas de sua própria historicidade. Ao encerrar a obra com esta reflexão, os autores sublinham o compromisso público da historiografia com a formação crítica das novas gerações. O ensino de História, quando atravessado por uma concepção democrática e plural de patrimônio, converte-se em prática emancipatória, capaz de transformar a memória em direito e o passado em horizonte de ação. Assim, o livro conclui reafirmando que a História, em seus múltiplos fractais, é também prática pedagógica, gesto político e construção coletiva de sentido.

E, noutro movimento de problematização crítica, **Capítulo 4, EDUCAÇÃO ESTÉTICA E MUSEOLÓGICA: Aproximações com o fazer da política pública**, de autoria de Danilo de Melo Souza, reflete sobre a experiência de gestão educacional do autor no período de 2005 a 2018 e a relação entre a formação estética e a sua aproximação com a política pública no Estado do Tocantins. Tem por objetivo relatar e analisar as ações de governo e a interrelação construída entre a educação básica, a cultura e o patrimônio artístico-cultural, nas escolas da rede pública e nos equipamentos de memória e salvaguarda. O estudo utilizou a metodologia de autonarrativa em pesquisa educacional. Abordagem qualitativa que utiliza as histórias de vida e as experiências pessoais do próprio pesquisador como fonte primária de dados para compreender fenômenos educativos. Neste caso específico, a partir da abordagem de autonarrativa e trajetórias profissionais, complementada pela pesquisa bibliográfica e documental sobre o tema. O trabalho apresenta a dinâmica da articulação entre educação e a formação estética, o processo de construção das políticas públicas e as possibilidades da aproximação da experiência curricular na perspectiva de uma formação integral do estudante. Embora prevista nas diretrizes curriculares nacionais, a formação estética e a vivência formativa no ambiente dos museus, casas de memória e cultura, ainda permanecem embrionárias no contexto das políticas públicas educacionais.

No **Capítulo 5**, intitulado **“O MUSEÓLOGO, O MUSEU E A TECNOLOGIA: Relato de uma experiência”**, o museólogo e pesquisador José Cláudio Alves de Oliveira apresenta uma reflexão sensível, crítica e profundamente experiencial acerca das transformações tecnológicas que atravessam o fazer museológico contemporâneo. Distanciando-se de uma abordagem meramente instrumental da técnica, o autor constrói um texto marcado pela articulação entre memória profissional, prática museológica e pensamento crítico sobre os impactos da tecnologia nos processos de documentação, comunicação e mediação cultural. Ao narrar experiências vividas desde a década de 1990, o capítulo revela a maneira pela qual a Museologia foi progressivamente atravessada pelas transformações tecnológicas da contemporaneidade, deslocando-se de práticas analógicas para ecossistemas digitais complexos. A documentação museológica, os bancos de dados iconográficos, os suportes audiovisuais e os sistemas de informação aparecem, no texto, não apenas como ferramentas operacionais, mas como dispositivos capazes de redefinir as formas de produção, circulação e acesso ao conhecimento museológico. Nesse sentido, a tecnologia é compreendida menos como fim em si mesma e mais como mediação cultural que reconfigura as relações entre museu, patrimônio e sociedade. Particularmente instigante é a forma pela qual o autor articula técnica e crítica social, recusando tanto o tecnicismo deslumbrado quanto o conservadorismo resistente às transformações digitais. Ao refletir sobre a Nova Museologia, a Sociomuseologia e as humanidades contemporâneas, José Cláudio Alves de Oliveira evidencia que o museu do século XXI exige uma integração cada vez mais intensa entre inovação tecnológica, democratização do acesso e ampliação das experiências sensíveis do público. A técnica, nesse horizonte, deixa de ser mero suporte e converte-se em linguagem constitutiva das práticas museológicas contemporâneas. Ao final, o capítulo ultrapassa a condição de simples “relato de experiência” para consolidar-se como reflexão

epistemológica sobre os rumos da Museologia na contemporaneidade. José Cláudio Alves de Oliveira evidencia que o fazer museológico, diante das transformações tecnológicas do presente, exige constante reinvenção metodológica, abertura interdisciplinar e compromisso social. Trata-se de um texto que reafirma o museu não apenas como espaço de preservação da memória, mas como ambiente dinâmico de circulação de saberes, experimentação tecnológica e democratização cultural, oferecendo importantes contribuições para os debates sobre Museologia digital, acessibilidade e patrimônio na sociedade contemporânea.

Já o **Capítulo 6**, intitulado **“SELF-MADE MAN’ E ‘MULHER-MARAVILHA’: mitologias contemporâneas, gênero e subjetividades”**, das historiadoras **Beatriz da Costa Pan Chacon** e **Vera Lúcia Silva Oliveira**, concentra-se nas complexas articulações entre cultura de massa, gênero, neoliberalismo e produção de subjetividades na contemporaneidade. A partir de uma abordagem ancorada na História Cultural, nos Estudos de Gênero e na crítica da cultura midiática, as autoras investigam como figuras aparentemente distintas o *self-made man* e a Mulher-Maravilha operam como mitologias contemporâneas profundamente vinculadas às estruturas simbólicas do capitalismo neoliberal. Mais do que personagens ou expressões populares, ambos são analisados como dispositivos culturais que modelam comportamentos, expectativas sociais e formas de reconhecimento, produzindo representações normativas sobre masculinidade, feminilidade, sucesso e poder. O capítulo demonstra que a cultura midiática contemporânea não apenas entretém, mas participa ativamente da fabricação de identidades e subjetividades. Nesse sentido, o *self-made man* emerge como arquétipo da masculinidade neoliberal baseada na meritocracia, na produtividade e no empreendedorismo de si, enquanto a Mulher-Maravilha aparece como representação ambivalente do feminino: simultaneamente símbolo de emancipação e objeto de mercantilização estética. As autoras evidenciam, assim, como tais

figuras condensam tensões entre autonomia e controle, empoderamento e disciplinamento, liberdade e performance social. Ao dialogarem com autores como Roland Barthes, Judith Butler, Byung-Chul Han, Raewyn Connell, Pierre Bourdieu, Angela McRobbie e bell hooks, as pesquisadoras constroem uma análise sofisticada acerca da maneira pela qual os mitos contemporâneos naturalizam relações de poder e legitimam determinadas formas de subjetivação. O texto revela como masculinidades e feminilidades são continuamente performadas e reguladas pelas narrativas da cultura pop, da publicidade, das redes sociais e da indústria cultural, convertendo o heroísmo contemporâneo em tecnologia de gestão da vida cotidiana. Ao problematizar as ambiguidades presentes tanto no *self-made man* quanto na Mulher-Maravilha, o texto contribui significativamente para os debates contemporâneos sobre gênero, mídia e cultura. As autoras demonstram que as representações heroicas operam simultaneamente como mecanismos de identificação subjetiva e instrumentos de reprodução ideológica, reforçando padrões normativos de sucesso, beleza, força e reconhecimento social. Trata-se, portanto, de um capítulo intelectualmente denso e teoricamente refinado, que reafirma a potência crítica dos Estudos de Gênero e da História Cultural para a compreensão das formas contemporâneas de poder, consumo e produção de identidades.

Encerrando a obra, o capítulo 7, **ENTRE O JOGO E O PATRIMÔNIO: Assassin's Creed Unity, Notre-Dame de Paris e os limites da reconstrução digital da memória histórica**, os autores Igor Arnaldo Soares de Alencar e Francisco Gilson Rebouças Pôrto Júnior, analisam o caso envolvendo o jogo *Assassin's Creed Unity* e o incêndio da Catedral de Notre-Dame de Paris em 2019, discutindo os limites e potencialidades dos jogos digitais como mediadores da memória histórica e do patrimônio cultural. O texto demonstra que, embora o jogo tenha criado uma representação visual detalhada da catedral, ele não serviu como base técnica para sua reconstrução

arquitetônica, processo que exigiu escaneamentos a laser, documentação científica e trabalho especializado. A pesquisa argumenta que a associação pública entre o jogo e a restauração revela a crescente importância das tecnologias digitais e da cultura gamer na circulação contemporânea da memória. O estudo examina Notre-Dame como patrimônio simbólico, discute os jogos digitais como formas de experiência histórica imersiva e analisa a diferença entre verossimilhança visual e precisão documental. Também aborda patrimônio digital, museologia e educação patrimonial, defendendo que jogos podem ampliar o contato do público com monumentos históricos quando mediados criticamente. Conclui que *Assassin's Creed Unity* não reconstruiu Notre-Dame materialmente, mas contribuiu para sua permanência simbólica no imaginário digital contemporâneo.

Destarte, sejam todos bem-vindos ao universo caleidoscópico de **HISTÓRIA EM FRACTAIS: Volume 2 - Recortes do tempo** –, obra que se propõe a constituir-se como caixa de ressonâncias das múltiplas reverberações do tempo no presente. Se o fractal designa uma forma que se repete em escalas variadas, preservando padrões na diferença, também a História se manifesta como tessitura de fragmentos que, longe de dispersos, compõem desenhos complexos e reiterativos da experiência humana. Vivemos sob um regime de historicidade profundamente tensionado pela cultura digital, que reconfigura não apenas os suportes documentais, mas os próprios fundamentos do fazer historiográfico. A fluidez, a reprodutibilidade e a efemeridade dos registros digitais desafiam noções clássicas de permanência, autenticidade e autoridade documental. O documento já não se apresenta como vestígio estável; ele circula, transforma-se, replica-se, desaparece. O arquivo deixa de ser apenas lugar de guarda e converte-se em sistema dinâmico de fluxos informacionais. Nestes termos, desejamos que as reflexões, provocações e experiências aqui reunidas transcendam expectativas iniciais e inspirem novos desdobramentos

investigativos. Que cada capítulo funcione como fractal interpretativo parte que remete ao todo, fragmento que revela estruturas, prática que projeta horizontes. Esta obra a isso se propõe: abrir caminhos, tensionar certezas, multiplicar perspectivas. Saudações históricas. Evoé!

Palmas, junho de 2026

Fagno da Silva Soares
Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira
Gilson Pôrto Júnior

O HISTORIADOR COMO DETETIVE DO PASSADO: Inquirindo fontes, tecendo narrativas

Fagno da Silva Soares
Vera Lúcia Silva Oliveira

Introdução

A prática historiográfica sempre se constituiu em um território de tensões epistemológicas e metodológicas, em que a reconstrução do passado exige tanto rigor investigativo quanto sensibilidade interpretativa. Carlo Ginzburg, a partir de suas contribuições à micro-história, propõe a metáfora do historiador como detetive, destacando que o trabalho histórico não se reduz à mera acumulação de fatos, mas envolve a análise minuciosa de vestígios fragmentários. Cada documento, registro ou testemunho histórico funciona como um indício que precisa ser interrogado, contextualizado e confrontado, de modo a revelar padrões e significados muitas vezes sutis ou invisíveis à primeira análise.

Entretanto, a historiografia não se limita à investigação: ela também é narrativa. O historiador, nesse sentido, aproxima-se do romancista do passado, pois é responsável por articular

acontecimentos, experiências humanas e processos sociais em narrativas coerentes, capazes de transmitir sentido e inteligibilidade ao leitor. O discurso histórico, portanto, constitui-se como uma construção crítica que negocia entre evidência e interpretação, entre o rigor científico e a criatividade narrativa, na busca por uma compreensão da “verdade histórica” que não se confunde com a reprodução literal do passado.

Essa dimensão narrativa do trabalho historiográfico encontra respaldo na metáfora de Durval Muniz de Albuquerque Júnior, para quem a história se assemelha a um tecido. O passado é composto por múltiplos fios documentos, memórias, relatos e vestígios que se entrelaçam em padrões complexos. O historiador atua como tecelão: organiza e articula esses fios, reconhecendo suas lacunas e fragilidades, mas produzindo, ao final, uma narrativa significativa e intelectualmente coerente. Essa concepção reforça a ideia de que a construção da história envolve simultaneamente análise detalhada, síntese interpretativa e sensibilidade para conexões sutis, tornando o historiador mediador entre vestígios dispersos e conhecimento compreensível.

A problemática que orienta este artigo reside na tensão entre evidência histórica e narrativa: como o historiador, a partir de fontes fragmentárias e heterogêneas, constrói uma narrativa que seja simultaneamente rigorosa e inteligível? Como se articulam, na prática historiográfica, os papéis de detetive e de romancista do passado, e de que forma essas dimensões contribuem para a produção de sentido histórico?

Diante dessa problemática, os objetivos do estudo são: analisar a prática historiográfica sob a perspectiva do historiador como detetive, enfatizando o processo de inquirição das fontes e interpretação de indícios; refletir sobre a dimensão narrativa da história, considerando o historiador como romancista e tecelão do passado; e discutir como essas abordagens dialogam na construção

de narrativas históricas que articulam rigor metodológico e inteligibilidade interpretativa.

Ao explorar a interseção entre investigação e narrativa, este artigo propõe compreender o historiador não apenas como reprodutor de fatos, mas como mediador crítico do passado, capaz de transformar fragmentos dispersos em narrativas estruturadas, contribuindo para o entendimento do passado de forma analítica, criativa e epistemologicamente fundamentada.

1. O Historiador como Detetive e Tecelão: Um Debate Teórico

O historiador, em sua prática, ocupa um espaço ambíguo e fecundo, simultaneamente o do detetive e o do tecelão. Carlo Ginzburg, ao refletir sobre os fundamentos da micro-história, observa que “o historiador trabalha como um detetive, que reúne indícios, percebe sinais aparentemente triviais e os coloca em relação uns com os outros, tentando reconstruir o que não está imediatamente visível” (GINZBURG, 1989, p. 28). Nessa perspectiva, a história não se apresenta como dado pré-formado ou registro passivo do passado; ela se configura como um problema epistemológico a ser investigado. Cada documento, vestígio ou testemunho histórico torna-se, assim, um fragmento enigmático que demanda interpretação meticulosa e criteriosa, funcionando como peça de um intrincado quebra-cabeça cujas conexões e padrões permanecem, muitas vezes, invisíveis à análise superficial.

Todavia, a investigação minuciosa não esgota o alcance do trabalho historiográfico. Durval Muniz de Albuquerque Júnior oferece uma concepção complementar ao conceber a história como tecido: “O historiador é tecelão de narrativas, entrelaçando fatos, documentos e memórias de maneira a produzir um tecido coerente, que revele a complexidade e a densidade do passado” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2017, p. 45). Sob essa ótica, o historiador transcende o papel de mero investigador, assumindo a função de articulador de sentidos; é ele quem confere forma e inteligibilidade

aos fragmentos dispersos, estruturando uma narrativa que simultaneamente preserva o rigor analítico e manifesta a densidade e a coerência interpretativa do passado.

A convergência dessas duas metáforas evidencia que a prática historiográfica não pode ser compreendida de maneira unidimensional. Enquanto o historiador-detetive enfatiza a análise minuciosa dos vestígios, a atenção às lacunas, a interpretação dos indícios e a reconstrução de relações sutis entre eventos aparentemente desconectados, o historiador-tecelão revela a necessidade de integrar tais fragmentos em uma narrativa estruturada, capaz de traduzir complexidade em inteligibilidade. Assim, a investigação e a narrativa não se opõem, mas se complementam: os indícios isolados ganham sentido quando articulados em padrões interpretativos, enquanto a trama construída depende da fidelidade e da profundidade da análise dos vestígios. Nesse entrelaçamento, a historiografia se apresenta como um empreendimento simultaneamente analítico e criativo, no qual rigor metodológico e sensibilidade interpretativa se encontram, permitindo ao historiador não apenas decifrar o passado, mas também produzir uma narrativa que seja epistemologicamente consistente, esteticamente articulada e capaz de iluminar os significados complexos que o tempo histórico encerra.

O diálogo entre essas duas perspectivas evidencia a intrincada complexidade do ofício historiográfico, que se situa na interseção entre investigação crítica e elaboração narrativa. Na função de detetive, o historiador confronta vestígios fragmentários, lacunas e incertezas, perscrutando indícios que permitam inferir processos, intenções e contextos, como se decodificasse signos ocultos que emergem apenas mediante análise rigorosa e atenta. Na posição de tecelão, por sua vez, ele organiza essas descobertas em padrões narrativos articulados, capazes não apenas de descrever o passado, mas de interpretá-lo, conferindo-lhe significado e densidade histórica. Tal dupla função demonstra que a construção

da história não se processa de maneira linear ou mecânica; ela exige uma alternância constante entre a minúcia investigativa e a síntese interpretativa, entre a detecção de sinais e a elaboração de sentidos, configurando a historiografia como um empreendimento simultaneamente analítico e criativo.

Ginzburg enfatiza que a micro-história “mostra como pequenas evidências podem iluminar grandes estruturas históricas” (GINZBURG, 1989, p. 37), ressaltando a importância da precisão investigativa e da atenção às sutilezas contidas nos vestígios. Complementarmente, Albuquerque Júnior argumenta que “o tecido da história não pode ser compreendido apenas pela análise isolada dos fios; é preciso reconhecer o entrelaçamento, a trama e a textura que conferem sentido ao todo” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2017, p. 48), sublinhando a necessidade de síntese interpretativa para conferir coerência e densidade à narrativa histórica. Dessa forma, a micro-análise detetivesca e a construção tecidual revelam-se práticas interdependentes: o rigor da investigação fundamenta a narrativa, ao passo que a narrativa oferece os padrões interpretativos que tornam inteligíveis os vestígios analisados, consolidando a história como disciplina que conjuga evidência e sentido, fragmento e trama, pesquisa e criação intelectual.

Do ponto de vista metodológico, o diálogo entre as metáforas do historiador-detetive e do historiador-tecelão evidencia a necessidade de que o pesquisador cultive simultaneamente rigor investigativo e sensibilidade interpretativa. Cada fonte histórica constitui um fragmento de evidência que, isoladamente, possui valor limitado; é a habilidade do historiador em estabelecer relações, conexões e padrões entre esses fragmentos que transforma dados dispersos em conhecimento historicamente significativo. Nesse processo, o historiador não atua meramente como transmissor de fatos, mas como mediador entre passado e presente, articulando vestígios e significados de maneira a construir narrativas que sejam,

ao mesmo tempo, epistemologicamente sólidas e inteligíveis para o leitor contemporâneo.

Compreender o historiador como detetive e tecelão implica reconhecer que a prática historiográfica transcende a simples acumulação de fontes ou a elaboração de narrativas literárias. Trata-se de um processo dialético em que investigação e interpretação, análise minuciosa e síntese narrativa, fragmentos e tecido, se entrelaçam de forma complexa e interdependente. Essa abordagem permite apreender a história como um empreendimento intelectual que conjuga precisão científica e criatividade interpretativa, em que cada evidência é ao mesmo tempo ponto de partida para descobertas e elemento constitutivo de uma trama interpretativa mais ampla.

Além disso, essa perspectiva evidencia que a história não é um produto acabado nem um reflexo neutro do passado, mas uma construção dinâmica e reflexiva. A tensão entre o rigor da detecção de indícios e a sensibilidade para organizar narrativamente os fragmentos destaca o caráter heurístico da disciplina: o historiador deve simultaneamente decodificar sinais, inferir contextos e imaginar conexões plausíveis, enquanto preserva a coerência metodológica e a integridade epistemológica do seu trabalho. Em última instância, a prática historiográfica revela-se como um processo criativo e crítico, capaz de transformar vestígios dispersos em narrativas densas, articuladas e capazes de iluminar a complexidade do passado, consolidando a história como campo de saber que une investigação rigorosa e elaboração interpretativa sofisticada.

Neste sentido, faz-se mister tratar do paradigma indiciário, conforme desenvolvido por Carlo Ginzburg, constitui uma abordagem epistemológica que desloca o olhar do historiador do macro para o micro, valorizando sinais, indícios e vestígios aparentemente marginais como fontes de conhecimento sobre o passado. Diferentemente de métodos que priorizam grandes

narrativas estruturais ou documentos oficiais, o paradigma indiciário centra-se na leitura minuciosa de fragmentos, pistas ou marcas sutis que revelam dimensões históricas não evidentes à primeira vista. Ginzburg argumenta que, assim como o detetive reúne indícios para reconstruir um crime, o historiador deve analisar minuciosamente cada vestígio histórico, relacionando elementos dispersos para inferir processos, intenções e significados ocultos (GINZBURG, 1989). Este enfoque não considera os documentos como verdades absolutas, mas como objetos carregados de sinais interpretativos que exigem decodificação cuidadosa.

No núcleo do paradigma indiciário está a atenção à detalhe e à trama micro-histórica, na qual elementos mínimos uma anotação marginal, uma expressão linguística, uma omissão ou contradição podem revelar estruturas sociais, culturais e simbólicas mais amplas. Ginzburg exemplifica esse procedimento com o estudo de perseguições, rituais ou práticas populares, mostrando como indícios dispersos, quando interpretados com rigor, podem iluminar fenômenos históricos complexos. A chave do paradigma é a constatação de que o visível e o ostensivo não contam toda a história; o invisível, o negligenciado ou o aparentemente irrelevante, quando lido indiciariamente, permite reconstruir dimensões do passado que permaneceriam inacessíveis a métodos tradicionais de análise.

O paradigma indiciário também implica uma postura epistemológica específica, caracterizada por cautela, sensibilidade interpretativa e persistência investigativa. O historiador deve manter uma atitude de inquirição constante, reconhecendo que cada fragmento carrega múltiplos significados potenciais e que a interpretação exige confrontação cruzada de evidências, inferência e raciocínio probabilístico. Ginzburg sublinha que o indício nunca fala sozinho: é sempre o resultado de uma relação entre o vestígio, o contexto histórico e o olhar atento do historiador, que atua como mediador entre o que está presente e o que precisa ser inferido. Essa

abordagem torna a micro-história uma disciplina profundamente reflexiva e meticulosa, na qual o rigor metodológico e a sensibilidade interpretativa são inseparáveis.

Finalmente, o paradigma indiciário transforma a prática historiográfica ao propor que o conhecimento histórico não se dá pela simples acumulação de documentos, mas pela construção de cadeias interpretativas que conectam fragmentos dispersos e aparentemente desconexos. Ele redefine o estatuto da evidência, tornando o pequeno significativo, o marginal revelador, e o ausente produtivo. Ao adotar essa perspectiva, o historiador não busca apenas narrar fatos, mas reconstruir processos complexos, intenções implícitas e práticas sociais sutis, oferecendo uma compreensão mais rica e densa do passado. Em última análise, o paradigma indiciário consolida-se como uma metodologia que combina precisão, criatividade interpretativa e rigor epistemológico, revelando dimensões históricas invisíveis e reforçando a historiografia como um exercício analítico e investigativo de alta complexidade.

2. O historiador como detetive das fontes e tecelão das narrativas: inquirição, evidência e narrativa

A prática historiográfica revela-se como um espaço complexo e multifacetado, em que o historiador ocupa simultaneamente o papel de detetive e de tecelão, articulando investigação rigorosa e construção narrativa. Na dimensão detetivesca, inspirada nas reflexões de Carlo Ginzburg, o historiador se aproxima de um inquisidor das fontes históricas: cada documento, vestígio ou testemunho constitui um fragmento enigmático que exige interpretação minuciosa e criteriosa. Como observa Ginzburg, "o historiador trabalha como um detetive, que reúne indícios, percebe sinais aparentemente triviais e os coloca em relação uns com os outros, tentando reconstruir o que não está imediatamente visível" (GINZBURG, 1989, p. 28). Nesse sentido, a historiografia não se limita à acumulação de dados; ela se configura como um labor

interpretativo, em que lacunas, ambiguidades e contradições tornam-se elementos produtivos do conhecimento histórico, convidando o historiador a decodificar vestígios que, à primeira vista, podem parecer insignificantes ou desconectados.

A função inquisitiva do historiador evidencia que o trabalho com fontes não é neutro nem passivo: requer constante questionamento, confronto crítico e detecção de sinais sutis, desde marcas textuais e lacunas documentais até indícios de contextos sociais, culturais e políticos que perpassam os registros históricos. Cada fragmento é potencialmente revelador, mas só adquire sentido quando interpretado à luz de outros vestígios, pressupondo um rigor metodológico que permite articular evidência e inferência. Nessa perspectiva, a investigação histórica assemelha-se a uma prática hermenêutica intensa, na qual o historiador deve decifrar intenções, relações de poder e significados subjacentes, reconhecendo simultaneamente a parcialidade, a seletividade e a limitação inerentes às fontes.

Ao mesmo tempo, a metáfora do historiador-tecelão, proposta por Durval Muniz de Albuquerque Júnior, enfatiza que a apreensão do passado não se esgota na detecção de indícios, mas exige síntese interpretativa e organização narrativa. Como afirma Albuquerque Júnior, “o historiador é tecelão de narrativas, entrelaçando fatos, documentos e memórias de maneira a produzir um tecido coerente, que revele a complexidade e a densidade do passado” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2017, p. 45). Os fragmentos coletados, sob a perspectiva detetivesca, tornam-se fios que, entrelaçados com outros elementos, produzem padrões interpretativos capazes de conferir inteligibilidade e densidade ao discurso histórico. Assim, investigação e narrativa não são dimensões separadas ou opostas; antes, constituem um continuum metodológico, em que o rigor analítico sustenta a elaboração narrativa, e a narrativa, por sua vez, organiza e revela os sentidos contidos nos indícios.

A articulação dessas duas metáforas permite compreender o historiador como mediador ativo entre passado e presente, cuja prática é simultaneamente crítica e criativa. Ao questionar cada fonte, interrogar lacunas e decifrar sinais sutis, o historiador-detetive constrói os elementos necessários para que o historiador-tecelão possa tecer um relato coerente e significativo. Essa dinâmica evidencia a dialeticidade da historiografia: análise detalhada e síntese interpretativa, fragmentos e tecido, investigação e elaboração narrativa interpenetram-se em um processo complexo, capaz de transformar vestígios dispersos em conhecimento historicamente relevante.

Finalmente, considerar o historiador como inquisidor das fontes históricas amplia a compreensão do ofício para além da simples descrição do passado: trata-se de um exercício de sensibilidade crítica, reflexão epistemológica e criatividade metodológica, no qual cada evidência é interrogada, confrontada e integrada a um tecido interpretativo que ilumina a complexidade do passado. O historiador, assim, é simultaneamente investigador, intérprete e narrador, articulando rigor, inteligibilidade e densidade interpretativa em narrativas capazes de refletir a intrincada tessitura temporal, social e cultural que constitui a experiência histórica.

O historiador, na dimensão detetivesca de sua prática, assume o papel de inquisidor das fontes, mobilizando uma atenção minuciosa e crítica aos vestígios do passado. Cada documento, registro ou testemunho é abordado não como dado pronto, mas como fragmento carregado de significados potenciais, cujas lacunas, ambiguidades e silêncios exigem interpretação cuidadosa. Inspirado nas reflexões de Carlo Ginzburg, o historiador-detetive busca decifrar sinais sutis e indícios dispersos, estabelecendo relações entre elementos aparentemente desconectados e reconstruindo processos históricos que não estão imediatamente visíveis (GINZBURG, 1989). Nesse exercício, a análise crítica das fontes torna-se uma investigação epistemológica, na qual a leitura atenta, o

cotejo rigoroso e a problematização dos dados permitem transformar fragmentos isolados em indícios interpretativamente significativos, iluminando aspectos do passado que permanecem ocultos à primeira abordagem.

Simultaneamente, a função do historiador como tecelão das narrativas enfatiza a dimensão construtiva da historiografia, na qual os fragmentos analisados são integrados em um tecido interpretativo coerente e inteligível. Durval Muniz de Albuquerque Júnior observa que “o historiador é tecelão de narrativas, entrelaçando fatos, documentos e memórias de maneira a produzir um tecido coerente, que revele a complexidade e a densidade do passado” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2017, p. 45). Essa síntese narrativa não consiste apenas em organizar informações, mas em conferir significado às evidências, relacionando indícios isolados e articulando padrões interpretativos que evidenciem processos, tensões e significados sociais, políticos e culturais. Ao integrar a minúcia investigativa à elaboração narrativa, o historiador transforma a investigação detetivesca em um discurso historiográfico estruturado, capaz de iluminar a complexidade do passado, mediar o diálogo entre vestígios e interpretação e produzir conhecimento historicamente consistente, crítico e reflexivo.

3. Entre Indícios e Tramas: O Historiador como Detetive, Ogro e Tecelão do Passado

A prática historiográfica exige que o historiador se situe de forma crítica e reflexiva diante das fontes, tratando-as não como meros repositórios de dados, mas como objetos historicamente construídos, carregados de intenções, vieses, tensões sociais e contextos culturais específicos. Essa problematização não constitui um exercício formal ou meramente técnico; ao contrário, representa o cerne da investigação histórica, na medida em que cada documento, registro ou testemunho deve ser interpelado, confrontado e contextualizado, revelando tanto o que comunica

explicitamente quanto o que permanece subentendido ou silenciado. Carlo Ginzburg, ao refletir sobre a micro-história, enfatiza que o historiador atua como detetive, reunindo indícios, percebendo sinais aparentemente triviais e relacionando-os de modo a reconstruir dimensões do passado que não se apresentam imediatamente à visão superficial (GINZBURG, 1989). Nessa perspectiva, a fonte histórica não se limita a um dado bruto a ser transcrito ou reproduzido; ela constitui um espaço de tensão e interrogação, cujas contradições, lacunas e silêncios não apenas desafiam o pesquisador, mas tornam-se elementos fundamentais na produção de conhecimento historicamente significativo.

Nesse contexto, o historiador assume o papel de inquisidor dos vestígios, conduzindo uma leitura atenta e criteriosa que busca decifrar camadas ocultas de significado, reconstruir processos subjacentes e identificar relações entre eventos dispersos. Cada fragmento é avaliado não apenas pelo que contém explicitamente, mas também pela sua capacidade de iluminar padrões, intenções e dinâmicas sociais mais amplas. A problematização das fontes, portanto, não se reduz à crítica documental tradicional; ela implica uma interação dialética entre indício e interpretação, entre evidência e hipótese, exigindo do historiador perspicácia investigativa, sensibilidade analítica e rigor epistemológico. Ao adotar essa postura, o historiador não apenas descobre o passado, mas também transforma vestígios dispersos em um mosaico interpretativo capaz de revelar dimensões antes invisíveis, consolidando a história como disciplina que conjuga investigação, reflexão crítica e construção de sentido.

Essa função crítica e inquisitiva aproxima o historiador da metáfora de Marc Bloch sobre o historiador como ogro, que devora as fontes sem receio, mas sempre com discernimento e rigor metodológico (BLOCH, 1949). Ao se engajar de maneira intensa e muitas vezes inclemente com os vestígios, o historiador-ogro problematiza cada documento, questiona sua procedência e

validade, confronta contradições e busca extrair significados que não emergem de uma leitura superficial. Essa postura evidencia que a relação com a fonte é necessariamente ativa, interrogativa e interpretativa, e que a construção do conhecimento histórico depende do constante exame crítico, da disposição para desconstruir aparências e da capacidade de articular múltiplas camadas de sentido.

Paralelamente, a metáfora do historiador como tecelão, proposta por Durval Muniz de Albuquerque Júnior, destaca a dimensão construtiva da historiografia: os fragmentos analisados, cuidadosamente examinados na função detetivesca, são integrados em um tecido interpretativo que confere coerência, densidade e inteligibilidade à narrativa histórica (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2017). O historiador-tecelão não se limita a compilar evidências; ele organiza, relaciona e entrelaça indícios e interpretações, criando padrões que revelam processos, tensões e significados subjacentes à realidade histórica. A síntese narrativa, nesse sentido, não é mera disposição estética de informações, mas uma operação epistemológica que traduz a complexidade do passado em conhecimento inteligível, preservando simultaneamente rigor e reflexão crítica.

A articulação entre essas funções – detetive, ogro e tecelão – evidencia que a historiografia é, ao mesmo tempo, analítica e criativa, rigorosa e interpretativa. A problematização das fontes, quando combinada à capacidade de tecer narrativas coerentes, permite ao historiador transformar fragmentos dispersos em padrões significativos, oferecendo uma visão do passado que transcende a mera cronologia de eventos. Assim, a investigação histórica se configura como um empreendimento dialético e interdependente: a minúcia analítica fundamenta a narrativa, enquanto a narrativa ilumina, organiza e dá sentido às evidências, consolidando a história como disciplina capaz de mediar entre vestígios, interpretação e construção de sentido epistemológico.

Marc Bloch, por sua vez, propõe a metáfora do historiador como ogro, capaz de devorar documentos e fontes sem temor, mas sempre filtrando-os com rigor crítico e discernimento reflexivo: “O historiador deve ser como um ogro, mastigando, digerindo e transformando em conhecimento o que encontra nas fontes” (BLOCH, 1949, p. 36). Essa imagem enfatiza a necessidade de um engajamento ativo, intenso e, por vezes, inclemente com os vestígios históricos, no qual o pesquisador não se limita a absorver dados, mas problematiza sua confiabilidade, examina sua gênese, confronta contradições e articula seu sentido em relação a outros elementos contextuais e documentais. O historiador-ogro atua, portanto, de maneira crítica e perspicaz, destrinchando cada vestígio em sua complexidade e revelando camadas de significado que somente emergem de uma leitura reflexiva, minuciosa e persistente.

Essa postura, longe de reduzir-se a um rigor puramente formal, implica a consciência de que toda fonte histórica é simultaneamente produto e registro de práticas sociais, econômicas, políticas e culturais, e que cada fragmento contém tensões e interesses que devem ser examinados. Nesse sentido, a função de “ogro” complementa a do historiador-detetive: enquanto o detetive identifica sinais, indícios e pistas dispersas, estabelecendo conexões sutis entre elementos aparentemente desconexos, o historiador-ogro aprofunda-se na análise crítica, triturando os vestígios e extraindo padrões interpretativos que permitirão compreender processos subjacentes, intenções ocultas e dinâmicas sociais complexas.

Quando essas duas funções são articuladas à perspectiva do historiador como tecelão, proposta por Durval Muniz de Albuquerque Júnior, emerge uma concepção integrada da historiografia, na qual investigação rigorosa, crítica das fontes e elaboração narrativa coexistem de maneira dialética (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2017). Os fragmentos analisados e problematizados não permanecem isolados; pelo contrário, são entrelaçados em uma

trama interpretativa coerente, conferindo densidade, inteligibilidade e significado às narrativas históricas. O historiador-tecelão transforma vestígios dispersos em padrões e conexões, articulando elementos evidenciais e interpretativos em uma narrativa capaz de iluminar a complexidade do passado e de sua tessitura social, política e cultural.

Essa articulação entre funções analíticas e construtivas evidencia que a historiografia não se configura como um registro linear ou neutro do passado, mas como um empreendimento intelectual sofisticado, em que investigação, interpretação e narrativa se entrelaçam. O historiador deve simultaneamente decodificar sinais, problematizar fontes, extrair padrões interpretativos e organizar os vestígios em estruturas narrativas coerentes, consolidando o ofício histórico como uma prática que exige sagacidade investigativa, rigor epistemológico, sensibilidade interpretativa e capacidade de síntese criativa. Dessa maneira, a história torna-se não apenas uma disciplina de registro, mas uma arte intelectual de transformação dos vestígios em conhecimento denso, crítico e epistemologicamente fundamentado, capaz de revelar dimensões do passado que permanecem invisíveis à percepção superficial.

4. O Historiador-Ogro, o historiador-detetive e o historiador-tecelão

A prática historiográfica exige que o historiador se situe de forma crítica e reflexiva diante das fontes, percebendo-as não como meros repositórios de dados, mas como objetos historicamente construídos, carregados de intenções, vieses, tensões sociais e contextos culturais específicos. Essa problematização não constitui um exercício formal ou técnico; ela constitui o cerne da investigação histórica, na medida em que cada documento, registro ou testemunho deve ser interrogado, confrontado e contextualizado, revelando tanto o que comunica explicitamente quanto o que permanece subentendido ou silenciado. Carlo Ginzburg, ao refletir

sobre a micro-história, enfatiza que o historiador atua como detetive, reunindo indícios, percebendo sinais aparentemente triviais e relacionando-os de modo a reconstruir dimensões do passado que não se apresentam imediatamente à visão superficial (GINZBURG, 1989). Sob essa perspectiva, a fonte histórica não é um dado bruto a ser transcrito ou reproduzido, mas um espaço de tensão e interrogação, cujas contradições, lacunas e silêncios não apenas desafiam o pesquisador, mas se constituem em elementos fundamentais para a produção de conhecimento historicamente significativo.

Nesse contexto, o historiador assume o papel de inquisidor dos vestígios, conduzindo uma leitura atenta e criteriosa que busca decifrar camadas ocultas de significado, reconstruir processos subjacentes e identificar relações entre eventos dispersos. Cada fragmento é avaliado não apenas pelo que contém explicitamente, mas também pela sua capacidade de iluminar padrões, intenções e dinâmicas sociais mais amplas. A problematização das fontes, portanto, não se reduz à crítica documental tradicional; ela implica uma interação dialética entre indício e interpretação, entre evidência e hipótese, exigindo do historiador perspicácia investigativa, sensibilidade analítica e rigor epistemológico. Ao adotar essa postura, o historiador não apenas descobre o passado, mas transforma vestígios dispersos em um mosaico interpretativo capaz de revelar dimensões antes invisíveis, consolidando a história como disciplina que conjuga investigação, reflexão crítica e construção de sentido.

A metáfora do historiador como ogro, proposta por Marc Bloch, amplia essa concepção ao enfatizar o engajamento ativo e intenso que a análise das fontes exige. Ao afirmar que "o historiador deve ser como um ogro" (BLOCH, 1949, p. 36), Bloch sublinha que a história não se constrói pela simples leitura ou acumulação de documentos, mas pela devoração crítica, pela problematização de cada vestígio e pela capacidade de extrair significados ocultos. O

historiador-ogro confronta contradições, interroga lacunas e interpreta intenções e vieses implícitos, destrinchando os vestígios em sua complexidade. Essa postura evidencia que a relação com a fonte é necessariamente ativa, inquisitiva e interpretativa, e que a construção do conhecimento histórico depende do exame persistente, da disposição para desconstruir aparências e da capacidade de articular múltiplas camadas de sentido.

Essa função de ogro complementa e potencializa a do historiador-detetive: enquanto o detetive identifica sinais, pistas e indícios, estabelecendo conexões entre elementos aparentemente desconexos, o ogro aprofunda-se na análise, triturando os vestígios e extraíndo padrões interpretativos que se tornam a base para a narrativa histórica. Quando essa abordagem crítica é articulada à perspectiva do historiador como tecelão, proposta por Durval Muniz de Albuquerque Júnior, emerge uma concepção integrada da historiografia, na qual investigação rigorosa, crítica epistemológica das fontes e elaboração narrativa coexistem de maneira dialética (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2017). Os fragmentos problematizados não permanecem isolados; eles são entrelaçados em uma trama interpretativa coerente, conferindo densidade, inteligibilidade e significado às narrativas históricas.

O historiador-tecelão, nesse contexto, não se limita a compilar evidências; ele organiza, relaciona e entrelaça indícios e interpretações, transformando fragmentos dispersos em padrões significativos e coerentes, capazes de iluminar processos, tensões e dinâmicas subjacentes à realidade histórica. A síntese narrativa, portanto, não é mera disposição estética de informações, mas uma operação epistemológica que traduz a complexidade do passado em conhecimento inteligível, preservando simultaneamente rigor e reflexão crítica.

A articulação dessas três funções detetive, ogro e tecelão evidencia que a historiografia é, ao mesmo tempo, analítica e criativa, crítica e interpretativa. A problematização das fontes,

combinada à capacidade de tecer narrativas coerentes, permite ao historiador transformar fragmentos dispersos em padrões interpretativos, oferecendo uma visão do passado que transcende a mera cronologia de eventos. A investigação histórica se configura, assim, como um empreendimento dialético e interdependente: a minúcia analítica fundamenta a narrativa, enquanto a narrativa organiza, ilumina e dá sentido às evidências, consolidando a história como disciplina capaz de mediar entre vestígios, interpretação e construção de sentido epistemológico.

Além disso, a função de ogro complementa e expande a metáfora do historiador-detetive, conferindo à prática historiográfica uma dimensão de intensidade crítica e de engajamento profundo com as fontes. Se o historiador-detetive identifica pistas, sinais sutis e indícios dispersos, o historiador-ogro aprofunda-se na análise, digerindo, filtrando e transformando essas evidências em conhecimento interpretativo robusto, capaz de revelar relações complexas entre eventos, estruturas sociais e tensões culturais. Essa dupla função evidencia que a investigação histórica não é linear nem passiva; ao contrário, trata-se de um processo dialético, dinâmico e cumulativo, em que cada fonte é simultaneamente interrogada, decodificada e incorporada a padrões interpretativos mais amplos, articulando análise minuciosa e síntese narrativa.

Quando essa postura crítica é integrada à função do historiador como tecelão, proposta por Durval Muniz de Albuquerque Júnior, emerge uma concepção holística da historiografia, na qual fragmentos problematizados são entrelaçados em uma trama interpretativa coerente e significativa, onde rigor metodológico e elaboração narrativa se entrelaçam de forma indissociável (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2017). A concepção de Bloch sugere que a historiografia exige simultaneamente sagacidade investigativa, energia crítica e sensibilidade analítica, de modo que o historiador-ogro não se contenta com o dado bruto, mas o

transforma, revelando estruturas subjacentes, relações de poder, tensões sociais e sentidos ocultos que emergem apenas de um exame persistente e criterioso.

É precisamente esse engajamento ativo que conjuga inquisitividade, problematização das fontes e transformação interpretativa que consolida o historiador como mediador entre vestígios e narrativas. A história, assim, deixa de ser um registro neutro ou acumulativo de eventos, tornando-se uma disciplina capaz de traduzir fragmentos dispersos em conhecimento denso, crítico e epistemologicamente fundamentado. Ao articular a investigação detalhada com a construção narrativa, o historiador-ogro, em diálogo com o detetive e o tecelão, constrói não apenas relatos do passado, mas padrões de sentido que iluminam dimensões antes invisíveis, consolidando a historiografia como prática intelectual rigorosa, reflexiva e criativa.

Cada fonte, nesse quadro, deixa de ser dado bruto para se tornar um vestígio interrogável, cuja análise crítica, contextualização e decodificação permitem revelar processos, intenções e padrões sociais mais amplos. Quando integrada à função do historiador-tecelão, a microanálise rigorosa não se limita à identificação de evidências isoladas, mas é articulada em tramas interpretativas coerentes, conferindo densidade, inteligibilidade e significado às narrativas. Assim, a historiografia, sob a lente indiciária, configura-se simultaneamente como investigação e construção narrativa, reflexão crítica e síntese interpretativa, consolidando a história como disciplina capaz de transformar vestígios dispersos em conhecimento denso, epistemologicamente fundamentado e apto a iluminar dimensões do passado que permanecem invisíveis à percepção superficial.

5. Considerações Finais

O percurso analítico desenvolvido neste artigo evidencia que a prática historiográfica é inseparavelmente constituída pela tensão

entre investigação minuciosa e construção narrativa, entre rigor crítico e sensibilidade interpretativa. Ao problematizar fontes históricas, o historiador não se limita à coleta ou reprodução de documentos; ele se coloca em posição ativa, inquisitiva e reflexiva, capaz de decodificar indícios, confrontar contradições e interpretar lacunas e silêncios. Essa postura, iluminada pela metáfora do historiador-detetive de Carlo Ginzburg, sublinha que cada fragmento de evidência possui múltiplas camadas de significado e que a compreensão do passado depende da capacidade do historiador de estabelecer conexões sutis entre vestígios dispersos, construindo padrões interpretativos capazes de revelar processos sociais, políticos e culturais subjacentes.

Ao mesmo tempo, a metáfora de Marc Bloch, do historiador-ogro, amplia a compreensão da intensidade exigida na investigação histórica. O historiador-ogro devora os documentos e vestígios com vigor crítico, triturando-os, filtrando-os e transformando-os em conhecimento interpretativo. Esse engajamento inclemente não apenas aprofunda a análise das evidências, mas também permite revelar dimensões ocultas do passado, estruturas de poder e tensões sociais que não emergem de leituras superficiais. A função de ogro demonstra que a historiografia exige energia investigativa, rigor metodológico e disposição para problematizar continuamente cada fonte, reforçando a ideia de que o passado não se apresenta pronto, mas deve ser reconstruído através de uma análise crítica e persistente.

Quando essas funções analíticas detetive e ogro são articuladas à perspectiva do historiador-tecelão, proposta por Durval Muniz de Albuquerque Júnior, a prática historiográfica assume uma dimensão holística. Os fragmentos examinados e problematizados são entrelaçados em uma narrativa coerente, capaz de conferir densidade, inteligibilidade e significado à complexidade histórica. O historiador-tecelão organiza os indícios em padrões interpretativos articulados, transformando evidências dispersas em uma trama que

revela conexões, processos e sentidos sociais, culturais e políticos. Assim, a síntese narrativa não é mero acabamento estético, mas uma operação epistemológica que torna inteligível o passado sem diluir a complexidade ou a riqueza dos vestígios analisados.

A articulação entre detetive, ogro e tecelão evidencia que a historiografia não se reduz a um exercício mecânico de coleta de fontes ou a uma mera composição narrativa; trata-se de um empreendimento intelectual dialético, no qual investigação e interpretação, análise minuciosa e síntese narrativa, fragmentos e tecido interpenetram-se de maneira complexa e interdependente. O historiador, nesse contexto, não apenas descobre o passado, mas atua como mediador crítico entre vestígios e narrativas, combinando rigor investigativo, perspicácia interpretativa e criatividade metodológica. O paradigma indiciário, conforme delineado por Carlo Ginzburg, reforça e aprofunda essa concepção, ao sublinhar que a construção do conhecimento histórico depende da leitura atenta e interpretativa de indícios aparentemente marginais, lacunas e sinais sutis.

Em última instância, compreender o historiador como detetive, ogro e tecelão reforça a dimensão epistemológica e ética da historiografia. Produzir conhecimento histórico implica a capacidade de problematizar fontes, decifrar indícios, digerir evidências e organizar narrativas que iluminem a complexidade temporal, social e cultural. É esse entrelaçamento de funções que transforma a história em disciplina reflexiva e crítica, capaz de oferecer interpretações densas, fundamentadas e criativas, revelando aspectos do passado que permaneceriam invisíveis a abordagens superficiais. A prática historiográfica, portanto, emerge como um labor intelectual sofisticado, no qual rigor metodológico, sensibilidade interpretativa e construção narrativa se conjugam para produzir conhecimento historicamente significativo e epistemologicamente robusto.

Referências

CERTEAU, Michel de. **A escrita da história**. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

GINZBURG, Carlo. **O queijo e os vermes: o cotidiano e as ideias de um moleiro perseguido pela Inquisição**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. **História: entre o texto e o tecido**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

BLOCH, Marc. **Apologia da história ou o ofício do historiador**. São Paulo: Companhia das Letras, 1949.

GINZBURG, Carlo. **O que é micro-história?** Tradução de João Cezar de Castro Rocha. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: _____. **Mitos, Emblemas, Sinais. Morfologia e história**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. p. 143-179.

A TEORIA DA HISTÓRIA NA ERA DIGITAL: breve balanço historiográfico no Brasil e em Portugal (2012-2022)

Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira

No editorial *Humanidades Digitais na teoria e prática da História*, que teve como objetivo apresentar o dossiê da revista **Práticas da História**, nº 14, Daniel Alves e Eric Brasil (2022), enfatizaram que já se passaram mais de 30 anos desde que o historiador inglês Robert John Morris, em um artigo intitulado "*History and Computing: Expansion and Achievements*" ("História e Informática: Expansão e Conquistas", em tradução livre), falou sobre uma visão de futuro "na qual nenhum historiador poderia operar sem ser versado em computadores". Em 1991, ele fazia uma avaliação da última década afirmando que tinha havido "uma revolução qualitativa e quantitativa na relação entre história e computação". Obviamente, ele estava imbuído de um entusiasmo

natural pelas novidades e potencialidades que então se abriram na relação entre o mundo digital e a construção do conhecimento histórico. As mais significativas na época eram a democratização do uso dos computadores pessoais e o desenvolvimento da Internet.

Os autores apontaram que na virada para o século XXI, foi a área mais ampla das Humanidades Digitais que começou a consolidar-se. A sua definição tornou-se tão abrangente que houve quem a apelidasse de “grande tenda”. No fundo, tudo o que, de algum modo, vindo das humanidades e relacionado com o digital fosse feito, pensado ou divulgado, encontrava nessa “comunidade de práticas” (como também foram definidas) o seu espaço. Nesse sentido, a consolidação progressiva das Humanidades Digitais, primeiro no mundo anglo-saxônico, paulatinamente numa escala global, foi incorporando e por vezes substituindo denominações anteriores, como “História e Computação” ou “História Digital”, ao ponto de pôr vezes se diluírem e quase desaparecerem. Com a aceleração da transição digital forçada pela crise pandêmica, refletir sobre o impacto destas dinâmicas no campo historiográfico pareceu-lhes relevante e necessário.

Alves e Brasil (2022) verificaram, a escrita da História e o trabalho do historiador não ficaram incólumes a esta transformação digital. Os métodos da História diversificaram-se e expandiram-se com a maior interdisciplinaridade subjacente às Humanidades Digitais, com as possibilidades de podermos tratar objetos de estudo cada vez maiores, mais complexos, fundada em volumes de dados crescentes. Este olhar marcado pelo digital influencia a maneira como olhamos e usamos o passado, bem como a(s) memória(s) que construímos a partir dele. Mas traz consigo outros tantos cuidados, cautelas e constrangimentos que não podemos ignorar (ALVES; BRASIL, 2022, p. 7-8).

Ricardo Pimenta reforça o argumento inicial afirmando que, nesse mesmo contexto, é por meio da necessidade que a inovação se faz presente. A formulação de novos meios de organização da

informação e do conhecimento; de suas respectivas recuperação e acesso possibilitaram ao pesquisador contemporâneo maior competência técnica e crítica para tratar as fontes de pesquisa originalmente digitais. Afinal, ao produzirmos mundialmente cerca de 2.5 petabytes (quintilhões de bytes) de dados por dia, se torna evidente que a produção e circulação compulsória de fontes digitais no espaço *web* é hoje algo sem qualquer similaridade na história social do conhecimento *a la* Peter Burke (2003, 2012). Paradoxalmente ainda há espaço para a afirmativa de que, por um lado, há escassez de fontes e recursos pois ao final e ao cabo a comunicação entre sujeitos sociais e instituições vem adotando cada vez mais a mediação digital.

O documento em papel se torna progressivamente menos presente e, portanto, não é de se estranhar que gradualmente menos se recolherá aos arquivos públicos para futuros historiadores extraírem aquilo que hoje algoritmos passam na frente no que tangem as ações de coleta, separação, concentração e processamento de dados em “informações de uma forma diferente àquela inicialmente posta em seu lugar de produção original” (PIMENTA, 2021, p. 7-8; PIMENTA, 2017, p.19).

Sem embargo, esforços no que tangem à formação de novos pesquisadores das Humanidades, em direção às práticas transdisciplinares e ao diálogo com setores disciplinares da computação, por exemplo, tem sido realizado pelos que hoje são identificados como humanistas digitais. Logicamente, há de se ressaltar o árduo trabalho em se dispor de recursos tecnológicos e investimentos desse rol para a produção do conhecimento humanista no Sul Global e, em especial no Brasil do negacionismo científico e das *Fake News*. Apesar de concordar com o senso comum de que não há nada de “novo sob o sol”, no que toca o descaso das políticas de fomento à pesquisa para áreas como as Humanidades; é na saída pelo digital que mudamos a cena e permanecemos na luta pela compreensão dos fenômenos sociais. Pelo recurso de produção

de novas formas de visibilidade da informação; de análise de fontes — sendo elas dados ou informações, mas sempre em grande volume — e de novas formas de leitura e escrita onde imagens e dados interligados constituindo novas formas de comunicação entre pares e de publicização/divulgação da ciência (PIMENTA, 2021, p. 8).

Está aí uma “comunidade de práticas” (ALVES, 2016a) que “floresce” à medida que os métodos digitais e toda sorte de recursos ora para a pesquisa, ora para o ensino, vem mudando a forma como divulgamos, comunicamos e analisamos pesquisas onde o fator social, político, cultural, entre outros, são atravessados pelo digital quando não somente compreendidos por meio de seu emprego (PIMENTA, 2021, p. 8).

No texto *Digital Humanities e o fazer histórico na contemporaneidade: apresentação ao dossiê temático da Revista Aedos*, Israel Aquino (2020), corrobora o argumento anterior, apontando que o campo acadêmico tem sido um dos pontos focais deste processo, posto que ocupa, simultaneamente, três papéis distintos nas dinâmicas que se produzem a partir da emergência de um novo paradigma tecno-cultural: é um espaço de criação – de concepção de novas tecnologias, de desenvolvimento de ferramentas, de inventividade, enfim; é um espaço impactado pelo desenvolvimento das novas técnicas, instrumentos, programas, recursos e métodos, à medida que incorpora estes ao seu próprio processo de produção do conhecimento; e, ademais, é um espaço que se propõe a refletir sobre os impactos e transformações que os ditos processos produzem sobre a sociedade e sobre si próprio, bem como suas potencialidades e limitações.

Nesse contexto, o autor argumenta, que é possível apontar que as Humanidades vêm incorporando progressivamente as novas tecnologias aos seus processos de produção, interpretação e crítica do conhecimento. Se bem que esta não seja exatamente uma novidade: a convergência entre os computadores e investigadores das mais diversas áreas das humanidades (sejam historiadores,

geógrafos, filólogos, linguistas, cientistas sociais etc.) é algo presente desde o surgimento dos primeiros, nos (aparentemente) distantes anos 1950 ou 1960. Por outro lado, os últimos vinte ou trinta anos parecem ter produzido uma mudança qualitativa nesta relação, a partir da disposição desse campo em assumir e pensar sobre as transformações de caráter epistemológico produzidas pela interface entre humanidades e tecnologias – em outras palavras, a partir do momento em que reconhecemos que as tecnologias impactam nossa forma de produzir conhecimento e transformam o próprio conhecimento que produzimos.

Israel Aquino nos mostra que no início dos anos 2000, o linguista John Unsworth, da University of Virginia, formalizou a utilização de uma nova categoria para pensar estas relações e seus desdobramentos: Digital Humanities, termo posteriormente traduzido como “Humanidades Digitais”. A obra *A Companion to Digital Humanities*, de 2004, consistiu no primeiro esforço de discussão sistemática de trabalhos relacionados à área de humanidades que tinham como denominador comum justamente a incorporação das TIC’s ao seu fazer acadêmico, e os efeitos que se produziam a partir daí. Mais do que isso, a obra aspirava a constituição das Humanidades Digitais como uma nova disciplina acadêmica, o que, como ficaria demonstrado depois, está longe de constituir um consenso entre os pesquisadores que vêm se envolvendo neste debate desde então.

O autor aponta que a partir desta primeira definição, outros autores viriam a tratar desta relação nos anos seguintes, propondo diferentes abordagens e interpretações. Daniel Alves (2016a), por exemplo, defende que o conjunto de pesquisadores que passam a se dedicar ao desenvolvimento de estudos na área de Humanidades Digitais constituem, antes do que uma disciplina ou área específica, uma “comunidade de práticas”, tendo em comum o emprego das tecnologias informáticas como ferramentas para produção do conhecimento (ALVES, 2016a; AQUINO, 2020, p.5-7).

Israel Aquino argumenta que a última década, em particular, assistiu a uma proliferação de produções acadêmicas das mais diversas áreas que se incorporaram a esta discussão, seja a partir de reflexões de cunho teórico, seja em estudos aplicados que incorporaram propriamente as ferramentas informáticas aos seus métodos de trabalho. E nessa leva podemos identificar que a História, enquanto disciplina dinâmica e em permanente processo de (re)construção, marcou presença, inclusive com uma significativa participação de jovens pesquisadores brasileiros que têm se dedicado a explorar um campo emergente, que foi denominado por alguns, como História Digital - especialmente em sua interface com os debates acerca da História Pública.

O autor afirma que se torna muito pertinente destacar, neste sentido, o dado apresentado por Daniel Alves (2016a), quando destaca que o português se consolidou como a segunda língua em termos de produção acadêmica no campo das Humanidades Digitais, ficando atrás apenas da produção em língua inglesa. Isto demonstra, ao seu ver, certa maturidade nos debates que vêm se desenvolvendo no campo acadêmico lusófono, e ao mesmo tempo indica o quanto podemos contribuir para o avanço do conhecimento em humanidades nessa área (AQUINO, 2020, p. 7-8).

Nesse exercício analítico, como nos mostra Ferla, Lima e Feitler (2020), duas conclusões impõem-se ao leitor: o fortíssimo centro de gravidade no mundo anglo-saxão das humanidades digitais e a persistência da falta de uma identidade consensual ao "campo". A primeira questão já foi reconhecida por várias das reflexões do corpus proposto, e iniciativas importantes vêm sendo tomadas para aumentar a diversidade do ecossistema das humanidades digitais. A segunda representa uma permanência cada vez mais perturbadora, haja vista a expectativa de que o acúmulo de experiências e de reflexões ao longo de cerca de duas décadas tivesse como legado, ao menos, uma definição mais precisa do que seriam as humanidades digitais. Não foi o que se deu, e muitas das

perguntas e tentativas de respostas a essa questão, apresentadas na “obra inaugural” de 2004, subsistem até o presente. Mais do que isso, parecem ter se tornado mais frequentes e problemáticas com o tempo (FERLA; LIMA; FEITLER, 2020, p. 113).

Na introdução do artigo *Humanidades digitais e investigação histórica em Portugal: perspectiva e discurso (1979-2015)*, Daniel Alves (2016b), afirmou que o grau de desenvolvimento das humanidades digitais em Portugal, nas últimas décadas, é relativo e até um pouco contraditório. Por um lado, no meio acadêmico português, as Humanidades tem desenvolvido uma ligação com as Tecnologias Digitais, sendo estas integradas no quadro metodológico e epistemológico das disciplinas da área. Sendo assim, o autor argumenta que não só tal ligação existe, como é possível ver exemplos que sustentam a ideia de que neste âmbito, os investigadores portugueses não estão muito defasados face ao que tem sido a evolução das Humanidades digitais a nível internacional (ALVES, 2016b, p. 90).

Ao longo do texto, o autor argumentou que a tentativa de afirmação de um novo campo de investigação pode ser feita através de um caminho mais formal e institucional, com a criação de centros e institutos especificamente dedicados ao desenvolvimento das novas temáticas ou metodologias. Pode ainda assentar na elaboração de um discurso próprio, que adapta e reconfigura tendências vindas do passado ou que importa expressões, conceitos, métodos e problemas de outras disciplinas ou de outros meios académicos, em especial do estrangeiro. Ou pode, enfim, seguir os dois caminhos em paralelo, obviamente. No caso português, a tendência foi a segunda hipótese. O autor não quis com isto afirmar que alguns dos centros de investigação atrás referidos ou até outros ainda mais focados na vertente informática/digital não possam ser integrados no que agora chamamos de Humanidades Digitais. Em grande medida, é precisamente desses centros que tem surgido muito do discurso e da prática que procura afirmar o novo campo

em Portugal. Contudo, o processo tem sido menos sistemático, mais informal, sendo possível detectá-lo através de outros sinais que não o formalismo das instituições (ALVES, 2016b, p. 106-107).

Daniel Alves (2016b) acredita ser possível afirmar que o momento vivido pelas Humanidades Digitais e a sua incorporação na investigação histórica em Portugal é de transição. Se se tiver em conta a característica genérica que normalmente se associa a este campo, uma forte ligação entre a investigação em Humanidades e a incorporação de métodos e ferramentas das Tecnologias Digitais, então a prática e os praticantes em Portugal vem já desde a década de 1980. Se por um lado é certo que este campo nunca foi encarado com benevolência pelo *mainstream* académico, ele não deixou de fazer o seu caminho, por vezes de forma individualizada, sem grandes contatos ou colaborações entre vários investigadores ou os pequenos grupos de investigação que se foram formando. Por outro lado, a apropriação/importação de um novo discurso para uma prática já instituída, não assumindo o carácter de uma “onda avassaladora”, mostra alguma necessidade de renovar a afirmação de uma perspectiva de investigação, prática, ensino e divulgação que cada vez mais se quer interdisciplinar, colaborativa e internacionalizada (ALVES, 2016b, p. 110-111).

A separação que o autor faz entre Humanidades Digitais e História Digital foi mais instrumental do que efetiva ou desejada. A História Digital é hoje parte integrante e bastante ativa das Humanidades digitais, tal como a história é parte das Humanidades e das Ciências Sociais. Na perspectiva que aqui o autor procurou destacar, começando logo no título, o reforço da interdisciplinaridade potenciado pelas Humanidades digitais, com a diversidade dos métodos disponíveis e com a riqueza temática que é possível abarcar, devem ser aspectos a valorizar como uma forma de afirmar, cada vez mais, o lugar e a pertinência das tecnologias digitais nos estudos humanísticos e no caso da história em particular. Em Portugal, esse caminho, tem sido percorrido de forma lenta é

certo, mas com alguma consistência, sendo que o recente ímpeto para a introdução do discurso das Humanidades Digitais pode ser visto como mais uma forma de procurar atingir aquele objetivo (ALVES, 2016b, p. 111-112).

No artigo *História digital: reflexões a partir da Hemeroteca Digital Brasileira e do uso de CAQDAS na reelaboração da pesquisa histórica*, Eric Brasil e Leonardo Nascimento (2020), mostraram que no Brasil, há algumas iniciativas e reflexões importantes que indicam a possibilidade de crescimento e fortalecimento de um campo de estudos sobre a história digital sendo produzidos nos últimos cinco anos: trabalhos sobre história oral, história pública, memória e patrimônio, história do tempo presente, assim como pesquisas sobre videogames, cinema, georreferenciamento e ensino de história. Entretanto, a produção ainda é muito pequena, e os esforços de reflexão teórica e metodológica são ainda menores. Muitas pesquisas atuais na área de história têm utilizado recursos digitais sem que o pesquisador se empenhe em realizar um debate aprofundado sobre as especificidades teórico-metodológicas de sua utilização. Para os autores, os historiadores têm menosprezado o impacto das novas tecnologias. Mostrando que, a história como disciplina “em grande parte não está envolvida na produção de recursos digitais e, aparentemente, não está interessada em mudar a forma como o seu conhecimento se acomoda ao digital, colocou sua cabeça na areia e tentou ignorar toda a questão” (BRASIL; NASCIMENTO, 2020, p. 199).

Os autores argumentaram que embora atualmente tal panorama esteja sendo progressivamente alterado, ainda permanece uma urgente tarefa levantarmos as seguintes questões: Existem diferenças substanciais entre as fontes digitais e/ou digitalizadas e as fontes “tradicionais”, em papel? O uso de ferramentas digitais na prática de pesquisa é capaz de modificar os processos, a percepção, a intuição e a interpretação da história? Por fim, estariam as tecnologias digitais proporcionando algum tipo de

mudança na prática de pesquisa do historiador e de sua imaginação e escrita historiográfica? Se, ainda que parcialmente, respondemos positivamente a essas questões, resta-nos delinear as características dessas transformações e suas limitações (BRASIL; NASCIMENTO, 2020, p.200).

Para além da produção dos documentos primários digitais exclusivos que todos nós estamos produzindo neste exato momento, por meio de e-mails, redes sociais, plataformas de busca etc., a história precisa refletir também sobre a digitalização das fontes e os impactos das ferramentas digitais no trabalho do historiador. Quando um registro histórico — seja ele um manuscrito, uma carta, uma edição de jornal, uma foto, um livro etc. — converte-se, por meio de algum processo computacional, em um documento digital, ocorre aí uma mudança que dificilmente poderia ser considerada trivial. Apesar de a informação contida na fonte continuar “sendo a mesma” — no sentido de que a digitalização não alteraria substancialmente o conteúdo do registro histórico —, podemos dizer que a modificação na “materialidade” da fonte histórica nos conduz, inevitavelmente, a uma nova condição em relação ao modo de lidarmos com a informação ali contida (BRASIL; NASCIMENTO, 2020, p. 200-201).

É possível, desse modo, considerarmos essa rematerialização em um duplo aspecto. O primeiro deles, ainda que seja um pleonasma, é que a cópia digitalizada — diferentemente dos documentos nativamente digitais, isto é, aqueles já surgem em formato digital — é uma cópia de um objeto real. E toda cópia, para que seja considerada “verdadeira” — no sentido de semelhante ou fidedigna ao original —, exige uma forma relativamente fixa, em termos de um conteúdo estável, uma procedência e um contexto que assegurem que a digitalização foi bem-sucedida: a inteireza do conteúdo necessita de fato estar presente na cópia digitalizada, aquilo que os arquivistas denominam cadeia de custódia. Em outros termos, qualquer tipo de erro, negligência ou até mesmo má-fé no

processo computacional pertinente à digitalização será determinante no trabalho historiográfico. Além disso, a rematerialização envolve o desaparecimento parcial ou total de uma considerável gama de propriedades organolépticas (a cor, o brilho, a luz, o odor, a textura, a maciez, o som, o sabor etc.) que, de fato, podem ser determinantes na descrição de determinadas fontes históricas.

A cópia digital, decaída ou elevada à condição da “nova materialidade digital dos bits”, adquire o conhecido caráter de reprodutibilidade. Em outras palavras, assim como ocorre com todo “arquivo” de computador, é possível fazer cópias do registro histórico digital — em certa medida e asseguradas algumas condições — indefinidamente. Com isso, a possibilidade de acesso ao registro histórico amplifica-se, ou, para usarmos um termo muito em voga, ele “viraliza”. Isso nos conduz ao segundo aspecto da mudança de materialidade: ao ser digitalizada, a fonte torna-se datafícável. Um documento de texto, por exemplo, converte-se em uma base de dados de strings, termo que, na programação de computadores, representa uma cadeia ou sequência de caracteres: as fotos ganham regiões medidas em pixels; os registros, em áudio, diferentes comprimentos de onda (BRASIL; NASCIMENTO, 2014, p. 201).

Além do “dado” referente ao conteúdo da fonte, a digitalização instaura a presença de metadados, isto é, “dados sobre os dados”. Os metadados são constituídos por aquelas informações complementares sobre o conteúdo da informação (qual tipo de informação os objetos contêm), o contexto da informação (indica quem, o quê, por que, onde e como estão associados à informação) e a estrutura da informação (a relação entre os diferentes tipos de informações). São os metadados que explicam, contextualizam, conferem veracidade ao documento. No caso específico de documentos de texto, ocorre algo ainda mais peculiar e que constitui o cerne do processo de dataficação: os dados e metadados podem

vir a se tornar pesquisáveis. Qualquer documento textual que passe por um scanner e pelo tratamento por softwares de reconhecimento óptico dos caracteres permite ao historiador a busca de ocorrências de palavras-chave ao longo de toda a sua extensão (BRASIL; NASCIMENTO, 2020, p. 202).

Antes da difusão, haveria uma nova relação com a informação contida na fonte digital, especialmente nos documentos textuais. De modo semelhante ao que ocorreu com os livros digitais e com o advento do hipertexto, o documento histórico textual também se converte, como dissemos, em uma base de dados de strings. A possibilidade de buscas, intra e interdocumentos, por meio de massivos acervos de dados e metadados digitais, apresenta diferenças na maneira de condução da pesquisa. A possibilidade de localizarmos — e, de certo modo, quantificarmos — a ocorrência de determinados termos em um vasto material textual permite acelerar o foco da atenção do historiador em relação a temas e assuntos de seu interesse de pesquisa (BRASIL; NASCIMENTO, 2020, p. 203).

A lógica da pesquisa parece inverter-se, pois já deveríamos saber, em certo sentido, aquilo que desejaríamos encontrar. Ou seja, a própria escolha do termo de interesse ou das “palavras-chave” implica a existência de um conhecimento ou interpretação prévia daquilo que é possível de ser encontrado no(s) documento(s). Se considerarmos que tal busca seria apenas um momento inicial, para filtrarmos o que deve ou não ser analisado por uma leitura atenta, os problemas ainda assim persistem em no mínimo três aspectos. O primeiro é que a digitalização sempre pode comportar erros nos caracteres de documentos que não são nativamente digitais. Segundo a linguagem tem a incrível capacidade de nos permitir falar das coisas sem que necessariamente mencionemos o nome delas. As novas possibilidades abertas pela digitalização das fontes, sua disponibilização online, o desenvolvimento de ferramentas de busca textual e aplicativos de análise computadorizada têm impacto ainda

não conclusivo e estimulante no trabalho hermenêutico do historiador. (BRASIL; NASCIMENTO, 2020, p. 203-204).

Os historiadores têm utilizado tantas ferramentas digitais em tão variadas etapas do processo de pesquisa, análise, escrita, assim como na elaboração de cursos, aulas, palestras, workshops, que talvez a pergunta correta a fazer seja qual história hoje não é digital. Por isso mesmo, os autores acreditam na necessidade de um “upgrade” teórico-metodológico entre os historiadores, tanto na pesquisa quanto na formação de novos pesquisadores e professores de história, que enfrentarão as salas de aula repletas de estudantes imersos no “mundo virtual” (BRASIL: NASCIMENTO, 2020, p. 216).

Conforme nos faz pensar Maria Fernanda Rollo (2020), se é certo que a revolução digital é impiedosa e abandonara todos os que não se prepararam, também é verdade que, o desenvolvimento científico e tecnológico que a produziu e alimenta, e, as transformações sociais e culturais que a refletem; terão de encontrar forma de conciliar e superar as diversas tensões que vão originando. Em todo caso, é imprescindível que se reflita, se definam caminhos e se estructurem estratégias, que deverão ser, a benefício de seu sucesso, cada vez mais colaborativas e contar com o empenho e a responsabilidade dos diversos atores — incluindo os responsáveis pelas políticas públicas e pela criação de estruturas adequadas aos cientistas e cidadãos em geral.

As humanidades digitais têm um papel a desempenhar, no nível das humanidades, da comunidade científica e nas diversas interconexões que podem potencializar. É cada vez mais imperativo que as humanidades persistam na renovação de suas dinâmicas metodológicas e mesmo epistemológicas, no sentido de se adaptarem as mudanças em curso, contribuindo, em particular, para a reflexão e a interpretação da transformação dos próprios processos de aprendizagem e de investigação, compreendendo sua relação com as comunidades e uma sociedade em que a realidade digital é cada vez mais dominante.

A afirmação das humanidades digitais tem ocorrido sem a indispensabilidade de sua formalização ou institucionalização disciplinar, servindo aos investigadores e as diversas comunidades. A presença das humanidades digitais em determinadas esferas, eixos de atuação, como os salientados, tem se revelado muito positiva, acentuando a relevância e até singularidade de sua contribuição (ROLLO, 2020, p. 42).

Referências

ALVES, Daniel; BRASIL, Eric. Editorial: Humanidades Digitais na teoria e prática da História. IN: **Práticas da História**, n.º 14 (2022): p.p. 7-10.

ALVES, Daniel. As Humanidades Digitais como uma comunidade de práticas dentro do formalismo acadêmico: dos exemplos internacionais ao caso português. **Ler História**, Lisboa, n. 69, p. 91-103, 2016a.

ALVES, Daniel. Humanidades digitais e investigação histórica em Portugal: perspectiva e discurso (1979-2015). IN: **Práticas da História** 1, n.º 2 (2016b): p.p. 89-116.

AQUINO, Israel. Digital Humanities e o fazer histórico na contemporaneidade: apresentação ao dossiê temático da Revista Aedos. IN: **Aedos**, Porto Alegre, v. 12, n. 26, ago. 2020, p.p. 5-15.

BRASIL, Eric; NASCIMENTO, Leonardo Fernandes. História digital: reflexões a partir da Hemeroteca Digital Brasileira e do uso de CAQDAS na reelaboração da pesquisa histórica. IN: **Estudos Históricos Rio de Janeiro**, vol 33, nº 69, p. 196-219, Janeiro-Abril 2020.

BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento: de Gutemberg a Diderot**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento: da Enciclopédia à Wikipédia**. Vol. 2. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2012.

FERLA, Luis Antonio Coelho; LIMA, Luís Filipe Silvério; FEITLER, Bruno. Novidades no front: experiências com humanidades digitais em um curso de história na periferia da Grande São Paulo. IN: **Estudos Históricos Rio de Janeiro**, vol 33, nº 69, p. 111-132, Janeiro-Abril 2020.

PIMENTA, Ricardo M. As Humanidades Digitais e alguns dos questionamentos que nos atravessam no presente. IN: **SEMINA - Revista dos Pós-Graduandos em História da UPF**. V. 20, N. 1, p. 7 - 9, Jan/Abr 2021.

PIMENTA, Ricardo M. Nosso futuro em um post. Cultura da velocidade, Big Data e o novo desafio dos “peixes” para os historiadores da era digital. **Revista TransVersos**, [S.l.], n. 11, p. 09-22, dez. 2017.

ROLLO, Maria Fernanda. Desafios e responsabilidades das humanidades digitais: preservar a memória, valorizar o patrimônio, promover e disseminar o conhecimento. O programa Memória para Todos. IN: **Estudos Históricos Rio de Janeiro**, vol 33, nº 69, p. 19-44, Janeiro-Abril 2020.

CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E SUA RELAÇÃO COM O ENSINO DA HISTÓRIA

Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira
Keila Queiroz e Silva

Como nos faz pensar Carmem de Vargas Gil (2020), a educação patrimonial não é uma metodologia – esta afirmação permite anunciar alguns propósitos que dão o tom destes escritos. Se a educação é um processo relacional, então há muitos caminhos para se construir relações educativas, assentadas na crítica, na interpretação e na reflexão. Se a educação que defendemos é aquela que questiona a negação histórica dos afrodescendentes e indígenas da América Latina, é fundamental imaginar diferentes formas de ensinar e aprender.

Se o patrimônio é um campo polifônico, há muitas vozes e áreas do conhecimento que reverberam, indicando a necessidade de se considerar suas especificidades. Se assumirmos que nossa empreitada é questionar a colonialidade do patrimônio, uma

metodologia não dá conta da construção de novos devires. Se a preservação do patrimônio no Brasil nasce em um contexto autoritário, certamente uma metodologia não dá conta do processo de formação de jovens e crianças, sensibilizando-os a perceber a ação dos sujeitos subalternizados, indo além do patrimônio como obra de arquitetos, artistas e engenheiros. Se as pessoas possuem uma visão do mundo que resulta de suas experiências, é pertinente construir diferentes estratégias metodológicas com os patrimônios, que distanciem o currículo de História da lógica colonial que sustentou a narrativa oficial sobre o patrimônio no Brasil.

O tema do patrimônio tem ocupado cada vez mais espaço na formação do professor de História (com disciplinas eletivas e estágios em educação patrimonial ou em espaços não formais de educação), nas pesquisas realizadas nos mestrados profissionais em Ensino de História e na Educação Básica (Programa Mais Educação e a BNCC que indica objetos de conhecimento e habilidades relacionadas ao estudo do patrimônio cultural). Nesses três âmbitos, há iniciativas que buscam conceber o patrimônio de forma ampliada, tencionando a ideia de herança (*patrimonium*, no latim, significa herança paterna) e concebendo-o mais como uma referência cultural. Estamos, portanto, vivendo um momento intenso que problematiza o patrimônio cultural abordado nas ações de educação patrimonial. No âmbito educacional, queremos crer que o patrimônio e a história podem ajudar crianças e jovens a pensar em si, no outro e no mundo de forma sensível e reflexiva (GIL, 2020, p. 108).

A relação da Educação Patrimonial com o ensino de História se fundamenta sobretudo, no convite às novas gerações a um diálogo com o passado, com as suas memórias coletivas locais, regionais e nacionais. A educação histórica já se configura como uma experiência de educação patrimonial, partindo das experiências, objetos e lugares que fazem parte da construção histórica da família, da rua, do bairro, da cidade das crianças e dos jovens, de modo a

provocar o senso de pertencimento aos lugares e fortalecer as identidades individuais e coletivas dos educandos. O desprezo pelo passado e por tudo que é considerado velho, a apologia incondicional ao novo provocou uma ambiência cultural de indiferença dos moradores à destruição do patrimônio material e imaterial de sua cidade, seu estado e seu país, permitindo que os interesses imobiliários desenhem os espaços, demolindo todas as edificações consideradas velhas. Neste sentido, a educação patrimonial em diálogo com a história representa um caminho pedagógico e político na luta pela construção de uma consciência preservacionista, repercutindo no tombamento e na requalificação das edificações que contam histórias significativas para os seus moradores.

Conforme Xavier Filho (2021), a metodologia da educação patrimonial compreende um conjunto de práticas e experiências voltadas à percepção, ao conhecimento, à apropriação, à compreensão, ao reconhecimento, à valorização e à preservação dos diversos bens, tangíveis e intangíveis, de nosso patrimônio cultural. Sua principal proposta é orientar a organização de atividades e estudos interdisciplinares a fim de suplantar a fragmentação dos conteúdos nos currículos escolares e transdisciplinares. Para tanto, é necessário propor e realizar projetos de trabalho nos quais o aluno e a aluna sejam estimulados a fazer uma leitura crítica da realidade e, conseqüentemente, tornarem-se capazes de propor soluções para a resolução de problemas, proporcionando-lhes a experiência da relação direta com os bens e as manifestações culturais.

A educação patrimonial envolve os conceitos, os procedimentos, os métodos e as técnicas da área da História. Sua perspectiva deve se pautar na análise direta dos bens materiais e imateriais de modo que torne o discente apto a compreender as múltiplas relações entre passado e presente, entre memória e história. As ações pedagógicas devem focar os mais diversos bens culturais, e nisso a criatividade do professor e da professora tem

papel preponderante, uma vez que cabe a eles (as) escolher os procedimentos mais adequados a facilitar a percepção e o entendimento do estudante sobre o patrimônio cultural (XAVIER FILHO, 2021, p. 114).

Neste sentido, Pontes e Lapsky (2024), nos sugere que para problematizarmos as concepções em relação à educação patrimonial e suas contribuições para o ensino de História, temos que partir do entorno, utilizando diferentes fontes históricas, principalmente de espaços não formais, atrelando à produção do conhecimento histórico da história local com a educação patrimonial, criando-se perspectivas para a interpretação histórica. Por isso, esta abordagem traz o aporte da educação patrimonial, com o intuito de contribuir com outras práticas didáticas nas aulas de História.

Para os mesmos, no que se refere aos espaços não formais de ensino, tais como, museus, sítios históricos e arqueológicos, percebe-se que, com o advento da abertura historiográfica no século XX, houve uma ampliação em relação ao conhecimento histórico, aos objetos de pesquisa e essas novas propostas passaram a ser introduzidas nos espaços acadêmicos. Das mudanças implementadas, destaca-se a história local: o campo historiográfico resinificou-se e foi ampliado.

As pesquisas em relação ao local apresentam um olhar mais específico sob aspectos que não haviam sido abordados. Elas revelam uma análise mais microscópica do espaço, muitas vezes, dando voz a grupos silenciados, a personagens, patrimônios e festividades esquecidas. Logo, o panorama local contribui para uma percepção histórica do lugar, das relações sociais e culturais com os espaços históricos, dos delineamentos de vivenciar a temporalidade, dos vestígios patrimoniais, da consciência histórica e patrimonial (PONTES; LAPSKY, 2024, p. 101-102).

Segundo Pontes e Lapsky (2024), a Educação Patrimonial no Ensino de História oferece um vasto leque de possibilidades metodológicas com o fim de enriquecer a experiência educativa dos

discentes. Ao incorporar o patrimônio cultural tangível e intangível em sala de aula, os educadores podem estimular a curiosidade, o senso de identidade e pertencimento dos estudantes, promovendo uma conexão mais profunda com o passado.

Os caminhos metodológicos utilizados no campo do patrimônio convergem com as abordagens utilizadas no ensino de História da Educação Básica. A área de conhecimento tem buscado, através das suas abordagens, ampliar a consciência crítica e cidadã dos estudantes. Para fomentar essa perspectiva, os estudos históricos têm buscado inserir uma aprendizagem mais significativa, que possibilite aos discentes compreender o presente, por meio do estudo do passado.

Além disso, procura-se compreender o ensino de História como um campo de investigação coerente, que potencialize o conhecimento, que sensibilize e estimule o sentido de identidade, sempre respeitando as diferenças, pautado pela tolerância. Através de novas atuações, com a realização de atividades práticas, como visitas a museus, excursões a sítios históricos, ou entrevistas com membros da comunidade local, tem-se a oportunidade de vivenciar a história de forma mais profunda.

Com base nisso, percebe-se que apenas o domínio de conceitos e fundamentos não constroem o conhecimento. No envolvimento com práticas de investigação e pesquisa, como protagonistas do saber, os estudantes atuam como agentes históricos e aprimoram o aprendizado. Tais propostas, que envolvem o ensino e a pesquisa, obtêm êxito na formação de discentes críticos e reflexivos, estimulando a consciência cidadã.

As mudanças introduzidas na História como campo de estudo alteraram seus métodos de pesquisa ao longo dos séculos XX e XXI. As transformações realizadas nos espaços acadêmicos decorrentes da ampliação da oferta do ensino superior a partir da segunda metade do século XX, inseriram novos objetos e fontes no processo investigativo. Outros tipos de documentos, além dos

impressos, foram utilizados nas referências e a historiografia voltou-se para histórias do cotidiano. Nesse contexto, a História Social, que se dedica ao estudo das experiências e práticas comuns das pessoas, passou a compreender não apenas os grandes eventos e figuras históricas, mas também os aspectos mais ordinários da vida.

Os historiadores passaram a se dedicar aos novos objetivos de pesquisa e introduziram no seu trabalho o uso de outras fontes históricas. Assim, os artefatos, saberes e fazeres dos seres humanos foram incorporados aos estudos históricos e novas interpretações de processos históricos foram escritas e/ou reescritas. Essa cultura material serve como base para o ensino das disciplinas ligadas ao mundo social.

As concepções do campo investigativo desses historiadores ultrapassaram os muros das universidades e alcançaram a educação básica. Os professores de História passaram a introduzir nos seus planejamentos, conteúdos que promovem o engajamento e o protagonismo dos estudantes. Para estimular o conhecimento histórico nas salas de aula, a perspectiva local e a questão patrimonial servem como aliados dentro desse processo.

No universo escolar, a educação patrimonial é a ferramenta metodológica capaz de unir o patrimônio cultural ao ensino de História, com foco na aprendizagem histórica. Ela é um instrumento técnico que permite a elaboração de esquemas voltados para uma educação transformadora, visando à autonomia e tendo como característica, a heterogeneidade e o diálogo dentro do ensino. O uso de conceitos e habilidades desenvolvidas pela Educação Patrimonial leva o estudante à aquisição de novas habilidades e conceitos que promovem o seu desenvolvimento integral.

A concepção transformadora de educação patrimonial reconhece que a vivência nos espaços arquitetônicos, sociais e de memórias, pensando na diversidade e as suas relações com outros elementos, contribui para a construção de saberes e promove os elementos identitários. Ela visa formar pessoas capazes de

reconhecer sua própria história, deixando de ser um mero espectador para tornar-se protagonista, apreciando os saberes e desenvolvendo uma consciência cidadã em relação aos patrimônios culturais, sejam eles tombados/registrados ou não.

Os estudos sobre a educação para o patrimônio possibilitam o entendimento de que os bens culturais são parte constituinte de um povo, um grupo, uma comunidade. Eles não precisam ser universais e venerados como um símbolo nacional, mas ser salvaguardados por aqueles que consentem com a relevância desses bens para a localidade, valorizando as narrativas que articulam o local, o regional e o global (PONTES; LAPSKY, 2024, p. 106-108).

Por esta razão, conforme Cavalcante e Costa (2023), o ensino de História e a Educação Patrimonial constituem áreas interdisciplinares que dialogam entre si, mas também com outras disciplinas. O ensino de História numa perspectiva para além dos 'grandes fatos', 'grandes personagens' e centrada em 'grandes centros' se apresenta com novas possibilidades, inclusive voltar o seu olhar para o local, ou seja, para entender a História a partir da realidade do discente, buscando, assim, contribuir na construção da cidadania e da identidade. Dessa forma, a proximidade do Ensino de História com o estudo dos patrimônios histórico-culturais, na perspectiva de Educação Patrimonial, são meios relevantes na formação da consciência histórica, na construção identitária dos sujeitos históricos.

Sendo assim, observar-se que o diálogo existente entre o ensino de História (na perspectiva do local) e a Educação Patrimonial é profícuo, pois possibilita diversos ângulos de entendimento e abordagens. A relação entre as duas áreas, proporciona a construção de pertencimento dos sujeitos aos bens culturais da sua região, das identidades, inclusive a identidade histórica, bem como a formação da cidadania, da preservação dos patrimônios e do sujeito histórico. Dessa forma, esta análise também possibilita ampliar a compreensão do universo social, cultural e a trajetória histórica e temporal dos

discentes, desde os Anos iniciais do Ensino Fundamental (CAVALCANTE; COSTA, 2023, p. 2-3).

Para Cavalcante e Costa (2023), a aproximação entre Educação Patrimonial e o ensino de História colabora no reforço à autoestima dos indivíduos, que compreendem a sua cultura como valorizada e, ao terem contato com outras culturas, as percebem múltiplas e plurais, trabalhando assim, o respeito às diversidades culturais. Esse reforço na autoestima, bem como o contato com outras manifestações culturais diferentes das do indivíduo contribuem na construção das identidades, inclusive a identidade histórica e da cidadania. Além disso, amplia a compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que os alunos estão inseridos, que se inicia com o estudo do entorno e se amplia na relação desse com outros espaços e tempos históricos e culturais (CAVALCANTE; COSTA, 2023, p.15).

De acordo com Carmen Gil (2020), essas possibilidades de aproximações da Educação Patrimonial, dos estudos sobre os patrimônios histórico-culturais e o ensino da História local, favorecem o alcance de alguns objetivos da História enquanto disciplina. Entre eles podemos citar a contribuição para a formação da cidadania, da construção da identidade social e histórica, bem como do sujeito histórico. Além disso, a História possibilita desenvolver a partir do trabalho com o patrimônio, algumas noções basilares da História como tempo/espaço; permanências/mudanças e fontes históricas.

No ensino de História, poderíamos imaginar uma educação patrimonial que possibilite ampliar as fontes documentais, permitindo que um conjunto de saberes, fazeres, formas de expressão, lugares, monumentos sejam problematizados em sua historicidade. Além de ensinar História com "novas fontes", a educação patrimonial possibilita associar o currículo às diferentes leituras das cidades. Trata-se, portanto, de ensinar e aprender História no encontro sociocultural, onde cultura e educação são

mobilizadas para construir aulas de História impregnadas de afetividade e atribuições de sentido que correlacionam pautas históricas e identitárias.

Para isso, é necessária a mediação do professor não só no planejamento das aulas, mas também na construção de um desenho curricular que tenha a cultura como contexto da educação. O que se quer, nestas investidas de pesquisa, é construir uma educação comprometida com a vida, uma educação que use a memória e o patrimônio para mobilizar afetos políticos e estéticos. Este é um caminho potente para operar com a educação patrimonial e, assim, produzir pertencimento, estranhamento, reflexão, pensamento histórico e ação.

Trata-se de uma educação patrimonial que não está interessada somente nos objetos, nos monumentos, no conjunto arquitetônico, nas coleções, mas na dignidade das pessoas, nas histórias silenciadas das comunidades populares, nas memórias dos sujeitos subalternizados, enfim, na vida. Essa educação patrimonial, comprometida com a diversidade e a aprendizagem em História, certamente se efetiva com metodologias muito diversas. Não há, portanto, como defendeu Gil (2020), uma única metodologia (GIL, 2020, p. 121-122).

Por fim, de acordo com Helena Pinto (2019), a educação patrimonial pode integrar-se no processo educativo formal, nomeadamente pela definição de critérios e estratégias tendentes à abordagem do património no currículo de História. Nesse domínio, a educação histórica pode ter um importante papel – nas aulas, nos projetos, nas visitas a museus, monumentos e sítios históricos – relativamente ao estudo e sensibilização para o património e na construção de identidades multifacetadas, pois tudo isto pressupõe a construção de pensamento histórico, essencial a uma participação crítica e fundamentada nas comunidades, simultaneamente locais e globais, que caracterizam o presente.

Embora a maioria das situações de ensino tenham lugar na sala de aula, algumas, talvez até mais produtivas em termos da aprendizagem dos alunos, realizam-se no exterior, em sítios históricos, museus e, mesmo, no meio envolvente da escola. Reconhecer este potencial é também desafiador para a educação histórica e patrimonial, pois implica que se desenvolvam estudos que atendam à forma como os alunos aprendem em diferentes contextos e ao tipo de abordagem mais adequada para desenvolver, por exemplo, a 'leitura' de vestígios arqueológicos, edifícios ou objetos de museus, ou narrativas de história oral, sem perder de vista a sua inserção num processo. Assim será possível ultrapassar uma visão impressionista de experiência meramente lúdica de saída do espaço escolar e reconhecer o seu papel na construção do conhecimento histórico pelos alunos.

E mesmo quando o enfoque é a história local, com atividades educativas cuidadosamente elaboradas, propondo tarefas que desafiem as concepções prévias dos alunos e fomentem a interpretação histórica, estes podem ser estimulados a pensar globalmente, alargando os seus horizontes em termos de consciência histórica e construindo identidades inclusivas. Isto poderá também suscitar a compreensão dos laços entre a interpretação do património e a consciência das relações entre o passado, o presente e o futuro (PINTO, 2019, p. 18).

A Educação Patrimonial deve romper com a leitura elitista e heroicizante dos grupos dominantes locais. Neste sentido, a educação histórica patrimonial em escolas públicas da cidade de Campina Grande representou um enfrentamento às narrativas hegemônicas sobre a história local. Convidar os educandos a ler o texto cidade numa perspectiva horizontal e múltipla é um passo fundamental para estimular a aquisição da atitude historiadora de crianças e jovens, de todas as classes sociais, provocando nestes, o senso de pertencimento, bem como o seu protagonismo no desenho da cartografia da sua cidade, construindo uma agenda dos seus

direitos à cidade, iniciando essa educação cidadã com a conquista do direito à memória.

A realização do projeto “ Pelas lentes urbanas: pedagogia do morar e o direito à cidade” em uma escola pública municipal da cidade de Campina Grande se apresenta como um exemplo de experiência em educação patrimonial inclusiva e decolonial. A intergeracionalidade também representou um caminho muito fértil para o mapeamento do patrimônio cultural do bairro do Pedregal, tendo em vista que, os idosos, antigos moradores do bairro e líderes da sua ocupação, foram os griôs urbanos, eles narraram para os estudantes da escola e moradores do mesmo bairro das novas gerações, a história do bairro e apresentaram seu patrimônio material e imaterial. Os jovens, por sua vez, tiveram uma formação com estudantes da Universidade Federal de Campina Grande, do curso de Arte e Mídia para a gravação das narrativas dos idosos sobre o bairro.

A pedagogia do morar (SILVA, 2023) é um conceito que trata da relação dos moradores citadinos com os seus espaços, de forma orgânica e propositiva, tendo em vista que ao ouvir as narrativas dos antigos moradores do bairro, com relatos do movimento social de ocupação do bairro e de lutas por infraestrutura, bem como por lazer, saúde, esporte e sociabilidade, conforme explicitaram os líderes comunitários idosos em suas falas que foram registradas em forma de vídeo pelos moradores mais jovens, os moradores das novas gerações se sentem enraizados e pertencentes ao seu bairro. Eles passam a olhar para o seu bairro e para sua história comunitária como um patrimônio. Essa educação patrimonial popular e intergeracional desestigmatiza as comunidades periféricas, eleva a autoestima dos seus moradores e convida-os a valorizar o seu lugar, os antigos moradores e a história popular da sua cidade.

Nas narrativas dos velhos líderes comunitários, a potência dos moradores populares está presente e viva, os jovens moradores

foram sensibilizados por esses griôs urbanos e se sentiram convidados a dar continuidade a essa tradição popular de lutar pela sua comunidade. Conhecer a história do seu bairro, conhecer o patrimônio material e imaterial do seu lugar, aprender a confiar no seu potencial transformador como morador popular é um aprendizado de educação patrimonial popular que lhe dá um lugar também na história da sua cidade.

A produção dos vídeos com as narrativas dos velhos moradores do bairro do Pedregal pelos jovens da comunidade, junto com os jovens estudantes da universidade, também se configurou como uma iniciativa de investimento em história pública, tendo em vista que foi criado um instagram com o título do projeto, para a divulgação dos vídeos. Foi entregue à escola, na qual, o projeto foi executado, um vídeo sobre a história da escola, também gravada pelos jovens estudantes e moradores, como uma contrapartida da universidade à escola pública objeto da ação extensionista pedagógica voltada para a educação patrimonial popular.

A tríade universidade, escola pública e comunidade foi muito enriquecedora nessa aprendizagem da educação patrimonial, estabelecendo um diálogo profícuo e permanente entre teoria e prática no ensino da história local, combatendo, por sua vez, a narrativa oficial hegemônica, dos moradores de cima da cidade de Campina Grande, dando a ler o texto urbano a todos os moradores de todas as classes sociais, por meio das redes sociais e apresentando como os grandes protagonistas dessa trama histórica cidadina, os homens e as mulheres comuns, populares, integrantes e líderes dos movimentos sociais de luta por moradia, deixando como legado para os moradores populares das novas gerações a experiência de ser morador urbano, como uma experiência potente, militante, cidadã, transformadora e decolonial. Diante da vivência e exposição de tal relato, indagamos: Quem constrói o patrimônio material e imaterial de nossas cidades e respondemos, todos e todas que nesse chão citadino vivem, pulsam, tecem os fios das suas

experiências trabalhando, lutando por seus direitos, suando, se divertindo, sorrindo e chorando, reinventando o seu cotidiano afirmando todos os dias sua existência, criatividade e resistência, se construindo continuamente como cidadãos e futuros griôs urbanos.

Referências

CAVALCANTE ALBANO DA CRUZ, P. L.; COSTA VIANA MONTÃO, L. Educação Patrimonial, Ensino de História e BNCC: relações possíveis. **Revista Cocar**, [S. l.], v. 19, n. 37, 2023.

GIL, Carmem Zeli de Vargas. Investigações em educação patrimonial e ensino de história (2015-2017). **Clio**, Recife, v. 31, n. 1, p. 107-127, jan./jun. 2020.

PINTO, Helena. Educação patrimonial e ensino de história: leituras do passado através do património cultural local. **OP SIS (Online)**, Catalão-GO, v. 19, 2019.

PONTES, B. Muniz; LAPSKY, I. Educação patrimonial e ensino de história: registrando saberes e práticas na educação básica. **Revista Eletrônica Trilhas da História**, v. 13, n. 26, p. 100-119, 2024.

SILVA, K. Q. e. Pelas lentes urbanas: pedagogia do morar e o direito a cidade. Artigo completo. **XVII Encontro de Extensão Universitária da Universidade Federal de Campina Grande**. UFCG: Campina Grande, 2023.

XAVIER FILHO, J. L.; RIBEIRO DA SILVA MELO, K. M. Educação Patrimonial e Ensino de História: Intersecções Em Sala de Aula. **Revista Historiador**, [S. l.], n. 14, p. 121-136, 2021.

EDUCAÇÃO ESTÉTICA E MUSEOLÓGICA: Aproximações com o fazer da política pública

Danilo de Melo Souza

Introdução

A Constituição brasileira estabelece a Educação como um direito de todos e dever do Estado e da família em colaboração com a sociedade; com a finalidade de promover o “pleno desenvolvimento da pessoa”; e o “preparo para o exercício da cidadania” (art. 205). Dentre os princípios do ensino nacional é ilustrativo o fundamento da liberdade de “aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, a arte e o saber, conforme o artigo 206.

No artigo 216 a Constituição define patrimônio cultural brasileiro, assegura a promoção e a proteção dos bens materiais e imateriais e o pleno exercício dos direitos culturais além do acesso às fontes da cultura nacional. Fundamentos que orientam toda a legislação educacional e cultural subsequente, construída nas

últimas décadas; reconhecendo que educar e cultivar as artes, a sensibilidade, a criatividade, são processos indissociáveis na formação plena do cidadão.

Nesta perspectiva a Lei nº 9.394/1996, de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, traduziu esses princípios constitucionais em normas concretas para a organização do sistema educacional brasileiro. De acordo com o artigo 26, o currículo da educação básica deve incluir o ensino da arte como componente curricular obrigatório, especialmente em suas expressões regionais. Reconhecimento legal de que a formação estética e cultural é parte integrante do desenvolvimento humano, e não um ornamento dispensável na formação cidadã.

Ainda no parágrafo 4º do artigo 26, a lei determina que o “ensino da História do Brasil levará em conta as contribuições das diferentes culturas e etnias para a formação do povo brasileiro, especialmente das matrizes indígena, africana e europeia”; de forma a articular-se com as práticas de educação patrimonial, pelo reconhecimento da diversidade cultural como conteúdo escolar.

Tal reconhecimento torna-se base legal para justificar ações de educação patrimonial e museal, em espaços e equipamentos não formais como museus, casa de cultura, sítios históricos, arqueológicos e arquivos.

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC, homologada em 2017 para a educação infantil e o ensino fundamental e, em 2018 para o ensino médio, estruturou o componente curricular Arte dentro da área de Linguagens e suas Tecnologias, reafirmando o papel da formação estética na leitura crítica do mundo e na produção de sentido.

Dentre as 10 competências gerais da BNCC, destacam-se o Repertório Cultural (competência 3): “valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural” e a Comunicação:

“utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.” (BNCC, competência 4)

Para promoção destas competências, a legislação educacional apoia-se em um conjunto de normas que inclui, dentre outros o Estatuto de Museus, Lei nº 11.904/2009, e a Política Nacional de Educação Museal – PNEM, Resolução Normativa IBRAM nº 40 de 03/12/2025, que:

“estabelece parâmetros a serem observados pelo setor museológico nas esferas federal, estadual, distrital e municipal, para o desenvolvimento da educação museal nos âmbitos público e privado, a partir do atendimento aos seus princípios e diretrizes, e a normativos e documentos voltados ao campo museal brasileiro.” (IBRAM, 2025).

O ordenamento apresentado, demonstra a trajetória da construção progressiva de um sistema legal que trata a arte, a cultura e a memória como componentes centrais da educação brasileira; e mesmo diante de desafios estruturais da formação de professores, do financiamento e das desigualdades regionais, o arcabouço normativo oferece fundamentos sólidos para uma educação que

valorize a experiência estética e cultural na formação para a cidadania, a identidade e o pensamento crítico.

Referencial teórico-metodológico

O presente estudo utiliza a metodologia de autonarrativa em pesquisa educacional e o relato de trajetória profissional, tratada como abordagem qualitativa que utiliza as histórias de vida e experiências pessoais do próprio pesquisador como fonte primária de dados para compreender fenômenos educativos. Complementada pela pesquisa bibliográfica e documental sobre o tema.

A opção deriva da leitura da obra História da Educação Museal no Brasil (Silva e Costa, 2025), que reúne dentre os 32 autores, textos em que educadoras museais de diferentes gerações narram em primeira pessoa suas trajetórias de formação e atuação no campo. Narram como se tornaram as profissionais que são, identificando pessoas, lugares, instituições e experiências que as constituíram. Nestas narrativas, a vida profissional não é listada, mas narrada, distinguindo-se autobiografia, do relato do currículo pessoal.

Como fonte primária foram consultados arquivos, clipping de assessoria e imprensa e sites da Secretaria Municipal de Educação de Palmas e da Secretaria de Educação e Cultura do Estado do Tocantins. A principal fonte bibliográfica consultada foi o livro Educação Integral – Vivências no Tocantins,¹ publicado em 2023,

¹ No prefácio de Moll, destaca-se: “Partindo de aspectos da história social e política da demarcação geopolítica do estado, o livro apresenta, pelo seu olhar sensível de professor e gestor, de larga folha de serviços prestados a educação pública, o caminho de construção e consolidação da política de educação integral no município de Palmas, demonstrando explicitamente que a tão desejada melhoria dos índices de aprendizagem e desempenho dos estudantes, precisa ter como lastro a qualificação das condições gerais do trabalho escolar, em termos de infraestrutura física, salário e carreira dos

com o levantamento da experiência deste autor entre 2005 e 2018 como gestor público na área educacional e as aproximações com as políticas de cultura e educação museal.

Os textos têm um traço metodológico próprio: a autonarrativa não apenas como objeto, mas como **método de escrita da história de um campo**. Em vez de uma história da educação museal escrita por historiadores externos ao campo, temos profissionais que foram agentes dessa história e narram de dentro, o percurso. Esta escrita se aproxima da perspectiva autobiográfica em educação (Nóvoa, 2009) reivindicando que os professores, neste caso, os educadores museais, sejam produtores, e não apenas objetos, do conhecimento sobre sua própria profissão.

Ao escrever ou relatar sobre si, o sujeito ressignifica seu aprendizado e desenvolve maior autoconhecimento, a partir do pressuposto de que a narrativa sobre si mesmo é, ao mesmo tempo, um modo de conhecer, de se constituir como sujeito e de produzir saber sobre a educação. Do ponto de vista epistemológico, a autonarrativa rompe com a ideia de neutralidade do pesquisador. Quem pesquisa não está fora do que investiga: a própria trajetória escolar, profissional, afetiva, cultural é tomada como material legítimo de análise.

A escrita de si torna-se, assim, um exercício reflexivo que articula três dimensões: a experiência vivida, a memória que a reorganiza e a linguagem que a expressa. Escrever sobre si é também ressignificar o vivido, atribuir-lhe sentido e identificar aprendizagens que muitas vezes só se tornam visíveis no ato narrativo.

O processo de pesquisa geralmente envolve etapas como: o registro narrativo, escrita inicial, muitas vezes em formato livre ou cronológico; a releitura analítica, em que o pesquisador identifica

professores, formação permanente e meios para realização do trabalho pedagógico, bem como uma grande articulação das políticas educacionais com as políticas e programas sociais, culturais, esportivos, no âmbito da gestão pública.”

temas, recorrências, tensões, silêncios; a interpretação à luz de referenciais teóricos e, finalmente, a construção de um texto que articule experiência pessoal e reflexão conceitual.

Em resposta às críticas que apontam o risco de subjetivismo excessivo, a dificuldade de generalização e a tênue fronteira entre narrativa literária e produção científica, os defensores da abordagem respondem que a autonarrativa não busca generalização estatística, mas compreensão em profundidade, e que o rigor se constrói pela explicitação dos procedimentos, pela articulação teórica consistente e pela reflexividade crítica sobre a própria narrativa.

A pesquisa autobiográfica enfatiza o próprio pesquisador como sujeito, investigando sua trajetória formativa, muito comum em estudos sobre identidade docente. Apresenta-se como abordagem qualitativa de investigação que toma as narrativas de vida de professores, alunos, gestores e outros sujeitos educacionais como objeto e fonte de conhecimento. O pressuposto central é que **a experiência tem valor epistemológico**, produz saber e não somente ilustra teorias.

De acordo com Nóvoa (2009):

(...) é preciso reconhecer que falta ainda elaborar aquilo que tenho designado por uma **teoria da personalidade** que se inscreve no interior de uma teoria da profissionalidade. Trata-se de **construir um conhecimento pessoal (um auto-conhecimento)** no interior do conhecimento profissional e de captar o sentido de uma profissão que não cabe apenas numa matriz técnica ou científica. Toca-se aqui em qualquer coisa de indefinível, mas que está no cerne da **identidade profissional docente** (...) (p.22).

Para Soares et ali (2024) as narrativas (auto)biográficas apresentam a subjetividade como um valor de conhecimento experiencial, permitindo "(...) aos sujeitos de pesquisa enriquecer a compreensão de como a reconstrução de suas experiências formativas e histórias de vida conformaram sua atividade profissional e suas relações com o campo em questão" (p. 211).

Como **processo de formação autorregulada**, o professor, ao narrar sua prática para o pesquisador, ativa metacognição, revisita decisões pedagógicas e reformula sua prática pedagógica. A pesquisa (auto)biográfica e as autonarrativas profissionais tornam-se método de coleta de dados, reflexão e por conseguinte, **dispositivo de desenvolvimento profissional**.

A formação estética e a educação museal

Na perspectiva do direito educacional, previsto na Constituição da República, a formação estética se insere no conjunto das competências fundamentais para a realização plena dos indivíduos. Plenitude que de acordo com Lukács (2023) e Freire (2019) somente será alcançada quando superar a alienação do trabalho cotidiano; de maneira que somente será democrática quando permitir ao educando a participação plena na construção da democracia, conforme Teixeira (1994).

A educação estética desta forma se apresenta como práxis libertadora, como ferramenta de desalienação e conexão com a totalidade da espécie humana. A estética é o que permite ao homem captar a realidade como um todo, não apenas como partes isoladas. A arte educa os sentidos para enxergar além da sua utilidade imediata.

Nesta perspectiva, a escola deve ampliar e enriquecer as vivências curriculares, e preparar o educando para a vida nas suas múltiplas dimensões, proporcionando o olhar crítico e curioso que dá alicerce para construção do pensamento crítico e autônomo, que

se faz pelo diálogo amistoso entre o educador e o educando, em contraposição ao modelo tradicional da educação “bancária”.

O aluno deve “ler o mundo e buscar transformá-lo por meio da palavra que conscientiza”. Para tanto, segundo Freire (2019), “(...) ensinar exige rigorosidade metódica e (...) exige pesquisa”, dentre outras habilidades para construir o sujeito capaz da ação autônoma diante do mundo.

A autonomia não se adquire por transferência ou delegação, é um processo de construção da subjetividade de cada indivíduo, mediado pelas relações interpessoais no sentido social, político e pedagógico cujo objetivo deve ser o desenvolvimento da capacidade crítica e criativa dos educandos. Autonomia é um conceito libertador que inspira o oprimido a formar a sua consciência crítica para superar as estruturas opressoras.

Desta forma, a Educação Estética na BNCC dialoga com a fruição e o prazer estético de estar em contato com a memória e as artes, ao mesmo tempo em que se desenvolve o olhar crítico e sensível sobre o patrimônio; de maneira que, ao ultrapassar uma visão idealista pela reflexão social e política, pode-se contribuir para a formação da cidadania cultural.

Lukács (2023) na abordagem do materialismo histórico, oferece uma crítica social para essa questão. Para além do foco no indivíduo, deve-se discutir a tese do “reflexo estético” que trata da superação da fragmentação do olhar e da alienação. A formação estética em Lukács pressupõe ao educando compreender-se como sujeito da história, superando o fetiche do objeto e entender as relações de exploração numa sociedade profundamente desigual.

Nesse contexto, a desigualdade não é apenas social, mas também, cultural e educacional. Souza (2025) ao tratar do conceito de capital cultural em Bourdieu destaca que “o acesso e a distribuição desigual dos bens materiais e dos bens de cultura pode contribuir para a promoção da reprodução das desigualdades sociais e econômicas (p.217).”

O acesso aos bens de cultura no ambiente escolar se dá de forma desigual, o dualismo educacional oportuniza uma escola rica e propedêutica para as camadas sociais mais abastadas e oferta uma escola pobre focada na formação para o trabalho aos estudantes oriundos das camadas populares.

Dual e tradicional, a escola brasileira, segundo Duarte Júnior (2001) precisa ampliar a sensibilidade para tornar as pessoas mais humanas, empáticas e conscientes de sua ligação com a coletividade e o planeta. O autor propõe combater a “anestesia social” da educação ocidental que ao valorizar o intelecto, empobrece o desenvolvimento humano e produz indivíduos incapazes de saborear o mundo, e de se apropriar da realidade de forma crítica e aprofundada.

Esta escola rica ou pobre, parcial ou de tempo integral, propedêutica ou profissionalizante não se faz por acaso, conforme Ribeiro (2022) é um projeto dos que defendem a desigualdade como um fenômeno natural e, portanto, segundo este mesmo projeto, impossível de ser mudado. Ocorre que uma sociedade de classes é também uma sociedade de contradições e de lutas, que se refletem na disputa política pelo controle das estruturas do Estado e do poder político.

Poder político que se revela no conjunto das políticas públicas ofertadas aos cidadãos. A educação estética por sua vez, se apresenta como uma unidade que compõe a macropolítica social da educação. Se a finalidade constitucional da educação brasileira é a formação plena do cidadão, a formação estética não pode ser “perfumaria”, antes, deve ser garantida como um direito fundamental e ferramenta de emancipação cidadã.

A interseção entre educação, a arte e cultura requer da gestão pública não apenas a visão intersetorial, fundamental na gestão hodierna, mas também a transição entre o gestor técnico e burocrata tradicional, para o gestor articulador de sensibilidades.

Se a educação contemporânea necessita formar cidadãos para um mundo em profundas e inimagináveis transformações tecnológicas, com implicações em todos os aspectos da vida social; torna-se inevitável pensar uma escola imersa na inovação, na criatividade, na fruição estética como potência emancipadora dos indivíduos.

Novos desafios de gestão se impõem: superar a burocracia e as engrenagens rígidas do Estado com a fluidez da experiência artística; a ocupação do espaço público, de forma que a escola e a cidade possam ser espaços de aprendizado e, a formação de mediadores da relação educação e cultura.

Nesta ordem de propósitos a questão da educação museal se impõe como possibilidade concreta destes novos tempos. Enquanto espaço de experiências, o museu acrescenta ao modelo lógico e verbal do ensino, o contato corporal e dos sentidos com os objetos, formas, cores, texturas e linguagens diversas.

Como espaço de mediação cultural, amplia a reflexão sobre o significado das coisas e dos objetos; desconstrói a *anestesia* (Duarte Junior, 2001) promovendo a imersão em espaços abrangentes e despertando a atenção e a capacidade de se comover com os bens e a produção cultural e histórica.

O museu é espaço de ampliação dos repertórios culturais, por meio contato com a diversidade do patrimônio preservado, de expansão das formas de ver e compreender a realidade, o que resulta no enriquecimento do capital cultural e das sensibilidades críticas de cada sujeito.

Explicitadas estas questões será tratada a seguir, da experiência em gestão pública em educação e a busca de aproximações pela ação intersetorial durante o período de 2005 a 2018, ocasião em que autor do presente artigo ocupou os cargos de secretário de educação em Palmas no Tocantins (2005 e 2006), secretário de educação e cultura em Palmas (2006 a 2008), secretário estadual de educação (2011 a 2013) acumulando a gestão da

Fundação Cultural do estado em 2013, e novamente secretário de educação em Palmas no período de 2014 a 2018.

Aproximações entre o fazer e o olhar da política pública em educação estética e museal

No ano de 2005 assumi o cargo de secretário de educação do município de Palmas, capital do Estado do Tocantins. Dentre as ações do Plano de Governo para o quadriênio foram separados do escopo de gestão da secretaria de educação, a área de cultura e esportes, que emergiram como unidades orçamentárias autônomas e desvinculadas da área de educação.

No entanto, em 14 de março de 2006 a secretaria municipal de educação absorveu a gestão da política de cultura. Segundo Souza (2023):

No período de 2006 a 2007, a SEMED incorporou novamente a gestão da política de cultura. Foram, então, priorizados projetos de articulação entre educação e cultura, a política de formação de quadros e de plateia e os respectivos editais como estratégia de fomento para o desenvolvimento das tradições artísticas e culturais de Palmas. Graças a tais estratégias, foram restaurados equipamentos como os da Casa Sussuapara (sede da primeira prefeitura da cidade), da Casa Victor Brito (pioneiro de Taquaruçu), do Complexo Espaço Cultural (reinaugurado em 18/08/2006), do Memorial Luiz Nunes – Museu Escola de Buritirana (1ª escola da

capital) e do Centro de Criatividade², além da recuperação e aquisição de acervos literários, de produção local, para as bibliotecas municipais. (p.113)

Naquele contexto, tornou-se necessário agir de forma sistêmica para absorver as tarefas com a política cultural e a sua inserção no ambiente da escola municipal. A Secretaria de Educação habilitou-se como indutor cultural ao promover uma política de infraestrutura, fomento e institucionalização, "materializando a educação estética", pois a arte precisa de forma e suporte para existir. A recuperação do Centro Cultural José Gomes Sobrinho, da Casa Sussuapara, Casa Victor Brito e do Memorial Luiz Nunes mostraram que o patrimônio não é pedra morta, mas o "reflexo da realidade" (Lukács) que permite ao estudante de Palmas entender sua ontologia, sua origem e seu lugar no mundo.

Acompanhando a recuperação dos espaços iniciou-se um processo de institucionalização do "Belo" com a criação dos corpos artísticos: Orquestra, Banda Sinfônica, Cias de Balé e Teatro. A ideia central era pensar a integração dos saberes escolares e a compreensão da arte como profissão e horizonte. A criação dessas companhias mudou a expectativa de futuro das crianças da rede municipal. Não era apenas "oficina", era a estrutura do Estado validando a formação artística. Segundo Souza (2023):

A Lei Municipal nº 1.465, de 02 de abril de 2007, criou as Companhias de Balé Popular do Tocantins e de Dança Contemporânea, a Orquestra Sinfônica, a Banda Sinfônica

² O Centro de Criatividade passou a ofertar 60% das suas matrículas para alunos da rede municipal de ensino de forma a assegurar a contrapartida necessária aos investimentos realizados pela secretaria de educação para a manutenção do complexo cultural José Gomes Sobrinho.

Municipal, o Coral Municipal e a Companhia de Teatro Municipal. Essa experiência está registrada na Revista Patrimônio Cultural, editada entre 2006 e 2007. A publicação traz também o Edital Programa de Incentivo à Cultura, nas áreas: música, literatura, teatro, dança, artes plásticas, fotografia, audiovisual e artesanato. A cultura popular foi estimulada a partir do resgate da Roda de São Gonçalo, da Rabeca de Buriti, do circuito das feiras e do Arraiá da Capital. Todas essas ações priorizaram a articulação com a área de educação e da educação patrimonial. Ainda no campo da difusão cultural, foram implementados dois importantes programas, o "Palmas Mostra Palmas" e o "Palmas Mostra Mundo", com festivais, concertos e intercâmbios culturais, por intermédio das Embaixadas de diversos países (Alemanha, Coréia do Sul, China, Rússia e Colômbia. (p. 114).

Seguiu-se uma política de educação e cultura que vislumbrou o Local e o Universal por meio das exposições de arte: "Palmas Mostra Palmas" e "Palmas Mostra Mundo". Numa abordagem dialética do particular e o universal, o resgate da Roda de São Gonçalo e da Rabeca de Buriti (o particular/local) dialogando com intercâmbios com a China, Rússia e Alemanha (o universal/global).

No espaço dos equipamentos de educação, as novas unidades escolares passaram a contar com ambientes de desenvolvimento das diversas linguagens artísticas e culturais. A primeira escola de tempo integral inaugurada em 2007 tinha no seu hall de entrada uma galeria de artes com obras que retratavam,

dentre outros a história dos homenageados com Padre Josimo, Eurídice Ferreira de Melo, Caroline Campelo e demais.

A Educação Estética é retirada do campo da abstração e a colocada no campo do concreto, da alvenaria, do conforto térmico e da justiça social. A escola concebida como "Palácio para os pobres", rompe com a lógica da "arquitetura da exclusão". De acordo com Souza (2023) Não mais uma escola "pobre para os pobres", mas uma escola rica em conteúdo e vivências, organizada num espaço reestruturado, com um tratamento estético acolhedor, diferente da tradicional escola pública brasileira. (p.82).

Ainda segundo o autor:

Na construção do projeto pedagógico, o currículo integral em tempo integral já apontava para a abordagem do enriquecimento curricular para além da base nacional. O projeto tratou de ampliar a jornada e a experiência cultural dos estudantes na escola em formatação. Se a base do currículo impunha o reforço ao processo de alfabetização com a introdução de aulas de leitura e de produção de texto, o desenvolvimento das habilidades matemáticas e científicas (...). Novos arranjos cognitivos foram pensados com a introdução da música, do teatro, da dança e das artes marciais. (Souza, 2023 p.83)

Com a implantação do Festival de Artes das Escolas – FAES em 2009, o ensino das artes foi bastante dinamizado, passando a contemplar também as escolas de tempo parcial da rede pública e privada de ensino. O FAES abordava a música em diversas modalidades, como o canto coral, fanfarras, grupos musicais; a dança

nas diversas manifestações; o teatro e a oratória. O festival inspirou o FESTA – Festival de Artes das Escolas do Tocantins, realizado a partir de 2011, em todo o Estado.

Ainda em 2009, foi implantada a primeira orquestra sinfônica juvenil do Estado do Tocantins, na ETI Eurídice Ferreira de Mello. A orquestra Dona Lindu realizou diversas apresentações no Tocantins e no Distrito Federal, e serviu de base para a implantação de projetos semelhantes no âmbito estadual, a partir de 2011.

Em reação à denúncia de que a escola brasileira foi projetada sob a "lógica da economicidade", resultando em espaços monótonos e monofônicos que asfixiam a criatividade foi sendo construída em Palmas e no Tocantins, uma nova escola inspirada nos CIEPs³ e nos CEUs⁴. A escola no dizer da comunidade, como centro comunitário, espaço da cidadania onde se encontra arte, esporte, comida e lazer. De acordo com Souza (2023)

A escola é considerada como "espaço de interações", na medida em que aos cidadãos, deve ser ofertada uma educação voltada às múltiplas manifestações culturais numa visão de educação humanizada, capaz de agir no tecido sociocultural de forma a construir a diversidade em contraposição aos ideais totalitários e desumanizadores. Construir estes espaços com solidez arquitetônica e criatividade pedagógica é o mínimo que se pode oferecer para que se tenha uma educação de qualidade social que contemple o indivíduo como um ser total,

³ Centros Integrados de Educação Pública – CIEPs, construídos no estado do Rio de Janeiro e popularizados como Brizolões

⁴ Centros de Educação Unificada, construídos pela Prefeitura do Município de São Paulo a partir de 2001.

que tem direito ao acesso e à permanência com sucesso na escola. (p. 35)

A arquitetura é a arte que organiza o espaço para a vida social; se o espaço é pobre, a vida social ali produzida tende à alienação (Lukács). Ao construir 'palácios' em Palmas, aplica-se a máxima de Anísio Teixeira de que a escola deve ser o reflexo da sociedade que desejamos ter. Se queremos uma democracia vibrante e criativa, o espaço físico da escola pública deve ser a primeira evidência de que o Estado valoriza a dignidade dos seus cidadãos.

Embora tenham sido reabertos os museus e casa de cultura no período de 2006 a 2007, a educação municipal, mesmo contando com estes espaços, não conseguiu efetivar uma política estruturada de educação museal. Prevalecendo as políticas de recuperação e reabertura dos espaços, com uma aproximação tímida com a ideia de formação estética mediada pelos equipamentos disponibilizados.

Na rede estadual

Já atuando na rede estadual em 2011 como secretário de educação, coloquei em prática a Lei Estadual do Livro e da Leitura, que possibilitou a realização da Feira Literária Internacional do Tocantins – FLIT. Que além de espaço de vivências literárias, foi reformulado para oportunizar a formação continuada dos educadores da rede. A articulação entre a Secretaria de Educação e a Secretária de Cultura proporcionou através da FLIT, a reforma do Memorial Coluna Prestes em 2011. Posteriormente, em abril de 2013

(...) a SEDUC recebeu a incumbência de gerir a recém-extinta Secretaria de Cultura e a sua respectiva Fundação. Além da reestruturação da equipe foi realizada a posse do Conselho Estadual de Cultura - CEC, com a realização

da Conferência Estadual de Cultura e a eleição de delegados à Conferência Nacional. Foi aprovada a proposta dos Editais de Cultura elaborados pelo CEC após consulta pública aos artistas. Apesar da redução orçamentária, foram reabertos o Museu do Palacinho; Museu Histórico de Arraias; Museu João Batista Brito de Paraíso; Museu Histórico de Natividade e a Casa de Cultura de Paranã (...) (p.146).

A exemplo do que ocorreu em Palmas, onde a educação estética se consolidou no currículo do ensino fundamental com componentes curriculares específicos de artes visuais, teatro, música, dança, ginástica e jogos, foram criadas⁵:

Orquestras Sinfônicas e Sanfônicas do Tocantins, Balé popular, Coral de Mil vozes, (...) projetos tocados pela SEDUC e ampliados pela Fundação Cultural. Para tanto, mais de 4 milhões de reais foram investidos em fanfarras, bandas sinfônicas, orquestras e diversas companhias artísticas, além da realização de Festivais de artes nas escolas. (Souza, p. 148).

⁵ Por meio da Lei nº 2.794/2013 foi criado o Grupamento de Unidades Artísticas, subordinado à Secretaria da Educação e Cultura. Orquestra Sanfônica Amor-Perfeito do Tocantins; Orquestra Sinfônica dos Girassóis; Orquestra Sinfônica Granada do Tocantins; Companhia de Dança do Estado do Tocantins; Companhia de Dança Balé Popular do Tocantins; Coral Jovem do Tocantins; Associação de Bandas e Orquestras Sacras do Tocantins.

A experiência na rede estadual permitiu organizar a política de educação museal e patrimonial do Tocantins, com a disponibilização de programação efetiva de educação museal nestes espaços. As escolas passaram a ser contempladas com agendamentos e transporte escolar específico para o transporte dos estudantes das redes públicas e privadas para os espaços museais.

A reabertura dos espaços museais e de memória possibilitou as primeiras aproximações com a ideia de educação museal, até então inexistentes. Passados mais de uma década da experiência embrionária, observa-se que os equipamentos museológicos e de memória na capital e no estado do Tocantins continuam sendo espaço de visitação de escolares, embora sem uma política efetiva com foco na educação museal e patrimonial.

Retornando ao município de Palmas

O retorno à gestão da rede municipal de ensino de Palmas em novembro de 2014 permitiu o fortalecimento de programas como o Festival de Artes das Escolas de Palmas. O FAES pensou a escola como território de criação, não foi concebido como simples gincana cultural no ambiente escolar, mas como culminância de um processo pedagógico anual. O Festival realizado até os dias atuais, trabalha a totalidade das artes, abrangendo música, dança, teatro, artes visuais e literatura, integrando todas as unidades da rede.

A educação estética também se constituiu como peça da engrenagem do sucesso da rede municipal de ensino. Como alavanca para o IDEB, a ascensão de Palmas nos indicadores oficiais não ocorreu apesar da carga horária cultural, mas por causa dela. A Educação Estética atuou diretamente nas múltiplas competências como por exemplo: a Matemática como ritmo e proporção por meio do ensino de música e dança.

O aluno que domina a divisão rítmica, o tempo e a harmonia desenvolve uma facilidade orgânica para o raciocínio lógico-matemático. A abstração necessária para a leitura de uma partitura

é a mesma exigida para a resolução de equações complexas. Leitura, interpretação e repertório fazem parte das oficinas de teatro e literatura que expandiram o vocabulário e a capacidade de interpretação, além das habilidades socioemocionais e da criatividade.

Da mesma forma que ocorrera antes, as ações articuladas entre a educação, as artes e a cultura se constituíram mais como aproximações, possibilidades e estruturas de acesso à educação museal e patrimonial, sem que se efetivasse concretamente a política de educação museal no estado e na capital.

Quase concluindo

A experiência relatada permitiu ao gestor a compreensão sobre as possibilidades efetivas de articulação entre a educação, as artes e a cultura. Mesmo que não tenha sido normatizada e estruturada a ideia de educação museal e educação patrimonial.

Este aprendizado em termos de gestão das sensibilidades, proporcionou um acúmulo de conhecimentos e estratégias cuja repercussão se faz presente na consciência deste autor. A legislação educacional e o novo Plano Nacional de Educação - PNE já conformam a ideia de educação estética como instrumento indispensável para a formação cidadã.

Resta aos gestores das áreas de educação e cultura ampliarem as formas de ação intersetorial a partir de aproximações, parcerias mais efetivas e duradouras. São muitos os desafios, especialmente a necessidade de formação de educadores nas áreas de música, dança, teatro, artes visuais e museal. A nova política de educação integral em tempo integral capitaneada pelo PNE pode ser um indutor necessário à superação destes impasses.

Referências

ABRAHÃO, Maria Helena Menna Barreto; PASSEGGI, Maria da Conceição (Org.). **Dimensões epistemológicas e metodológicas da**

pesquisa (auto)biográfica. Natal: EDUFRN; Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012. (2 v.)

ASSIS BRASIL, F. A. **Dicionário do Conhecimento Estético.** Rio de Janeiro: Ediouro, 1984.

BECKER, Howard S. **Método de Pesquisa em Ciências Sociais.** São Paulo: Hucitech, 1997.

BOURDIEU, Pierre. **A Economia das trocas simbólicas.** 8ªed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 2, de 20/12/2019. **Define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores para a Educação Básica e institui a Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica.**

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF: Presidência da República, 1988.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. Lei nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. **Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências.** *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 15 jan. 2009.

BRUNO, M. C. O. (Org.). **Educação museal: conceitos, história e políticas.** São Paulo: Secretaria da Cultura, 2014.

DUARTE JÚNIOR, João-Francisco. **Fundamentos estéticos da educação**. 6ª. ed. Campinas: Papirus, 2001.

Fundação Oswaldo Cruz. Casa de Oswaldo Cruz. **Política educacional do Museu da Vida** [recurso eletrônico]. -- Rio de Janeiro: Fiocruz - COC, 2021.

FLICK, Uwe. **Introdução à Pesquisa Qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia – saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro; Paulo e Terra, 2019.

_____. **Pedagogia do oprimido**. 13.ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.1983

IBRAM. **Resolução Normativa IBRAM nº 40**, de 3 de dezembro de 2025.

IBRAM. **Pesquisa Nacional de Práticas Educativas dos Museus Brasileiros: Boletim Preliminar 1**. [recurso eletrônico] / Coordenação Daniele Pereira Canedo, José Roberto Severino. Santo Amaro, Ba: UFRB; Salvador: UFBA; Brasília, DF. 2022.

IBRAM. **Política Nacional de Educação Museal**. Brasília, DF: Instituto Brasileiro de Museus, 2017.

LUKÁCS, Gyorgy. **Estética: A Peculiaridade do Estético, volume 1**. São Paulo: Boitempo, 2023.

LUKÁCS, G. **Introdução a uma estética marxista: sobre a particularidade como categoria da estética**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1970.

NÓVOA, Antonio *Professores: Imagens do futuro presente*. Educa: Lisboa, 2009.

RIBEIRO, Darcy. **O Povo Brasileiro: A Formação e o Sentido do Brasil**. 4ªed. São Paulo: Global, 2022.

SCHILLER, F. **A educação estética do homem: numa série de cartas**. 4. ed. São Paulo: Iluminuras, 2002.

SECCHI, L. **Políticas públicas**: conceitos, esquemas de análise e casos práticos, 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

SILVA, Maurício e COSTA, Andrea (Org.). **História da Educação Museal no Brasil**. Rio de Janeiro/São Paulo: ICOM/CECA-BR, 2024.

SHOPENHAUER, A. **Metafísica do Belo**. São Paulo: UNESP, 2003.

SOUZA, Danilo. **Política de Educação Integral na Década do PNE 2014 – 2024**. 2025. 332 f. Tese (Doutorado em Ciências, Tecnologias e Inclusão) – Instituto de Arte e Comunicação Social - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2025.

SOUZA, Danilo. **Educação Integral: Vivências no Tocantins**. São Paulo: Mens, 2023.

SOUZA, Elizeu Clementino de. A pesquisa (auto)biográfica e a invenção de si no Brasil. **Revista Lusófona de Educação**, n. 27, 2014.

UTUARI, Solange dos Santos. **O papel do Museu na experiência estética e na formação do professor de arte**. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Orientadora: Miriam Celeste Ferreira Dias Martins.

SOARES, et alí. **Transformação do si em nós: Histórias de vida e formação de educadores museais.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2024.

TEIXEIRA, Anísio. **A Educação e a Crise Brasileira.** São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1956.

O MUSEÓLOGO, O MUSEU E A TECNOLOGIA: Relato de uma experiência

José Cláudio Alves de Oliveira

Acredito ser este um momento importante para muitos que procuram visualizar o profissional, o pesquisador, trabalhador e estudante da museologia. Sem dúvida, um momento de transformações porque passam as ciências, principalmente aquelas que lidam diretamente com a informação e o patrimônio diverso.

Para iniciar este texto, que se revela pela experiência e pouquíssima teoria, pensei em desenvolver quatro momentos, que incluem relatos por mim vividos enquanto pesquisador e museólogo Brasil. São relatos de experiências e de projetos que se enquadram com o tema aqui proposto. Procuo aqui pontos questionáveis das técnicas utilizadas pelo museólogo desde o final de século XX. Questões existentes, questões que estão por vir, questões que ainda estão carentes de ajustes para o seu desenvolvimento. Enfim, questões que o museólogo, hoje, não deve prescindir.

Procuro, também, neste momento, não fazer qualquer apologia a instrumentos técnicos do trabalho do museólogo, do museu e de muitos outros profissionais. São questões meramente técnicas, mas que a sociedade hodierna está fadada a conviver de várias maneiras com elas. O que não poderia faltar no campo da ciência museológica.

Início falando da contemporaneidade, cujo termo significa o momento que a humanidade passa por sua história, o tempo presente. O termo representa as produções momentâneas, o atual, o desenvolvimento que acompanha a idade histórica atual, ou seja, as alterações porque passa o dia a dia de cada pessoa frente às criações, perturbações, inquietações, evolução, involução, enfim progressos e condições no seio da cultura dos que vivem no final do século XX.

Dentro deste conceito podemos emitir definições, meios técnicos e disciplinas que surgiram e que perduram, renovando-se ou não, com as suas metodologias específicas. E é neste caminho que encontramos os "novos" ou "novas". Nova História, Nova Antropologia, Nova Museologia, Museologia Social, Sociomuseologia etc. Renovações dos "velhos", dos tradicionais que viraram partes conservadoras de um todo científico. Mas, será que ainda são "novas"? Talvez não.

Na contemporaneidade, é necessário caminhar inventivamente, renovando, buscando fontes e perspectivas, procurando acompanhar cada fator tecnológico que culmine o que se espera ser a evolução, a adequação ou perfeição, seja ela tecnológica ou científica.

No nosso caso, a Museologia, que na contemporaneidade passou pela fase "Nova" e hoje se autodenomina sociomuseologia, já possui os seus quarenta anos. Tempo suficiente para afirmação. Mesmo diante dos seus paradigmas, esta ciência questionou e

questiona o museu e a profissão do museólogo em suas diversas vertentes, da conservação à educação, da documentação museológica ao poder de comunicação que possui o museu.

A denominada Nova Museologia se afirmou enquanto ciência do social, entre os anos 1984 e 2000, quando procurou enxergar a humanidade em seu contexto histórico-cultural, tecendo considerações que vão de encontro à cidadania, autonomia e autoafirmação das pessoas enquanto agente ativo das produções históricas e culturais.

Hoje, em 2025, nota-se a procura da maior aproximação com a diversidade. O reconhecimento do ser humano como ator principal das pesquisas e das fontes temáticas. Mesmo tendo à frente a resistência conservadora, a outra vertente, tradicional, que procura trazer o seu espírito positivista, numa eterna aventura da técnica, pouco social.

Temos, então, na contemporaneidade, um deslocamento científico que saiu das garras positivistas para dilatar o pensamento próprio e aproximar-se do social, a exemplo da Museologia, da História e da Antropologia, com criações inclusive de disciplinas "novas" - porém já desgastadas pelo modismo - como a semiologia e o estruturalismo. E um termo por demais cansado de tanta pronúncia e tentativa de traduções (não tão bem explicadas): a "pós-modernidade", ou para alguns, o "pós-moderno".

Novos-velhos conceitos, trazidos no incansável carro da contemporaneidade do noventa. Novos-velhos conceitos que, a meu ver, devem se integrar com a linha técnica, aquela outra vertente, a positivista ou, como diria os "novos", a tradicional.

Sem dúvidas, um caminho que parece não ter volta. E que parece também voltado para melhoria, para a também contemporânea "qualidade total das coisas", das ciências, do meio ambiente, do espaço que cada um de nós ocupamos. Caminho

possível com a união da técnica e da crítica ao social. Uma união que equivale à melhoria das produções científicas, justamente porque elas estarão mais próximas da sociedade, mais acessíveis, como já acontece com vários outros meios de produção científica.

Senão vejamos:

As ciências da saúde, a cada dia, procuram nos meios tecnológicos a cura à distância, a melhoria nos atendimentos, nas cirurgias e nos meios alternativos da cura. E aprimora a cada instante as conexões alternativas para a engenharia genética. Tudo em rede. O que nos trouxe a salvação em 2021 quando da pandemia do COVID-19.

A paleontologia, a arqueologia e a antropologia buscam na biosociologia a descoberta da culinária dos nossos antepassados. Não bastando, buscam nos meios a investigação, por meios tecnodigitais, das explicações dos nossos antepassados e de outros animais.

Os meios de comunicação trazem os novos formatos, já em massa, do rádio, da TV, dos jornais e revistas, disseminados nas redes sociais (RSs), na web e na TV digital, com suas produções diversificadas. E, por fora dela, uma teia de disciplinas da ciência da informação e comunicação procura explicar e contextualizar esse avanço e os seus conteúdos.

A História vem buscando, no curso da computação, os meios de confortar e agilizar a pesquisa histórica, em hipertextos e processos hiperdocumentais, que facilitam a vida de muitos historiadores e ajudam na preservação de documentos raros em arquivos, bibliotecas e museus. Nesse contexto, a multimídia e a rede colaboram com a história da arte.

Dentre outros exemplos notáveis das ciências, que se casam com o fator técnico, destacamos aqui as nossas "velha" e "nova" museologia. A primeira, com uma técnica recrutada do século

passado, mas que anexa novos procedimentos, alguns ainda ares do oitocentos. A segunda, flexível nos seus parâmetros de estudos do social e da identidade cultural e já se abrindo para a técnica, mas timidamente, sem muitos ares da contemporaneidade.

Na museologia, a nível de estética da contemporaneidade, a técnica reside no atual desenvolvimento dos meios de comunicação. E é nesse sentido que a carência é vista, necessitando de um repensar para a união dos dois polos, o positivista e o questionador.

Vejamos então **três relatos** que podem traduzir e ampliar este pensamento.

O **primeiro** momento começa nos dias 30 e 31 de outubro e 1º de novembro de 1996, **na cidade de Monte Santo**, interior da Bahia, época de romarias naquela cidade, quando fui documentar o movimento de peregrinação e os ex-votos da sala de milagres do santuário da Santa Cruz de Monte Santo.

Naquela época, eu portava uma câmera VHS-C. com ela, subi os 3km do morro entre a multidão de peregrinos que depositavam a sua fé na caminhada e na chegada à pequena igreja. Filmei o caminho com a câmera e a sua fita magnética, até chegar à sala de milagres, quando olhei o espaço e vi os rico ex-votos. Em um instante notei-me munido de um arsenal de equipamentos para o trabalho de documentação. Uma mochila apropriada, que levava um tripé, uma bateria da filmadora, iluminador, dois filmes de reserva e um recarregador de bateria. Além da filmadora compacta, utilizei também uma câmera fotográfica simples de 135 mm, que trazia com filmes para slides e fotografias coloridas e preto e branco. O caderno servia para anotações dos tipos de documentos ex-votivos documentados para a pesquisa.

O que mais me chamou a atenção naquele momento foi a metodologia e a técnica do trabalho de documentação do espaço,

dos objetos e das pessoas, com cada um dos instrumentos de que eu dispunha. O filme de vídeo, o filme de foto e slides, as anotações e para completar um gravador cassete de bolso, que utilizei para entrevistas com romeiros.

Saí daquele espaço satisfeito por estar solidificando cada vez mais uma metodologia de pesquisa na área da museologia, ou melhor, não somente da área, mas da formação. Compreendi que desenvolvia uma atividade na área da documentação, procurando facilidades com o testemunhar dos objetos; procurando catalogar, classificar, identificar documentos histórico-culturais, em suportes magnéticos e de papel. Procurava também menos gastos e mais rapidez com as imagens captadas.

Documentar. Catalogar. Classificar. Identificar. Documentos. Suportes magnéticos. Papel. Palavras-chave que nós museólogos - e até mesmo enquanto estudantes de museologia - escutamos e trabalhamos no nosso dia a dia profissional.

Mas... suportes magnéticos? Era uma palavra-chave nova, em se tratando do contexto de um pesquisador, sem equipe, distante do museu. Mas compreensível em seu tempo. Sem espanto, pois o filmar e o fotografar não mais são formas desconhecidas de pesquisa, principalmente a fotografia. O que chama a atenção, hoje, neste caso, é a filmadora e a fita. Não, o gravador não seria um elementos estranho nos dias atuais, mas seria digital. O vídeo e a foto digital, com câmera específica e profissional, hoje, se torna mais rápido e mais barato para o estudo documental. A rapidez está em o pesquisador ver o que documentou instantaneamente. O baixo custo está na desnecessária revelação do filme. Além da fita custar muito menos. É muito importante vermos esses detalhes, pois a pesquisa fica mais ágil e com menos dor de cabeça, já que a dependência de serviços de laboratório, além de altos custos, incomodava pela demora do

“revelar as fotos”. Quanto ao filme, naquela época, havia a dependência dos videocassetes, até que chegaram os CDs e DVDs.

Sem sombra de dúvidas, encontrei perspectivas já palpáveis que demonstravam a união da técnica com o novo pensamento do trabalho do museólogo, ou seja, a visão sobre o profissional que independe - de certa forma - do museu para desenvolver o seu trabalho do ponto de vista epistemológico da sua atuação.

O **segundo momento**, retrata o meu retorno a Salvador, quando fui dar aulas no **Museu de Arte Sacra da UFBA**.

“Retábulos” era o tema do dia. Faltou o famoso datashow, um meio técnico simples, porém, o que dispunha estava quebrado. Mas fui prevenido. Levei uma fita VHS e pude dar aulas com exemplares portugueses, italianos, espanhóis e colombianos, que encontrei em um livro de história da arte, por sinal vendido nas bancas de jornais. Também filmei algumas ilustrações, prevendo o ocorrido com o projetor.

Não me preocupei com as aulas seguintes, pois seriam na própria igreja do museu, onde existem ricos exemplares de retábulos. Para a aula subsequente também não houve preocupação, seria em uma igreja do centro histórico de Salvador.

Novamente percebi a minha profissão entre a técnica e a crítica. A primeira, importante como recurso didático de uma disciplina do campo da museologia. A segunda, como momento crítico de estudo e análise de um objeto museológico, no seu espaço-tempo.

Verifiquei a necessidade do manejo técnico. Não do conhecimento total, aprimorado. Mas médio. Saber simplesmente utilizar. Notei o meio técnico ultrapassado, “cansado”, precisando de reparos ou de um substituto, como o foi por outra via. Mas também percebi que poderia desenvolver um trabalho com os discentes fora da sala de aula. Por sinal nós, por motivos técnicos e

espaciais, estávamos fora da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFBA, todavia em um espaço desta universidade, e inclusive apropriado para tal.

A aula aqui não seria um fator do tradicional. O tradicional certamente seria a aula na sala de aula, ou a aula no museu. O que deixou de sê-lo. A fita improvisada, a igreja do museu e as igrejas da cidade vieram como suportes técnico-didáticos para suplantar a falha prevista e inclusive enriquecer a apresentação a nível de percepção visual. Coisa que não é novidade. Há muito, professores de museologia da UFBA ministram aulas em museus e outros espaços, cujos objetos são de profunda riqueza para o conhecimento do aluno.

O que se nota aqui é a condição técnica. Aparelho - único - danificado, improvisado técnico para o estudo da imagem em vídeo e as aulas nas igrejas. Fatores imprescindíveis para a percepção do estudo documental, das fontes, da iconografia. E vejo importante transmitir-lhes este testemunho por estar ele dentro de uma expectativa profissional do museólogo.

Por falar em iconografia, passo agora para o **último relato**, que se refere ao **banco de dados iconográficos**, que tem uma referência substancial para os dois primeiros relatos e que complementarmente este texto.

Banco de dados iconográficos é o subsistema da documentação museológica que armazena os dados da identificação e da classificação, nas quais estão anexas as fotografias e referências intrínsecas e extrínsecas que identificam os objetos ou o objeto dos estudos documentais do acervo. Para encurtar o termo, vamos chamá-lo simplesmente de **BDI**, que possui vários problemas que afligem as fichas e os dossiês e, conseqüentemente, ele próprio.

O primeiro problema, do ponto de vista técnico, encontra-se nas fichas que possuem uma normatização, de certa forma diacrônica, entre museus de uma mesma localidade. Outro grande problema que o BDI enfrenta no museu, é a sua relação com as exposições permanentes. O museu necessita atualizar os dados dos objetos e, conseqüentemente, integrá-los à exposição. Existe, por fim, um grande fator que os museus não conseguem sobrepor: a distância entre as informações e a imagem e o solicitante (pesquisador, estudante, curioso etc.).

Para um pesquisador ou uma pesquisadora distante de um museu, pesquisando assuntos referentes à arte, história, antropologia, tecnologia etc., se torna impossível os dados e a aquisição da imagem do objeto, levando em conta a desinformatização do BDI..

A solução encontrada veio com a digitalização e o design da informação, quando o papel passou a ser utilizado somente pelos técnicos e para o arquivamento. Na década de 1990, o museu do Louvre, em Paris, já possuía uma grande parte de suas imagens (objetos artísticos, históricos e arquitetônicos) em **CD-ROM**. É bom notar também que no Brasil alguns museus - a exemplo do Museu Histórico Nacional no Rio de Janeiro e o de Arte Contemporânea em São Paulo – informatizaram os seus BDIs; naquela mesma época, por volta de 1996, Departamento de Museus do Estado da Bahia e alguns museus de Salvador, ligados à Fundação Cultural do Estado da Bahia, que, com auxílio da Universidade Brás Cubas, criaram um BDI informatizado.

Mas esses passos eram iniciais tímidos frente às perspectivas que a contemporaneidade clama para soluções aos problemas. Perspectivas, já concretas nos dias atuais, inclusive na realidade brasileira, apontam para museus com BDIs, não nas suas totalidades, disponíveis ao público em geral, mesmo com

informações que não sustentam investigações científicas profundas.

Com o BDI em rede, seja interna no museu, seja aberta na web, as exposições dos museu ganharão mais dinâmica e agilidade nas informações. Terminais multimídia instalados na sala de exposição - principalmente a exposição permanente - possibilitariam novos recursos de visualização, tanto de objetos expostos, quanto de todo o acervo guardado na reserva técnica. O BDI, principalmente informatizado, é o pulsar das informações sobre acervos e objetos, seja aos visitantes, seja aos pesquisadores.

Terminais poderiam ligar museus, pesquisadores, leigos, curiosos, universidades e outros setores a uma longa distância, o que já não é mais novidade, já que ciberespaço possibilita todo o fluxo infocomunicacional do *medium* museu. A novidade é o uso mais específico do BDI, coadunando imagem e informações, além de uma interligação maior, pois o que se apresenta, hoje, é ainda muito pouco, salvo para os museus nato-digitais. Seria perfeito se eu, lá em Monte Santo, pudesse acessar o Museu do Ex-voto de São Cristóvão, Sergipe, e cruzasse imagens e dados. Seria!

As fichas informatizadas, a prática mais aperfeiçoada, rápida, que possibilita um uso mais ágil e adequado à pesquisa, à exposição, e que recai ao fator da conservação das fichas primárias, têm como base de ligação entre emissor-receptor não mais os pendrives, mas a rede, seja ela interna – entre museus e setores dos próprios museus -, seja externa a longa distância.

Três passos sobressarem das novas perspectivas, baseados no BDI: o *design da informação e a acessibilidade*, a *realidade virtual*, e as *cabines multimídia*.

Vejamos:

O primeiro passo, hoje sem mistérios, é acessar, de Salvador, Bahia, Brasil, o BDI do Museu de Arte Moderna de Nova York, EUA.

Dele, escolher “esculturas”, e destas, uma obra, digamos, “Mulher Ajoelhada”, de Wilhel Lembruck (1881-1919), um escultura de pedra, medindo 1,78 m de altura. A partir daí, mova a sua imagem, dê tridimensionalidade a ela, analise-a geométrica e volumetricamente a nível gráfico, passeando seu olhos sobre a imagem produzida no monitor. Congele a imagem no ângulo preferido e analise-o com melhor precisão. Busque a ficha de identificação e siga em frente, analisando os dados. Em seguida, se preferir, cruze dados e imagens com outros objetos.

Esse mesmo *case* se pode estender a quase infinitos exemplos, como passear em uma catedral, um templo de determinada religião, um edifício histórico, uma biblioteca, um arquivo, enfim, espaços e objetos históricos e artísticos que, além da sua representação virtualizada, possui os seus BDIs atualizados.

O segundo passo, não tão simples, e novamente a título de exemplo, é, de uma residência, em qualquer cidade, acessar o BDI do Museu de Luxemburgo, em Paris, “O beijo” do escultor Auguste Rodin (1840-1917), uma peça de mármore, produzida em 1898, que mede 1,83 m de altura, onde dois corpos entrelaçados se beijam. Momento do Realismo da arte. Mas momento que, agora, o receptor da imagem pode não apenas fazer o estudo da peça, mas, a nível de realidade virtual (RV), sentir, tocar e até mesmo beijar. Como poderia fazê-lo com a Gioconda de Da Vinci, ou sentir o esforço e a dor dos “Retirantes”, no óleo sobre tela de 1944, de Candido Portinari, que está no MASP - Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand.

Sentir, desejar virtualmente, evidente, mas que a nossa imaginação, com todo aparato digital, ganhará potencial, em uma experiência de completa dessacralização da imagem museológica. A RV é a integração entre as pessoas e as imagens geradas pelo aparato tecnológico, auxiliada por suportes que facilitam sensações táteis, móveis e auditivas. E são esses três fatores que as imagens

de um BDI devem envolver o público em geral e pesquisadores em específico.

O terceiro passo, é a socialização da rede, para que os dois passos anteriores e a primeira perspectiva se tornem mais próxima da sociedade. Falo das cabines multimídias públicas, projetadas para locais estratégicos das cidades. Sim, como caixas eletrônicas de bancos! Neles, as pessoas – pesquisadores, curiosos, estudantes, turistas, pessoas com dificuldades de locomoção a determinados centros de culturas, centros de memória ou museu -poderiam acionar um BDI e analisar acervos ou objetos museológicos, interagir com eles ou até mesmo envolver-se em suas formas e seus áudios.

Nesse último passo, seria um espécie de play time, porém, em vez de games, monitores trariam imagens históricas, artísticas, arquitetônicas etc., que poderíamos dessacralizar, tocar, estudar, passear por dentro e por fora delas, obter informações profundas e até gravar ou imprimir. Seria uma espécie de museu virtual amplo ao público, principalmente àquele que não possui a conectividade em casa. Enfim, encurtar a distância entre pessoas e instituições museológicas.

Sem sombra de dúvidas, são perspectivas palpáveis, que só serão concretizadas com a troca interdisciplinar entre as ciências – informática, TIC, Museologia, Arquitetura etc -, e que, além do fator evolutivo, proporcionará uma aproximação dos dados para inclusive quem tem dificuldades com a conectividade que os dias de hoje nos trazem.

Finalizo aqui referenciando quatro fatores necessários à museologia e ao museu diante das perspectivas que estão no caminho do/a profissional da ciência museológica nesta terceira década do século XXI com o advento da Inteligência Artificial (IA).

Primeiramente, a necessidade do diálogo entre instituições acadêmicas, para a troca de informações; segundo, a necessidade de laboratórios em cursos de museologia e em museus, com componentes avançados da tecnologia, em todas as áreas: CI, Comunicação, Tecnologias da Memória, Documentação, e a possibilidade de envolvimento com discente e docentes, nas universidades, e do corpo técnico nos museus, para que tomem aprimoramentos dos avanços em documentação, exposição, arquitetura e ações educativas.

Um terceiro fator, é a necessidade no desenvolvimento das tecnologias que alimentarão os museus, da opinião direta de profissionais da museologia, agentes principais para o desenvolvimento das ações museológicas, sejam elas ligadas ao sistema de documentação, sejam ligadas à educação, exposição ou conservação.

Um quarto fator, revela-se pela necessidade no investimento do pesquisador a partir da graduação, inclusive na orientação do manejo tecnológico para o estudo documental e do aprimoramento do estudo da comunicação, notadamente nas áreas da documentação, TIC e ciência da informação.

A união de todos esses quatro pontos justifica a preparação do/a profissional da museologia para à pífia qualidade informacional, em termos científicos, dos museus virtuais, à acessibilidade e ao potencial dos BDIs aos sistemas da Educação, Exposição, Segurança e Conservação das instituições museológicas.

Sem sombra de dúvidas, diante do exposto, museólogos e museólogas da contemporaneidade encontram-se movidos/as por perspectivas de enriquecimento do fazer museológico, perante os processos tecnológicos. Com disso, novos desafios aparecem, e justamente perante o mundo digital, seja na velocidade infocomunicacional ou no advento da Inteligência Artificial (IA).

Desafios são bem vindos, pois o campo da museologia, seja na "nova", seja na sociomuseológica, terá possibilidades perante o infinito patrimônio cultural, histórico e artístico da humanidade. Um leque maior para metodologias, técnicas e tratados que envolvem o potencial epistêmico, fatores importantes para a formação científica e técnica num mundo hoje diversificado em todos os sentidos.

'SELF-MADE MAN' E 'MULHER-MARAVILHA': mitologias contemporâneas, gênero e subjetividades

Beatriz da Costa Pan Chacon
Vera Lúcia Silva Oliveira

1 Introdução

Nas sociedades contemporâneas, os mitos não desapareceram com o avanço da racionalidade científica, da técnica ou da modernidade capitalista. Ao contrário, transformaram-se. Se nas sociedades antigas os mitos organizavam simbolicamente a relação entre os seres humanos, o cosmos e o sagrado, na contemporaneidade eles passam a operar através da cultura midiática, da indústria cultural e dos dispositivos de consumo. Personagens da cultura pop, celebridades, executivos corporativos, atletas, influenciadores digitais e super-heróis convertem-se em arquétipos modernos capazes de estruturar imaginários coletivos, valores morais e modelos de subjetividade. Como observou Roland Barthes, o mito moderno não se limita à narrativa fantástica; ele constitui uma linguagem social naturalizada, capaz de transformar construções históricas em verdades aparentemente universais. Nesse sentido, figuras como o *self-made man* e a Mulher-Maravilha

ultrapassam os limites do entretenimento para se consolidarem como mitologias contemporâneas profundamente articuladas às dinâmicas do capitalismo, do gênero e da produção simbólica.

O século XX assistiu à expansão sem precedentes da cultura de massa e da indústria cultural, fenômeno analisado criticamente por autores como Edgar Morin, Guy Debord e Jean Baudrillard. O crescimento do cinema, da publicidade, da televisão, das histórias em quadrinhos e, posteriormente, das plataformas digitais, produziu uma intensa circulação de imagens, narrativas e representações que passaram a disputar a construção das identidades sociais. Nesse contexto, o herói moderno deixa de ser apenas uma figura épica ou religiosa e converte-se em mercadoria cultural. Sua imagem passa a ser reproduzida, consumida e apropriada em escala global, produzindo formas de identificação emocional e modelos de comportamento socialmente desejáveis. A cultura midiática transforma o heroísmo em espetáculo e o espetáculo em linguagem dominante da vida social, como argumenta Debord ao afirmar que a sociedade contemporânea se organiza pela mediação imagética das relações humanas.

Paralelamente, a consolidação do neoliberalismo, sobretudo a partir das últimas décadas do século XX, aprofundou a fabricação de subjetividades orientadas pela lógica da performance, da competitividade e do empreendedorismo de si. Conforme argumenta Byung-Chul Han, o sujeito contemporâneo já não é disciplinado prioritariamente pela coerção externa, mas pela autoexploração permanente. O indivíduo torna-se empresário de si mesmo, responsável exclusivo por seu êxito ou fracasso. Nesse cenário, o arquétipo do *self-made man* adquire enorme centralidade cultural, pois sintetiza a narrativa meritocrática do indivíduo que, supostamente por esforço próprio, supera adversidades e alcança sucesso econômico, prestígio social e reconhecimento público. Trata-se de uma narrativa profundamente sedutora porque converte desigualdades estruturais em histórias individuais de superação,

ocultando as dimensões históricas, raciais, econômicas e de gênero que condicionam o acesso ao poder e às oportunidades.

Ao mesmo tempo, as representações femininas também passam por importantes transformações simbólicas. A Mulher-Maravilha emerge, nesse contexto, como uma das mais poderosas figuras femininas da cultura pop do século XX. Criada em 1941, durante a Segunda Guerra Mundial, a personagem articula múltiplas dimensões do imaginário contemporâneo: heroísmo, feminilidade, força física, beleza, patriotismo e emancipação feminina. Contudo, sua trajetória revela profundas ambiguidades. Se por um lado a heroína simboliza autonomia, coragem e poder feminino, por outro também foi frequentemente capturada pela lógica mercadológica da erotização e do consumo do corpo feminino. Sua imagem oscila entre emancipação e objetificação, resistência e adaptação às expectativas patriarcais da indústria cultural. Tal ambivalência torna a personagem particularmente relevante para a análise crítica das representações de gênero na contemporaneidade.

O presente capítulo parte, portanto, da compreensão de que tanto o *self-made man* quanto a Mulher-Maravilha funcionam como dispositivos simbólicos de produção de subjetividades. Mais do que personagens ou expressões populares, ambos operam como narrativas culturais que orientam percepções sobre sucesso, poder, masculinidade, feminilidade e reconhecimento social. Nesse sentido, problematiza-se: de que maneira o capitalismo contemporâneo transforma indivíduos em narrativas heroicas? Como masculinidades e feminilidades são idealizadas e naturalizadas pela cultura midiática? De que forma esses mitos modernos produzem padrões normativos de mérito, desempenho, beleza, força e poder? E, sobretudo, quais tensões emergem entre discursos de emancipação e mecanismos de controle simbólico presentes nessas representações?

O objetivo geral deste capítulo consiste em analisar criticamente o *self-made man* e a Mulher-Maravilha como mitologias

contemporâneas articuladas às estruturas do capitalismo neoliberal e às disputas simbólicas de gênero. Entre os objetivos específicos, busca-se: compreender a relação entre cultura de massa e produção de imaginários heroicos; investigar os vínculos entre meritocracia, masculinidade hegemônica e subjetividade neoliberal; analisar as ambiguidades das representações femininas heroicas na cultura pop; e discutir como essas narrativas moldam valores sociais relacionados ao sucesso, ao corpo, ao trabalho e à identidade. Parte-se da hipótese de que tais mitologias operam simultaneamente como mecanismos de identificação subjetiva e instrumentos de reprodução ideológica, reforçando determinadas formas de poder enquanto oferecem modelos sedutores de realização individual.

Metodologicamente, o capítulo articula análise cultural, estudos de representação, crítica da mídia e análise discursiva, mobilizando uma perspectiva interdisciplinar situada entre História Cultural, Sociologia da Cultura, Estudos de Gênero e Comunicação. Dialoga-se com autores como Barthes, Debord, Eco, Butler, Connell, Bourdieu, Bauman e Byung-Chul Han, buscando compreender como os mitos contemporâneos são produzidos, apropriados e ressignificados em diferentes contextos históricos e midiáticos. O texto também se apoia na análise de narrativas culturais presentes em quadrinhos, séries televisivas, discursos corporativos e práticas sociais cotidianas, entendendo a cultura pop como espaço privilegiado de disputa simbólica e formação de subjetividades.

A reflexão apresentada no texto-base enviado pelo autor reforça essa problemática ao demonstrar como a cultura midiática e as estruturas do capitalismo contemporâneo atuam na corrosão do caráter, conceito desenvolvido por Richard Sennett para compreender os efeitos subjetivos do novo capitalismo flexível. O autor evidencia como expressões como *self-made man* e "Mulher-Maravilha" ultrapassam o campo linguístico e passam a operar como modelos culturais de reconhecimento social, produzindo expectativas normativas sobre masculinidade, feminilidade e

sucesso. A recorrência dessas representações nos quadrinhos, nas séries televisivas, na publicidade e no discurso empresarial demonstra que os mitos contemporâneos não apenas refletem valores sociais, mas participam ativamente da construção de identidades e da legitimação de determinadas formas de poder.

Assim, compreender o *self-made man* e a Mulher-Maravilha como mitologias contemporâneas significa analisar criticamente as formas pelas quais a cultura midiática organiza desejos, subjetividades e relações de poder na modernidade tardia. Em uma sociedade marcada pelo hiperindividualismo, pela cultura do desempenho e pela mercantilização da vida cotidiana, os mitos permanecem operando como estruturas simbólicas fundamentais. Eles já não habitam apenas o campo do sagrado ou da tradição oral, mas circulam incessantemente pelas telas, pelos discursos motivacionais, pelas redes sociais e pelos mercados culturais, modelando sensibilidades, afetos e expectativas sociais sobre quem devemos ser, como devemos viver e o que devemos desejar.

2. A emergência das mitologias contemporâneas

A modernidade não eliminou os mitos; apenas deslocou seus suportes de circulação e seus mecanismos de legitimação. Se outrora os mitos eram transmitidos oralmente ou inscritos em narrativas religiosas e épicas, nas sociedades contemporâneas eles passam a ser produzidos e difundidos pela indústria cultural, pelas mídias de massa e pelos sistemas globais de consumo simbólico. Roland Barthes compreendeu com precisão esse deslocamento ao demonstrar que o mito moderno opera como uma fala social naturalizada, transformando construções históricas em evidências aparentemente universais. O mito, portanto, não desaparece diante da racionalidade moderna; ele se reorganiza no interior das estruturas midiáticas, mercadológicas e políticas do capitalismo avançado.

Nesse contexto, personagens dos quadrinhos, do cinema, das séries televisivas e da publicidade passam a desempenhar funções simbólicas semelhantes às dos heróis clássicos. Eles oferecem modelos de conduta, repertórios emocionais, formas de pertencimento e horizontes de desejo. Como observou Edgar Morin, a cultura de massa produz um novo Olimpo contemporâneo, povoado por celebridades, super-heróis, atletas e empresários que condensam idealizações coletivas e fantasias sociais. Esses personagens deixam de existir apenas como entretenimento e passam a integrar os processos cotidianos de formação identitária. A cultura pop converte-se, assim, em uma poderosa pedagogia social.

A expansão da indústria cultural ao longo do século XX aprofundou esse fenômeno. Cinema, rádio, televisão, publicidade e histórias em quadrinhos passaram a produzir narrativas globalizadas capazes de uniformizar sensibilidades e valores em escala planetária. Guy Debord identifica esse processo como a transformação da vida social em espetáculo. O espetáculo não corresponde apenas à abundância de imagens, mas à substituição da experiência direta pela mediação imagética permanente. Vive-se, cada vez mais, através das representações. O herói contemporâneo não é apenas admirado; ele é consumido, compartilhado, imitado e performado.

Jean Baudrillard radicaliza essa interpretação ao afirmar que a sociedade contemporânea opera por simulacros. Os signos deixam de remeter a realidades concretas e passam a circular autonomamente como mercadorias simbólicas. O heroísmo contemporâneo, nesse sentido, torna-se hiper-real: mais importante do que o indivíduo concreto é sua imagem espetacularizada. O *self-made man*, por exemplo, não representa apenas um sujeito bem-sucedido; ele encarna uma narrativa visual e discursiva de triunfo individual constantemente reproduzida pelas mídias empresariais, pelos discursos motivacionais e pelas redes sociais. O mesmo ocorre com a Mulher-Maravilha, cuja imagem ultrapassa os quadrinhos para

transformar-se em signo global de feminilidade heroica, beleza, poder e consumo.

Umberto Eco, ao analisar os super-heróis, observou que tais personagens operam como estruturas narrativas profundamente conservadoras e repetitivas, ainda que aparentem transformação. O super-herói encarna a estabilidade moral necessária para sociedades marcadas por inseguranças constantes. Sua permanência simbólica produz conforto emocional e continuidade imaginária em meio às instabilidades do capitalismo contemporâneo. Entretanto, essa estabilidade é também ideológica. Os heróis reforçam valores sociais específicos, legitimando determinadas relações de poder enquanto silenciam outras experiências sociais possíveis.

O texto-base analisado reforça essa perspectiva ao demonstrar como os meios de comunicação, os quadrinhos, a publicidade e os discursos corporativos produzem instrumentos simbólicos de formação do caráter masculino e feminino. A representação reiterada de homens associados à força, autoridade, liderança e sucesso econômico cria uma pedagogia imagética da masculinidade hegemônica. Desde a infância, meninos são expostos a narrativas heroicas que reforçam atributos como coragem, domínio, agressividade e poder decisório. Tal superexposição não apenas constrói identificação emocional, mas também organiza expectativas sociais sobre o que significa "ser homem".

Ao mesmo tempo, as representações femininas historicamente oscilaram entre invisibilidade, fragilidade e erotização. Mesmo quando personagens femininas conquistam protagonismo, frequentemente permanecem submetidas à lógica do olhar masculino e da mercantilização estética. A Mulher-Maravilha constitui um exemplo emblemático dessa ambivalência: símbolo de força e autonomia, mas simultaneamente apropriada como objeto visual da indústria cultural. O próprio texto evidencia como a expressão "Mulher-Maravilha", no cotidiano, é frequentemente reduzida à aparência física, operando

metonimicamente ao condensar a complexidade subjetiva feminina em atributos estéticos superficiais.

A cultura pop, portanto, não atua apenas como entretenimento inocente. Ela organiza sensibilidades, estabelece hierarquias simbólicas e produz modelos normativos de subjetividade. O consumo cultural converte-se em prática identitária. Consumir determinados personagens, narrativas e estilos de vida significa também consumir formas específicas de masculinidade, feminilidade, sucesso e pertencimento social. Nesse sentido, o mito contemporâneo é inseparável do mercado. A indústria cultural transforma emoções, desejos e identidades em mercadorias circuláveis.

Essa mercantilização do imaginário produz efeitos profundos sobre a experiência social contemporânea. O heroísmo deixa de ser apenas atributo moral para converter-se em performance permanente. A vida cotidiana transforma-se em espaço contínuo de autopromoção e gerenciamento da própria imagem. O sujeito contemporâneo é pressionado a apresentar-se como protagonista de sua própria narrativa heroica, ainda que sob condições materiais profundamente desiguais. O mito moderno, portanto, já não promete transcendência espiritual; promete reconhecimento social, visibilidade e sucesso individual.

3. O “Self-made man” e a mitologia do sucesso

Entre as mais poderosas narrativas produzidas pela modernidade capitalista encontra-se a figura do *self-made man*. Trata-se de um arquétipo profundamente associado ao imaginário liberal norte-americano, fundamentado na crença de que qualquer indivíduo, mediante esforço pessoal, disciplina e perseverança, pode ascender socialmente e alcançar riqueza, prestígio e reconhecimento. Essa narrativa articula-se diretamente à ética protestante analisada por Max Weber, especialmente à valorização

moral do trabalho, da disciplina e da acumulação racional como sinais de virtude individual.

O capitalismo industrial consolidou essa figura como símbolo máximo do mérito e da autonomia individual. Contudo, no neoliberalismo contemporâneo, o *self-made man* deixa de ser apenas um ideal econômico e converte-se em modelo existencial. O indivíduo passa a ser permanentemente convocado a empreender a si mesmo, transformar-se em marca pessoal e gerir sua subjetividade segundo critérios empresariais. Byung-Chul Han observa que o sujeito neoliberal não é mais disciplinado prioritariamente pela repressão externa, mas pela lógica da autoexploração. O sujeito do desempenho acredita-se livre precisamente porque internalizou integralmente as exigências da produtividade.

Nesse cenário, o fracasso deixa de ser interpretado como resultado de desigualdades estruturais e passa a ser compreendido como insuficiência individual. A meritocracia opera, assim, como poderoso dispositivo ideológico. Pierre Bourdieu demonstrou como os capitais econômico, cultural e social condicionam profundamente as possibilidades de ascensão social, desmentindo a ideia de igualdade de oportunidades. Ainda assim, a narrativa meritocrática persiste porque oferece sentido moral ao capitalismo contemporâneo. Ela converte privilégios históricos em aparentes conquistas individuais.

O texto-base evidencia com clareza essa lógica ao analisar a disseminação da expressão *self-made man* como síntese cultural do homem que “venceu sozinho”. Tal expressão, amplamente difundida nos meios empresariais, midiáticos e motivacionais, produz uma representação heroica do sucesso econômico masculino. O executivo corporativo, o empreendedor visionário e o empresário bem-sucedido tornam-se equivalentes modernos dos heróis épicos. Eles encarnam atributos como liderança, racionalidade, controle emocional e capacidade competitiva.

Richard Sennett, em *A corrosão do caráter*, demonstra, contudo, que o novo capitalismo flexível produz profundas instabilidades subjetivas. A flexibilidade, frequentemente apresentada como liberdade, converte-se em mecanismo sofisticado de controle social. O trabalhador contemporâneo vive submetido à fragmentação do tempo, à insegurança permanente e à exigência contínua de reinvenção de si. Nesse modelo, o caráter entendido por Sennett como a dimensão ética e duradoura da experiência humana sofre corrosão progressiva. O indivíduo já não consegue construir narrativas estáveis sobre sua própria vida, pois está constantemente submetido às demandas mutáveis do mercado.

Essa dinâmica produz efeitos particularmente intensos sobre as masculinidades. Raewyn Connell argumenta que a masculinidade hegemônica organiza-se historicamente em torno do poder, da autoridade e da capacidade de provisão econômica. No neoliberalismo, tais expectativas intensificam-se. O homem contemporâneo é pressionado a demonstrar sucesso constante, produtividade ininterrupta e autocontrole emocional permanente. O culto à performance transforma-se em imperativo existencial.

Consequentemente, emerge uma crise silenciosa das masculinidades. O fracasso profissional, o desemprego, a perda de status ou mesmo o envelhecimento passam a ser vivenciados como ameaças profundas à identidade masculina. Os relatos trazidos por Sennett acerca de trabalhadores descartados pelo mercado evidenciam precisamente esse processo de deterioração subjetiva. O trabalhador maduro, substituído por jovens mais adaptáveis às exigências tecnológicas, experimenta não apenas exclusão econômica, mas perda simbólica de valor social.

Além disso, o *self-made man* constitui uma narrativa profundamente racializada, classista e generificada. O acesso às oportunidades nunca foi distribuído igualmente. O próprio texto ressalta que os espaços corporativos historicamente privilegiaram homens brancos em posições de comando, enquanto mulheres e

grupos racializados enfrentaram obstáculos muito mais intensos para acessar reconhecimento e poder. Ainda assim, a narrativa meritocrática insiste em ocultar tais desigualdades estruturais.

O heroísmo neoliberal do *self-made man* revela, portanto, uma contradição central: promete autonomia enquanto intensifica mecanismos de autoexploração; celebra liberdade individual enquanto responsabiliza o sujeito por fracassos produzidos socialmente; exalta força e independência enquanto produz insegurança emocional crônica. O herói contemporâneo do capitalismo é, simultaneamente, símbolo de sucesso e sujeito esgotado.

4. A Mulher-Maravilha e as representações do Feminino

A Mulher-Maravilha ocupa posição singular na história das mitologias contemporâneas. Criada em 1941 por William Moulton Marston, em meio ao contexto da Segunda Guerra Mundial, a personagem surge como resposta às transformações políticas e culturais relacionadas à presença crescente das mulheres no espaço público. Diferentemente das heroínas secundárias ou hipersexualizadas então predominantes, Diana Prince foi concebida como protagonista poderosa, inteligente e moralmente íntegra. Sua origem amazona remetia simultaneamente ao imaginário clássico e às disputas modernas sobre emancipação feminina.

Entretanto, desde sua criação, a personagem esteve atravessada por ambiguidades. Se por um lado representava autonomia e força feminina, por outro era construída visualmente segundo padrões estéticos profundamente marcados pelo olhar masculino. Judith Butler permite compreender essa tensão ao afirmar que gênero não constitui essência natural, mas performance reiterada socialmente. A Mulher-Maravilha torna-se, assim, espaço de disputa simbólica sobre quais feminilidades podem ser legitimadas socialmente.

O corpo da heroína opera como território político. Donna Haraway, ao discutir os híbridos tecnológicos e culturais da contemporaneidade, demonstra como os corpos femininos são permanentemente atravessados por relações de poder, consumo e representação. A Mulher-Maravilha encarna precisamente essa condição híbrida: guerreira e princesa, símbolo de emancipação e produto da indústria cultural, sujeito político e mercadoria visual. Sua imagem condensa simultaneamente empoderamento e objetificação.

O texto-base evidencia essa ambivalência ao demonstrar como a expressão “Mulher-Maravilha” circula socialmente de maneira frequentemente reduzida à aparência física feminina. Ainda que a personagem possua força extraordinária, inteligência estratégica e liderança política, o uso cotidiano da expressão frequentemente enfatiza apenas beleza e feminilidade. Tal redução revela a persistência de estruturas patriarcais que subordinam o valor social feminino à aparência corporal.

Angela McRobbie identifica nesse processo o surgimento do chamado feminismo neoliberal: uma forma de incorporação mercadológica das pautas feministas. O empoderamento feminino passa a ser frequentemente traduzido em consumo, estética e empreendedorismo individual, deslocando questões estruturais de desigualdade para soluções privatizadas e individualizantes. A heroína forte torna-se, então, perfeitamente compatível com o mercado, desde que permaneça visualmente desejável e comercializável.

bell hooks alerta que representações femininas aparentemente progressistas podem reproduzir exclusões raciais, de classe e sexualidade. A Mulher-Maravilha clássica, embora revolucionária em muitos aspectos, ainda esteve vinculada a padrões brancos, heteronormativos e ocidentais de feminilidade. A universalização dessa representação invisibiliza experiências plurais

do feminino e reforça hierarquias simbólicas dentro do próprio discurso emancipatório.

Ainda assim, a permanência histórica da personagem revela sua enorme potência cultural. O texto-base ressalta que a heroína sobreviveu a transformações editoriais, mudanças políticas e reconfigurações da indústria cultural sem perder sua centralidade simbólica. Sua longevidade demonstra que ela responde a demandas históricas profundas relacionadas à necessidade de representações femininas associadas à coragem, autonomia e resistência.

Ao comparar a Mulher-Maravilha com outras representações midiáticas, o texto evidencia também como personagens femininas frequentemente permanecem confinadas a posições subordinadas nas narrativas culturais. Mesmo em novelas, séries ou filmes contemporâneos, mulheres em posições de poder são frequentemente representadas como moralmente desviantes, frias ou ameaçadoras. A heroína feminina, portanto, continua sendo tolerada apenas dentro de limites simbólicos cuidadosamente regulados.

Nesse sentido, a Mulher-Maravilha opera como espaço contraditório de disputa cultural. Ela simultaneamente desafia e reproduz estruturas patriarcais. Representa força feminina, mas frequentemente sob padrões normativos de beleza; simboliza emancipação, mas inserida em circuitos mercadológicos de consumo; encarna autonomia, mas ainda mediada pelo olhar masculino. Sua potência política reside justamente nessa tensão irresolvida.

5. Genero, poder e subjetividades das mitologias contemporâneas

As mitologias contemporâneas não apenas refletem identidades sociais; elas participam ativamente de sua produção. Masculinidades e feminilidades são construídas historicamente através de dispositivos culturais, midiáticos e institucionais que

organizam expectativas sociais sobre comportamento, corpo, afetividade e poder. O gênero, como argumenta Judith Butler, constitui uma performance reiterada, continuamente regulada por normas sociais que definem quais corpos e subjetividades serão reconhecidos como legítimos.

Nesse contexto, o *self-made man* e a Mulher-Maravilha operam como modelos normativos distintos, mas profundamente articulados ao capitalismo contemporâneo. O primeiro sintetiza a masculinidade neoliberal baseada em produtividade, racionalidade, liderança e autonomia competitiva. A segunda representa uma feminilidade heroica marcada pela tensão entre força e adequação estética, autonomia e erotização.

Ambos os modelos estão inseridos na lógica da cultura da performance. O sujeito contemporâneo é constantemente pressionado a demonstrar eficiência, felicidade, beleza, autocontrole e sucesso visível. Redes sociais, publicidade e discursos motivacionais ampliam essa vigilância permanente. O indivíduo torna-se simultaneamente ator e espectador de si mesmo, administrando continuamente sua imagem pública.

Byung-Chul Han identifica nesse processo a emergência da sociedade do desempenho, marcada pela autoexploração voluntária. O sujeito acredita exercer liberdade precisamente quando se submete integralmente às exigências produtivistas do mercado. A vigilância já não necessita ser apenas externa; ela é internalizada. O corpo torna-se projeto contínuo de aperfeiçoamento, otimização e exibição.

O texto-base demonstra como essas dinâmicas atravessam tanto homens quanto mulheres, produzindo sentimentos de inadequação, desgaste e corrosão subjetiva. Contudo, tais pressões operam de maneiras distintas segundo gênero, raça e classe. Enquanto homens são socialmente cobrados por desempenho econômico e autoridade, mulheres permanecem submetidas

simultaneamente à exigência de competência profissional e adequação estética.

A masculinidade heroica do *self-made man* exige invulnerabilidade emocional, competitividade permanente e sucesso econômico contínuo. Já a feminilidade heroica da Mulher-Maravilha exige força sem abandono da beleza, autonomia sem ruptura completa com expectativas patriarcais e poder sem ameaça excessiva às estruturas tradicionais de gênero. Ambas as figuras operam como dispositivos disciplinares sofisticados.

Essas representações revelam as tensões fundamentais entre liberdade e controle na contemporaneidade. O neoliberalismo promove discursos de autonomia individual enquanto intensifica mecanismos de normatização subjetiva. O sujeito é aparentemente livre para “ser quem quiser”, desde que permaneça produtivo, competitivo, desejável e performaticamente bem-sucedido.

O heroísmo contemporâneo desloca-se, assim, da dimensão épica para a dimensão cotidiana da performance social. Ser herói já não significa enfrentar monstros mitológicos, mas sobreviver à competição permanente do capitalismo contemporâneo, gerenciar a própria imagem, otimizar continuamente o corpo e manter-se relevante em um mercado saturado de visibilidade. O mito contemporâneo transforma-se em tecnologia de subjetivação.

Desse modo, o *self-made man* e a Mulher-Maravilha não podem ser compreendidos apenas como personagens culturais isolados. Eles constituem expressões simbólicas centrais das formas contemporâneas de poder. Operam como narrativas pedagógicas que ensinam como homens e mulheres devem sentir, agir, desejar e existir. Mais do que simples figuras da cultura pop, são dispositivos ideológicos que organizam imaginários sociais, legitimam relações de poder e moldam subjetividades na sociedade neoliberal contemporânea.

6. Considerações Finais

A análise desenvolvida ao longo deste capítulo permitiu compreender que os mitos não desapareceram na contemporaneidade; ao contrário, foram reconfigurados pelas estruturas da cultura midiática, da indústria cultural e do capitalismo neoliberal. O *self-made man* e a Mulher-Maravilha revelam-se expressões paradigmáticas desse processo, funcionando como arquétipos modernos capazes de organizar imaginários sociais, valores morais e formas de subjetividade. Ambos ultrapassam a condição de personagens ou expressões populares para converterem-se em dispositivos simbólicos profundamente articulados às dinâmicas de gênero, consumo, reconhecimento social e poder.

Ao longo do texto, demonstrou-se que as mitologias contemporâneas operam por meio de uma intensa naturalização das relações sociais. Como apontado por Roland Barthes, os mitos modernos ocultam sua historicidade ao transformarem construções culturais em evidências aparentemente naturais. Nesse sentido, o *self-made man* converte desigualdades estruturais em narrativas individuais de mérito e superação, enquanto a Mulher-Maravilha transforma disputas históricas em torno da emancipação feminina em representações heroicas mediadas pelo consumo cultural. Ambos produzem modelos normativos de masculinidade e feminilidade que orientam expectativas sociais sobre sucesso, corpo, força, beleza, liderança e reconhecimento.

A figura do *self-made man* sintetiza a lógica do neoliberalismo contemporâneo ao celebrar o indivíduo empreendedor de si mesmo, permanentemente responsável por otimizar sua existência e administrar sua própria performance. Trata-se de uma subjetividade marcada pela internalização da competitividade, pela valorização extrema da produtividade e pela responsabilização individual do fracasso. A meritocracia, nesse contexto, opera como poderosa tecnologia ideológica capaz de

invisibilizar desigualdades históricas de classe, raça e gênero. Como demonstrado a partir das reflexões de Richard Sennett, o capitalismo flexível produz não apenas precarização material, mas também corrosão subjetiva, fragmentando identidades e transformando o sucesso em obrigação permanente.

Por sua vez, a Mulher-Maravilha revelou-se uma figura profundamente ambivalente dentro das disputas contemporâneas sobre representação feminina. A personagem simboliza autonomia, coragem e potência política do feminino, mas simultaneamente permanece atravessada pelos mecanismos de erotização, mercantilização estética e disciplinamento do corpo feminino. Sua permanência histórica demonstra a força simbólica da necessidade de representações femininas heroicas; contudo, também evidencia os limites impostos pela indústria cultural às formas de emancipação consideradas aceitáveis. A heroína forte é frequentemente tolerada desde que permaneça compatível com padrões normativos de beleza, consumo e feminilidade socialmente legitimados.

Dessa forma, a principal tese deste capítulo confirma-se: o *self-made man* e a Mulher-Maravilha operam como mitologias contemporâneas centrais na produção das subjetividades neoliberais. Ambos ensinam formas de existir, desejar e performar identidades dentro do capitalismo contemporâneo. Mais do que simples narrativas ficcionais, esses arquétipos organizam sensibilidades coletivas e funcionam como pedagogias culturais que moldam percepções sobre poder, mérito, corpo e reconhecimento social.

Entretanto, tais mitologias são atravessadas por profundas ambiguidades e contradições. O discurso da emancipação frequentemente convive com mecanismos sofisticados de controle simbólico. A promessa de liberdade individual transforma-se, paradoxalmente, em obrigação de desempenho permanente. O empoderamento converte-se, muitas vezes, em mercadoria cultural, enquanto o heroísmo contemporâneo passa a exigir níveis

crescentes de autoexploração física, emocional e subjetiva. O sujeito neoliberal acredita exercer autonomia precisamente quando internaliza integralmente as exigências produtivistas do mercado.

Essas contradições tornam-se ainda mais evidentes no presente histórico marcado pela centralidade das redes sociais, pela cultura dos influencers e pelo empreendedorismo digital. O espetáculo analisado por Guy Debord atinge novos níveis de intensidade na sociedade hiperconectada, em que a vida cotidiana passa a ser constantemente exposta, performada e monetizada. O indivíduo contemporâneo transforma-se simultaneamente em produto, marca e consumidor de si mesmo. A lógica do *self-made man* encontra nas plataformas digitais terreno privilegiado para sua expansão: influencers, coaches, empresários digitais e gurus da produtividade reproduzem incessantemente narrativas de sucesso individual desvinculadas das estruturas sociais que condicionam as possibilidades reais de ascensão.

Da mesma forma, a Mulher-Maravilha encontra novas reconfigurações na cultura fitness, no culto ao corpo e nas narrativas contemporâneas de empoderamento feminino mediadas pelo consumo. A exigência de uma mulher simultaneamente forte, produtiva, bela, emocionalmente equilibrada e sexualmente desejável revela o aprofundamento das pressões performáticas sobre o feminino. O corpo transforma-se em projeto permanente de aperfeiçoamento e exibição pública, submetido à lógica incessante da visibilidade digital e da validação social.

Nesse cenário, o hiperindividualismo contemporâneo intensifica sentimentos de insuficiência, ansiedade e esgotamento subjetivo. A performance heroica deixa de ser excepcional e converte-se em exigência cotidiana. Todos devem ser extraordinários, resilientes, produtivos e inspiradores. Contudo, ao universalizar a obrigação do sucesso, o neoliberalismo banaliza o fracasso e produz sujeitos permanentemente culpabilizados por não alcançarem padrões idealizados de realização pessoal.

As contribuições deste capítulo situam-se, portanto, em diferentes campos de investigação. Para a História Cultural, evidencia-se a permanência e transformação dos mitos na modernidade tardia, demonstrando como as narrativas heroicas continuam organizando sensibilidades sociais e imaginários coletivos. Para os estudos de mídia e comunicação, a análise mostra como a cultura pop e a indústria cultural operam como espaços centrais de disputa simbólica e produção identitária. No campo dos estudos de gênero, o texto contribui para compreender as formas pelas quais masculinidades e feminilidades são construídas, performadas e reguladas pelas representações midiáticas contemporâneas. Já para a Sociologia da Cultura e para a crítica do neoliberalismo, a investigação revela como os dispositivos culturais participam ativamente da legitimação das formas contemporâneas de poder, autoexploração e individualização.

Em última instância, refletir sobre o *self-made man* e a Mulher-Maravilha significa refletir sobre a própria condição contemporânea. Os mitos permanecem vivos porque continuam oferecendo respostas simbólicas às inseguranças, desejos e contradições da experiência humana. Contudo, diferentemente das narrativas tradicionais, os mitos contemporâneos circulam aceleradamente pelas mídias digitais, pelos mercados culturais e pelos dispositivos de consumo, tornando-se cada vez mais inseparáveis das estruturas econômicas e políticas que os produzem.

O heroísmo contemporâneo já não habita apenas os campos épicos da antiguidade; ele atravessa o cotidiano, os corpos, os algoritmos, as telas e as subjetividades. Ele se manifesta no executivo hiperprodutivo, na influencer fitness, no empreendedor digital, na mulher multitarefa, no trabalhador que transforma exaustão em mérito e na necessidade incessante de performar felicidade, força e sucesso. Os mitos modernos não prometem transcendência espiritual, mas reconhecimento social, visibilidade e validação simbólica.

Assim, compreender criticamente essas narrativas torna-se fundamental não apenas para interpretar a cultura contemporânea, mas também para questionar os mecanismos pelos quais desejos, identidades e formas de vida são produzidos e administrados. Afinal, talvez uma das características mais sofisticadas do capitalismo contemporâneo seja precisamente sua capacidade de transformar sonhos de liberdade, heroísmo e emancipação em dispositivos permanentes de consumo, performance e controle social.

Referências

BARTHES, Roland. **Mitologias**. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BELL HOOKS. **O feminismo é para todo mundo: políticas arrebatadoras**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018.

BOLEN, Jean Shinoda. **As deusas e a mulher: nova psicologia das mulheres**. 12. ed. São Paulo: Paulus, 2007.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 17. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2019.

CONNELL, Raewyn. **Masculinidades**. México: UNAM, 2003.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ECO, Umberto. **Superman na literatura de massa**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

GINZBURG, Carlo. O inquisidor como antropólogo. Uma analogia e suas implicações. In:__. **A micro-história e outros ensaios**. Lisboa: Difel, p.212.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 33-118.

MCROBBIE, Angela. Top girls: feminism and the rise of the neoliberal gender regime. **Cultural Studies**, London, v. 23, n. 5-6, p. 718-737, 2009.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

SENNETT, Richard. **A corrosão do caráter: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo**. 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.

WEBER, Max. **A ética protestante e o espírito do capitalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

ŽIŽEK, Slavoj. **Bem-vindo ao deserto do real!**. São Paulo: Boitempo, 2003.

ENTRE O JOGO E O PATRIMÔNIO: Assassin's Creed Unity, Notre-Dame de Paris e os limites da reconstrução digital da memória histórica

Igor Arnaldo Soares de Alencar
Francisco Gilson Rebouças Pôrto Júnior

1. Introdução

O incêndio que atingiu a Catedral de Notre-Dame de Paris, em 15 de abril de 2019, não representou apenas a destruição parcial de um monumento religioso e arquitetônico de relevância mundial, mas também a reativação de uma ampla disputa simbólica em torno da memória, do patrimônio, da tecnologia e das formas contemporâneas de preservação cultural. As chamas consumiram parte significativa da cobertura, provocaram o colapso da flecha central e afetaram elementos estruturais de um edifício cuja presença histórica ultrapassa sua função litúrgica, constituindo-se como marco urbano, artístico, turístico, político e civilizacional. Após aproximadamente cinco anos de obras, mobilização técnica e atenção internacional, a catedral foi oficialmente reaberta em 7 de dezembro de 2024, reafirmando sua condição de lugar de memória

e de patrimônio cultural global (AP NEWS, 2024; THE GUARDIAN, 2024).

Foi nesse contexto que ganhou ampla circulação a ideia de que *Assassin's Creed Unity*, jogo digital lançado pela Ubisoft em 2014 e ambientado na Paris revolucionária, poderia auxiliar na reconstrução da Catedral de Notre-Dame em razão de sua detalhada representação virtual do monumento. A narrativa parecia sedutora: um produto da cultura gamer, originalmente concebido para fins lúdicos e comerciais, passaria a desempenhar papel inesperado na preservação de um dos patrimônios mais reconhecidos do Ocidente. A própria Ubisoft contribuiu para a visibilidade do caso ao anunciar, após o incêndio, a doação de 500 mil euros para os esforços de restauração e ao disponibilizar gratuitamente *Assassin's Creed Unity* por tempo limitado, gesto que reforçou a associação pública entre o jogo, a memória da catedral e a experiência digital do patrimônio (UBISOFT, 2019; THE GUARDIAN, 2019).

Contudo, a força simbólica dessa narrativa exige tratamento analítico cuidadoso. Embora *Assassin's Creed Unity* apresente uma recriação visualmente elaborada da Catedral de Notre-Dame, a repercussão posterior demonstrou a necessidade de distinguir entre representação digital verossímil, produzida para fins estéticos, narrativos e interativos, e modelo técnico-arquitetônico, produzido segundo critérios de documentação, medição, conservação e restauração patrimonial. Reportagens e análises especializadas indicaram que a versão digital da catedral no jogo, apesar de sua complexidade visual, não possuía a precisão científica necessária para orientar diretamente a reconstrução material do monumento. Em contraste, a restauração de Notre-Dame mobilizou registros técnicos, escaneamentos a laser, levantamentos tridimensionais, documentação histórica, expertise artesanal e procedimentos próprios das áreas de arquitetura, engenharia, conservação e patrimônio (LE MONDE, 2019; CHESHIRE, 2024; POLYGON, 2024).

Essa tensão constitui o ponto de partida deste artigo. O interesse do caso não reside em confirmar a narrativa simplificada de que *Assassin's Creed Unity* teria "reconstruído" Notre-Dame, mas em compreender por que tal narrativa se tornou culturalmente plausível. O episódio revela uma transformação mais ampla nas formas contemporâneas de relação com o passado: jogos digitais, simulações, ambientes imersivos, arquivos digitais e visualizações tridimensionais passaram a compor o ecossistema por meio do qual sujeitos e comunidades acessam, interpretam e disputam o patrimônio histórico. Nesse sentido, o jogo não substitui o arquivo, o museu, o restauro ou a pesquisa histórica, mas participa de uma rede ampliada de mediações culturais que reorganiza os modos de circulação da memória (UNESCO, 2003; ICOM, 2022; CONSELHO DA EUROPA, 2005).

A relação entre jogos digitais e História, portanto, não deve ser reduzida à oposição entre fidelidade e erro. Ainda que a precisão histórica seja uma questão relevante, especialmente quando obras digitais se apropriam de eventos, personagens e monumentos reconhecíveis, os jogos produzem formas próprias de acesso ao passado. Eles constroem atmosferas, reorganizam temporalidades, espacializam narrativas e permitem ao jogador experimentar versões interpretadas de contextos históricos. Desse modo, *Assassin's Creed Unity* pode ser analisado não como instrumento técnico de restauração, mas como dispositivo cultural de mediação patrimonial, capaz de tornar Notre-Dame experienciável em um ambiente interativo, navegável e visualmente imersivo (HUIZINGA, 2000; CAILLOIS, 2017; JENKINS, 2009; MANOVICH, 2001; CHAPMAN, 2016; MCCALL, 2011).

Diante disso, este artigo parte do seguinte problema de pesquisa: de que modo o caso *Assassin's Creed Unity* e Notre-Dame de Paris permite compreender os limites e as potencialidades dos jogos digitais como dispositivos de memória histórica, educação patrimonial e mediação tecnológica do patrimônio cultural? O

objetivo geral é analisar o caso *Assassin's Creed Unity* e Notre-Dame de Paris como expressão das relações contemporâneas entre jogos digitais, patrimônio cultural, memória histórica e reconstrução simbólica do passado. Para tanto, busca-se contextualizar a repercussão pública do incêndio de Notre-Dame e sua associação com *Assassin's Creed Unity*; discutir os limites técnicos da modelagem do jogo diante das exigências da restauração arquitetônica; examinar o jogo como dispositivo de mediação cultural e patrimonial; e relacionar o caso aos debates sobre História Digital, museologia, patrimônio digital e cultura gamer.

A relevância da investigação reside na possibilidade de compreender os jogos digitais como objetos legítimos de análise para os campos da História, da museologia, da educação patrimonial e dos estudos da cultura digital. Em vez de tratar a cultura gamer como dimensão periférica ou meramente recreativa, o artigo propõe examiná-la como parte das formas contemporâneas de circulação do passado. O caso Notre-Dame evidencia que os jogos podem ampliar o contato público com monumentos, paisagens e narrativas históricas, mas também mostra que tal mediação precisa ser analisada de modo crítico, evitando tanto a celebração acrítica da tecnologia quanto sua desqualificação como simples entretenimento.

2. Notre-Dame de Paris entre patrimônio, memória e catástrofe

A Catedral de Notre-Dame de Paris constitui um dos exemplos mais expressivos da articulação entre patrimônio material, memória coletiva e identidade urbana. Sua relevância não decorre apenas de sua função religiosa ou de sua monumentalidade arquitetônica, mas da capacidade de condensar diferentes camadas históricas, artísticas, políticas, literárias, turísticas e simbólicas. Ao longo dos séculos, a catedral passou a ocupar uma posição singular no imaginário ocidental, sendo percebida simultaneamente como templo, monumento, paisagem urbana, objeto de fruição estética e

referência cultural da cidade de Paris. Desse modo, Notre-Dame não se apresenta apenas como construção gótica preservada no tempo, mas como lugar de memória, isto é, como espaço no qual se acumulam sentidos coletivos, afetos públicos e disputas de interpretação sobre o passado (NORA, 1993).

A comoção internacional provocada pelo incêndio de 15 de abril de 2019 evidencia justamente essa densidade simbólica. A destruição parcial da cobertura, o colapso da flecha e os danos impostos à estrutura histórica da catedral foram recebidos não apenas como perda arquitetônica, mas como ameaça a um repertório cultural compartilhado. A repercussão mundial do evento demonstra que determinados bens patrimoniais ultrapassam sua materialidade imediata e passam a operar como signos de continuidade histórica. Nesse sentido, a catástrofe não atingiu somente pedra, madeira, vitrais e estruturas construtivas, mas uma memória socialmente constituída em torno da catedral. A tragédia tornou visível a dimensão afetiva do patrimônio, pois revelou que a preservação de um monumento envolve também a preservação dos vínculos simbólicos que diferentes comunidades estabelecem com ele (HUYSSSEN, 2000).

Essa perspectiva permite compreender o patrimônio cultural para além da lógica da conservação física. Embora a preservação material seja indispensável, o patrimônio não se reduz ao objeto conservado, restaurado ou exposto. Ele envolve processos de seleção, atribuição de valor, reconhecimento social e transmissão cultural. O patrimônio histórico, nesse sentido, pode ser compreendido como uma construção moderna vinculada às formas pelas quais as sociedades reconhecem determinados bens como testemunhos de memória, identidade e continuidade histórica (CHOAY, 2001). A Convenção de Faro amplia essa compreensão ao enfatizar que o valor do patrimônio cultural está associado aos significados, usos e vínculos que pessoas e comunidades atribuem aos bens culturais, deslocando a discussão do monumento isolado

para as práticas sociais que o tornam significativo (CONSELHO DA EUROPA, 2005). Assim, Notre-Dame interessa não apenas por aquilo que é enquanto edifício, mas por aquilo que mobiliza enquanto experiência histórica, cultural e coletiva.

A relação entre memória e patrimônio torna-se ainda mais complexa na contemporaneidade, marcada pela intensificação das mediações técnicas, midiáticas e digitais. As sociedades contemporâneas vivem sob forte presença da memória, em um cenário no qual monumentos, museus, arquivos, imagens e mídias participam da construção pública do passado (HUYSSSEN, 2000). Nesse contexto, catástrofes patrimoniais como o incêndio de Notre-Dame não permanecem restritas ao acontecimento local; elas são imediatamente convertidas em imagens globais, narrativas jornalísticas, registros digitais, campanhas de preservação, debates políticos e mobilizações afetivas em rede. A memória do monumento passa, portanto, a circular em múltiplos suportes, articulando presença física, representação midiática e reconstrução simbólica.

É nesse ponto que a discussão sobre Notre-Dame se aproxima dos debates sobre museologia, patrimônio digital e mediação tecnológica. A noção de patrimônio digital permite reconhecer que recursos produzidos ou convertidos em formato digital também podem integrar processos de preservação, acesso e circulação de bens culturais, especialmente quando imagens, documentos, modelos, bases de dados e ambientes virtuais passam a constituir formas relevantes de registro e transmissão da memória (UNESCO, 2003). De modo complementar, a definição contemporânea de museu reforça a importância da pesquisa, da conservação, da interpretação e da educação como dimensões centrais da relação entre sociedade e patrimônio (ICOM, 2022). Assim, Notre-Dame deve ser compreendida como patrimônio material e simbólico cuja presença contemporânea não se limita à catedral restaurada, mas se prolonga em imagens, narrativas,

arquivos, exposições, modelos digitais e experiências culturais que reconfiguram os modos de acesso público à memória histórica.

3. *Assassin's Creed Unity* e a recriação lúdica da cidade histórica

Lançado pela Ubisoft em 2014, *Assassin's Creed Unity* insere-se em uma das franquias mais conhecidas dos jogos digitais contemporâneos, marcada pela apropriação de períodos históricos como matéria narrativa, espacial e interativa. Ambientado na Paris da Revolução Francesa, o jogo organiza sua experiência a partir da exploração de uma cidade reconstruída digitalmente, na qual ruas, praças, edifícios, monumentos e multidões compõem uma paisagem histórica orientada simultaneamente pela verossimilhança visual e pelas exigências da jogabilidade. Nesse contexto, a Catedral de Notre-Dame ocupa lugar de destaque, não apenas por sua centralidade urbana e simbólica, mas pela complexidade de sua modelagem no ambiente do jogo. A representação da catedral tornou-se um dos elementos mais reconhecidos de *Assassin's Creed Unity*, especialmente após o incêndio de 2019, quando a existência desse modelo digital passou a ser associada publicamente às possibilidades de documentação e reconstrução patrimonial (SIGGRAPH, 2019; UBISOFT, 2019).

A recriação de Notre-Dame em *Assassin's Creed Unity* resultou de um processo de pesquisa visual, interpretação arquitetônica e adaptação artística conduzido no interior de uma produção voltada ao entretenimento digital. A artista Caroline Miousse, integrante da equipe da Ubisoft, tornou-se figura recorrente nas discussões sobre o caso em razão do trabalho dedicado à construção da versão digital da catedral. Em entrevista publicada pelo SIGGRAPH, Miousse destacou que a recriação do monumento envolveu estudo detalhado de referências visuais, plantas, imagens e materiais históricos, mas também escolhas criativas e adaptações decorrentes das limitações técnicas, jurídicas, estéticas e narrativas próprias do desenvolvimento de um jogo

digital (SIGGRAPH, 2019). Esse aspecto é fundamental, pois demonstra que a Notre-Dame de *Assassin's Creed Unity* não deve ser compreendida como reprodução arquitetônica neutra, mas como reconstrução lúdica mediada por decisões de design, direção artística e experiência do jogador.

A análise de *Assassin's Creed Unity* exige, portanto, compreender os jogos digitais como formas culturais complexas, e não como simples produtos recreativos. Desde Huizinga (2000), o jogo pode ser interpretado como elemento constitutivo da cultura, capaz de organizar práticas, símbolos, regras e experiências socialmente significativas. Caillois (2017) amplia essa compreensão ao observar que o jogo envolve estruturas formais e modos distintos de envolvimento, combinando competição, simulação, acaso e vertigem. Nos ambientes digitais, essas dimensões são potencializadas por sistemas interativos que articulam imagem, som, espacialidade, agência e narrativa. Por isso, jogos como *Assassin's Creed Unity* não apenas representam cenários históricos, mas oferecem ao jogador modos específicos de habitar, percorrer e experimentar versões simuladas do passado (HUIZINGA, 2000; CAILLOIS, 2017).

Essa dimensão interativa diferencia a recriação histórica dos jogos digitais de outras formas de representação do passado. Enquanto pinturas, fotografias, filmes ou maquetes apresentam imagens organizadas para contemplação, o jogo digital transforma a cidade histórica em espaço navegável, operacional e experiencial. O jogador não apenas observa Notre-Dame como monumento visual; ele se desloca em torno dela, escala suas estruturas, percebe sua inserção urbana e participa de uma espacialidade histórica ficcionalizada. Essa experiência aproxima-se daquilo que Manovich (2001) identifica como linguagem das novas mídias, marcada pela modularidade, pela navegação, pela simulação e pela reorganização digital de objetos culturais. Também dialoga com Jenkins (2009), para quem a cultura contemporânea se caracteriza pela circulação

de conteúdos entre mídias, plataformas e comunidades participativas. Assim, a Paris revolucionária de *Assassin's Creed Unity* não é apenas cenário, mas interface cultural por meio da qual o passado é transformado em experiência interativa (JENKINS, 2009; MANOVICH, 2001; SANTAELLA, 2003).

Desse modo, *Assassin's Creed Unity* não deve ser analisado apenas como entretenimento, mas como forma de visualização interativa do passado, capaz de aproximar públicos amplos de espaços históricos, ainda que por meio de uma reconstrução mediada por escolhas estéticas, técnicas, narrativas e comerciais. Os jogos históricos não são a História em si, tampouco substituem a pesquisa documental, a conservação patrimonial ou a interpretação historiográfica. Eles selecionam, simplificam, reorganizam e dramatizam elementos históricos para produzir experiência, imersão e jogabilidade. Como observa Chapman (2016), os jogos digitais podem oferecer formas próprias de representação histórica, pois constroem sistemas nos quais o passado é organizado como espaço de ação e interpretação. McCall (2011), por sua vez, destaca que jogos históricos podem contribuir para processos educativos quando mediados criticamente, sobretudo ao permitir que o jogador reconheça as diferenças entre simulação, narrativa e evidência histórica. Nesse sentido, a relevância de *Assassin's Creed Unity* para este artigo não está em sua suposta função técnica na reconstrução de Notre-Dame, mas em sua capacidade de tornar visível o papel dos jogos digitais na mediação contemporânea da memória histórica e do patrimônio cultural (CHAPMAN, 2016; MCCALL, 2011).

4. O mito da reconstrução: entre repercussão midiática e limites técnicos

A associação entre *Assassin's Creed Unity* e a reconstrução de Notre-Dame ganhou força imediatamente após o incêndio de 2019, quando diferentes veículos de mídia, usuários de redes sociais e comunidades ligadas à cultura gamer passaram a destacar a

existência de uma versão digital detalhada da catedral no jogo. A narrativa encontrou terreno favorável porque articulava três elementos de grande apelo público: a comoção diante da perda patrimonial, o fascínio pelas tecnologias digitais e o reconhecimento crescente dos jogos como ambientes capazes de representar espaços históricos de modo visualmente sofisticado. Nesse contexto, a Ubisoft anunciou a doação de 500 mil euros para auxiliar os esforços de restauração e disponibilizou *Assassin's Creed Unity* gratuitamente por uma semana, afirmando que o jogo permitiria ao público experimentar a beleza e a majestade de Notre-Dame em ambiente digital (UBISOFT, 2019; THE GUARDIAN, 2019).

A repercussão desse gesto contribuiu para consolidar a ideia de que o modelo tridimensional da catedral presente no jogo poderia ser utilizado diretamente na reconstrução arquitetônica do monumento. Contudo, essa interpretação simplifica de modo significativo a natureza da representação digital produzida para *Assassin's Creed Unity*. A Notre-Dame do jogo foi concebida para integrar uma experiência estética, narrativa e interativa, orientada pelas necessidades de imersão, circulação do jogador, performance gráfica e coerência visual com a Paris revolucionária ficcionalizada. Trata-se, portanto, de uma reconstrução verossímil, não de um levantamento técnico. Sua finalidade principal era produzir reconhecimento, atmosfera histórica e jogabilidade, não documentar com precisão métrica cada elemento estrutural, material ou construtivo da catedral.

Veículos como *Le Monde*, *The Art Newspaper* e *Polygon* contestaram a leitura segundo a qual *Assassin's Creed Unity* teria servido como base técnica para a reconstrução de Notre-Dame. Essas análises indicaram que o modelo do jogo não possuía a precisão exigida para orientar procedimentos de restauração arquitetônica, uma vez que incorporava liberdades artísticas, adaptações visuais e aproximações próprias da produção de um ambiente digital interativo. A reconstrução material da catedral

exigiu outro tipo de documentação: escaneamentos a laser, levantamentos tridimensionais especializados, registros fotogramétricos, documentação histórica, análise estrutural, conhecimento artesanal e trabalho coordenado entre arquitetos, engenheiros, restauradores, historiadores, arqueólogos e especialistas em conservação (LE MONDE, 2019; CHESHIRE, 2024; POLYGON, 2024).

A distinção entre a modelagem do jogo e os registros técnico-científicos é central para evitar tanto a supervalorização ingênua da cultura digital quanto sua desqualificação apressada. O problema não está em reconhecer que *Assassin's Creed Unity* produziu uma representação relevante de Notre-Dame, mas em atribuir a essa representação uma função para a qual ela não foi criada. Modelos digitais voltados ao entretenimento operam segundo critérios distintos daqueles mobilizados pela documentação patrimonial. Enquanto o jogo busca produzir uma experiência historicamente reconhecível e ludicamente funcional, a restauração demanda precisão, rastreabilidade, mensuração, responsabilidade técnica e aderência a protocolos científicos de conservação. A diferença não é apenas de grau, mas de natureza epistemológica: a imagem interativa do jogo e o modelo técnico de restauração pertencem a regimes distintos de produção de conhecimento.

Isso não significa, entretanto, que o mito deva ser simplesmente descartado como erro ou desinformação. Sua persistência revela algo importante sobre o lugar que os jogos digitais passaram a ocupar no imaginário contemporâneo. A crença de que um jogo poderia auxiliar na reconstrução de um monumento histórico demonstra que a cultura gamer já não é percebida apenas como entretenimento periférico, mas como espaço de produção de imagens, memórias e experiências culturalmente relevantes. O caso evidencia que a autoridade simbólica das representações digitais cresceu a ponto de permitir que um ambiente lúdico fosse

publicamente associado a processos de preservação patrimonial. Nesse sentido, o mito possui valor analítico porque torna visível a confiança contemporânea nas tecnologias de simulação, visualização e modelagem digital como mediadoras do passado.

A contribuição de *Assassin's Creed Unity*, portanto, não deve ser localizada na reconstrução material de Notre-Dame, mas na permanência pública de sua imagem como patrimônio digitalmente experienciável. O jogo não substituiu os escaneamentos, os arquivos, os projetos técnicos ou o trabalho dos restauradores; tampouco ofereceu a precisão necessária para recompor a catedral em sua materialidade histórica. Ainda assim, sua recriação de Notre-Dame ajudou a manter o monumento em circulação no imaginário digital, permitindo que milhões de jogadores revisitassem simbolicamente a catedral em um momento no qual sua presença física havia sido parcialmente interrompida pela catástrofe. O jogo não reconstruiu Notre-Dame como edifício, mas contribuiu para sua reconstrução simbólica como memória compartilhada, imagem cultural e experiência interativa.

Essa leitura permite compreender o caso em sua complexidade. De um lado, é necessário rejeitar a afirmação tecnicamente imprecisa de que *Assassin's Creed Unity* orientou a reconstrução arquitetônica da catedral. De outro, é igualmente necessário reconhecer que a repercussão do caso indica uma ampliação das formas pelas quais o patrimônio circula e é apropriado na cultura contemporânea. O episódio revela que jogos digitais podem atuar como dispositivos de mediação patrimonial, desde que seus limites sejam devidamente compreendidos. Eles não substituem a ciência da conservação, mas podem ampliar o acesso, a visibilidade e o vínculo afetivo com bens culturais. Assim, o mito da reconstrução torna-se produtivo não por aquilo que afirma literalmente, mas por aquilo que revela sobre a relação contemporânea entre tecnologia, memória histórica e patrimônio cultural.

5. Metodologia

5.1 Natureza da pesquisa

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, exploratória e analítico-interpretativa, voltada à compreensão de um caso contemporâneo situado na interface entre jogos digitais, patrimônio cultural, museologia, memória histórica e cultura digital. A abordagem qualitativa justifica-se porque o objetivo do estudo não consiste em mensurar quantitativamente o impacto de *Assassin's Creed Unity* na restauração da Catedral de Notre-Dame de Paris, mas interpretar os sentidos culturais, simbólicos, patrimoniais e midiáticos atribuídos à associação entre o jogo e o processo de reconstrução do monumento. Nessa perspectiva, a pesquisa qualitativa permite examinar fenômenos sociais e culturais a partir de seus significados, contextos e processos de interpretação, privilegiando a compreensão aprofundada das relações estabelecidas entre sujeitos, objetos culturais e práticas sociais (MINAYO, 2001; DENZIN; LINCOLN, 2006).

O caráter exploratório da pesquisa decorre da necessidade de examinar um fenômeno recente, marcado pela circulação de narrativas em ambientes midiáticos e digitais, bem como pela aproximação entre campos que nem sempre são analisados de forma articulada: jogos digitais, História, museologia, patrimônio e tecnologias de visualização. Pesquisas exploratórias são adequadas quando se busca maior familiaridade com determinado problema, especialmente em situações nas quais o objeto ainda demanda delimitação conceitual e articulação entre diferentes dimensões analíticas (GIL, 2008). No caso deste artigo, *Assassin's Creed Unity* não é tratado como documento técnico de restauração arquitetônica, mas como objeto cultural digital capaz de revelar transformações nas formas contemporâneas de acesso, experiência e circulação da memória histórica.

A dimensão analítico-interpretativa orienta-se pela leitura crítica das fontes documentais, jornalísticas, institucionais e bibliográficas mobilizadas ao longo do estudo. Essa perspectiva permite compreender o caso *Notre-Dame/Assassin's Creed Unity* como fenômeno cultural situado, no qual se entrecruzam a comoção internacional diante de uma catástrofe patrimonial, a visibilidade pública da cultura gamer, a autoridade simbólica das imagens digitais e os limites epistemológicos da simulação lúdica diante das exigências científicas da restauração. A interpretação, nesse sentido, não se limita à descrição dos fatos, mas procura compreender os sentidos produzidos na relação entre texto, contexto, mídia, tecnologia e cultura (FLICK, 2009; BARDIN, 2011). Assim, a pesquisa não pretende avaliar tecnicamente a precisão da modelagem tridimensional presente no jogo, mas analisar os modos pelos quais tal modelagem foi apropriada, interpretada e ressignificada no debate público sobre patrimônio, memória e reconstrução digital.

5.2 Tipo de estudo

O artigo adota o estudo de caso como estratégia metodológica, tomando como unidade principal de análise a associação pública entre *Assassin's Creed Unity* e a reconstrução da Catedral de Notre-Dame de Paris após o incêndio de 2019. Essa escolha se justifica porque o caso permite investigar, em profundidade, um fenômeno contemporâneo situado em seu contexto cultural, midiático e patrimonial, preservando a complexidade das relações entre tecnologia, memória histórica e circulação pública do patrimônio. O estudo de caso é adequado quando se pretende compreender acontecimentos específicos em suas múltiplas dimensões, especialmente quando as fronteiras entre o fenômeno analisado e seu contexto não se apresentam de forma plenamente separável (YIN, 2015).

A unidade de análise não corresponde ao jogo em sua totalidade, nem à restauração arquitetônica de Notre-Dame em

sentido técnico, mas à forma como a recriação digital da catedral em *Assassin's Creed Unity* passou a ser mobilizada, interpretada e discutida no debate público após a catástrofe. Desse modo, o estudo concentra-se na relação entre representação lúdica, repercussão midiática e mediação patrimonial, examinando como um produto cultural originalmente voltado ao entretenimento foi associado a uma narrativa de preservação e reconstrução histórica. Tal delimitação permite evitar tanto a análise meramente técnica da modelagem tridimensional quanto a abordagem genérica sobre jogos digitais, focalizando o caso como fenômeno cultural específico.

A relevância do caso decorre da articulação de quatro dimensões analíticas. A primeira refere-se à representação digital de um monumento histórico em um jogo comercial, evidenciando como espaços patrimoniais podem ser convertidos em ambientes navegáveis, interativos e visualmente reconhecíveis. A segunda diz respeito à circulação midiática de uma narrativa sobre tecnologia e restauração, na qual a presença de Notre-Dame no jogo foi reinterpretada como possível recurso para a reconstrução da catedral. A terceira envolve a distinção entre simulação lúdica e documentação técnico-científica, aspecto central para compreender os limites epistemológicos da modelagem produzida para fins de jogabilidade. A quarta dimensão relaciona-se ao uso dos jogos digitais como mediação de memória e educação patrimonial, considerando sua capacidade de aproximar públicos amplos de bens culturais e narrativas históricas.

Nesse sentido, o estudo de caso permite analisar *Assassin's Creed Unity* como objeto cultural situado, no qual convergem práticas de representação histórica, cultura gamer, patrimonialização digital e disputas contemporâneas sobre os usos públicos do passado. Mais do que verificar se o jogo contribuiu tecnicamente para a restauração de Notre-Dame, interessa compreender por que essa associação adquiriu plausibilidade social e quais sentidos ela

revela sobre a confiança contemporânea nas imagens digitais, nas simulações interativas e nas tecnologias de visualização do patrimônio. Assim, o caso é tomado como exemplar não por sua capacidade de representar todos os fenômenos semelhantes, mas por sua potência analítica para iluminar relações mais amplas entre jogos digitais, memória histórica, museologia e patrimônio cultural (YIN, 2015; STAKE, 1995).

5.3 Corpus da pesquisa

O corpus da pesquisa é constituído por um conjunto de fontes documentais, jornalísticas, institucionais e bibliográficas selecionadas em função de sua relação direta com o caso *Assassin's Creed Unity* e Notre-Dame de Paris. Considerando a natureza qualitativa e interpretativa do estudo, o corpus não é tratado como simples reunião de documentos informativos, mas como material analítico capaz de evidenciar a circulação pública de sentidos sobre patrimônio, tecnologia, memória histórica e cultura gamer. Desse modo, foram considerados comunicados oficiais, reportagens jornalísticas, matérias de verificação, textos sobre tecnologias digitais aplicadas à restauração e bibliografia acadêmica relacionada aos campos do patrimônio, da museologia, da História Digital e dos estudos sobre jogos digitais.

No primeiro grupo, incluem-se os comunicados oficiais da Ubisoft sobre Notre-Dame, especialmente o anúncio da doação de 500 mil euros para a restauração da catedral e a disponibilização gratuita de *Assassin's Creed Unity* por período limitado. Essa fonte é relevante porque permite compreender a posição institucional da empresa diante da catástrofe e o modo como a própria Ubisoft associou o jogo à experiência pública da memória de Notre-Dame, sem afirmar que sua modelagem teria função técnica direta na reconstrução arquitetônica do monumento (UBISOFT, 2019). Esse material é complementado por reportagens publicadas após o incêndio de 2019, que registraram a repercussão internacional do

caso e a rápida associação entre a recriação digital da catedral no jogo e os debates sobre preservação patrimonial (THE GUARDIAN, 2019).

No segundo grupo, foram consideradas matérias de análise e verificação que problematizaram a narrativa de que *Assassin's Creed Unity* teria sido utilizado diretamente na reconstrução de Notre-Dame. Nesse conjunto, destacam-se publicações como a do *Le Monde*, que contestou o uso técnico do jogo na restauração; a análise da *The Art Newspaper*, que retomou a questão no contexto da reabertura da catedral; e a matéria da *Polygon*, que discutiu a persistência do mito na cultura digital e gamer. Essas fontes são fundamentais porque permitem observar a tensão entre repercussão midiática, fascínio tecnológico e limites da documentação técnica, aspecto central para a análise proposta neste artigo (LE MONDE, 2019; CHESHIRE, 2024; POLYGON, 2024).

No terceiro grupo, integram o corpus fontes relacionadas às tecnologias digitais efetivamente mobilizadas nos processos de documentação, preservação e restauração patrimonial. Foram consideradas referências sobre os escaneamentos a laser associados ao trabalho de Andrew Tallon, bem como materiais sobre modelagem tridimensional, nuvens de pontos, fotogrametria e registros digitais de alta precisão aplicados à restauração de Notre-Dame. Essas fontes permitem estabelecer o contraste entre a modelagem lúdica produzida para um jogo comercial e os procedimentos técnico-científicos exigidos em projetos de conservação arquitetônica. Ao evidenciar essa diferença, o corpus contribui para delimitar os limites epistemológicos entre visualização interativa, simulação estética e documentação patrimonial (VASSAR COLLEGE, 2023; LEICA GEOSYSTEMS, 2019; WIRED, 2019; GPS WORLD, 2025).

Por fim, o corpus bibliográfico reúne autores e documentos conceituais que sustentam a interpretação teórica do caso. Para a discussão sobre patrimônio, memória e museologia, são mobilizadas

contribuições de Nora (1993), Choay (2001), Huyssen (2000), UNESCO (2003), Conselho da Europa (2005) e ICOM (2022). Para a análise dos jogos digitais como formas culturais e dispositivos de mediação histórica, são considerados autores como Huizinga (2000), Caillois (2017), Jenkins (2009), Manovich (2001), Santaella (2003), Chapman (2016) e McCall (2011). Assim, o corpus combina fontes empíricas e referenciais teóricos, permitindo compreender o caso Notre-Dame/*Assassin's Creed Unity* não como episódio isolado, mas como fenômeno situado nas transformações contemporâneas das relações entre cultura digital, memória histórica e patrimônio cultural.

5.4 Procedimentos de análise

Os procedimentos de análise foram organizados em três eixos interpretativos, definidos a partir do problema de pesquisa e da composição do corpus documental e bibliográfico. Essa organização permite examinar o caso Notre-Dame/*Assassin's Creed Unity* de modo articulado, considerando simultaneamente a dimensão estética da representação digital, a circulação pública da narrativa sobre o jogo e os limites técnicos da reconstrução patrimonial. A análise assume, portanto, uma orientação qualitativa e interpretativa, buscando compreender os sentidos produzidos pelas fontes em relação ao contexto sociocultural em que foram formuladas (BARDIN, 2011; FLICK, 2009).

O primeiro eixo, denominado representação digital do patrimônio, observa como a Catedral de Notre-Dame é convertida em ambiente navegável, visual e interativo em *Assassin's Creed Unity*. Nesse eixo, interessa compreender a forma pela qual um monumento histórico é reconfigurado no interior de um jogo comercial, passando de objeto arquitetônico e religioso a espaço lúdico, explorável e integrado à experiência do jogador. A análise considera que jogos digitais não apenas exibem imagens do passado, mas organizam ambientes, regras, percursos e

possibilidades de ação que produzem modos específicos de experiência histórica. Desse modo, a representação de Notre-Dame é examinada como mediação cultural, marcada por escolhas estéticas, técnicas, narrativas e comerciais (MANOVICH, 2001; CHAPMAN, 2016; MCCALL, 2011).

O segundo eixo, denominado circulação pública do caso, examina como a mídia, as comunidades digitais e o debate público associaram *Assassin's Creed Unity* à reconstrução da catedral após o incêndio de 2019. Nesse eixo, são analisadas fontes jornalísticas, comunicados institucionais e matérias de verificação que registraram tanto a repercussão da doação da Ubisoft quanto a disseminação da narrativa segundo a qual o jogo poderia auxiliar na restauração de Notre-Dame. O objetivo é compreender não apenas a veracidade técnica dessa associação, mas as razões de sua plausibilidade cultural. A circulação do caso revela como imagens digitais, jogos e tecnologias de visualização passaram a ocupar lugar de destaque nas formas contemporâneas de produzir, compartilhar e disputar sentidos sobre o patrimônio (JENKINS, 2009; UBISOFT, 2019; LE MONDE, 2019; POLYGON, 2024).

O terceiro eixo, denominado **limites da reconstrução digital**, discute a diferença entre o modelo lúdico, produzido para experiência estética, narrativa e jogabilidade, e o modelo técnico, produzido para documentação científica, restauração e conservação patrimonial. Nesse eixo, a análise confronta a recriação de Notre-Dame em *Assassin's Creed Unity* com as exigências próprias dos processos de documentação arquitetônica, como escaneamentos a laser, levantamentos tridimensionais, registros fotogramétricos e análise estrutural. Essa comparação não tem como finalidade desqualificar o jogo, mas delimitar seu regime de funcionamento: a modelagem lúdica pode produzir reconhecimento visual e experiência patrimonial, mas não substitui os protocolos científicos necessários à restauração material de um monumento histórico

(VASSAR COLLEGE, 2023; LEICA GEOSYSTEMS, 2019; WIRED, 2019; GPS WORLD, 2025).

A articulação entre os três eixos permite compreender o caso em sua complexidade. A representação digital evidencia a potência estética e experiencial dos jogos; a circulação pública revela a força simbólica da cultura gamer nos debates sobre patrimônio; e os limites da reconstrução digital indicam a necessidade de distinguir mediação cultural e documentação técnico-científica. Assim, a análise busca evitar tanto a celebração acrítica das tecnologias digitais quanto sua rejeição como mero entretenimento, situando *Assassin's Creed Unity* como objeto cultural relevante para pensar as relações contemporâneas entre jogos digitais, memória histórica, museologia e patrimônio cultural.

5.5 Critérios de seleção das fontes

A seleção das fontes foi orientada por critérios de relevância, confiabilidade, pertinência temática e capacidade explicativa em relação ao problema de pesquisa. Considerando que o estudo analisa a associação pública entre *Assassin's Creed Unity* e a reconstrução da Catedral de Notre-Dame de Paris, foram priorizadas fontes diretamente relacionadas ao caso, especialmente aquelas capazes de esclarecer a circulação midiática da narrativa, os limites técnicos da modelagem presente no jogo e as tecnologias efetivamente mobilizadas nos processos de documentação e restauração patrimonial. A definição desses critérios é necessária para garantir coerência entre o corpus, os objetivos do estudo e os procedimentos de análise, evitando a inclusão de materiais apenas ilustrativos ou desconectados da problemática central (GIL, 2008; FLICK, 2009).

O primeiro critério adotado foi a relevância direta para o caso Notre-Dame/*Assassin's Creed Unity*. Foram selecionadas fontes que tratam especificamente da recriação digital da catedral no jogo, da doação realizada pela Ubisoft, da disponibilização gratuita de

Assassin's Creed Unity após o incêndio e da repercussão pública da hipótese de que o jogo teria relação com a reconstrução do monumento. Esse critério permite manter o foco analítico do artigo, delimitando o corpus a documentos e publicações que contribuem efetivamente para compreender a articulação entre cultura gamer, memória histórica e patrimônio cultural (UBISOFT, 2019; THE GUARDIAN, 2019; SIGGRAPH, 2019).

O segundo critério foi a confiabilidade institucional ou jornalística das fontes. Foram privilegiados comunicados oficiais, documentos de organismos internacionais, publicações de instituições ligadas ao patrimônio e reportagens de veículos reconhecidos, capazes de oferecer informações verificáveis sobre o caso. Esse cuidado metodológico é relevante porque a própria narrativa sobre o uso de *Assassin's Creed Unity* na reconstrução de Notre-Dame circulou de modo ambíguo em ambientes digitais, exigindo a distinção entre informação documentada, interpretação midiática e especulação pública. Assim, fontes como Ubisoft, UNESCO, ICOM, Conselho da Europa, *Le Monde*, *The Art Newspaper*, *The Guardian*, *Wired* e *Polygon* foram mobilizadas em função de sua capacidade de registrar, contextualizar ou problematizar diferentes dimensões do fenômeno (UNESCO, 2003; CONSELHO DA EUROPA, 2005; ICOM, 2022).

O terceiro critério consistiu na capacidade de esclarecer a diferença entre representação digital e reconstrução técnica. Foram consideradas essenciais as fontes que permitem distinguir a modelagem lúdica da catedral, produzida para fins estéticos, narrativos e interativos, dos registros técnico-científicos empregados na restauração patrimonial, como escaneamentos a laser, nuvens de pontos, fotogrametria, documentação arquitetônica e análise estrutural. Essa distinção é central para o argumento do artigo, pois impede que a recriação visual de Notre-Dame em *Assassin's Creed Unity* seja confundida com um modelo técnico de restauração. Ao mesmo tempo, permite reconhecer que o jogo

possui relevância cultural e patrimonial, ainda que não opere segundo os protocolos científicos da conservação arquitetônica (LE MONDE, 2019; CHESHIRE, 2024; VASSAR COLLEGE, 2023; LEICA GEOSYSTEMS, 2019).

O quarto critério foi a aderência aos debates de patrimônio, museologia, memória histórica e cultura digital. Por essa razão, o corpus não se restringe a fontes factuais sobre o incêndio ou sobre o jogo, mas incorpora referências teóricas capazes de sustentar a interpretação do caso como fenômeno cultural. Autores e documentos voltados à compreensão dos lugares de memória, da construção social do patrimônio, da cultura da memória, da museologia contemporânea, do patrimônio digital e dos jogos históricos foram selecionados por permitirem ampliar a análise para além da descrição do episódio. Dessa forma, o caso é interpretado à luz de uma discussão mais ampla sobre mediação cultural, circulação pública do passado e formas digitais de experiência patrimonial (NORA, 1993; CHOAY, 2001; HUYSEN, 2000; CHAPMAN, 2016; MCCALL, 2011).

Por fim, foi considerado o critério da atualidade, especialmente em relação à restauração concluída e à reabertura da Catedral de Notre-Dame em 2024. A inclusão de fontes recentes permite observar como o debate sobre *Assassin's Creed Unity* foi retomado após a conclusão das obras e como a narrativa sobre o suposto papel do jogo na reconstrução persistiu mesmo depois de esclarecidos seus limites técnicos. Esse critério é particularmente importante porque o caso não se encerra no incêndio de 2019; ele se prolonga na circulação posterior de imagens, reportagens, análises e disputas interpretativas sobre tecnologia, patrimônio e memória. Assim, a seleção das fontes busca combinar documentos contemporâneos ao incêndio, análises posteriores e referências conceituais consolidadas, garantindo equilíbrio entre atualidade factual e densidade teórica.

5.6 Limitações da pesquisa

Como toda investigação qualitativa e interpretativa, esta pesquisa apresenta limitações relacionadas à delimitação do objeto, à natureza das fontes mobilizadas e ao escopo analítico adotado. O artigo não realiza uma análise técnica da modelagem tridimensional de Notre-Dame em *Assassin's Creed Unity*, tampouco avalia arquitetonicamente os procedimentos empregados na restauração da catedral após o incêndio de 2019. A investigação não tem como finalidade medir a precisão geométrica do modelo digital do jogo, comparar plantas arquitetônicas, examinar materiais construtivos ou verificar protocolos de engenharia e conservação. Tais procedimentos exigiriam instrumental técnico específico e pertencem a campos especializados como arquitetura, engenharia, arqueologia da construção, restauro e documentação patrimonial.

A limitação assumida é coerente com a natureza do problema de pesquisa. O foco do artigo recai sobre a dimensão cultural, histórica e interpretativa do caso, isto é, sobre os modos pelos quais a recriação digital de Notre-Dame em *Assassin's Creed Unity* foi apropriada no debate público como possível recurso de memória, preservação e reconstrução simbólica. Nesse sentido, o estudo não busca comprovar a utilidade técnica do jogo para a restauração material da catedral, mas compreender por que essa associação se tornou socialmente plausível e quais sentidos ela revela sobre as relações contemporâneas entre jogos digitais, patrimônio cultural, memória histórica e tecnologias de visualização.

Também se reconhece que parte do corpus é composta por fontes jornalísticas e midiáticas, o que exige cuidado metodológico em sua utilização. Essas fontes não são tratadas como equivalentes à bibliografia acadêmica ou à documentação técnica de restauração, mas como registros da circulação pública do caso e das disputas de sentido produzidas em torno dele. Sua relevância está justamente em permitir observar como a narrativa sobre *Assassin's Creed Unity* e Notre-Dame foi difundida, contestada, reformulada e atualizada

em diferentes momentos. Assim, reportagens, comunicados institucionais e matérias de verificação são mobilizados como documentos de análise cultural, e não como fundamentos técnicos para avaliar a restauração arquitetônica.

Por fim, a pesquisa delimita-se à análise do caso Notre-Dame/*Assassin's Creed Unity*, sem pretender generalizar seus resultados para todos os jogos históricos ou para todas as experiências de patrimônio digital. O caso é tomado como exemplar pela sua potência analítica e pela visibilidade pública alcançada após o incêndio de 2019, mas não esgota a diversidade de relações possíveis entre jogos digitais, museologia, educação patrimonial e memória histórica. Essa delimitação, contudo, não reduz sua relevância; ao contrário, permite examinar com maior precisão um episódio no qual se tornam visíveis as tensões entre representação lúdica, documentação técnico-científica e patrimonialização simbólica na cultura digital contemporânea.

6. Patrimônio digital, museologia e mediação tecnológica

A discussão sobre *Assassin's Creed Unity* e Notre-Dame de Paris ganha maior densidade quando situada no campo do patrimônio digital e das transformações contemporâneas da museologia. A Carta da UNESCO sobre a Preservação do Patrimônio Digital compreende o patrimônio digital como o conjunto de recursos de conhecimento e expressão humana criados originalmente em formato digital ou convertidos para esse formato, abrangendo materiais culturais, educacionais, científicos, administrativos e informacionais (UNESCO, 2003). Essa definição permite deslocar o debate sobre jogos digitais para além de sua dimensão mercadológica ou recreativa, reconhecendo que determinados produtos culturais digitais podem armazenar, reorganizar, simular e fazer circular representações de lugares, objetos, narrativas e experiências históricas. Nesse sentido, ainda que *Assassin's Creed Unity* não seja um documento técnico de

restauração, sua recriação de Notre-Dame participa de uma ecologia digital mais ampla, na qual imagens, modelos, ambientes virtuais e experiências interativas passam a mediar o acesso público ao patrimônio.

A museologia contemporânea também contribui para ampliar essa compreensão. A definição de museu aprovada pelo ICOM em 2022 enfatiza que os museus são instituições voltadas à pesquisa, à coleta, à conservação, à interpretação e à exposição do patrimônio material e imaterial, promovendo experiências de educação, fruição, reflexão e compartilhamento de conhecimentos (ICOM, 2022). Essa formulação é relevante porque evidencia que o patrimônio não se realiza apenas pela guarda física de objetos, mas também por processos de interpretação, mediação e produção de experiências significativas. A partir dessa perspectiva, ambientes digitais podem ser pensados como espaços complementares de aproximação patrimonial, sobretudo quando permitem que sujeitos interajam com imagens, narrativas e espacialidades históricas de modo sensível e participativo. Não se trata de substituir o museu, o arquivo ou o monumento, mas de reconhecer que a cultura digital amplia os modos de encontro entre público e patrimônio.

Nesse contexto, *Assassin's Creed Unity* pode ser lido como uma espécie de ambiente patrimonial expandido. Essa formulação não significa atribuir ao jogo a autoridade de um museu, de um arquivo ou de uma instituição de preservação, mas reconhecer que sua recriação digital de Notre-Dame produz uma forma específica de experiência patrimonial. Ao converter a catedral em espaço navegável, visualmente reconhecível e integrado a uma cidade histórica simulada, o jogo permite que o monumento seja percorrido, observado e reinscrito em uma narrativa interativa. Essa experiência não equivale à visita física nem à documentação científica, mas amplia a presença cultural do bem patrimonial em circuitos digitais frequentados por públicos que, muitas vezes, talvez jamais tenham contato direto com a catedral em Paris. Assim, o jogo

participa da circulação simbólica do patrimônio ao transformar o monumento em imagem, ambiente e experiência.

A mediação tecnológica, nesse caso, não deve ser compreendida como simples transposição do patrimônio físico para o meio digital. Ela envolve seleção, tradução, recomposição e enquadramento cultural. Todo ambiente digital patrimonial é resultado de escolhas: o que representar, o que simplificar, que escala adotar, quais elementos tornar visíveis, quais percursos permitir e quais sentidos privilegiar. Nos jogos digitais, essas escolhas são ainda mais evidentes porque a representação precisa responder simultaneamente a exigências históricas, estéticas, narrativas, técnicas e lúdicas. Santaella (2003) observa que a cultura digital reorganiza os modos de produção, circulação e recepção dos signos, constituindo novas formas de interação entre sujeitos, linguagens e ambientes informacionais. Desse modo, a *Notre-Dame de Assassin's Creed Unity* não é mera cópia digital de um monumento, mas uma construção semiótica e interativa que reconfigura a relação entre usuário, espaço histórico e memória cultural.

Essa leitura aproxima os jogos digitais das práticas contemporâneas de educação patrimonial. Quando mediados criticamente, jogos históricos podem estimular a curiosidade, favorecer a aproximação inicial com bens culturais e provocar discussões sobre memória, representação e autenticidade. Seu valor educativo, contudo, depende justamente da explicitação de seus limites. É necessário que o jogador, o educador ou o pesquisador compreenda que a experiência lúdica não substitui a pesquisa histórica nem a visita museológica, mas pode funcionar como porta de entrada para processos mais amplos de interpretação patrimonial. Nessa direção, a cultura digital amplia as formas de preservação, circulação e interpretação do patrimônio, permitindo que objetos e lugares históricos sejam reconfigurados em ambientes

interativos, acessíveis e experienciáveis por públicos diversos (UNESCO, 2003; ICOM, 2022; SANTAELLA, 2003).

Assim, o caso Notre-Dame/*Assassin's Creed Unity* permite compreender a mediação tecnológica como campo de possibilidades e tensões. Por um lado, jogos digitais podem ampliar a visibilidade social de monumentos, favorecer vínculos afetivos com o patrimônio e inserir narrativas históricas em ambientes culturais de grande circulação. Por outro, podem produzir confusões entre verossimilhança visual, precisão documental e autoridade científica, especialmente quando suas imagens são interpretadas como equivalentes a registros técnicos. A contribuição do jogo, portanto, não está em substituir as instituições patrimoniais, mas em evidenciar que a memória histórica circula hoje por múltiplos suportes, incluindo plataformas comerciais, comunidades gamers e ambientes interativos. Nessa condição, *Assassin's Creed Unity* torna-se relevante não por reconstruir materialmente Notre-Dame, mas por demonstrar como o patrimônio pode ser experimentado, ressignificado e disputado no interior da cultura digital contemporânea.

7. Análise: Notre-Dame entre experiência lúdica, memória pública e educação patrimonial

7.1 A catedral como espaço jogável

Em *Assassin's Creed Unity*, a Catedral de Notre-Dame deixa de operar apenas como monumento contemplado e passa a constituir um espaço jogável, isto é, um ambiente integrado às dinâmicas de deslocamento, observação, exploração e ação do jogador. Essa transformação é significativa porque altera a relação tradicional entre sujeito e patrimônio: a catedral não aparece somente como imagem de fundo ou referência arquitetônica da cidade de Paris, mas como parte de uma espacialidade interativa, atravessada por percursos, pontos de vista, escaladas, aproximações

e enquadramentos produzidos pela própria experiência lúdica. O monumento, nesse sentido, é incorporado à lógica operacional do jogo, tornando-se simultaneamente cenário, superfície de navegação, referência urbana e elemento de ambientação histórica.

Essa condição modifica a forma como o patrimônio é percebido. Na experiência museológica ou turística convencional, o visitante tende a se relacionar com o monumento a partir de regimes de observação, contemplação, circulação controlada e interpretação institucionalmente mediada. No jogo, por sua vez, a experiência é reorganizada pela agência do jogador, que pode se aproximar da catedral por diferentes ângulos, atravessar seus arredores, escalar partes de sua estrutura e percebê-la em relação à malha urbana da Paris revolucionária. Ainda que essa liberdade seja limitada pelas regras e pelos sistemas programados do jogo, ela produz uma forma particular de contato com o patrimônio: Notre-Dame é experienciada como espaço vivido digitalmente, e não apenas como objeto visualmente representado.

A catedral, portanto, é convertida em espacialidade lúdica. Essa conversão não deve ser confundida com reprodução fiel do edifício histórico, mas compreendida como tradução interativa de sua presença simbólica. O jogo seleciona, reorganiza e adapta elementos arquitetônicos para produzir uma experiência de reconhecimento e imersão. A Notre-Dame de *Assassin's Creed Unity* é suficientemente verossímil para ser identificada como monumento histórico, mas sua configuração responde às exigências da jogabilidade, da performance gráfica, da direção artística e da narrativa ficcional. Nessa perspectiva, os jogos digitais representam o passado de modo processual e experiencial, permitindo que a História seja acessada não apenas como conteúdo informativo, mas como ambiente de ação, exploração e interpretação (CHAPMAN, 2016).

Essa dimensão espacial é central para compreender o valor cultural da recriação de Notre-Dame no jogo. A experiência do

jogador não consiste apenas em receber informações sobre a catedral, mas em situar-se corporalmente, ainda que de modo virtual, diante de sua escala, de sua verticalidade, de sua inserção urbana e de sua força visual. O deslocamento pelo espaço digital produz uma relação sensível com o monumento, marcada pela exploração e pela descoberta. Nesse sentido, *Assassin's Creed Unity* aproxima-se das formas contemporâneas de mediação cultural nas quais a interatividade, a imersão e a navegação passam a desempenhar papel relevante na construção de sentidos sobre objetos históricos e patrimoniais (MANOVICH, 2001; SANTAELLA, 2003).

A transformação de Notre-Dame em espaço jogável também evidencia uma mudança mais ampla nas formas de circulação do patrimônio na cultura digital. O monumento, antes vinculado prioritariamente à sua presença física em Paris, passa a existir também como ambiente acessível em uma plataforma comercial de alcance global. Isso não significa que o jogo substitua a visita à catedral, a experiência museológica ou a documentação histórica, mas indica que o patrimônio pode ser reinscrito em circuitos digitais capazes de ampliar sua visibilidade pública. Ao percorrer ludicamente Notre-Dame, o jogador não realiza uma visita patrimonial em sentido estrito, mas participa de uma experiência cultural que pode despertar reconhecimento, curiosidade e vínculo simbólico com o monumento. Essa interpretação dialoga com estudos sobre jogos locativos e cidades híbridas, nos quais os jogos digitais são compreendidos como dispositivos de mediação espacial capazes de reorganizar a relação entre sujeitos, território, circulação e experiência urbana (ALENCAR; PÔRTO JÚNIOR, 2026). Embora *Assassin's Creed Unity* não seja um jogo locativo como *Pokémon Go*, ambos permitem observar como a cultura digital reconfigura a experiência dos espaços, deslocando monumentos, cidades e referências patrimoniais para ambientes mediados por interfaces, regras, imagens e práticas de navegação.

Desse modo, a catedral como espaço jogável permite compreender uma das principais contribuições de *Assassin's Creed Unity* para o debate sobre patrimônio digital: sua capacidade de transformar um bem histórico em experiência interativa. O jogo não preserva Notre-Dame nos termos científicos da conservação, mas preserva e faz circular uma imagem experienciável de sua monumentalidade. A relevância dessa operação está justamente na mediação: o patrimônio deixa de ser apenas visto e passa a ser percorrido, acionado e experimentado em uma ambiência digital. Essa experiência não elimina os limites da representação lúdica, mas demonstra que os jogos digitais podem produzir formas contemporâneas de aproximação com a memória histórica, especialmente quando analisados criticamente como dispositivos culturais de mediação patrimonial.

7.2 A memória histórica como experiência imersiva

A recriação de Notre-Dame em *Assassin's Creed Unity* também permite compreender a memória histórica como experiência imersiva. No jogo, o passado não é apresentado apenas como informação organizada em datas, personagens ou acontecimentos, mas como ambiência sensível, composta por arquitetura, sons, multidões, deslocamentos, conflitos e referências visuais à Paris revolucionária. Essa forma de representação não equivale à História como conhecimento científico, mas produz uma experiência de aproximação com o passado, na qual o jogador se envolve com uma espacialidade historicamente inspirada e narrativamente ficcionalizada. Assim, a memória histórica é acionada menos pela exposição didática de conteúdos e mais pela construção de uma presença simbólica do passado em ambiente interativo.

Essa dimensão imersiva é relevante porque desloca o jogador da posição de observador externo para uma posição de participação mediada. Em vez de apenas contemplar imagens de Notre-Dame ou ler informações sobre sua importância histórica, o jogador vivencia

uma versão digital da catedral inserida em uma cidade em movimento. A experiência não se dá pela transmissão linear de conhecimento, mas pela circulação em um ambiente que produz atmosferas, escalas, enquadramentos e sensações. Nesse sentido, os jogos digitais operam como formas culturais capazes de articular representação, ação e experiência, permitindo que narrativas históricas sejam acessadas por meio da interação e da exploração (HUIZINGA, 2000; CAILLOIS, 2017; CHAPMAN, 2016).

A imersão, contudo, não deve ser confundida com autenticidade histórica plena. A Paris de *Assassin's Creed Unity* é uma construção ficcional baseada em referências históricas, visuais e arquitetônicas, organizada segundo critérios de design, jogabilidade e narrativa. Sua força não está em substituir a historiografia ou a documentação patrimonial, mas em produzir uma experiência sensível que pode despertar interesse pelo passado. Nesse ponto, o jogo funciona como mediação inicial, capaz de aproximar públicos amplos de monumentos, contextos e problemas históricos que talvez permanecessem distantes em formatos tradicionais de ensino ou divulgação. O valor educativo dos jogos históricos depende, portanto, de sua inserção em processos de mediação crítica, nos quais se explicitem as diferenças entre experiência lúdica, representação ficcional e conhecimento histórico (MCCALL, 2011; CHAPMAN, 2016).

No caso de Notre-Dame, essa mediação crítica torna-se especialmente importante porque a própria repercussão do jogo após o incêndio de 2019 demonstrou como uma representação digital pode ser interpretada como documento técnico. A imersão produzida pelo jogo favorece reconhecimento, familiaridade e vínculo afetivo com o monumento, mas não garante compreensão precisa de sua história, de sua materialidade ou dos procedimentos de restauração. Por isso, a experiência imersiva deve ser acompanhada de problematização: o que o jogo mostra, o que silencia, o que adapta, o que ficcionaliza e quais escolhas orientam

sua representação do patrimônio. Essa leitura crítica permite transformar a experiência lúdica em oportunidade de educação patrimonial, sem confundir envolvimento sensível com comprovação histórica.

A memória histórica, nesse contexto, passa a ser compreendida como construção mediada por linguagens, suportes e práticas culturais. A catedral digital de *Assassin's Creed Unity* não preserva Notre-Dame em sua integridade material, mas contribui para sua permanência como imagem cultural compartilhada. Ao tornar o monumento acessível em um ambiente interativo, o jogo favorece uma forma de memória pública marcada pela circulação, pela experiência e pela participação. Essa memória não é neutra nem definitiva, pois resulta de seleções, recortes e enquadramentos próprios da cultura digital. Ainda assim, ela participa dos modos contemporâneos de lembrar, visualizar e atribuir sentido ao patrimônio histórico (NORA, 1993; HUYSSSEN, 2000; JENKINS, 2009; SANTAELLA, 2003).

Desse modo, *Assassin's Creed Unity* abre possibilidades para pensar a educação patrimonial em diálogo com a cultura gamer. O jogador não recebe apenas uma "aula de História"; ele experimenta uma ambientação que pode provocar curiosidade, estranhamento, reconhecimento e desejo de aprofundamento. Quando articulada a práticas educativas, museológicas ou historiográficas, essa experiência pode favorecer discussões sobre patrimônio, memória, representação, catástrofe, restauração e autenticidade. A potência pedagógica do jogo não está em oferecer uma versão definitiva do passado, mas em funcionar como ponto de partida para perguntas mais complexas sobre como o passado é representado, consumido e disputado na cultura digital contemporânea.

7.3 O limite entre verossimilhança e precisão histórica

O ponto crítico do caso Notre-Dame/*Assassin's Creed Unity* reside na distinção entre verossimilhança visual e precisão histórico-

arquitetônica. A recriação da catedral no jogo é visualmente poderosa porque produz reconhecimento imediato, sensação de escala, monumentalidade e inserção urbana. O jogador identifica Notre-Dame como marco histórico de Paris e experimenta sua presença em uma ambiência digital cuidadosamente construída. Contudo, essa força visual não equivale à precisão documental exigida em processos de conservação e restauração patrimonial. A modelagem do jogo foi concebida para sustentar uma experiência interativa, estética e narrativa, não para funcionar como registro técnico da materialidade arquitetônica da catedral.

Essa distinção é fundamental porque a recepção pública do caso demonstrou certa tendência contemporânea a atribuir às imagens digitais um estatuto de verdade técnica. A aparência detalhada de um modelo tridimensional pode sugerir rigor, completude e fidelidade, mesmo quando sua construção resulta de escolhas artísticas, simplificações, adaptações e limitações próprias do meio. Em *Assassin's Creed Unity*, Notre-Dame foi recriada para ser reconhecível, explorável e funcional dentro de uma lógica de jogo. Isso significa que sua representação responde a critérios de jogabilidade, performance gráfica, direção artística e coerência narrativa. O objetivo não era registrar cada medida, material, deformação estrutural ou camada histórica do edifício, mas produzir uma versão verossímil e experienciável do monumento.

A documentação patrimonial, por outro lado, opera segundo exigências distintas. Processos de restauração arquitetônica dependem de registros precisos, medições confiáveis, análise estrutural, documentação histórica, levantamento de materiais, rastreabilidade técnica e validação especializada. No caso de Notre-Dame, fontes sobre os escaneamentos a laser de Andrew Tallon e sobre os levantamentos digitais posteriores indicam a importância de tecnologias como nuvens de pontos, fotogrametria e modelagem tridimensional de alta precisão para orientar a compreensão da estrutura e de suas condições materiais (VASSAR COLLEGE, 2023;

LEICA GEOSYSTEMS, 2019; WIRED, 2019; GPS WORLD, 2025). Tais procedimentos pertencem a um regime técnico-científico diferente daquele que orienta a construção de ambientes digitais em jogos comerciais.

Por isso, afirmar que *Assassin's Creed Unity* "reconstruiu" Notre-Dame constitui uma simplificação conceitual e metodológica. O jogo contribuiu para a circulação simbólica da imagem da catedral, mas não substituiu os instrumentos técnicos da restauração. Essa distinção foi ressaltada por análises jornalísticas e especializadas que problematizaram a narrativa do uso direto do jogo na reconstrução, indicando que sua modelagem não possuía a precisão necessária para orientar intervenções arquitetônicas no monumento (LE MONDE, 2019; CHESHIRE, 2024; POLYGON, 2024). A relevância do caso, portanto, não está em confirmar a utilidade técnica do jogo, mas em compreender como uma representação lúdica pôde ser socialmente percebida como próxima de uma documentação patrimonial.

O valor de *Assassin's Creed Unity* deve ser localizado em outro plano: o da mediação cultural. O jogo preserva atmosferas, espacialidades e imaginários associados a Notre-Dame, permitindo que a catedral permaneça acessível como experiência simbólica em um ambiente digital. Essa preservação, entretanto, é de natureza distinta daquela realizada por arquivos, museus, laboratórios de conservação ou equipes de restauração. Trata-se de uma preservação cultural e experiencial, não de uma preservação técnico-material. O caso Notre-Dame evidencia que os jogos digitais podem preservar atmosferas, espacialidades e imaginários do patrimônio, mas não substituem os protocolos científicos da conservação, da restauração e da documentação histórica.

Essa diferenciação não diminui a importância dos jogos digitais; ao contrário, permite reconhecê-los com maior rigor. Ao abandonar a expectativa de que o jogo funcione como documento técnico, torna-se possível compreender sua verdadeira potência:

ampliar o contato público com o patrimônio, estimular vínculos afetivos, favorecer experiências de memória e inserir monumentos históricos em circuitos culturais contemporâneos. A Notre-Dame de *Assassin's Creed Unity* não é a catedral enquanto objeto arquitetônico verificável em sua integralidade, mas uma tradução interativa de sua presença simbólica. Seu valor está em permitir que o patrimônio seja experienciado, lembrado e debatido em uma cultura marcada pela circulação de imagens, pela simulação digital e pela participação dos usuários.

Assim, o limite entre verossimilhança e precisão histórica torna-se o principal aprendizado do caso. A representação digital pode aproximar públicos do patrimônio, mas precisa ser interpretada criticamente para que não seja confundida com evidência documental. O jogo pode funcionar como porta de entrada para a educação patrimonial, para a curiosidade histórica e para a reflexão sobre memória coletiva, desde que se reconheça sua condição de construção ficcional, estética e técnica. Nesse sentido, *Assassin's Creed Unity* revela simultaneamente a potência e os limites dos jogos digitais: eles não restauram monumentos, mas podem restaurar, em alguma medida, a visibilidade pública, o interesse cultural e a presença simbólica do patrimônio na imaginação contemporânea.

8. Considerações finais

Este artigo analisou o caso *Assassin's Creed Unity* e Notre-Dame de Paris a partir das relações entre jogos digitais, patrimônio cultural, memória histórica e mediação tecnológica. Partiu-se da tensão produzida pela circulação pública da narrativa segundo a qual a recriação digital da catedral no jogo teria contribuído diretamente para sua reconstrução após o incêndio de 2019. Ao longo da análise, procurou-se demonstrar que essa afirmação, embora culturalmente expressiva, não se sustenta como descrição técnica do processo de restauração. A reconstrução material de

Notre-Dame exigiu documentação científica especializada, escaneamentos de alta precisão, levantamentos arquitetônicos, conhecimentos artesanais, protocolos de conservação e atuação de equipes multidisciplinares, não podendo ser atribuída à modelagem produzida para um jogo comercial.

No entanto, o fato de *Assassin's Creed Unity* não ter servido como base técnica direta para a restauração da catedral não reduz sua relevância para o debate patrimonial. Ao contrário, desloca sua importância para outro plano: o da mediação cultural. A recriação de Notre-Dame no jogo permitiu que o monumento permanecesse em circulação como imagem, ambiente e experiência no imaginário digital contemporâneo. Sua potência não está na precisão arquitetônica, mas na capacidade de tornar a catedral reconhecível, explorável e simbolicamente presente para públicos amplos. Desse modo, o jogo contribuiu para a circulação social da memória de Notre-Dame, sobretudo em um momento no qual sua materialidade havia sido violentamente afetada pela catástrofe.

O caso também evidencia que os jogos digitais podem ser compreendidos como objetos legítimos de investigação para a História, a museologia, a educação patrimonial e os estudos da cultura digital. Longe de funcionarem apenas como entretenimento, determinados jogos organizam formas complexas de representação do passado, articulando espacialidade, narrativa, agência, simulação e experiência sensível. Quando analisados criticamente, podem revelar modos contemporâneos de acesso à memória histórica e de aproximação com bens culturais. Isso não significa atribuir aos jogos a autoridade do museu, do arquivo ou da pesquisa histórica, mas reconhecer que eles participam de uma ecologia mais ampla de mediações culturais.

A cultura gamer, nesse sentido, não deve ser tratada como dimensão periférica dos debates sobre patrimônio. O caso Notre-Dame demonstra que comunidades, plataformas, imagens e narrativas oriundas dos jogos digitais podem participar da

construção pública de sentidos sobre monumentos, cidades e acontecimentos históricos. Essa participação, contudo, exige mediação crítica. É necessário distinguir entre verossimilhança visual e precisão documental, entre experiência imersiva e conhecimento histórico, entre reconstrução simbólica e restauração material. Sem essa distinção, corre-se o risco de transformar a potência cultural dos jogos em uma celebração acrítica da tecnologia.

Assim, *Assassin's Creed Unity* não reconstruiu Notre-Dame enquanto edifício, mas ajudou a evidenciar como a memória patrimonial circula, hoje, por suportes interativos, plataformas digitais e experiências lúdicas. A reconstrução digital não substitui a materialidade do patrimônio, nem elimina a necessidade de conservação, pesquisa e restauração científica. Contudo, ela amplia as formas de presença social dos monumentos, permitindo que imagens, espacialidades e imaginários históricos sejam revisitados, experimentados e disputados em novos ambientes culturais. O valor do caso reside justamente nessa ambivalência: ao mesmo tempo em que mostra os limites técnicos da simulação lúdica, revela a força dos jogos digitais como dispositivos contemporâneos de memória, mediação e sensibilização patrimonial.

Referências

ALENCAR, Igor Arnaldo Soares de; PÔRTO JÚNIOR, Francisco Gilson Rebouças. Territorialidade lúdica e cidades híbridas: uma análise de pokémon go como dispositivo de mapeamento participativo e ocupação urbana. **Revista Políticas Públicas & Cidades**, [S. l.], v. 15, n. 1, p. e2948, 2026. DOI: 10.23900/2359-1552v15n1-27-2026. Disponível em: <https://journalppc.com/RPPC/article/view/2948>. Acesso em: 21 maio. 2026.

AP NEWS. An archbishop's knock formally restores Notre Dame to life as winds howl and heads of state look on. *AP News*, 7 dez. 2024. Disponível em: <https://apnews.com/article/france-notre-dame->

[reopening-paris-macron-f2543dc70b4d89b256cde9aa53bbbd44](https://www.reopening-paris-macron-f2543dc70b4d89b256cde9aa53bbbd44).

Acesso em: 21 maio 2026.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes, 2017.

CHAPMAN, Adam. **Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice**. New York: Routledge, 2016.

CHESHIRE, Lee. **Did a video game help rebuild Notre-Dame after the fire?** *The Art Newspaper*, 2 dez. 2024. Disponível em: <https://www.theartnewspaper.com/2024/12/02/did-a-video-game-help-rebuild-notre-dame-after-the-fire>. Acesso em: 21 maio 2026.

CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. São Paulo: Estação Liberdade; UNESP, 2001.

CONSELHO DA EUROPA. **Convenção-Quadro do Conselho da Europa relativa ao Valor do Patrimônio Cultural para a Sociedade: Convenção de Faro**. Faro: Conselho da Europa, 2005. Disponível em: <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/faro-convention>. Acesso em: 21 maio 2026.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GPS WORLD. **3D point cloud guides restoration of Notre Dame Cathedral**. *GPS World*, 8 jan. 2025. Disponível em: <https://www.gpsworld.com/3d-point-cloud-guides-restoration-of-notre-dame-cathedral/>. Acesso em: 21 maio 2026.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUYSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

ICOM. **Museum definition**. International Council of Museums, 24 ago. 2022. Disponível em: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>. Acesso em: 21 maio 2026.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LEICA GEOSYSTEMS. **Precision laser scans of Notre Dame Cathedral can help to preserve, restore, and rebuild**. Leica Geosystems, 12 jul. 2019. Disponível em: <https://shop.leica-geosystems.com/leica-blk/blk360/blog/precision-laser-scans-notre-dame-cathedral-can-help-preserve-restore-and>. Acesso em: 21 maio 2026.

LE MONDE. **Non, le jeu vidéo "Assassin's Creed Unity" ne servira pas à reconstruire Notre-Dame de Paris**. *Le Monde*, 17 abr. 2019. Disponível em: https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/04/17/non-le-jeu-video-assassin-s-creed-unity-ne-servira-pas-a-reconstruire-notre-dame-de-paris_5451713_4408996.html. Acesso em: 21 maio 2026.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MCCALL, Jeremiah. **Gaming the past: using video games to teach secondary history**. New York: Routledge, 2011.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**, São Paulo, n. 10, p. 7-28, 1993.

POLYGON. **Stop being wrong about Assassin's Creed Unity**. *Polygon*, 23 ago. 2024. Disponível em: <https://www.polygon.com/gaming/443162/assassins-creed-unity-notre-dame-cathedral-models-debunked>. Acesso em: 21 maio 2026.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SIGGRAPH. **How Ubisoft re-created Notre Dame for "Assassin's Creed Unity"**. *ACM SIGGRAPH Blog*, 2 maio 2019. Disponível em: <https://blog.siggraph.org/2019/05/how-ubisoft-re-created-notre-dame-for-assassins-creed-unity.html/>. Acesso em: 21 maio 2026.

STAKE, Robert E. **The art of case study research**. Thousand Oaks: Sage, 1995.

THE GUARDIAN. **Assassin's Creed creators pledge €500,000 to Notre Dame restoration**. *The Guardian*, 17 abr. 2019. Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2019/apr/17/assassins-creed-creators-pledge-500000-notre-dame-restoration>. Acesso em: 21 maio 2026.

THE GUARDIAN. **Song, prayer and tribute mark reopening of Notre Dame cathedral – as it happened.** *The Guardian*, 7 dez. 2024. Disponível em: <https://www.theguardian.com/world/live/2024/dec/07/notre-dame-reopening-ceremony-paris-france-macron-trump-live>. Acesso em: 21 maio 2026.

UBISOFT. **Supporting Notre-Dame de Paris.** Ubisoft News, 17 abr. 2019. Disponível em: <https://news.ubisoft.com/en-us/article/2Hh4JLkJ1GJIMEg0lk3Lfy/supporting-notredame-de-paris>. Acesso em: 21 maio 2026.

UNESCO. **Charter on the Preservation of the Digital Heritage.** Paris: UNESCO, 2003. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/charter-preservation-digital-heritage>. Acesso em: 21 maio 2026.

VASSAR COLLEGE. **Leaving a Trace.** Vassar College, 16 nov. 2023. Disponível em: <https://www.vassar.edu/news/leaving-a-trace>. Acesso em: 21 maio 2026.

WIRED. **How Notre Dame is being rebuilt from 50 billion scraps of data.** *Wired*, 14 out. 2019. Disponível em: <https://www.wired.com/story/notre-dame/>. Acesso em: 21 maio 2026.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

A

- Acessibilidade, 15, 104–105
- Acervos digitais, 12, 44–49, 99–101
- Análise documental, 24–31
- Assassin's Creed Unity, 128–160
- Autonarrativa, 13, 76–78

B

- Barthes, Roland, 16, 118
- Bloch, Marc, 11, 30–38
- Brasil, historiografia no, 41–55

C

- Cidadania, 62–76, 83–84, 94
- Colonialidade, 57–64
- Comunicação museológica, 96–104
- Consciência histórica, 62–68
- Cultura digital, 17, 131–159
- Cultura midiática, 115–124

D

- Dataficação, 12, 43–49
- Democratização cultural, 14–15, 103–105
- Detetive do passado, 19–38
- Documentação museológica, 14, 97–101

E

- Educação estética, 69–90
- Educação museológica, 75–90, 94–105
- Educação patrimonial, 56–68, 81–87, 142, 151–153
- Empoderamento feminino, 115–123
- Ensino de História, 49, 57–68, 171–175
- Epistemologia histórica, 10–12, 21–25, 41–49

F

- Formação cidadã, 62–76
- Fractal (metáfora), 10, 17–18
- Fontes históricas, 19–38

G

- Gênero, 106–125
- Ginzburg, Carlo, 11, 21–30, 34–40

H

- Heroísmo contemporâneo, 115–124
- História Cultural, 10, 15, 124
- História Digital, 41–55
- Historiador, 19–40
- Historiador-detetive, 21–38
- Historiador-ogro, 30–38
- Historiador-tecelão, 21–38
- Historiografia, 9–18, 22–38, 41–55
- Humanidades Digitais, 41–55

I

- Identidade cultural, 58–65
- Identidade de gênero, 107–123
- Inclusão cultural, 94–105
- Índícios históricos, 24–30
- Indústria cultural, 116–123

J

- Jogos digitais, 128–160

L

- Lugares de memória, 58–67

M

- Memória, 11–17, 57–68, 92–105, 128–160
- Memória coletiva, 58–67
- Memória histórica, 128–160
- Metadados, 12, 43–48
- Metodologia histórica, 19–40
- Micro-história, 19–26, 40
- Mitologias contemporâneas, 106–125
- Mulher-Maravilha, 106–125
- Museologia, 92–105, 131–157
- Museologia digital, 103–105, 149–157
- Museu, 59–60, 64–65, 70–90, 92–105

N

- Narrativa histórica, 20–38
- Neoliberalismo, 107–124

- Notre-Dame de Paris, 128–160

O

- Ogro (metáfora historiográfica), 30–38

P

- Paradigma indiciário, 24–26, 39–40
- Patrimônio, 10, 49, 55–68, 92–105, 128–160
- Patrimônio cultural, 57–69, 129–150
- Patrimônio digital, 131–157
- Patrimônio histórico, 57–69
- Políticas públicas, 69–90, 164–173
- Preservação digital, 44–49, 99–104

R

- Reconstrução digital, 128–160
- Redes sociais, 116–123

S

- Self-made man, 106–125
- Sociomuseologia, 93–104
- Subjetividades, 106–125

T

- Tecnologia, 14–15, 44–49, 92–105, 128–157
- Tecnologias digitais, 43–55, 92–105, 128–160
- Teoria da História, 41–55
- Tecido narrativo, 20–24
- Tempo histórico, 17–18

U

- Universidade, 41–49

V

- Verdade histórica, 20, 38–40
- Virtualização de acervos, 12, 43–49

SOBRE OS AUTORES E ORGANIZADORES

BEATRIZ DA COSTA PAN CHACON

Mestre em História Social pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP), graduada em História pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Professora da rede municipal de ensino de São Paulo/SP. Integra coletâneas como História: que Ensino é esse? (Papyrus, 2013), Ensino de História e Poéticas: baseado em fatos irreais ma non troppo (LCTE, 2016) e Moacy Cirne, Moacys Cirnes – Quadrinhos, Cinema, Literatura e Cia. (LCTE, 2018).

DANILO DE MELO SOUZA

Pedagogo. Doutor em Ciências, Tecnologias e Inclusão pela Universidade Federal Fluminense. Mestre em Educação pela Universidade de Brasília (UnB) (2002) e Docente do Quadro Efetivo da Fundação Universidade Federal do Tocantins (UFT), com experiência na área de Educação, ênfase em Educação Pública, atua, principalmente, nos temas: Educação Básica, Políticas Públicas Governamentais, Formação de Professores, Gestão Escolar e Cultura. Foi Secretário de Cultura de Parnaíba-PI (1993-1996) e Secretário Municipal da Educação de Palmas -TO (2005-2010 e de 2014 a 2018). Desenvolveu programas pioneiros na área da educação infantil e educação integral, ocasião em foi também Presidente da União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação Seccional Tocantins. De 2011 a 2013, ocupou o cargo de Secretário de Estado da Educação do Tocantins, impulsionando a política de educação integral. Nesse ínterim, foi Presidente Nacional do Conselho do FUNDEB. De fevereiro de 2019 a março de 2022 foi Subsecretário de Educação do Estado da Bahia. De abril a dezembro de 2022 acumulou o cargo de Secretário de Educação do Estado da Bahia.

Atua como especialista no Centro de Desenvolvimento da Gestão Pública e Políticas Educacionais - DGPE da Fundação Getúlio Vargas.

FAGNO DA SILVA SOARES

Doutor em Geografia Humana pela Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP), Mestre em História do Brasil pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Realiza estudos de pós-doutorado em História Pública Digital Aplicada pela Universidade Federal Fluminense (PGCTIn/UFF). Licenciado e bacharel em História (UEMA/Estácio), bacharel em Museologia e Antropologia pela Centro Universitário Leonardo Da Vinci (Uniasselvi). Pesquisador do Núcleo de Estudos de História Oral, da Universidade de São Paulo (NEHO/USP) e do Grupo de Pesquisa Trabalho Escravo Contemporâneo da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ/GPTEC). Líder do CLIO & MNEMÓSINE - Centro de Estudos e Pesquisa em História Oral e Memória (IFMA) e do Laboratório de Humanidades – Ubuntu (IFMA). Membro Fundador da Rede Pan-Amazônica de História Oral (PAnO). Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA/Campus Açailândia).

FRANCISCO GILSON REBOUÇAS PÔRTO JÚNIOR (GILSON PÔRTO JR.)

Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Mestre em Educação pela Universidade de Brasília (UnB). Graduado em Jornalismo, Pedagogia, História e Letras. Realizou estudos de pós-doutoramento nas universidades de Coimbra (Portugal), Cádiz (Espanha), Brasília (UnB) e Unesp. Professor na Universidade Federal do Tocantins (UFT), no Programa de Pós-Graduação em Ciências, Tecnologias e Inclusão, da Universidade Federal Fluminense (PGCTIn-UFF), no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Saúde (PPGECs-UFT) e no Programa de Pós-Graduação em Museologia (PPGMuseu-UFBA).

Coordenador do Observatório de Pesquisas Aplicadas ao Jornalismo e ao Ensino (Opaje).

GIUSEPPE RONCALLI PONCE LEON

Doutor em História Social pela Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP), Mestre em Ciências Sociais, e licenciado em História pela UFCG. Pós-Doutor em História pelo Programa de Pós-Graduação em História (UFCG). Foi Professor Substituto do curso de História da Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UAEADTec/UFRPE). Desenvolve pesquisas no campo dos estudos de gênero, cultura-popular-nordestina, correspondências, arquivos da criação, crítica genética, redes de sociabilidade intelectual, arquivos pessoais e ego-documentos; modernismo e regionalismo-tradicionista-nordestino, com ênfase na obra de Luís da Câmara Cascudo, Mário de Andrade, Joaquim Inojosa, José Américo de Almeida e Gilberto Freyre.

IGOR ARNALDO SOARES DE ALENCAR

Doutor em Ciência, Tecnologia e Inclusão pela Universidade Federal Fluminense (UFF), com pesquisa dedicada à consolidação do edutretenimento como linguagem pedagógica e campo epistemológico emergente. Sua produção articula filosofia da tecnologia, cultura digital, jogos e inovação educacional, propondo interfaces entre ludicidade, formação crítica e desenvolvimento sociotécnico. Mestre em Turismo pela UFF, desenvolve investigações interdisciplinares que atravessam educação, economia criativa e políticas públicas, com ênfase na mediação tecnológica, inclusão produtiva e transformação territorial. Sua trajetória acadêmica integra formações em Ciência e Tecnologia, Educação Tecnológica, Gestão da Inovação, Jogos Digitais e Tecnologia da Informação, consolidando uma atuação transdisciplinar orientada à

internacionalização do debate sobre metodologias lúdicas e governança educacional. Tem atuado na articulação entre ensino profissional, cultura digital e inovação institucional, dialogando com agendas contemporâneas sobre inteligência artificial, gamificação, turismo cultural e desenvolvimento regional. Sua pesquisa busca posicionar o Brasil no debate global sobre educação tecnológica, ludicidade e políticas de capacitação em contextos de transformação digital.

JOSÉ CLÁUDIO ALVES DE OLIVEIRA

Doutor em Memória: Linguagem e Sociedade, pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) e Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea, pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Pós-doutorado PNPd/CAPES em Ciência da Informação na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). Pós-doutorado em Comunicação e Tecnologias, pela UMinho, Portugal. Professor Associado IV do Departamento de Museologia da UFBA. Professor permanente dos Programas de pós-graduação em Ciência da Informação (PPGCI) e Museologia da UFBA (PPGMUSEU). Pesquisador do CNPq. Foi coordenador do Programa de Pós-Graduação em Museologia da UFBA (PPGMUSEU) (2020-2024). É coordenador do Núcleo de Pesquisa dos Ex-votos. É vice-chefe do Departamento de Museologia da UFBA.

KEILA QUEIROZ E SILVA

Possui Licenciatura Plena em História pela Universidade Federal da Paraíba (1992), Bacharelado em Direito pela Universidade Estadual da Paraíba (1994), mestrado em História pela Universidade Federal de Pernambuco (1999) e doutorado em Sociologia pela Universidade Federal da Paraíba, (2008). Atualmente é professora Titular da Universidade Federal de Campina Grande, professora do Programa de Pós-Graduação em História (PPGH/UFPG) e do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFPG). É pesquisadora e

coordenadora da Universidade Aberta à Terceira Idade (UATI/UFCG). É coordenadora da linha História e Cidade no GRUPAL. Tem experiência na área de ensino de História, com ênfase em História do Brasil/Campina Grande, história local, história do tempo presente, atuando principalmente nos seguintes temas: Cidade, Corpos, Gênero, Identidades Etárias, Família, Infância, Juventude, Velhice, Educação Patrimonial /Popular Intergeracional, subjetividades, história oral, biografias e autobiografias.

VERA LÚCIA SILVA OLIVEIRA

Pesquisadora do CLIO & MNEMÓSINE – Centro de Estudos e Pesquisa em História Oral e Memória (IFMA). Especialista em Metodologia do Ensino e da Pesquisa em História Econômica do Brasil pela Faculdade de Amparo (SP) e em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas ao Mundo do Trabalho pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Professora da Secretaria Municipal de Educação de Açailândia (SEMED) e da Secretaria de Estado da Educação do Maranhão (SEDUC/MA).

HISTÓRIA EM FRACTAIS

Vol. 2: Recortes do tempo



Organizadores:

Fagno da Silva Soares

Giuseppe Roncalli Ponce Leon de Oliveira

Gilson Pôrto Jr.


Observatório
Edições

ISBN: 978-6-59793-493-5



9 786597 934935