

TECNOLOGIAS DIGITAIS: SISTEMAS DE VEICULAÇÃO SISTEMATIZADOS SOBRE AS MINAS GERAIS NO PERÍODO COLONIAL¹

Robson Godinho de Souza²

As tecnologias digitais, em especial no que se refere à sistematização e à divulgação do conhecimento, têm se mostrado um poderoso instrumento. A construção de acervos em meio digital, com o scaneamento de bases documentais, cartográficas e iconográficas tem contribuído para a conservação dessas bases, preservando a sua frágil materialidade dos desgastes inerentes ao manuseio, ao mesmo tempo em que as disponibiliza para um público amplo, que as pode consultar e analisar, sem que seja necessário o deslocamento para as instituições que detêm sua guarda, estejam elas no país de origem ou no exterior.

O espaço e as relações que nele ocorrem, antes determinadas preponderantemente pela materialidade, incorporam-se à virtualidade das redes de telecomunicações de transmissão de dados, comumente chamadas de ciberespaço, onde as relações de troca se traduzem em fluxos, marcados pela interatividade crescente entre usuários.

Além da superação das barreiras impostas pelas distâncias, a velocidade proporcionada pelas mídias eletrônicas, no trânsito de informações, introduz novas formas de experienciar o tempo. O tempo advindo das novas tecnologias eletrônico-computacionais é marcado pela presentificação, ou seja, pela interatividade *on line*, uma espécie de tele-presença, em tempo real. Dependendo do foco desejado pelo receptor, também as barreiras do tempo são transpostas por meio da (re)construção virtual tanto das ruínas do passado como das utopias do futuro, aspectos bastante explorados pelo cinema, por exemplo, e que alteram nossa percepção cotidiana de tempo e espaço.

No entanto, frente a essa verdadeira avalanche de informações proporcionada pelo desenvolvimento das tecnologias digitais, o grande diferencial capaz de promover

transformações estruturais na produção e na ampla disseminação do conhecimento reside, em última instância, no arcabouço conceitual e metodológico adotado na formulação de seus produtos.

Este trabalho discute tais aspectos, tomando como referencial o processo de construção de instrumentos de veiculação de informações e reflexões sobre a história das Minas Gerais no período colonial, com enfoque na Comarca de Vila Rica, desenvolvido para o projeto “*Os caminhos esquecidos: desvelando o patrimônio cultural dos antigos arraiais da Comarca de Vila Rica*”, financiado da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais-FAPEMIG. Trata-se de um estudo interdisciplinar no qual o cruzamento de dados históricos e de análises dos documentos, discursos e imagens produzidos sobre Minas Gerais, em seus rebatimentos e interações na estrutura físico-espacial indicam que a história de Minas precisa ser constantemente revisitada.

Isso ocorre, sobretudo, num momento em que o turismo cultural tem se desenvolvido rapidamente em Minas Gerais, e que, para elaboração de determinados produtos de suporte à exploração turística, apropriações indevidas e superficiais da historiografia sobre Minas Gerais – ou certamente, a ausência de informações – têm resultado na divulgação de fatos inconsistentes junto a um público variado. E ainda, a inclusão de determinadas localidades nos roteiros turísticos, sem o necessário planejamento e preparação das comunidades envolvidas tem ameaçado a integridade não só do patrimônio cultural e natural explorado, mas também a das próprias relações sociais nelas existentes.

Esse acervo possui um inestimável valor histórico, pelo seu caráter precursor e sua inventividade, com destaque para as diversas manifestações – nas artes, na arquitetura e no urbanismo, na música, nas tradições, no folclore etc. – do Barroco mineiro. Entretanto, esse notável patrimônio é pouco conhecido dos próprios mineiros e totalmente desconhecido do

restante do país e do mundo. Registrá-lo, analisá-lo, organizá-lo e disponibilizá-lo para conhecimento, divulgação e estudos é uma tarefa prioritária.

Em seu desenvolvimento, foi coligida e sistematizada – em banco de imagens, fichas, tabelas, quadros, gráficos e textos analíticos – grande parte dos acervos documentais, cartográficos, iconográficos relacionados a esses recortes espacial e temporal. A divulgação de manuscritos, mapas, pinturas urbanas e paisagísticas, analisados em conjunto, fornecem informações valiosas para uma melhor compreensão da evolução da rede urbana do território mineiro em seus processos de permanência e transformação. São fontes de naturezas distintas e complementares que relatam a formação dos assentamentos humanos, a construção dos caminhos e as características de seus traçados; a estrutura urbana dos lugares; assim também como as relações sociais que neles se estabeleceram e os personagens que neles viveram.

Destacamos a especial preocupação de espacializar as narrativas históricas e, frente às dificuldades decorrentes das imprecisões temporais e espaciais. Edward W. Soja, ao tratar da necessidade de uma narrativa intrinsecamente espacializada, numa crítica a vertentes historicistas que insistem em subordinar o espaço ao tempo, afirma que

Já não podemos depender de um fio narrativo que se desdobre seqüencialmente, de uma história em eterna acumulação que marche diretamente em frente, na trama e no desenlace, pois há coisas demais acontecendo contra o contexto temporal, coisas demais atravessando continuamente o fio narrativo em direção lateral³.

Este projeto apresenta esse olhar especial justamente na articulação entre as fontes documentais primárias e secundárias e as iconográficas e cartográficas, que são capazes de mostrar, em síntese, fatos simultâneos – locais, regionais e mundiais –, responsáveis pela construção de uma trama complexa de processos que nos permitem entender a organização social, política e econômica da época e em suas relações com o presente.

Esse viés imagético-espacial se estrutura numa linha do tempo (cronológica) a partir da qual são evidenciadas as relações de simultaneidade em nível local, ou seja, os processos históricos relevantes na Comarca de Vila Rica, na Capitania de Minas e em toda a colônia; nas relações dessas três escalas com Portugal continental e, por fim, nos processos de ordem mundial, relacionados às relações das escalas anteriores com outras nações, a Europa e o mundo.

Os produtos propostos – um *website*, uma multimídia interativa em formato de DVD, e uma exposição itinerante – visam atingir um público amplo e diversificado, razão pela qual são diferenciados quanto às especificidades desse público, a linguagem adotada e o grau de aprofundamento de seus conteúdos. Em todos eles, buscamos uma abordagem que fosse, ao mesmo tempo, diacrônica e sincrônica, ou seja, sem desconsiderar referências cronológicas mais usuais, evidenciar a simultaneidade de determinados processos histórico-espaciais em escalas diversas: a das Minas Gerais, da América Portuguesa e do mundo europeu, com foco especial em Portugal. As críticas do geógrafo norte-americano Edward Soja sobre a dominância das abordagens temporais sobre as espaciais conduziu a construção de nossa abordagem metodológica.

Edward Soja, em suas críticas às narrativas rigidamente históricas, não se pauta por uma apologia do espaço, mas apresenta uma proposta que particularmente interessa às nossas pesquisas, que é a de “associar à *durée* uma geografia humana crítica permanente” e, com isso, possibilitar uma espacialização da narrativa histórica, desconstruindo as relações de subordinação entre tempo e espaço.⁴

Nesse sentido, o conceito de *durée* de Braudel – que “*discute a dialética do espaço e do tempo, considerando as estruturas e os diferentes ritmos e temporalidades dos fenômenos históricos, privilegiando as longas permanências mentais, sociais, geográficas, etc...*”⁵ – balizou a construção da estrutura daqueles produtos.

O *website* busca atender um público maior e diversificado conformado por estudantes do ensino fundamental e médio e leigos em geral, onde a linguagem menos acadêmica e a forma mais didática e lúdica das abordagens são pontos fundamentais. Com o acesso via *internet*, especial atenção foi dada à escolha das configurações que permitam maior rapidez de conexão, privilegiando o acesso por meio de computadores de configuração mais simples, sem, contudo, abrir mão da exploração de recursos interativos. Os níveis de interatividade propostos visam permitir ao usuário escolher caminhos diversos, segundo os temas, recortes temporal e espacial de seu interesse.

No caso da multimídia interativa em formato de DVD – que demanda microcomputadores com uma configuração mais avançada e, por consequência, suportam o emprego de recursos tecnológicos mais sofisticados –, o público-alvo preferencial são os estudantes do ensino superior e pesquisadores de diversos campos do conhecimento, considerando, inclusive, seu acesso a equipamentos adequados em suas respectivas instituições de ensino. A quantidade de informações, os *links* diversificados de acesso e a alta resolução das imagens fizeram com que optássemos pelo formato de DVD, ou seja, um disco de grande capacidade para leitura em computador.

Diferente da *internet*, que exige mídias com formatos mais leves para facilitar a navegação, o DVD pode abrigar conteúdo mais “pesado”, com imagens de alta resolução, gráficos, vídeos e sons de melhor qualidade que, em seu conjunto estruturam a base interativa, que proporciona maior autonomia e liberdade do usuário no acesso e uso das informações, com domínio do tempo e da seqüência, segundo seus interesses. Na programação de multimídias, destacamos os métodos indutivista e não indutivista e as razões de nossa opção por esse último:

A programação indutivista é baseada nos princípios do hipertexto, onde todos os *links* são pré-programados e o usuário é induzido à navegação. Neste caso, o usuário possui vários caminhos de navegação e que ele, simplesmente, pode escolher por ordem diferenciada. A programação não indutivista é baseada na

programação orientada ao objeto, onde o usuário formula uma hipótese a partir da dedução lógica do que ele conhece sobre objetos pré-programados. (...) Se a multimídia for programada dentro dos moldes tradicionais, os usuários apenas navegam pelas informações numa ordem diferenciada, mas se tiver orientada ao objeto, o usuário tem autonomia na navegação (grifo nosso).⁶

A interatividade é um instrumento explorado neste projeto para que se possa gerar produtos que também estimulem o aprendizado e possam contribuir para discussões sobre novas metodologias de ensino, com a incorporação crescente de tecnologias digitais.

O material produzido, certamente, pode contribuir para repensar sobre novas metodologias de ensino e pesquisa com aproveitando o enorme potencial das tecnologias digitais. Não compete discutir ou privilegiar uma ou outra ferramenta, sistema operacional ou programa, mas o modo como utilizá-los. Percebe-se, ainda, muita resistência em relação às tecnologias digitais, sobretudo devido à falta de conhecimento em seu manejo, que vem gerando insegurança em determinado público.

Como já relatado, a multimídia interativa é um exemplo de ferramenta das mais eficientes na transmissão de conhecimento, dada sua capacidade de estimular o usuário a exercer uma maior autonomia no manuseio das informações. Nesse sentido, ela é sedutora e pode contribuir para a superação dessa insegurança. Este material pode ser amplamente usado para pesquisas na graduação e na pós-graduação, assim como fonte de consulta de toda a sociedade. Aulas e diversos cursos podem ser ministrados, utilizando essa ferramenta como suporte, com melhor aproveitamento, interação e, porque não, entretenimento.

O carro chefe é, na verdade, a criatividade. Ela é ponderada pela versatilidade na exploração dos potenciais dessas tecnologias, e pelo desenvolvimento de habilidade de gerenciamento do uso mais amplo desses recursos.

Outro ponto importante, contudo, para a disseminação do uso dessas tecnologias é a capacitação técnica no seu manuseio. É preciso um amplo processo educacional de caráter interdisciplinar que capacite profissionais para difundi-las, lembrando que exclusão digital é uma realidade no Brasil e nela se inclui a maior parte da população. Sabe-se que poucos ainda desfrutam diretamente destes recursos. Basta ver o número restrito de computadores domésticos nas casas da grande parcela da sociedade, bem como as dificuldades financeiras e de formação para a utilização da *internet*.

Antonio Mendes Filho destaca que a inclusão digital está alicerçada, fundamentalmente, em três pilares: a própria tecnologia da informação e comunicação (TIC's), a renda e a educação⁷. A ampliação das TIC's, com infra-estrutura, incentivos, fonte de renda e educação vai possibilitar maior igualdade nas oportunidades. Seria um grande ganho se, ao menos, as escolas e as associações de bairro pudessem contar com esse recurso para as suas comunidades, ampliando direta ou indiretamente a inclusão digital.

Seriam incalculáveis os ganhos em termos do desenvolvimento do país. Com isso, no momento que se pensou na importância dos produtos finais desta pesquisa, valorizou-se a tecnologia, conjugando sistematização, metodologia e as potencialidades; diversidade nos formatos, ao adotar multimídia e internet, como veículos de comunicação; interatividade e sua contribuição didática e pedagógico-educacional.

Contudo, um terceiro produto – a exposição itinerante – foi também uma forma de garantir o acesso de uma população ainda excluída, sobretudo aquela que vive em pequenas localidades. São painéis impressos com as mídias gráficas de imagens e textos que vão mostrar as conclusões das análises do trabalho e divulgá-los a toda a população, principalmente, a que não tem acesso às mídias digitais. Pode ser apresentada em escolas, prefeituras, no geral, em instituições públicas e privadas. É uma oportunidade de informar, principalmente, ao público local, um pouco da sua história, os valores patrimoniais e

culturais que contribuem para educar e, porque não, mostrar todo o potencial social, político e econômico.

Não se trata, portanto, da produção de meras ilustrações de uma cronologia ou geografia da Comarca de Vila Rica, mas da oportunidade de contribuir para a preservação de um patrimônio tangível e intangível ameaçado, seja pelos processos de transformação acelerada do meio ambiente físico-cultural, seja pela exploração predatória de seus atrativos através de um turismo implementado sem o menor compromisso com a sustentabilidade das comunidades receptoras. Com essa visão estamos certos de que todos os produtos deste trabalho contribuirão para a valorização e divulgação da história e do patrimônio cultural de Minas Gerais.

¹ Este trabalho integra as pesquisas desenvolvidas no projeto “Os caminhos esquecidos: desvendando o patrimônio cultural dos antigos arraiais da Comarca de Vila Rica”, com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais-FAPEMIG. Coordenado pelos professores João Pinto Furtado (Depto. de História/FAFICH/UFMG) e Fernanda Borges de Moraes (Depto. de Urbanismo/Escola de Arquitetura/UFMG), o projeto tem um caráter interdisciplinar e conta também com a participação dos bolsistas de iniciação científica Luciane Cristina Scarato e Luis Gustavo Molinari Mundim, do Curso de Graduação em História/UFMG; e Kelly Diniz de Souza e Renato Machado da Silva, do Curso de Graduação em Arquitetura e Urbanismo/UFMG. O trabalho teve início em dezembro de 2004, com previsão de término em dezembro de 2006.

² Arquiteto e Urbanista pela Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais, bolsista de Desenvolvimento Tecnológico no projeto “Os caminhos esquecidos: desvendando o patrimônio cultural dos antigos arraiais da Comarca de Vila Rica”, financiado pela FAPEMIG.

³ SOJA, Edward W. *Geografias pós-modernas; a reafirmação do espaço na teoria social crítica*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993. p. 32.

⁴ MORAES, Fernanda Borges de. *Na Urdidura do tempo e do espaço: a trama urbana colonial no core das Minas Gerais*. Memorial de qualificação da tese de doutorado na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2004. p. 29.

⁵ MORAES, Fernanda Borges de. *Na Urdidura do tempo e do espaço: a trama urbana colonial no core das Minas Gerais*. Memorial de qualificação da tese de doutorado na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2004. p. 30.

⁶ SANTOS, Ana Paula Baltazar. *Multimídia Interativa e Registro de Arquitetura: a imagem da arquitetura além da representação*. Dissertação de mestrado da Escola de Arquitetura Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 1998, p. 152.

⁷ FILHO, Antonio Mendes da Silva. Os três pilares da inclusão digital. *Revista Espaço Acadêmico*. nº 24, Ano III, 2004. Disponível em <<http://espacoacademico.com.br/024/24amsf.htm/>>. Acesso em maio de 2005.