

Da escavação ao protótipo: um laboratório de memória das/nas mídias digitais em ação.¹

Miguel Luiz Wermuth²
Bernardo Bones Noble³
Isabel da Rocha Silveira⁴
Gustavo Daudt Fischer⁵

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, RS

RESUMO

O texto relata o trabalho do Lab.Mem – Laboratório de memória das/nas mídias *online* (CNPq/FAPERGS), enquanto investigação interessada tanto na escavação de fragmentos de conteúdos midiáticos descontinuados – publicidade *online* do RS e quatro canais de televisão extintos - como na etapa inicial de prototipagem de um ambiente online próprio em que o usuário pode buscar por estes fragmentos e percebê-los não apenas por seu conteúdo, mas identificar as características específicas do arquivamento digital irregular que se espalha pelas plataformas como YouTube ou é “raspado” para fins de preservação pelo Internet Archive.

PALAVRAS-CHAVE: memória, protótipo, design, arquivo.

1. Introdução: O Projeto LabMem e a Escavação médio-arqueológica.

Este estudo detalha as atividades do LabMem (Laboratório de Resgate e Experimentação da Memória das/nas Mídias *Online*)⁶, um projeto de pesquisa dedicado a investigar a memória das e nas mídias digitais. A proposta central do laboratório é promover uma "escavação" de materiais midiáticos brasileiros que se encontram dispersos e descontinuados na *web*, com foco em arquivos de algumas emissoras de televisão já extintas e em *sites* e peças publicitárias online já não disponíveis em suas

¹ Trabalho apresentado na IU05 – COMUNICAÇÃO, CULTURA DIGITAIS E TECNOLOGIAS da Intercom Júnior – 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação, Curso de Comunicação Digital da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), bolsista de iniciação científica, e-mail miguelwermuth@edu.unisinos.br

³ Estudante de Graduação, Curso de Comunicação Digital da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), bolsista de iniciação científica, e-mail bernardobn@edu.unisinos.br

⁴ Estudante de Graduação, Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), bolsista de iniciação científica, e-mail silveiraisabel@edu.unisinos.br

⁵ Orientador do trabalho e professor dos Cursos de Comunicação Digital, Publicidade e Design da Escola da Indústria Criativa da UNISINOS, e-mail: gfischer@unisinos.br

⁶ Projeto de pesquisa apoiado pela bolsa Cnpq de produtividade e pelo edital FAPERGS Pesquisador Gaúcho 2021.

URLs originais, e desenvolvidas por agências digitais gaúchas. A iniciativa decorre de pesquisa anterior “Memória nas Interfaces” dedicado a cartografar práticas de *sites*, portais e outras iniciativas online de memorialização de artefatos tecnoculturais (*websites*, vídeos, *softwares*, entre outros). Naquele projeto, já comparecia como perspectiva teórico-metodológica da chamada arqueologia da mídia.

Segundo Huhtamo e Parikka (2011), os arqueologistas da mídia, baseados em suas descobertas, começaram a construir histórias alternativas das mídias suprimidas, negligenciadas e esquecidas, nas quais os “becos sem saída, os perdedores e as invenções que nunca se tornaram um produto final possuem histórias importantes para contar” (p. 3). Os autores ainda afirmam que a arqueologia da mídia “vasculha arquivos textuais, visuais, sonoros; assim como coleções de artefatos, enfatizando tanto as manifestações discursivas como materiais da cultura.” (op. cit). A arqueologia da mídia não é abordagem exclusiva dos estudos voltados para as mídias digitais, mas acaba por encontrar no solo imaterial das interfaces da *web* um ambiente em que o soterramento de informações convive com diferentes iniciativas associadas à preservação ou coleção de artefatos das mais diversas naturezas. No caso do projeto Lab.Mem, essa questão se organiza na seguinte descrição:

O projeto objetiva desenvolver coleções-protótipo *online* (construtos de memória) de preservação/circulação de materiais midiáticos – audiovisuais e audiovisualidades – desenvolvidos no estado do Rio Grande do Sul por entes públicos e privados, em âmbito de *broadcast* ou *online* e, conseqüentemente, descontinuados de seus espaços e tempos de circulação inicial. Parte da premissa do paradoxal estado de lembrança e esquecimento que caracteriza a memória das e nas mídias, em especial na ambiência *online*, na qual comparecem tanto vetores de memorialização de meios e mídias em diferentes sites, plataformas e experimentos *online*, quanto iniciativas isoladas, individuais e fragmentadas. Estas últimas descontextualizam e dificultam o acesso do público em geral, assim como comprometem o potencial de resgate, recirculação e aprendizagem sobre este material. Metodologicamente, procurará desenvolver processos de “escavação” destas materialidades midiáticas que estejam no escopo do projeto e investigará formatos de construtos de memória em ambientes *online* para fins de desenvolver protótipos para os materiais escavados, com vistas à construção efetiva de coleções *online*. Em especial, entende-se que seja possível desenvolver tais processos em relação a dois segmentos: produção audiovisual televisiva de emissoras descontinuadas no Brasil, assim como de conteúdos produzidos diretamente para circulação *online* no campo publicitário (campanhas, anúncios, entre outros). (Fischer, 2021)

Portanto, o projeto não se limita a um mero resgate de conteúdo com apelo nostálgico. A investigação visa compreender as características do arquivamento digital irregular, observando como fragmentos de mídia são preservados em plataformas como o YouTube ou através de processos de "raspagem" de dados para acervos como o Internet Archive. A partir desses achados, o objetivo é organizá-los em coleções *online* que permitam a investigação aprofundada de seus formatos e das narrativas que eles constroem.

Este artigo, portanto, descreve a metodologia de escavação adotada pelo LabMem e, em seguida, foca no desenvolvimento de um protótipo de *website* que servirá não apenas como plataforma de divulgação da pesquisa, mas também como um repositório interativo para os materiais escavados.

2. A Escavação de Fragmentos de TV e Publicidade *online*.

Para a construção do repositório de memória, o LabMem adotou uma metodologia fundamentada no procedimento denominado como "escavação". Esta abordagem, inspirada na arqueologia da mídia, visa ativamente investigar e recuperar conteúdos *online* que se perderam ou se fragmentaram em meio às constantes mudanças digitais.

Segundo Lopes e Fischer (2020), escavação é entendida como um processo investigativo em que se busca trazer à tona camadas materiais e memoriais de objetos tecnoculturais. Tal procedimento envolve não só a descrição e o exame de imagens e documentos, mas também a recuperação de linguagens, contextos de usos, sentidos culturais e tendências que foram perdidos ou invisibilizados ao longo do tempo. Nesse sentido, a escavação articula-se como uma prática de análise cujo objetivo é evidenciar transformações históricas e culturais inscritas nesses artefatos, permitindo que aspectos ignorados, banalizados ou considerados ruídos pela cultura midiática possam emergir e ser reinterpretados criticamente. Ainda de acordo com Lopes e Fischer (2020), mais do que uma metáfora, as escavações midiáticas constituem um método para compreender como as tecnologias, suas estéticas e seus imaginários se entrelaçam com memórias individuais e coletivas.

Na prática, o processo de escavação se concentra na recuperação de páginas publicitárias e outros conteúdos midiáticos que não estão mais disponíveis em suas versões originais. Para esta tarefa, a ferramenta Wayback Machine (web.archive.org) tem

se mostrado um recurso indispensável. Sendo um serviço de *crawling* que captura e armazena versões antigas de páginas da web, ela é fundamental para acessar o histórico da publicidade e da mídia *online*.

Após a recuperação dos materiais, o passo seguinte consistiu na criação de uma base de dados onde todos os *links* e arquivos foram centralizados, dando início ao processo de análise. Nesta fase, foram investigadas questões em três camadas (para manter a metáfora escavatória) denominadas como superfície, meio e tecnocultura. Tais conceitos articulam-se para compreender as dinâmicas de produção e circulação dos artefatos. Superfície refere-se ao plano em que as imagens se manifestam perceptivamente, como as telas de dispositivos móveis ou de cinema, e incluem interfaces digitais e urbanas que organizam a experiência sensorial. O meio corresponde às infraestruturas que possibilitam essas manifestações. Por fim, a tecnocultura aprofunda ainda mais a análise ao revelar pistas sobre o modo como tecnologias e práticas culturais produzem significados, estéticas, tendências e subjetividades. Tais conceituações vão ao encontro das propostas por Fischer, Kilpp e Rossini no contexto da televisão:

A televisão brasileira atualiza-se em construtos de memória, entendidos como materialidades usualmente arranjadas em coleções (ir) regulares online de produtos da tecnocultura audiovisual, nas quais se podem escavar determinadas técnicas, estéticas e éticas, autenticando a relações contagiantes entre camadas de diferentes qualidades: superficiais (da ordem dos conteúdos e design) medialidades (da ordem da problematização do meio) e tecnoculturais (da ambiência sociotécnica que forma e é formada nesses processos). (Fischer; Kilpp; Rossini, 2021, p. 319)

Compreender esses três conceitos de forma integrada permite analisar como os artefatos emergem em superfícies mediadas por meios específicos e entrelaçadas a relações tecnoculturais. Ainda, tal investigação fornece os dados necessários para compreender os elementos dessas produções para além de seu teor conteudístico (o assunto do *site* ou tema do programa de TV), possibilitando o reconhecimento de padrões recorrentes.

Diante da natureza fragmentada e incompleta dos arquivos digitais encontrados, emergiu a necessidade de criar parâmetros de catalogação específicos. O objetivo era valorizar as especificidades desses achados, que revelam as tensões presentes na memória que o próprio meio digital produz sobre si mesmo e sobre outras mídias.

3. Sessão de ideação e Definição de Categorias

A aplicação das técnicas de *Brainstorming* e *Brainwriting* foi estruturada em uma sessão laboratorial de ideação. O encontro contou com a participação de um professor e três bolsistas, e teve como foco principal a definição das categorias para a organização dos achados midiáticos.

Durante a sessão, foram geradas mais de 50 categorias possíveis para a classificação dos materiais. A partir deste vasto conjunto de ideias, foram identificados e validados aproximadamente 10 pontos de contato, que se tornaram as categorias centrais para a análise. Os pontos de contato definidos incluem categorias como:

- ☐ Origem da peça: Local de produção e veiculação original.
- ☐ Duração: O tempo de execução do material audiovisual ou a temporalidade da campanha.
- ☐ Condições de preservação: A qualidade do arquivo, indicando se está completo, fragmentado ou corrompido.
- ☐ Temporalidade: O período histórico da produção e sua relação com eventos e estéticas da época.

A definição dessas categorias revelou novas perspectivas e conexões entre mídias nativamente digitais, televisivas e híbridas, aspectos que não haviam sido elencados em momentos anteriores da pesquisa. Este resultado demonstra como a aplicação de metodologias multidisciplinares pode gerar novas oportunidades para a análise e síntese de resultados de pesquisa.

A relevância deste exercício de categorização se tornará ainda mais evidente no futuro, quando as categorias forem efetivamente incorporadas ao repositório digital do LabMem. A expectativa é que essa estrutura não apenas organize o acervo, mas também module a maneira como os usuários interagem com os materiais escavados, permitindo que eles criem novas relações e leituras sobre o passado midiático. Outras análises sobre tendências relativas a técnicas, tecnologias e audiovisuais na publicidade online estão em andamento.

4. O Desenvolvimento do Protótipo do Repositório Interativo

O desenvolvimento de um *website* é um dos objetivos específicos deste estudo, com dois focos principais. O primeiro é servir como uma plataforma de apresentação da pesquisa LabMem em sua totalidade, detalhando suas características, metodologias e o processo de desenvolvimento dos protótipos. O segundo, e mais inovador, é atuar como um repositório interativo para as coleções escavadas.

Para garantir um alinhamento com a perspectiva interrogante da arqueologia da mídia (Huhtamo e Parikka, 2011), o repositório busca ir além da simples exibição dos materiais. A proposta é permitir que os usuários assumam um papel ativo de "escavadores", explorando e analisando o acervo disponível. Essa abordagem interativa contribui tanto para a preservação quanto para a investigação da memória das mídias, dando origem à ideia de um repositório que é, ao mesmo tempo, arquivo e ferramenta de pesquisa.

4.1 Desafios de Design e Interface

Um dos principais desafios na criação do repositório é a integração de materiais de fontes e naturezas distintas — como *screenshots* de *websites* publicitários antigos e fragmentos de programas de televisão resgatados do YouTube — em um ambiente digital unificado e coerente. A plataforma deverá permitir que os usuários filtrem e organizem esses materiais de acordo com as categorias definidas, fornecendo ferramentas para a geração de análises midio-arqueológicas personalizadas e facilitando a descoberta de interseções relevantes entre os diferentes conteúdos.

Os primeiros protótipos de navegação foram concebidos com o foco em destacar a natureza fragmentária dos achados digitais. A interface busca evidenciar como tecnologias distintas, como o Adobe Flash e a própria Wayback Machine, geram "curto-circuitos" na memória das mídias. Esses curto-circuitos criam sobreposições e rupturas temporais que desafiam a noção de uma memória midiática linear e organizada. O design da interface busca, portanto, realçar essas interações complexas, oferecendo uma experiência que tanto preserva os arquivos quanto revela as múltiplas camadas de sua existência digital.

Para combinar as escavações e respectivas análises com a criação de uma interface de usuário intuitiva, o projeto utilizou metodologias de *design thinking* (Brown, 2009).

Este processo inclui a criação de mapas de *site* (*sitemaps*), sessões de *brainstorming* para a interface e a prototipação de média fidelidade para testar os fluxos de navegação.

Para a etapa de finalização do design, a ferramenta Figma está sendo utilizada para a criação dos protótipos de alta fidelidade das telas do *website*. Este trabalho de prototipação dará a forma final tanto à parte expositiva do *site*, que apresenta o projeto, quanto à seção do repositório interativo, que é o foco central deste estudo.

Como próximos passos, o trabalho do LabMem se concentrará em duas frentes principais. A primeira é a criação de um grande repositório que integre todos os materiais escavados ao longo da pesquisa, consolidando a base de dados. A segunda é a implementação efetiva do *website* com o apoio de uma agência digital gaúcha, transformando os protótipos desenvolvidos em uma plataforma *online* funcional e acessível ao público.

5. Considerações Finais

O trabalho desenvolvido pelo LabMem, aqui apresentado de forma parcial, destaca a complexidade e a relevância de se estudar a memória em um ambiente digital caracterizado pela impermanência e pela fragmentação. A metodologia de "escavação", inspirada na arqueologia da mídia, provou ser uma abordagem produtiva para resgatar e analisar conteúdos midiáticos que, de outra forma, permaneceriam perdidos ou inacessíveis.

A aplicação de técnicas de ideação como *Brainstorming* e *Brainwriting* foi fundamental para superar o desafio de catalogar achados tão heterogêneos. As categorias resultantes não apenas organizam o acervo, mas também fornecem uma estrutura analítica que revela conexões inesperadas entre diferentes formatos e temporalidades midiáticas.

O desenvolvimento do protótipo de um repositório interativo representa o passo mais ambicioso do projeto. Ao posicionar o usuário como um "escavador", a plataforma transcende a função de um mero arquivo digital e se torna uma ferramenta de descoberta e análise. A interface, projetada para destacar as "rupturas" e "curto-circuitos" da memória digital, terá a função de provocar - tanto em estudantes, profissionais e demais interessados na área da comunicação digital e indústria criativa - questionamentos sobre os modos com os quais queremos colocar em uso a memória das mídias e as condições contemporâneas do arquivo digital.

REFERÊNCIAS

BROWN, T.; KATZ, B. **Change By Design**: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Harper Business, 2009.

FISCHER, Gustavo. LabMem – Laboratório de Memória nas/das mídias online. Projeto de pesquisa submetido e aprovado nos Editais Produtividade CNPq 2021 e EDITAL FAPERGS 07/2021 - PROGRAMA PESQUISADOR GAÚCHO – PqG. Acesso restrito, 2021.

FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana; ROSSINI, Miriam. Entre arquivos e plataformas: a memória televisiva brasileira resiste? *In*: PRATA, Nair; JACONI, Sônia; GABRIOTI, Rodrigo; NASCIMENTO, Genio (org.). **COMUNICAÇÃO, LIBERDADE E CIDADANIA**. São Paulo, SP: INTERCOM, 2021. p. 302-321.

HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. (Ed.). **Media Archaeology**: Approaches, Applications, and Implications. University of California Press, 2011.

LOPES, Thiago; FISCHER, Gustavo. Escavações de audiovisuais em narrativas site-specific. **Comunicação & Informação**, Goiânia, Goiás, v. 23, 2020.

OSBORN, Alex. **Applied imagination**: principles and procedures of creative problem solving. New York: Charles Scribner's Sons, 1953.

SHAPIRA, Hila; KETCHIE, Adela; NEHE, Meret. The integration of design thinking and strategic sustainable development. **Journal of Cleaner Production**, v. 140, p. 277-287, 2017.