



HiperMemo: a hipermídia e a memória no mundo digital

HiperMemo: hypermedia and memory in the digital world

Elias Estevão Goulart *

Priscila F. Perazzo **

RESUMO

Esse artigo aborda as atuais questões das convergências da hipermídia com a memória, a narrativa oral, as histórias de vida e o patrimônio cultural local. Tem-se por objetivo mostrar como o sistema HiperMemo: Acervo Hipermídia de Memórias representa o elemento de convergência entre as novas tecnologias digitais (a linguagem hipermídia), a memória e o patrimônio cultural.

Palavras-chave: Comunicação; Hipermídia; Cultura; Memória Social.

ABSTRACT

This paper discusses the convergence of hypermedia with memory, oral narrative, life histories and local cultural heritage. Its aim is to present the HiperMemo system (HiperMemo System: A Hypermedia Collection of Memories) as an element of convergence between new digital technologies (hypermedia language), memory and cultural heritage.

Keywords: Communication; Hypermedia; Culture; Social Memory.

INTRODUÇÃO

As inovações tecnológicas da área das telecomunicações têm modificado as formas de estar no mundo contemporâneo e produzido alterações profundas nas relações humanas. Entre essas modificações, a memória e o patrimônio cultural também se transformam. Em especial, as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar os processos de armazenamento e recuperação de informações associadas à preservação da memória, tanto de indivíduos, como de instituições, eventos etc., transformando-se em ferramenta indispensável para a construção, manutenção e acessos a acervos individuais, comunitários e, em suma, histórico-culturais.

* Doutor em Engenharia. Pesquisador do Laboratório Hipermídias do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM/USCS). Endereço: Rua Santo Antônio, 50, Centro, 1º andar, sala 122, CEP 09521-160, São Caetano do Sul - SP. Telefone: (11) 98531-3391. E-mail: elias.goulart@uscs.edu.br.

** Doutora em História Social. Coordenadora do Laboratório Hipermídias do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM/USCS). Endereço: Rua Santo Antônio, 50, Centro, 1º andar, sala 122, CEP 09521-160, São Caetano do Sul - SP. Telefone: (11) 97175-4068. E-mail: prisperazo@ig.com.br.

Este trabalho visa apresentar o sistema denominado HiperMemo, construído a partir de 2004, no âmbito dos grupos de pesquisa Memórias do ABC e Etico, e integrado ao Laboratório HiperMídias,¹ ligado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul. As descrições apresentadas neste texto, bem como a discussão associada a ele, refletem a importância da temática e indicam o necessário cuidado com as informações e objetos que sustentam a memória individual.

O texto se delinea pela abordagem descritiva, fundamentando-se nos documentos de projeto e operação do sistema *HiperMemo* e no conteúdo de seu acervo hipermediático, resultante de dezenas de pesquisas que produziram milhares de “objetos”, ou seja, arquivos digitais de imagens, vídeos, áudios e textos, e que já permitiram a publicação de muitos produtos técnicos e acadêmicos pelos grupos de pesquisa acima mencionados.

Dessa forma, este artigo pretende discutir as atuais questões das convergências da hipermídia com a memória, a narratividade oral, as histórias de vida e o patrimônio cultural local, a partir da elaboração das funcionalidades e das aplicações do Sistema *HiperMemo: Acervo Hipermídia de Memórias da USCS*.

Segundo Anthony Giddens, o desenvolvimento das sociedades contemporâneas se dá do ponto de vista das mudanças sociais e das noções de espaço e tempo. Seus estudos relacionam o atual estágio das sociedades com as formas de interação humana, potencializadas pelas tecnologias, que aproximam as pessoas, alterando os aspectos da vida local, influenciados pelos eventos e conhecimentos do âmbito mundial (GIDDENS, 1997).

Do mesmo modo, a memória representa um importante objeto de reflexão, tanto nas ciências humanas e sociais quanto nas questões de tecnologia. Memória é uma faculdade que alguns sistemas, sejam eles naturais ou artificiais, têm de conservar ou acumular informações com o objetivo de criar ou processar imagens. Nos seres humanos, a memória se caracteriza pela propriedade de conservar certas informações, que, por nos remeter a um conjunto de funções psíquicas, permite-nos atualizar impressões e informações passadas ou que representamos como passadas. O ato de rememoração requer um comportamento narrativo, pois se trata da “comunicação a outrem de uma informação, na ausência do acontecimento ou do objeto que constitui o seu motivo” (LE GOFF, 2003, p. 421). A memória pode se expressar tanto de forma individual quanto coletiva (HALBWACHS, 1990). Partindo das lembranças de pessoas, de um grupo ou de uma sociedade,

essas lembranças ou informações traduzem-se em representações ou símbolos, cuja expressão material se visualiza no patrimônio cultural: monumentos, edificações arquitetônicas, documentos pessoais, fotografias etc. (GOULART; PERAZZO, 2013, p. 109).

A atual sociedade da informação valoriza o rápido, fácil e organizado acesso a informações e conhecimentos, demandando novas formas de acomodação dos materiais e conteúdos digitalizados, bem como sua disponibilização e acesso. Nesse sentido, o HiperMemo se justifica como sistema em operação e objeto de reflexão.

¹ O Laboratório HiperMídias da USCS contou com apoio da Fapesp e da Finep para sua implantação.

O ENCONTRO DA HIPERMÍDIA COM A MEMÓRIA

No século XXI, que vivenciamos atualmente, encontram-se diversas formas e suportes para as expressões da memória. Eis aí que as narrativas orais, os relatos do passado e das histórias de vida sustentam-se por diferentes meios e mídias, a fim de serem compartilhados por um trabalho de multimídia globalizado. Como afirmou Paul Thompson no Brasil em 2003, é preciso se certificar de que as narrativas orais de histórias de vida fiquem arquivadas e disponíveis como recurso público (THOMPSON, 2006). Tais narrativas se constituem em patrimônio cultural de uma comunidade e, a partir de trabalhos sistemáticos de centros e laboratórios de produção científica, a memória, expressada por uma rede hipermediática, poderá rearticular os movimentos sociais em função das novas tecnologias de comunicação.

Constata-se a construção de uma nova ordem social baseada nessas tecnologias, como uma cibercultura: “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 2000, p. 17).

O valor de uma informação encontra-se em suas possibilidades de acesso e na sua utilização. As formas digitais das informações permitem novas leituras, fruto do avanço tecnológico que as manipula, transforma e dissemina, viabilizando novas formas de comunicação. Eis o que oferece a hipermissão.

A ideia da hipermissão vem da conexão dos termos “hipertexto” + “missão”, ou seja, a aplicação da hipertextualidade em outros objetos que não apenas trechos de textos. A designação de hipertexto remonta ao ano de 1945, quando Vannevar Bush publicou um artigo denominado “As we may think”, indicando a possibilidade da elaboração de um material textual não linear, como se segue:

A memex is a device in which an individual stores all his books, records, and communications, and which is mechanized so that it may be consulted with exceeding speed and flexibility. It is an enlarged intimate supplement to his memory (BUSH, 1945, p.106-107).

A partir de um determinado ponto no texto, havia a indicação para outra sequência da leitura, seja para complementar a lógica da redação, seja para aprofundar um conceito, a explicação de uma terminologia ou, mesmo, para outra sequência da linha textual. Contudo, é importante ressaltar que o emprego do termo hipertexto se deu pela primeira vez em 1965, com Theodore Nelson, no desenvolvimento do projeto Xanadu, que tinha como objetivo ser o repositório de tudo o que a humanidade tinha escrito até então (NIELSEN, 1995).

Conceitualmente, a leitura de uma redação hipertextual se pode dar linearmente, como se lendo as páginas de um livro, ou de forma não linear, seguindo-se pelos caminhos hipertextuais das ligações. Também é possível representar a hipertextualidade de maneira vetorial, possibilitando a compreensão dos caminhos possíveis ou, como é designado, de navegação pela hipertextualidade.

No hipertexto, os diversos elementos podem ser palavras isoladas ou trechos de texto (frases), que se interligam por uma finalidade de projeto estrutural definida pelo autor. É possível que haja infinitas ligações de saída e tantas outras de entrada para cada palavra ou trechos da escrita. Dessa forma, o conceito de navegabilidade toma maior importância, pois determinada linha de raciocínio somente se configuraria se fosse seguido um caminho por entre os nós. Por outro lado, uma

composição textual poderia possuir inúmeras leituras diferentes, dependendo dos mais variados caminhos disponíveis.

Considerando-se assim a importância das narrativas orais de histórias de vida (PERAZZO, 2015), relatos das recordações produzidas pelos protagonistas, agentes de sua própria história, o sistema HiperMemo, em operação desde 2005, e em constante evolução, tem como finalidade constituir um acervo hipermídia de memórias, inicialmente da região do Grande ABC Paulista, e representar o elemento de convergência entre as novas tecnologias digitais (a linguagem hipermídia), a memória e o patrimônio cultural.

O desenvolvimento do sistema HiperMemo é parte das atividades de pesquisa em comunicação, no sentido de acomodar a produção de material que se constitui pelos registros de histórias de vida e relatos orais de memórias, produzidos a partir das narrativas orais das lembranças das pessoas entrevistadas em nossas pesquisas, com base na metodologia das narrativas orais de histórias de vida. Esse acervo se apresenta como um sistema de preservação da memória e do patrimônio cultural local em formato digital, e permitirá aos pesquisadores em geral, a partir do acesso aos dados do sistema, compreenderem o mundo social, “os sentidos que os sujeitos atribuem a si e às coisas e às outras pessoas na cena em que atuam” (PERAZZO, 2015, p. 131).

Algumas das inúmeras possibilidades apontáveis no hipertexto proporcionaram uma significativa transformação na construção e manipulação de informações. Seus elementos extrapolam os limites do próprio texto em si, ou seja: (a) permite a digitalização de textos completos; (b) possibilita examinar, arquivar e atualizar arquivos em tempo real; (c) possibilita a conexão de qualquer sucessão de caracteres entre si; (d) acesso ultrarrápido por meio da internet às melhores fontes, qualquer que seja a sua localização; (e) rápido intercâmbio de comentários em fóruns (BAZIN, 1999). O conceito de hipertextualidade se expande com o aperfeiçoamento das tecnologias da informação e comunicação, mais especificamente com o surgimento da multimídia.

Programas para computador que antes apenas manipulavam textos, os chamados processadores de texto, passam a manipular e possibilitar a composição de “textos” com elementos adicionais, como figuras, imagens, sons, vídeos etc. Assim, a criação de composições multimídia fornece novas possibilidades comunicacionais e potencializam o emprego de produções altamente enriquecidas.

Contudo, em um primeiro momento, tais programas processadores de multimídia oportunizam a elaboração de composições lineares, na qual os leitores percorriam uma sequência predeterminada pelo autor. O autor da narrativa eletrônica, especificamente com a construção multimídia, é identificado por Janet Murray (1998, p.153) como um “coreógrafo que estabelece o ritmo, o contexto e os passos da *performance*”.

Ao se aplicar à produção multimídia aos conceitos da hipertextualidade, modifica-se a sequencialidade, produzindo-se, assim, composições hipermidiáticas, entrelaçando “objetos”, como textos, figuras, imagens etc., que no HiperMemo são objetos da memória individual e coletiva dos moradores das cidades do ABC Paulista, até esse momento. Os vídeos das entrevistas gravadas, as fotografias e documentos digitalizados, os textos transcritos das entrevistas ou produzidos pelos próprios entrevistados e, ainda, áudios de som com voz e músicas produzidas por esses autores-colaboradores se interligam por *links*, criando um emaranhado de caminhos e

subsidiando uma navegabilidade complexa e desafiadora para aqueles que passam pelo universo cultural dos cidadãos do ABC.

Do ponto de vista do projeto e construção de sistemas de informação para tratamento de objetos hipermídia, diversas dificuldades se impõem. Em suma, os aspectos da engenharia desses sistemas diferem grandemente dos demais programas de computador, que possuem metodologias consagradas e adotadas internacionalmente, tanto no meio acadêmico quanto comercial.

Especificamente, os projetos de hipermídia podem comportar profissionais com diferentes habilidades técnicas, tais como: autores de conteúdos específicos, bibliotecários, projetistas instrucionais, músicos, artistas, cenógrafos etc., além de programadores. O processo para sua elaboração requer a roteirização e descrição navegacional de todo o material que irá compor a produção hipermidiática, além do projeto das interfaces de acesso e utilização.

HIPERMEMO

O HiperMemo, como sistema informatizado, ocupa um espaço virtual que pode acomodar informações resgatadas nas lembranças de pessoas que narraram suas histórias de vida. Tais informações sistematizadas vêm se organizar como patrimônio cultural local de uma comunidade, grupo ou sociedade, uma vez que se concebe que “cultura é memória ou gravação na memória do patrimônio vivencial da coletividade; enquanto tal, reporta-se ao passado” (MACHADO, 2003, p. 163).

Segundo Karen Worcman (2006, p. 12), “todo grupo, comunidade ou instituição pode e deve, por si próprio, ser produtor, guardião e difusor da sua história”. Tendo em vista essa posição, amplia-se a cada pesquisa a coleta e armazenamento de “objetos” variados, como documentos pessoais, impressos, cartas manuscritas, fotografias, músicas, discos, vídeos, livros, jornais, etc., cedidos pelos entrevistados, considerados narradores-colaboradores (GOULART; PERAZZO, 2013, p. 111).

Mesmo que muitos estudiosos considerem que processos de recuperação e resgate não são adequados ao se tratar de memória, visto que ela está sempre presente nos processos sociais, comunicacionais, coletivos, ou mesmo individuais, crê-se aqui que o uso do termo “recuperar” pode ser utilizado no que diz respeito ao sistema HiperMemo. Uma consulta ao *Dicionário Houaiss da língua portuguesa* (2001) informa-nos que “recuperar”, entre seus vários sentidos, significa “recobrar”, “reaver”, “encontrar”, tendo como sinônimos, “resgatar”, “revigorar”. Nesse sentido, o HiperMemo, com sua linguagem de hipermídia, propõe-se não apenas reaver, na dimensão da cibercultura, as histórias de vida narradas pelos indivíduos, mas também proporcionar o revigoramento de lembranças muitas vezes esquecidas. Assim, a consulta ao verbete “resgatar” apresenta-se no sentido de “tirar do esquecimento”, “voltar a ter”, recuperar. Seus sinônimos são “conservar”, “defender”, “preservar”, “proteger”, “recobrar”, “recuperar”, “salvaguardar”, “guardar”.

Pelo HiperMemo, obtém-se, também, a constituição das identidades coletivas a partir da memória social. Por identidade, compreende-se a própria semelhança a partir de um processo de reconhecimento do outro, bem como de um reconhecimento de si a partir de sentimentos de pertencimento ao seu grupo. Esse reconhecimento se dá por imagens ou símbolos que permitem ver o outro como a si próprio. Porém, a “identidade associa-se também aos espaços, onde está fixada a lembrança de lugares e objetos presentes nas memórias, como organizadores de referenciais identitários” (FELIX, 1998, p. 42). A hipermídia se torna, na atual sociedade digital, uma linguagem

da qual a maior parte das pessoas tem-se apropriado e por meio da qual é possível expressar a existência e o pertencimento de um grupo, comunidade ou sociedade, sistematizando-se as narrativas de identidade.

Para sermos reconhecidos pelos outros, é necessário que contemos nosso relato. Segundo Walter Benjamim (1994, p. 205),

Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo.

A narrativa, assim construída, poderá expressar o que somos, individual e coletivamente. “A identidade narrativa [...] é a de que toda identidade é gerada e constitutiva no ato de ser narrada como história, no processo e na prática de ser contada aos demais” (MARTÍN-BARBERO, 2010, p. 216).

A narração da experiência está unida ao corpo, à voz e à presença real do narrador à cena passada, pois “*no hay testimonio sin experiencia, pero tampoco hay experiencia sin narración*” (SARLO, 2007, p. 29). Dessa forma, pode-se considerar o sistema HiperMemo como uma expressão inovadora da narratividade contemporânea dos sujeitos e suas experiências vividas a partir das novas tecnologias e das suas múltiplas mídias, integradas pela concepção de hipermissão.

No HiperMemo, os produtores de conteúdo hipermediático são cidadãos com suas histórias de vida e pesquisadores. Os narradores-colaboradores cedem seus relatos de histórias de vida e suas “reliquias”, ou seja, seus objetos de acervo pessoal, guardados devido aos significados pessoais que lhe são atribuídos. São coletados, identificados e organizados de forma a relacioná-los num sistema hipermediático e de acesso ao público em geral.

No entanto, esses novos sistemas hipermediáticos apresentam dificuldades, principalmente operacionais. Uma delas refere-se à quantidade crescente de informações conectadas (os nós e seus inúmeros links) e isso pode gerar um stress intelectual no usuário, durante longos períodos de uso dos sistemas, efeito conhecido como “sobrecarga cognitiva”. Nesse sentido, é preciso prestar atenção à necessidade de esses acervos estarem disponíveis ao público, por meio das novas tecnologias da linguagem digital. O pesquisador deve elaborar critérios que justifiquem a produção e difusão de dados, para não sobrecarregar as pessoas com excesso de informações.

No acervo de hipermissão, as inúmeras possibilidades navegacionais oportunizadas pelas diversas ligações entre objetos, páginas, conteúdos, impõe aos usuários a necessidade de um controle do seu “caminhar”, pois muito facilmente pode-se “ficar perdido” no emaranhado de informações (GOULART; PERAZZO, 2013, p. 114).

A rede de computadores mundial (conhecida como internet) e os sistemas informatizados potencializaram a comunicação e a interatividade, recriaram espaços, refizeram as relações sociais. Nessa nova comunicação mediada pela tecnologia, tem sido possível convergir várias mídias digitais, que podem ser interligadas e elaboradas

conjuntamente para expressões em uma nova linguagem. Nessa amplitude comunicacional, o sistema HiperMemo permitirá aos pesquisadores fazerem perguntas mais complexas e diversificadas aos elementos do patrimônio cultural ali organizados e registrados. Pois, diante da diversidade cultural que os internautas apresentam ao navegarem pelos diversos sistemas da rede, cada um pode fazer perguntas e dirigir suas buscas de formas complementemente distintas.

O HiperMemo é um sistema comunicacional que amplia a capacidade de sobrevivência, de associação, de protesto e de participação do indivíduo no interior de seu grupo, comunidade ou sociedade, na defesa dos direitos, da existência cultural e da sua individualidade como sujeito da ação e da sua própria história. Como sistema informatizado, promove a interculturalidade das pessoas-narradoras, entrecruzando lembranças, sentimentos, visões de mundo. As narrativas orais de histórias de vida dão conta da diversidade cultural num processo horizontal de relações pessoais e com a sociedade, num processo de intercâmbio entre culturas.

Preocupado em reconstruir a textura da vida e das experiências abrigadas na memória, o HiperMemo se baseia na ideia de que “uma comunidade tem um capital cultural próprio” (MARTIN-BARBERO, 2010, p. 217), que pode ser expresso nas narrativas orais das lembranças das experiências vividas pelos indivíduos.

“No HiperMemo, os indivíduos, cidadãos ou grupos sociais têm acesso à informação não só como receptores, mas também como produtores” (GOULART; PERAZZO, 2013, p. 117). O sistema possibilita a inclusão do sujeito, agente da sua própria história, na rede digital, e oferece meios de produção, registro e conservação do patrimônio. Pensar a conservação digital de memórias, fatos e acontecimentos, não só possibilita a proteção desses mesmos bens, como também possibilita sua análise e acesso permanente. O registro digital de informações em seus mais variados formatos, por meio de recursos computacionais apropriados, é conhecido como digitalização, processo que permite a visualização local e mundial de um patrimônio, e, de modo especial, seu usufruto comum.

Este procedimento democratiza, ou melhor, aproxima os acervos patrimoniais dos países de seus próprios cidadãos, para seu conhecimento e uso, para o cuidado com a sua memória histórica. Trata-se, ainda, de uma nova maneira pela qual as culturas podem estar presentes e preservadas no mundo, nas formas múltiplas possibilitadas pelo hipertexto: em imagens fixas e móveis, sonoridades e músicas, códigos e textos, mediante bancos de dados, narrações orais, fundos temáticos ou exposições virtuais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em termos funcionais, o HiperMemo constrói uma hierarquia descritiva para sua estrutura interna, produzindo uma interface de interações fácil e inteligível. Sua “raiz” se origina nas temáticas de pesquisa, passando pelos “caules” dos projetos de pesquisa desenvolvidos, contendo em suas “ramificações” as pessoas que contam suas histórias de vida e alimentam as “folhas” do sistema, que são seus objetos: documentos pessoais, fotografias, transcrições e vídeos gravados de seus depoimentos nas entrevistas.

Esse ambiente de pesquisas possibilita a busca por informações midiáticas em seus vários formatos, permitindo a elaboração de novas pesquisas sobre o acervo disponível. Isso é possível pela descrição de cada objeto constituinte do acervo, ou seja, cada objeto, ao ser cadastrado no sistema, tem um formulário de informações associado a ele.

O sistema HiperMemo tem recebido aperfeiçoamentos ao longo do tempo e expandido suas capacidades de processamento e armazenamento, tendo suportado o desenvolvimento de dezenas de pesquisas, com quase duas centenas de depoentes e mais de 2.000 objetos inseridos e tornados disponíveis. Parte desse acervo está aberto a toda a comunidade pela rede mundial de computadores.

Finalmente, sistemas de informações dedicados a aplicações de apoio à construção de acervos hipermídia, como o HiperMemo aqui descrito, são ferramentas indispensáveis tanto à pesquisa acadêmica quanto ao cidadão comum que poderá se reencontrar consigo mesmo, com os familiares, com os da comunidade ou, enfim, com a sua própria humanidade.

Artigo recebido em 30/01/2015 e aprovado em 19/03/2015.

REFERÊNCIAS

BAZIN, Patrick. Toward metareading. In: NUNBERG, Geoffrey (Org.). *The future of the book*. Berkeley: University of California, 1999. p. 160-161.

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 197-221.

BUSH, Vannevar. As we may think. *The Atlantic Monthly*, 1945. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/3881/>>. Acesso: 5 mar. 2015.

FÉLIX, Loiva Otero. *História & memória: a problemática da pesquisa*. Passo Fundo: Ediupf, 1998.

GIDDENS, Antony. *Modernidade e identidade pessoal*. Oeiras: Celta, 1997.

GOULART, Elias Estevão; PERAZZO Priscila F. Sujeito social, memória e comunicação: a experiência hipermidiática do sistema HiperMemo. In: PESSONI, Arquimedes; PERAZZO, Priscila F. *Neorreceptor no fluxo da comunicação*. Porto Alegre: EDUPCRS, 2013. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/Ebooks/Pdf/978-85-397-0403-3.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2015.

HALBACHS, Maurice. *Memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.

HOUAISS, Antônio. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

LE GOFF, Jacques. História. In: _____. *História e memória*. 5. ed. Campinas: Ed da Unicamp, 2003.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MACHADO, Irene. *Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

MARTIN-BARBERO, Jesús. Convergência digital e diversidade cultural. In: MORAES, Dênis de (Org.). *Mutações do visível: da comunicação em massa à comunicação em rede*. Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2010. P. 211-235.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, Cambridge, MIT, 1998.

NIELSEN, Jakob. *Multimedia and hypertext: the internet and beyond*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann, 1995.

PERAZZO, Priscila F. Narrativas orais de histórias de vida. *Comunicação & Inovação: revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da USCS*, v. 15, n. 30 p.121-131, jan.-jun. 2015. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/download/3234/1686http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/download/2754/1672 >. Acesso em: 5 mar. 2015.

SARLO, Beatriz. *Tiempo pasado: cultura de la memoria y giro subjetivo: una discusión*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2007.

THOMPSON, Paul. História oral: patrimônio do passado e espírito do futuro. In: WORCMAN, Karen; PEREIRA, Jesus Vasquez (Coord.). *História falada: memória, rede e mudança social*. São Paulo: Sesc: Museu da Pessoa: Imprensa Oficial, 2006.