

Humanidades digitais e criatividade: intersecções

Digital humanities and creativity: intersections

Fabiane Führ

Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Brasil.

E-mail: fabifuhr@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3723-050X>

Edgar Bisset Alvarez

Departamento de Ciência da Informação (CIN), Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

E-mail: edgar.bisset@ufsc.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5388-5944>

RESUMO

Analisa os artigos científicos sobre Humanidades Digitais e criatividade indexados nas bases de dados Dimensions, Scopus e Web of Science. Para alcançar o objetivo geral analisa a coocorrência de termos nos dados dos textos dos abstracts e realiza uma revisão de leitura para avaliar se os artigos abordam a criatividade. Desenvolve uma pesquisa exploratória e realiza um levantamento bibliográfico nas bases de dados Dimensions, Scopus e Web of Science. Identifica 17 artigos publicados entre os anos de 2008 e 2020. Utiliza os softwares Zotero, Excel e VOSviewer para a organização, análise, visualização e apresentação dos dados. Os anos de 2018 são os mais produtivos com 5 publicações. Identifica que os projetos são muito variados na área de Humanidades Digitais e vão desde projetos de software, uso de vlogs e Instagram, análise de aplicativos, análise de transformação dos modos de leitura e principalmente, a transformação social promovida pelas diferentes estratégias e experiências de ensino com o uso de diferentes ferramentas digitais são abordados nos artigos do corpus. Conclui que essa temática permite outras pesquisas e interações e que esse corpus pode ser explorado em outros tipos de pesquisas.

Palavras-chave: Humanidades Digitais; Criatividade; Interdisciplinaridade.

Como citar: Führ, F.; & Alvarez, E. B. (2022). Humanidades digitais e criatividade: intersecções. En E. H. Veria (Ed.), *Advanced Notes in Information Science, volume 1* (pp. 15-30). Tallinn, Estonia: ColNes Publishing. DOI: 10.47909/anis.978-9916-9760-0-5.95.

Copyright: © 2022, The author(s). This is an open access work distributed under the terms of the CC BY-NC 4.0 license which permits copying and redistributing the material in any medium or format, adapting, transforming and building upon the material as long as the license terms are followed.

ABSTRACT

Scientific articles on digital humanities and creativity indexed in the Dimensions, Scopus and Web of Science databases are analyzed. Term co-occurrence analysis was applied from the abstract section of the papers. We evidenced that 2018 was the most productive year, and the projects are very diverse when it comes to digital humanities topics. Most of the explored themes were related to the use of vlogs and Instagram, application analysis, analysis of the transformation of reading modes, and the social transformation promoted by different teaching strategies and experiences. We consider this topic requires further and deeper exploration.

Keywords: Digital Humanities; Creativity; Interdisciplinarity.

1. INTRODUÇÃO

AS HUMANIDADES DIGITAIS se constituem como um domínio interdisciplinar que utiliza ferramentas tecnológicas de informação e comunicação e as aplica nos processos de ensino, pesquisa, criação e planejamento social empregado às disciplinas humanísticas (Londoño, 2020).

O objetivo geral deste trabalho é analisar como a criatividade foi abordada nos artigos científicos sobre “Humanidades Digitais e Criatividade” nas bases de dados Dimensions, Web of Science e Scopus. Para alcançar o objetivo geral analisou-se a coocorrência de termos extraídos dos textos dos abstracts e realizou-se uma revisão de leitura para avaliar se os artigos abordavam a criatividade ou outro aspecto no estudo em questão. A pesquisa se inicia com a apresentação do tema e objetivos nesta introdução, na seção seguinte é apresentado o referencial teórico. Posteriormente, apresenta-se a metodologia, seguida da apresentação e discussão dos resultados e, por fim são apresentadas as considerações finais e as referências.

2. REVISÃO DE LITERATURA

As Humanidades Digitais são um domínio híbrido por natureza, no qual as fronteiras disciplinares, as barreiras tradicionais entre a teoria e a prática, a implementação tecnológica e a reflexão acadêmica se cruzam (Flanders *et al.*, 2007). Há quem defina as Humanidades Digitais como um espaço de convergência entre a ciência da computação, os meios digitais e as disciplinas humanistas no qual se buscam novos modelos interpretativos e novos paradigmas de conhecimento de acordo com as transformações operadas na sociedade digital (Rodriguez Ortega, 2013).

“As Humanidades Digitais compreendem seu objeto de estudo como o registro humano total, da pré-história até o presente” (Burdick *et al.*,

2020, p. 72). E, surgem como uma oportunidade para redesenhar as fronteiras entre as disciplinas (humanidades, ciências sociais, artes e ciências naturais), expandir o impacto social e o público das pesquisas nas humanidades; desenvolver novas formas de investigação e produção do conhecimento, capacitar as gerações futuras; desenvolver práticas que expandam o escopo da pesquisa humanística; melhorando sua a qualidade e aumentando sua visibilidade (Burdick *et al.*, 2020).

Além da digitalização e manutenção do patrimônio digital, as Humanidades Digitais atuam na identificação, busca e recuperação de acervos, adoção de metadados e descrição de recursos, ontologia, classificação, taxonomia, publicação e divulgação, Linked Data (dados vinculados); gestão e curadoria coleções, portais e repositórios, preservação, interatividade e experiência do usuário, interfaces e navegação, herança cultural, visualização de dados, entre outros projetos de desenvolvidos de forma colaborativa com bibliotecas, arquivos e museus. (Robinson *et al.*, 2015; Gallotti, 2020).

Assim como os estudos em Humanidades Digitais envolvem uma infinidade de cada vez maior de temas, o mesmo pode ser observado nos estudos relacionados a criatividade. Segundo Lubart (2017, p. 293) “as pesquisas [em criatividade] cobrem uma ampla gama de domínios, que vão desde as artes gráficas, literatura, ciência, engenharia, música para negócios, publicidade, design, artes culinárias, esportes e muitos mais”.

Balomas (2019) afirma que atualmente o conceito de criatividade é multidimensional, pois ele muitas vezes está associado a arte, a literatura, a ciência, aos meios de comunicação, ao mundo empresarial, a indústria e aos governos, ou seja, associado aos domínios mencionados por Lubart.

Para Richard Florida (2002) há três tipos de criatividade: a criatividade tecnológica ligada às invenções, a criatividade econômica vinculada ao empreendedorismo e a criatividade cultural e artística. Florida enfatiza que a criatividade necessita de interação para existir, ou seja, ela se nutre e se retroalimenta dessa interação criativa. Não há criatividade sem interação.

Assim retornamos ao artigo de Lubart, denominado *The 7 C's of Creativity* no qual o autor apresenta uma estrutura para conceituar o trabalho sobre a criatividade em termos de 7C's, que são: *Creators, Creating, Collaborations, Contexts, Creations, Consuming, Curricula*. *Creators* (criadores) – são aqueles que se envolvem na produção do conteúdo original e significativo. *Creating* (criação) – se concentra no processo criativo. *Collaborations* (colaboração) – é envolvimento de outras pessoas no processo criativo. *Contexts* (contexto) – é ambiente físico e social no qual os criadores

se envolvem no processo criativo. *Creations* (criações) – são as produções resultantes do processo criativo. *Consumpting* (consumo) – é a adoção de ideais e produções criativas. *Curricula* (currículo) – relaciona-se a educação e ao desenvolvimento da criatividade. Nas pesquisas sobre criatividade é possível que se encontre os Cs de modo separado, mas também é possível encontrá-los combinados. Todavia, o que se observa é que os 7Cs se relacionam para a completude do trabalho criativo.

Os trabalhos e projetos desenvolvidos na área de Humanidades Digitais propõem que as ações sejam realizadas de modo colaborativo, no qual profissionais com diferentes expertises colaborem com seus conhecimentos ao longo e em diferentes fases dos projetos. Muitas ações são desenvolvidas com foco na construção de ferramentas, ambientes e plataformas para a realização desse trabalho colaborativo, com o intuito de “transformar o conteúdo, o escopo, as metodologias e a audiência da investigação humanística.” As equipes multidisciplinares estimulam e promovem a criatividade tão necessária no desenvolvimento de projetos inovadores e criativos.

3. METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida neste artigo é do tipo exploratória quanto aos seus objetivos. Este estudo explora a produção científica relacionada à intersecção entre as Humanidades Digitais e a criatividade.

Com o objetivo de identificar a produção científica entre Humanidades Digitais e criatividade definiu-se como estratégia de busca a expressão ["digital humanities" AND (creativity OR creativeness)]. A estratégia foi aplicada nas bases de dados interdisciplinares Dimensions, Scopus e Web of Science (WoS).

A base de dados Dimensions é uma base que integra publicações, citações, concessões, patentes, ensaios clínicos, conjuntos de dados e documentos de política que podem ser acessados de forma gratuita. A Dimensions é uma base formada de forma colaborativa, segundo o site do projeto, a *Digital Science* e as empresas ReadCube, Altmetric, Figshare, Symplectic, Digital Science Consultancy e ÜberResearch trabalham em colaboração com a comunidade científica no desenvolvimento e melhoria contínua da base (Dimensions, 2021). Na Dimensions a estratégia de busca foi aplicada nos campos título e no resumo.

A Web of Science é uma base de dados mantida pela Clarivate Analytics e a Scopus é a base de dados criada e mantida pela Elsevier, ambas se encontram disponíveis via Portal de Periódicos Capes. Nas bases de dados Web of Science e Scopus a estratégia de busca foi aplicada nos campos título, resumo e palavras-chave.

A estratégia de busca foi aplicada no dia 26 de março de 2021. Em todas as bases aplicou-se o filtro de publicação, limitando a busca aos artigos científicos. Quanto ao período de publicação, a data limite foi 2020. Foram encontrados e coletados artigos publicados entre os anos de 2008 e 2020.

BASES DE DADOS MULTIDISCIPLINARES	
Base de dados	Artigos
Dimensions	10
Scopus	12
Web of Science	14
TOTAL	36

Quadro 1. Pesquisa realizada em bases de dados. **Fonte:** dados da pesquisa (2021).

O levantamento retornou 36 resultados. Os artigos foram organizados em uma planilha. Foram excluídos um total de quatro (6) artigos. Destes, foram excluídos três (3) artigos em inglês que não puderam ser recuperados para análise do texto completo, (1) artigos em coreano, um (1) artigos em estoniano e (1) resumo de livro. Portanto, após a organização, padronização e exclusão dos artigos, o corpus da pesquisa para o estudo obteve um total de 17 artigos.

BASES DE DADOS MULTIDISCIPLINARES	
Base de dados	Artigos
Dimensions	7
Scopus	10
Web of Science	13
TOTAL	30

Quadro 2. Resultado após padronização. **Fonte:** dados da pesquisa (2021).

Todavia, uma nova análise mostrou que alguns artigos foram indexados em duas, ou nas três bases, conforme a representação gráfica apresentada no Gráfico 1. Dessa forma, apesar do resultado da padronização ser de 30 artigos, após a eliminação das repetições restaram 17 artigos para o estudo.

A análise demonstra que a temática vem ganhando força. No gráfico 2 é possível observar que nos 3 primeiros anos há poucos estudos publicados, porém já em 2018 ocorre um aumento significativo no número de

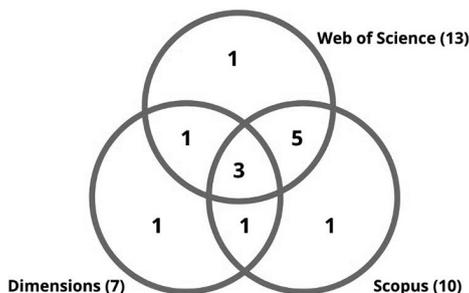


Gráfico 1. Gráfico de intersecção entre as bases de dados.

Fonte: dados da pesquisa (2021).

publicações (5 artigos), depois há uma queda no ano seguinte, atingindo novamente 1 artigos publicados em 2019 e mantendo-se em 3 artigos no ano de 2020.

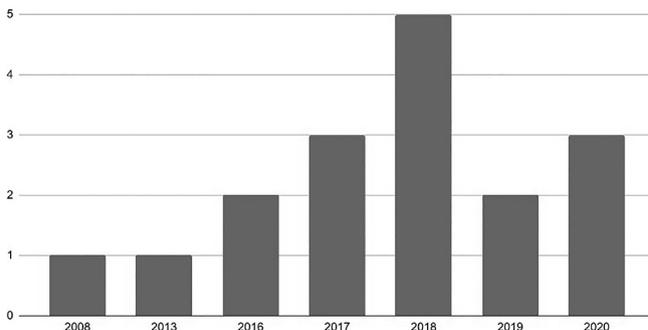


Gráfico 2. Artigos por ano de publicação. **Fonte:** dados da pesquisa (2021).

Depois de definido o corpus para análise da pesquisa, os dados foram exportados do software de gerenciamento bibliográfico Zotero, em formato csv, para geração de tabelas, gráficos e outras análises utilizando o software Excel. Também foi gerado um arquivo em formato ris, para a criação da rede de coocorrência de termos por meio da utilização do software VOSviewer.

Na próxima seção serão apresentados os resultados e analisados os indicadores de produção dos artigos indexados nas bases de dados Dimensions, Scopus e WoS.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise e discussão dos resultados estão divididas de acordo com o tipo de análise realizada no corpus da pesquisa.

4.1. Coocorrência de termos

Com o objetivo de obter um panorama inicial das publicações utilizou-se o VOSviewer para realizar uma análise da coocorrência de termos extraídos dos títulos e dos abstracts. Dessa forma, obteve-se a Figura 1.

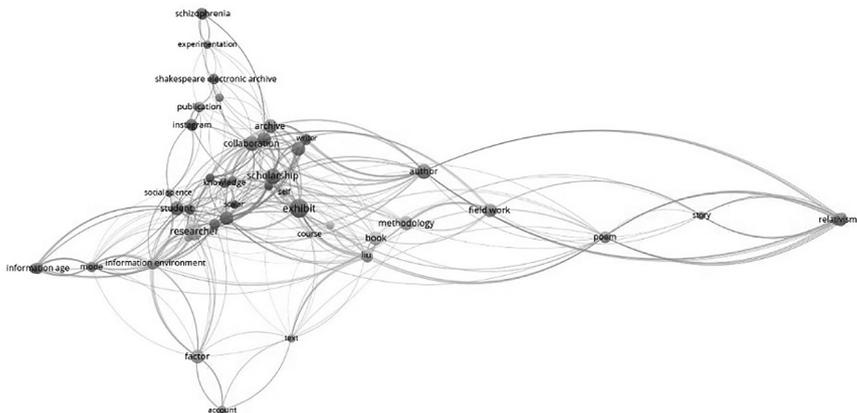


Figura 1. Coocorrência de termos extraídos dos títulos e abstracts.

Fonte: dados da pesquisa (2021).

O método de contagem adotado foi o método completo e o número mínimo de ocorrência de um termo foi parametrizado em 2 ocorrências. Dos 748 termos, 154 atenderam ao limite estabelecido. O VOSviewer está parametrizado para selecionar 60% dos termos mais relevantes, dessa forma o sistema calculou que o número de termos selecionados será de 92 termos.

Estes 92 itens formaram 9 clusters, com 662 conexões e 2659 ligações de força ente os termos. O primeiro cluster é formado por 16 itens, está representado na figura 1 pela cor vermelha. O termo *exhibit* é o termo que apresenta mais ocorrências (10) neste cluster. O cluster 2 é formado por 14 itens e está representado na figura 1 pela cor verde, os termos de maior relevância neste cluster são *poem* e *relativism* ambos com 4 ocorrências. A força da ligação entre os termos é 8.

O cluster 3 é formado por 14 itens e está representado pela cor azul. Os termos mais relevantes neste cluster são *instagram* com 4 ocorrências e *schizophrenia* com 4 ocorrências. Não há ligação entre os termos. O cluster 4 é formado por 10 itens e é representado pela cor amarela. Neste cluster o termo mais relevante é *book* com 5 ocorrências. O cluster 5 é formado por 9 itens e representado pela cor lilás. O termo mais relevante neste cluster é *information age* com 4 ocorrências.

O cluster 6 é formado por 9 itens e está representado pela cor azul claro. Os termos mais relevantes neste cluster são *researcher* com 8 ocorrências e *information environment* com 4 ocorrências. A força de ligação entre os termos é 20. O cluster 7 é formado por 7 itens e é representado pela cor laranja. este cluster o termo mais relevante é *factor* com 5 ocorrências. O cluster 8 é formado por 7 itens e representado pela cor marrom. Neste cluster os termos mais relevantes são *author* e *collaboration* ambos com 6 ocorrências. A força de ligação entre os termos é 13. O cluster 9 é formado por 4 itens e representado pela cor rosa. O termo mais relevante neste cluster é *field work* e *methodology* ambos com 5 ocorrências. A força de ligação entre os termos é 20.

A análise de coocorrência de termos permite analisar a diversidade de temáticas abordadas na interocorrência das Humanidades Digitais e da criatividade.

4.2. Criatividade nos documentos do corpus

O quadro 3 apresenta os autores, o título e o objetivo do artigo. A partir desse quadro, o que se observa é que a temática dos artigos é variada.

AUTORES	TÍTULO	OBJETIVO DO ARTIGO
Donaldson, P. S.	The Shakespeare Electronic Archive: Collections and multimedia tools for teaching and research, 1992–2008	Apresenta os trabalhos desenvolvidos no Shakespeare Electronic Archive, com foco nos projetos XMAS (Cross-Media Annotation System) e expansão de seu uso no Shakespeare na Ásia.
Fletcher, E. H.	Dis/Assembling Schizophrenia on YouTube: Theorizing an Analog Body in a Virtual Sphere	Apresenta como vlogs (blogs de vídeo) são espaços de resistência, incluindo para pessoas com doenças mentais como a esquizofrenia e que também podem ser espaços de experimentação, de inventividade e de criatividade para compreender a esquizofrenia nas ciências e nas humanidades.
Arfini, E.; Piro, V.; Zambelli, L.	Wikistudents. Teaching consumption through production hands on with Wikipedia	Descreve a experiência de ensino desenvolvida ao utilizar a Wikipedia como ferramenta para produção do conhecimento na era da Web 2.0. Apresenta os “Wikiworkshops” como uma estratégia de ensino sobre a gestão de fontes, o trabalho em equipe e o ensino em grupo. Além disso, promove a colaboração do conhecimento e a expressão da criatividade.
Ven, I. V. De	Creative Reading in the Information Age: Paradoxes of Close and Distant Reading	Reflete sobre as transformações dos modos de leitura (leitura próxima, que envolve atenção próxima e profunda a detalhes de uma parte do texto e a leitura distante, que envolve o processamento de grandes volumes de texto com a ajuda de análise computacional) na era da informação.

AUTORES	TÍTULO	OBJETIVO DO ARTIGO
Savonick, D.; Tagliaferri, L.	Building a Student-Centered (Digital) Learning Community with Undergraduates	Argumenta como projetos de Humanidades Digitais podem promover mudanças sociais, colaboração, equidade, e criatividade por meio da pedagogia na sala de aula. Para isso analisam o projeto pedagógico que se propôs a desafiar as barreiras de poder e privilégio existentes em sala de aula utilizando uma comunidade de aprendizagem online de código aberto. Essa comunidade permitiu que os alunos se tornassem ativos produtores de conhecimento e participassem ativamente do seu próprio ensino e aprendizagem.
Marfil-Carmona, R.	Educación Artística y transformación social en el contexto de las Humanidades Digitales	Afirma que a Educação artística e midiática assegura a transformação individual e social e que as Humanidades Digitais se apresentam como um recurso para o empoderamento dos cidadãos, por meio dos processos de aprendizagem e criatividade.
Lattmann, C.	Iconizing the Digital Humanities: Models and Modeling from a Semiotic Perspective	Discute o que são modelos sob a perspectiva semiótica de Charles S. Peirce. Argumenta como a prática da modelagem se relaciona com as Humanidades Digitais e mostra como os modelos são a base para a criatividade e o progresso na pesquisa.
Steinerova, J.	Perceptions of the information environment by researchers: a qualitative study	Procura identificar como os pesquisadores eslovacos percebem o ambiente de informação no que se refere as barreiras, publicações, ciência digital e aberta e criatividade em pesquisa.
Chiu, C.; Lee, L.	System satisfaction survey for the App to integrate search and augmented reality with geographical information technology	Analisa o aplicativo “Ai Guang Zhan” utilizado para integrar todos os serviços, inclusive pesquisar a qualquer momento artes e atividades culturais e outras facilidades em parques culturais e criativos. O aplicativo utiliza sistema de informação geográfica (GIS) e sistema geo-fencing para converter dados em imagens visuais. Utiliza as informações culturais da Plataforma de nuvem aberta do governo de Taiwan. Para entender as preferências e o nível de satisfação dos usuários o App utiliza a interface de UI projetada para o App a partir de um estudo. Os resultados serão utilizados para melhorias no próprio App.
Cantón-Correa, F.; Alberich-Pascual, J.	Construcción social de la imagen de una ciudad a través de Instagram: el caso de Granada	Analisa como o <i>Instagram</i> pode ser utilizado nas pesquisas em Ciências Sociais e nas Humanidades Digitais para a construção social da imagem de uma cidade. Para isso avalia as publicações no <i>Instagram</i> na cidade de Granada e visualizam sua importância e a incidência turística na cidade.

AUTORES	TÍTULO	OBJETIVO DO ARTIGO
Gooding, P.; Smith, J.; Mann, J.	The forensic imagination: interdisciplinary approaches to tracing creativity in writers' born digital archives	Pesquisadores e arquivistas têm realizado experiências com soluções interfaces inovadoras para acesso aos arquivos do escritor que emergem de culturas de pesquisa individuais e práticas. Arquivos como o British Archive for Contemporary Writing (BACW) tem coletado arquivos de autores que trabalham de forma digital inventiva. O objetivo do artigo é explorar como arquivistas, autores e pesquisadores colaboram para explorar de forma criativa o arquivo nato digital, sua preservação e o conhecimento digital.
Isuster, M. Y.	From students to authors: Fostering student content creation with scalar	Apresenta o Scalar, plataforma de publicação gratuita e de código aberto, que pode ser utilizada na academia para o desenvolvimento de trabalhos que estimulem o aluno a criar conteúdo interativos, dinâmicos e que estimulem sua criatividade. O Scalar foi apresentado a alunos de diferentes disciplinas pelo bibliotecário, enfatizando a parceria e a colaboração entre os bibliotecários e o corpo docente.
Perez, R. P. Y; Ackerman, M.	Towards a Methodology for Field Work in Computational Creativity	Propõe uma metodologia para a realização de trabalhos de campo na atividade de criatividade computacional. Recomenda uma equipe de pesquisadores multidisciplinares que possam interagir fisicamente com o sistema o que leva a uma visão mais profunda sobre a utilidade de um processo co-criativo e como ele pode ser melhorado. Além disso, sugere analisar o envolvimento do artefato, as reações que produz no público, os insights que fornece, entre outros.
Novara, E. A.; Novara, V. J.	Exhibits as Scholarship: Strategies for Acceptance, Documentation, and Evaluation in Academic Libraries	Defende a criação de exposições como uma atividade acadêmica e criativa e oferece as seguintes recomendações para tornar essa atividade mais atraente: realizar um processo de pesquisa detalhada; oferecer produtos duradouros; divulgação e eventos especiais; revisão e colaboração por pares e realizar avaliação, impacto e envolvimento. .
Plekhanova, I. I.	Naive and Game in Primitivism as a Strategy for Overcoming Post-Modern Relativism	Busca acompanhar as polêmicas internas da literatura e procura uma alternativa, utilizando como exemplo a crítica da ideologia do pós-modernismo, do ponto de vista do ingênuo brincar de primitivo. O primitivismo é uma versão artística do ingênuo, que inevitavelmente aliena sua ingenuidade.
Dupont, Q.	Cracking the Agrippa Code: Cryptography for the Digital Humanities	Procura desvendar o código do poema Agrippa, criado em 1992. Para isso, reúne um grupo multidisciplinar e utiliza a criptografia como recurso para decodificar o código Agrippa, que quando lido se autodestrói.

AUTORES	TÍTULO	OBJETIVO DO ARTIGO
Xiaodan, L.; Huiwen, X.	Research on the Space transformation of Yungang Grottoes Art Heritage and the Design of wisdom Museum from the perspective of digital Humanity	Apresenta as pesquisas desenvolvidas nas das Grutas de Yungang. As pesquisas desenvolvidas nas Humanidades Digitais que exploram e transformam o patrimônio artístico se beneficiando de fundamentos da big data, da inteligência artificial e de outras tecnologias digitais no campo da pesquisa. Os projetos estão voltados para a preservação, restauração, promoção e transformação criativa do patrimônio cultural das Grutas de Yungang.

Quadro 3. Objetivo do artigo. **Fonte:** dados da pesquisa (2021).

Os 17 artigos analisados apresentam projetos muito variados na área de Humanidades Digitais. Projetos de software, uso de vlogs e *Instagram*, análise de aplicativos, análise de transformação dos modos de leitura e principalmente, a transformação social promovida pelas diferentes estratégias e experiências de ensino com o uso de diferentes ferramentas digitais são abordados nos artigos do corpus.

As principais impressões sobre criatividade identificadas nos artigos serão apresentadas a seguir, cabe ressaltar que nem todos os artigos possuíam uma identificação específica para criatividade. Segundo Donaldson (2008) expandir o arquivo eletrônico de Shakespeare na Ásia permitirá o acesso a gravações de vídeo completas e a produções sustentadas pela criatividade e experimentação que marcou o trabalho asiático em Shakespeare nos últimos 20 anos.

Fletcher (2016) aborda o papel de vlogs no entendimento da esquizofrenia e como o uso desse recurso abre espaço para a criatividade, inventividade e experimentação. Além disso, a autora afirma que “expressões criativas da doença podem influenciar as formas como as comunidades científicas e empresas farmacêuticas conduzem suas pesquisas e marketing, já que os vlogs também sofrem mutação ou transformam conceitos científicos [...]” (Fletcher, 2016, p. 267, tradução nossa).

Projetos colaborativos, como o “Wikiworkshops” melhoram a capacidade de capacidade de conduzir projetos inovadores, aumentam a consciência dos alunos sobre o uso de fontes de informação confiáveis, estimulam a criatividade e a iniciativa, melhoram a capacidade de apresentar argumentos claros e bem fundamentados, estimulam a capacidade para apresentar de maneira formal e acadêmica definições e os capacita para enfrentar o julgamento coletivo externo, de professores, colegas e da comunidade de usuários da Wikipedia (Arfini *et al.*, 2016, p. 7, tradução nossa).

Inge Van de Ven (2017) avalia como os modos de leitura (leitura próxima e leitura distante) impactam diretamente na criatividade, portanto os estudos literários devem ser estimulados e estratégias de leitura devem ser adotadas, com o objetivo de estimular a leitura desde a mais tenra idade com o objetivo de instigar a criatividade.

Danica Savonick e Lisa Tagliaferri (2017) o projeto *Mapping the Futures of Higher Education* utilizou a ferramenta *Commons in a Box* (CBOX) observaram que os espaços on-line são espaços cada vez mais importantes para se pensar e aprender e que é importante fornecer suporte para as comunidades de aprendizagem digital. Muitas vezes este trabalho é subestimado e isso interfere na promoção das redes de aprendizagem, portanto é necessário também ética pedagógica, orçamento, tempo e trabalho organizacional com o intuito de criar espaços para a participação equitativa, onde os alunos possam exercer sua criatividade, promovendo a mudança social e a redistribuição do poder, começando em sala de aula.

Segundo Lattmann (2018) os modelos são o primeiro ponto de partida de cada investigação e situam-se no reino da criatividade, isto é, as artes, mas amplamente interpretadas. Steinerova (2018) identificou que as principais características da criatividade em pesquisa são determinadas pela mente aberta, novidade, originalidade e inovação. A criatividade foi percebida em relação à curiosidade, fascínio pelo conhecimento e serviço a sociedade. Além disso, muitos pesquisadores enfatizaram experiências, emoções, a participação e a colaboração, enquanto outros afirmaram que a criatividade pode ser inspirada por dados e levar a descobertas práticas, produtos e patentes.

Gooding, Smith e Mann (2019) observam que o arquivo digital contém traços do processo criativo, porém há inúmeros desafios a serem enfrentados pelos arquivistas e humanistas digitais e todos os que trabalham com arquivos de natureza digital para que ocorra o melhor aproveitamento dos arquivos nato digitais. Dessa forma, seria necessário desvendar os desafios da criação, do arquivamento e da reutilização de arquivos digitais de escritores. Na sequência, o trabalho deve respeitar o autor e as intenções do seu arquivo, garantindo que a preservação digital ocorra; porém também deve atuar de forma que o trabalho humanístico digital possa ser realizado tomando por base os arquivos digitais já existentes.

Outra característica que Gooding, Smith e Mann (2019) perceberam ao trabalhar com arquivos de autores é que cada autor possui seu próprio processo criativo, que será formado por diferentes materiais. Muitos escritores mesclam material digital com material escrito à mão, unem esboços, diagramas, rascunhos, conversas, entre outros documentos que podem ser descobertos e incluídos por pesquisadores de humanidades digitais aos arquivos de autores, permitindo o diálogo entre o arquivista, o autor e o pesquisador.

Isuster (2020) observa que utilizar uma plataforma como a Scalar para desenvolver atividades e para propôr novas formas de construção do conhecimento que oportunizem a criação de conteúdo multimídia, o pensamento crítico sobre o uso e o design de mídia permite que os alunos trabalhem sua criatividade sob diferentes aspectos, combinem conhecimento teórico e prático, desenvolvam a colaboração, senso crítico e a experimentação.

É possível observar que a compreensão que cada autor faz de criatividade é bem diversa e geralmente apresenta relação com o tema pesquisado no artigo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desta revisão de literatura buscou-se examinar a produção científica sobre Humanidades Digitais e criatividade. Foram selecionados 17 artigos oriundos das bases de dados Dimensions, Scopus e Web of Science. Com relação ao ano de publicação, 2018 foi o ano com mais publicações (5 artigos publicados). Não há como afirmar se há ou não uma tendência de crescimento do número de publicações relacionados a essa temática, uma vez que a temática das Humanidades Digitais também é uma temática recente, estudos referentes a intersecção com a criatividade mais especificamente podem demorar para serem publicados.

Outro fator observado diz respeito aos artigos examinados. Observou-se que muitos artigos possuíam em suas palavras-chave ou no corpo do abstract o termo criatividade. Todavia, dos 17 artigos analisados, após uma leitura detalhada verificou-se que muitos levam em conta o trabalho criativo, mas este não é o foco principal do artigo.

Essa pesquisa pode ser ampliada para um estudo bibliográfico. A partir dos resultados desta pesquisa, percebe-se a necessidade de realizar pesquisas mais detalhadas nessa área. Apesar de não haver nenhum estudo brasileiro entre os 17 artigos do corpus, possuímos no Brasil diversos grupos de pesquisa em Humanidades Digitais. Uma sugestão seria propor um questionário, para identificar como a criatividade é desenvolvida nesses grupos. 

REFERÊNCIAS

- BALOMAS, S. (2019). Que a Força esteja contigo – os desafios da publicidade na nova galáxia comunicacional. *Media & Jornalismo*, 19(34), 13-34. https://doi.org/10.14195/2183-5462_34_2

- BURDICK, A., DRUCKER, J., LUNENFELD, P., PRESNER, T., SCHNAPP, J., & JUNGK, I. (2020). Um breve guia para as Humanidades Digitais. *TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, (21). <https://doi.org/10.23925/1984-3585.2020i21p69-98>
- CARMONA, R. M. (2018). Educación Artística y transformación social en el contexto de las Humanidades Digitales. *Teknokultura*, 15(1), 139-150. <https://doi.org/10.5209/TEKN.57592>
- CHIU, C. C., & LEE, L. C. (2018). System satisfaction survey for the App to integrate search and augmented reality with geographical information technology. *Microsystem Technologies*, 24(1), 319-341. <https://doi.org/10.1007/s00542-017-3333-9>
- CORREA, F. J. C., & PASCUAL, J. A. (2019). Construcción social de la imagen de una ciudad a través de Instagram: el caso de Granada. *El profesional de la información*, 28(1), 8. <https://doi.org/10.3145/epi.2019.ene.08>
- DAN, L., & WEN, X. (2021). Research on the Space transformation of Yungang Grottoes Art Heritage and the Design of wisdom Museum from the perspective of digital Humanity. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 236, p. 05023). EDP Sciences. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202123605023>
- DE SIQUEIRA, M. N., & FLORES, D. (2019). Ciência da informação e humanidades digitais: diálogos possíveis de uma relação em desenvolvimento—artigos científicos no Brasil. *Liinc em Revista*, 15(1). <https://doi.org/10.18617/liinc.v15i1.4563>
- DIMENSIONS. (n.d.). Why did we build Dimensions? Disponível em: <https://www.dimensions.ai/why-dimensions/>
- DONALDSON, P. S. (2008). The Shakespeare electronic archive: Collections and multimedia tools for teaching and research, 1992–2008. *Shakespeare*, 4(3), 234-244. <http://dx.doi.org/10.1080/17450910802295104>
- DUPONT, Q. (2013). Cracking the Agrippa code: Cryptography for the digital humanities. *Scholarly and Research Communication*, 4(3). <https://doi.org/10.22230/src.2013v4n3a126>
- FLANDERS, J., PIEZ, W., & TERRAS, M. (2007). Welcome to digital humanities quarterly. *Digital Humanities Quarterly*, 1(1). Disponível em: <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/1/000007/000007.html#>
- FLETCHER, E. H. (2016). Dis/Assembling schizophrenia on YouTube: Theorizing an analog body in a virtual sphere. *Journal of Medical Humanities*, 37(3), 257-274. <http://doi.org/10.1007/s10912-014-9286-4>
- FLORIDA, R. (2002). The transformation of everyday life. In: *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books, 2002.
- GALLOTTI, M. M. C. (2020). Possibilidades de convergência entre as humanidades digitais e a ciência da informação. In: L. A. Moreira, J. A.

- Souza, G. F. S. C. Tanus (org.). *Informação na sociedade contemporânea*. Florianópolis, SC: Rocha Gráfica e Editora.
- GOODING, P., SMITH, J., & MANN, J. (2019). The forensic imagination: interdisciplinary approaches to tracing creativity in writers' born-digital archives. *Archives and Manuscripts*, 47(3), 374-390. <https://doi.org/10.1080/01576895.2019.1608837>
- ISUSTER, M. Y. (2020). From students to authors: Fostering student content creation with Scalar. *College & Undergraduate Libraries*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/10691316.2020.1830908>
- JUNCK, I. (2020). Entrevista com Felipe Londoño. *TECCOGS – Revista digital de Tecnologias Cognitivas*, São Paulo, 21, 69-98. <https://doi.org/10.23925/1984-3585.2020i21p12-23>
- LATTMANN, C. (2018). Iconizing the Digital Humanities. Models and Modeling from a Semiotic Perspective. *Historical Social Research / Historische Sozialforschung. Supplement*, (31), 124-146. <https://doi.org/10.12759/hsr.suppl.31.2018.124-146>
- LUBART, T. (2017). The 7 C's of Creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 51(4), 293-296. <https://doi.org/10.1002/jocb.190>
- NOVARA, E. A., & NOVARA, V. J. (2017). Exhibits as scholarship: strategies for acceptance, documentation, and evaluation in academic libraries. *The American Archivist*, 80(2), 355-372. <https://doi.org/10.13016/M2XS5JJ4K>
- PÉREZ, R. P., & ACKERMAN, M. (2020). Towards a Methodology for Field Work in Computational Creativity. *New Generation Computing*, 38(4), 713-737. <https://doi.org/10.1007/s00354-020-00105-z>
- PLEKHANOVA, I. I. (2018). Naive and Game in Primitivism as a Strategy for Overcoming Post-Modern Relativism. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 3(11), 396-413. <https://doi.org/10.17516/1997-1370-0235>
- ROBINSON, L.; PRIEGO, E.; & BAWDEN, D. (2015). Library and Information Science and Digital Humanities: Two Disciplines, Joint Future? In F. Pehar, C. Schlögl, C. Wolff (Eds), *Re:inventing Information Science in the Networked Society, Proceedings of the 14th International Symposium on Information science (ISI2015)*, Zadar, Croatia, 19th-21st May 2015. Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, p. 44-54.
- RODRIGUEZ ORTEGA, N. (2013). Humanidades digitales, digital art history y cultura artística: relaciones y desconexiones. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 13, 16-25, 2013. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5575179>
- SASATELLI, R., ARFINI, E., PIRO, V., & ZAMBELLI, L. (2016). Wikistudents. Teaching consumption through production hands on with Wikipedia. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 13(5), 16. Disponível em: <http://ro.uow.edu.au/jutlp/vol13/iss5/16>

- SAVONICK, D., & TAGLIAFERRI, L. (2017). Building a Student-Centered (Digital) Learning Community with Undergraduates. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 11(3). Disponível em: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/11/3/000306/000306.html>
- STEINEROVA, J. Perceptions of the information environment by researchers: a qualitative study. *Information Research*, 23(4). Disponível em: <http://informationr.net/ir/23-4/isic2018/isic1812.html>
- VAN DE VEN, I. (2019). Creative Reading in the Information Age: Paradoxes of Close and Distant Reading. *The Journal of Creative Behavior*, 53(2), 156-164. <http://doi.org/10.1002/jocb.186>

