

Levantamento e Análise de “Acervos Multimídia”

Aluno: **Júlio Gadelha Parente**
Orientador: **Nilton G. Gamba Junior**

1. Sobre o termo “Acervo Multimídia”

O LaDeh (Laboratório de Design de Histórias) do DAD (Departamento de Artes e Design da PUC-Rio) tem como objetivo central a pesquisa sobre a experiência narrativa, sua dimensão interdisciplinar e multimídia. Portanto, tentamos consolidar a organização dessa área de pesquisa sobre a teoria e técnica narrativa no campo do design. Assim, o laboratório vem realizando uma pesquisa e classificação das alternativas de documentação de formatos híbrido para conteúdos narrativos na WEB, que caracteriza um locus profícuo para o consumo simultâneo dessas experiências organizando conteúdos tão diversificados e, ao mesmo tempo, permitindo aferir dados necessários à pesquisa.

O laboratório vislumbra esses novos portais de conteúdo narrativo produzidos especialmente para exibição *on-line* como um novo tipo de experiência, permitindo diferentes aplicações e recursos exigindo, portanto, a proposta do termo “acervo multimídia”.

Neste estudo, “acervo multimídia” engloba as tecnologias e práticas *on-line* que as pessoas utilizam, em variados suportes, para compartilhar conteúdo, opiniões, insight, experiências e novas perspectivas,

Primeiramente, devemos esclarecer que o emprego do termo “acervo multimídia” não é definitivo nem aceito como unânime entre pesquisadores. Porém, devido a sua enorme penetração no âmbito social com o advento da Internet e a pluralidade de técnicas e suportes utilizados em sua estruturação, essa nova mídia se apresenta com um caráter muito diferenciado das outras.

A partir do momento em que a produção e a distribuição desses conteúdos não estão mais restritas aos grandes produtores de antigamente (canais de televisão, jornais,

revistas), podemos determinar esse meio como uma proposta de novos processos e posturas. O termo escolhido também pode se revelar insuficiente, tamanha a gama de possibilidades que estudamos aqui, mas vale como um exercício de predição.

Esse campo lida com uma amplitude de linguagens, incluindo texto, hipertexto, imagem, áudio e vídeo. Os websites destes acervos podem tomar forma de fóruns, blogs (dos mais variados formatos), comunidades, wikis, etc.

Diversas características fundamentais diferenciam esses tipos de acervo dos tradicionais como rádio, televisão, jornais, livros, enciclopédias, museus etc. Primeiramente, o acervo on-line multimídia não tem um número finito de conteúdo, ou seja, não existe um número limite de paginas ou horas pré-estabelecido. Porém, a diferença que vale ressaltar é sua capacidade de interação com o espectador que, ao acessar o conteúdo on-line, vira também transformador desse conteúdo podendo deixar comentários ou até mesmo editar o conteúdo mídia.

Portanto, a nossa pesquisa tem como foco o levantamento de dados desses veículos on-line de difusão de conteúdos híbridos assim como a sua análise e classificação. A análise será à luz do referencial teórico no campo da linguagem e narrativa estudado pelo grupo do LADEH e devidamente explicado no capítulo a seguir.

2. Referencial Teórico

Seguindo nossa pesquisa sobre os portais de mídia *on-line* e a rede de interação entre usuários e conteúdos, chegamos à conclusão de que é necessário a utilização de um referencial teórico como conceituação base para esses estudos.

Para tanto, realizamos, quinzenalmente, um grupo de estudos que analisa obra de diversos autores preocupados com a problematização desse campo da comunicação do ponto de vista da narrativa. Dentre eles, o mais importante para a atual pesquisa sobre “Acervo Multimídia” é *Walter Benjamin*.

Segundo *Benjamin* em seu texto *A obra de Arte na era da Reprodutibilidade Técnica* (BENJAMIN, 1996), a mudança na maneira de reprodução e exibição da obra de arte ocorrida com o advento do avanço das técnicas faz com que a própria obra de arte ou conteúdo mídia se altere. Benjamin analisa o advento da fotografia e do cinema, porém, sua obra é visionária e permite que façamos uma analogia com os processos digitais ocorridos atualmente.

Assim, com a internet ocorre uma mudança drástica na produção e no acesso da mídia por parte do usuário. A tecnologia em rede criou um novo tipo de interação entre interface, mídia e usuário, fazendo com que ocorra uma demanda por intercâmbio de experiências muito mais significativa do que na mídia tradicional, resignificando a distância obra→espectador. Agora, o usuário faz parte integrante da obra que foi criada com a finalidade de interação, sem a qual a mídia não existiria.

De acordo com *Benjamin*, com a reprodução ocorre uma penetração do conteúdo na vida social e no dia-a-dia, porém, a arte sofre uma crise quanto a autenticidade, em sua *aura*, que, segundo Benjamin, relativiza o valor dado pelo ser humano em relação à originalidade da peça e sua *tradição*.

Seguindo este pensamento, podemos dizer que a facilidade de acesso e produção desse conteúdo torna difícil sua validação de um modo geral. Não existe mais uma entidade clara por detrás da informação que dá crédito e confere um valor tradicional à obra. Portanto, a democratização da produção e exibição da arte faz com que haja uma reorganização do valor da obra e seu espaço. Benjamin anuncia, portanto, uma

característica da produção autoral que vai definir para muitos autores a noção de ‘Pós-moderno’. Mais adiante Benjamin ainda deixa uma brecha para a estruturação de novas formas de valorização de um conteúdo que podem gerar novos conceitos de aura, agora não mais calcada na dimensão original do mesmo. O advento desses novos acervos são uma demonstração clara dessa perspectiva, é na reprodução, propagação, e intercâmbio que se legitima um vídeo ou uma ilustração nesses portais.

Além do conceito de Aura, a noção de *intercâmbio de experiência* desenvolvido em *Experiência e Pobreza* e em *O Narrador* (BENJAMIN, 1996) também vai nortear o olhar para essa amostra. Preocupado em pensar os novos eventos narrativos que acompanhavam o modernismo tardio como consequência do advento e hegemonia do Romance, Benjamin vai formular a idéia de *experiência* narrativa para ressaltar a dimensão subjetiva da mesma, em oposição a valorização do suporte, mais evidente em sua época. E, paralelo a essa formulação, propõe que a dimensão narrativa da cultura só se dá quando a experiência é passível de ser intercambiada entre diferentes sujeitos.

O conceito de Intercâmbio de experiência define então, uma direção também bastante contemporânea quanto a filosofia da linguagem que vê na pós-modernidade o reconhecimento dessa dimensão subjetiva da linguagem e a sua natureza interativa. *Aura*, *Experiência* e *Intercâmbio* são conceitos que naturalmente ajudaram a agrupar esses sites levantados e orientaram sua denominação e esse primeiro esboço de classificação.

3. Estudo de Casos

3.1 Blogs e Intercâmbio de experiências

Blogs são *web sites on-line* criados por um usuário que escreve e publica conteúdo em ordem cronológica. Esse conteúdo é essencialmente interativo, permitindo que o usuário navegue e comente as publicações do *blog*.

Um *blog* típico concentra imagens, texto, seção de comentários e *links* para outros *blogs* (formando uma espécie de rede de *blogs*). As publicações dentro dos *blogs* podem ser de assuntos extremamente variados, como comentários e informações em tópicos sobre política, comida, notícias, esporte, etc. A maioria dos *blogs* são relatos pessoais, porém, alguns focam em arte (*artlog*), fotografias (*fotoblog*), *sketch* (*sketchlog*) e vídeo (*videoblog*). Existem até *blogs* com conteúdo explicitamente sexual, que são os *Adultblogs*.

Porém a função principal desses portais (e a primeira também) é a de diário pessoal fotográfico ou não. O modelo mais recente derivou da fusão desse diário on-line, onde as pessoas mantinham um relato diário de suas vidas com a seção de fóruns contidas em *web sites* que informavam notícias, mural de recados e afins.

Os antigos *blogs* costumavam ser *web sites* comuns manualmente atualizados pelo programador. Porém, a evolução da ferramenta para se fazer e manter esse diário on-line foi fundamental para o crescimento e a disseminação dessa mídia. Assim, nasciam os portais de *blogs*, permitindo que os usuários menos “técnicos” da Internet pudessem criar, através de modelos fáceis, um diário na Internet.

Do ponto de vista de um estudo sobre a narratividade, podemos perceber que os usuários dos *blogs* são excelentes exemplos de como existe a presença marcante da **memória** e seu **intercâmbio de experiências** individual junto ao coletivo. “*Mesmo se uma pessoa não se lembrar particularmente de qualquer musica italiana, nunca se deve ter esquecido da italiana Sabrina, que badalou (termo certo) as maiores festas e baladas dos anos 80, mas uma coisa eu posso garantir...*”. Analisando esse discurso retirado de uma passagem do *blog* www.viva80.blogspot.com podemos concluir que, através do ato de publicar imagens e texto falando sobre algumas das coisas passadas na década de 80, o

site conta um pouco como foi viver durante essa época lembrando seus momentos importantes (ou nem tanto), divertidos e, sobretudo, memoráveis.

www.viva80.blogspot.com

sábado, novembro 03, 2007

Musica Italiana nos anos 80

▮

Mesmo se uma pessoa não se lembrar particularmente de qualquer musica italiana, nunca se deve ter esquecido da italiana Sabrina, que badalou (termo certo) as maiores festas e baladas dos anos 80, mas uma coisa eu posso garantir, não foi só Sabrina que impôs respeito nos anos 80, houve bandas como os Disco Band que com o seu som característico fizeram vibrar as melhores discotecas do nosso país. Os anos 80 também foram importantes para o meio musical Italiano, desde artistas como Francesco Napoli, Silver Pozzoli ou Andrea.

Silver Pozzoli

YouTube

2007-10-28
2008-01-27
2008-04-20

viva 80 apoia

Ainda analisando o mesmo portal, podemos ver que à direita se localiza uma barra com links para outros endereços de sites e *blogs* relacionados com o tema dos anos 80, criando, assim, uma rede interativa que permeia esses portais de conteúdo online. Essa rede permite que um usuário que estava de passagem pelo endereço (noção do usuário que está *Just browsing*, parecido com o conceito de *Flanêur* estudado no texto homônimo de Benjamin) possa ter acesso e conhecimento de toda uma gama de informações e conteúdos relativo a uma problemática comum a partir de um endereço visitado. Essa característica de flaneurismo é de extrema importância para se entender o perfil geral do internauta. Essa noção de um usuário que “passeia” pelos espaços eletrônicos fez com que se criassem mecanismos *on-line* (hipertexto, *links* etc) que facilitam a criação dessa rede.

3.2 *Photo Sharing* e Acervo Pessoal

Originários de *blogs* que continham um diário fotográfico do usuário (*photolog*), os sites de armazenamento de imagens estão altamente em voga nos dias de hoje. Seus

portais midiáticos constituem endereços *web* onde o internauta cadastrado dispõe de um espaço virtual para exibir seu conteúdo imagético.

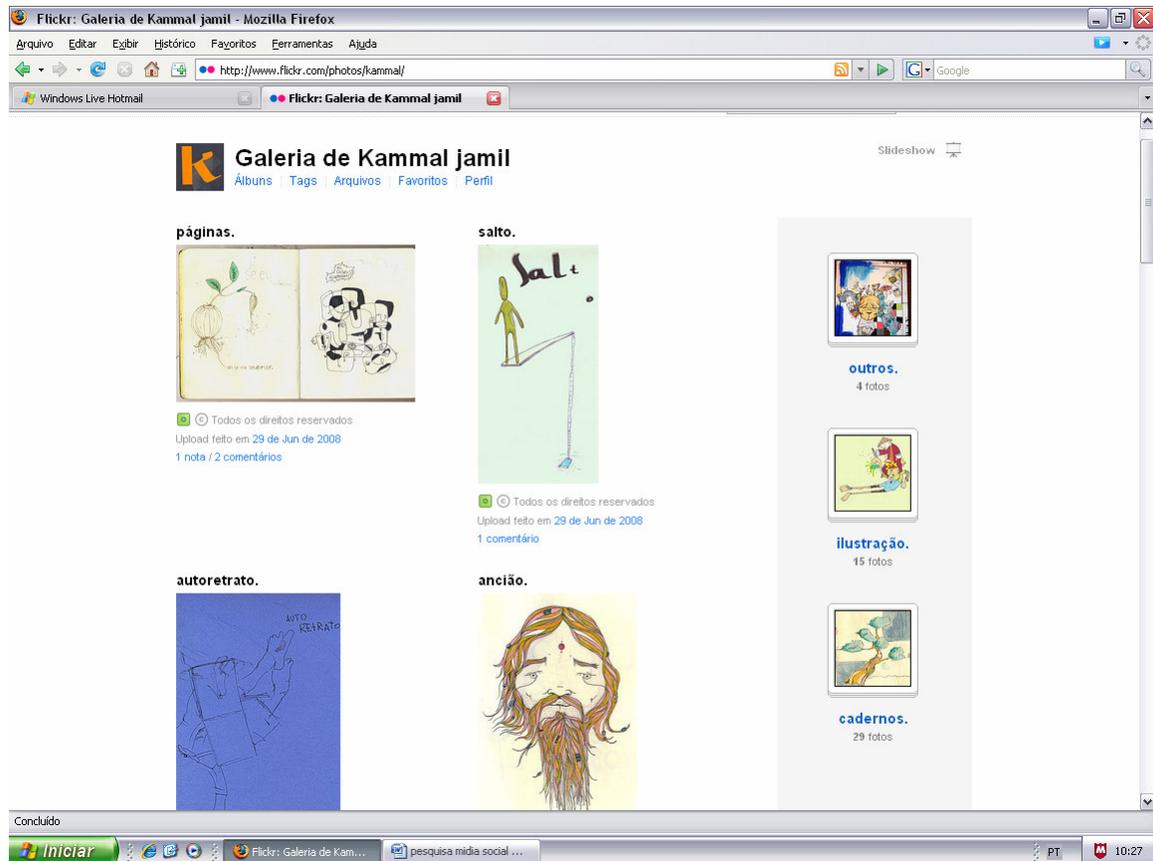
O usuário tem, portanto, a capacidade de administrar seu acervo escolhendo também se ele irá ser de livre acesso a todos ou se terá uma licença restritiva quanto ao uso das suas imagens (proibindo, assim, seu *download*). Nestes *sites*, encontram-se acervos de diversas categorias como um portfólio profissional, fotos pessoais, fotos artísticas, fotos de produtos e muitas outras.

Atualmente, os acervos de *photo sharing* possuem milhões de atualizações de fotos por semana constituindo uns dos endereços mais visitados na Internet e, assim, formando uma das mais extensas galerias fotográficas do mundo.

Tomando o site Flickr.com como exemplo, podemos entendê-lo do ponto de vista da narrativa através da análise de seus mecanismos de busca e sua interface de exposição de fotos. Neste acervo multimídia, a procura pode se feita através dos títulos atribuídos e também pelos tags (palavras chave que denotam seu conteúdo) de cada foto. A partir do resultado de busca, podemos navegar pelas fotos ou clicar em uma delas transportando-nos para o **acervo fotográfico pessoal** do usuário, onde existe uma espécie de galeria do fotógrafo onde, além do *display* da trabalho, existe uma seção de comentários para cada uma deles.

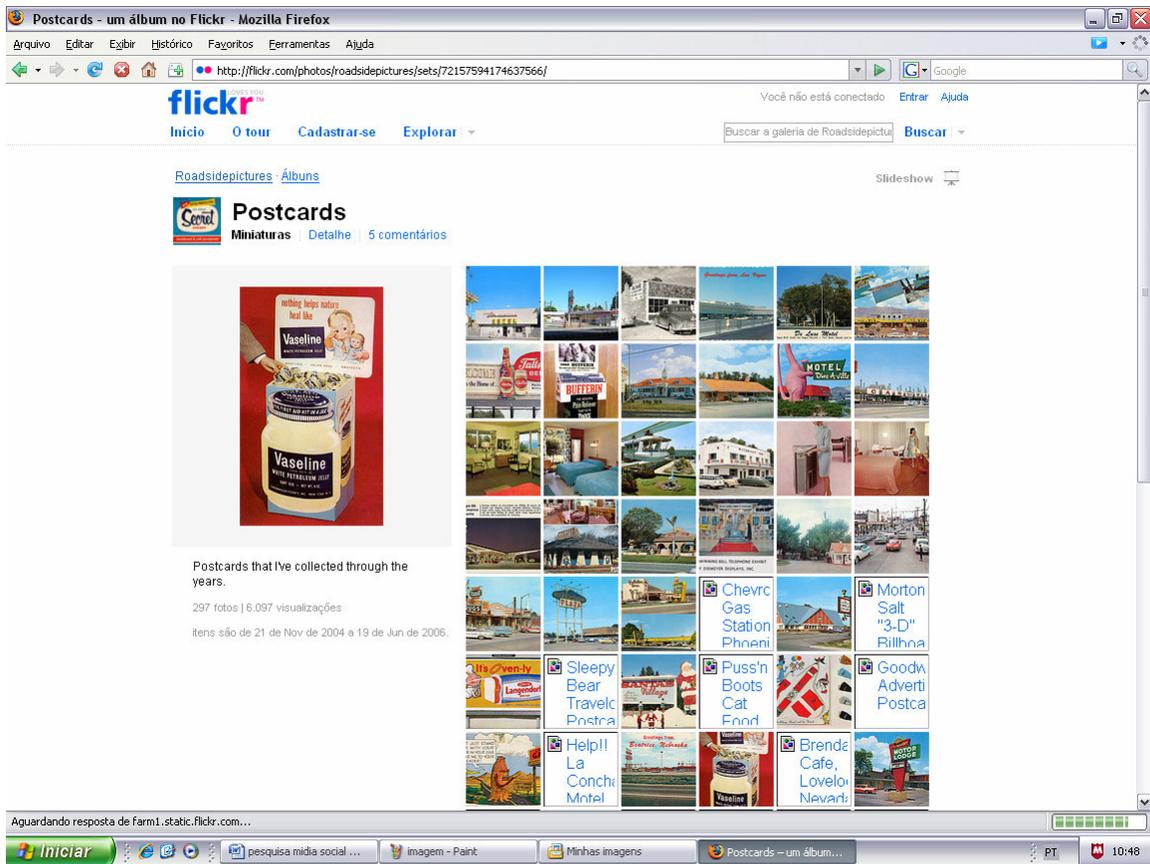
Para ilustrar a situação desse acervo multimídia on-line retiramos do site um pedaço da galeria de um ilustrador brasileiro, Kammal Jamil, encontrado no endereço:

<http://www.flickr.com/photos/kammal/>



Assim como o *blog*, existe a figura do produtor de conteúdo e o usuário que acessa seu endereço, portanto, é criada uma relação entre esse espaço virtual individual onde o artista pode disponibilizar sua produção para divulgação nesse acervo multimídia e o internauta que acessa esse conteúdo na internet. Nos portais de *Photo Sharing* existe também a figura do colecionador que disponibiliza coleções ou fotografias de antiguidades, coisas ligadas a uma memória coletiva como o exemplo a seguir de um internauta que coloca a disposição sua coleção de cartões postais antigos na internet.

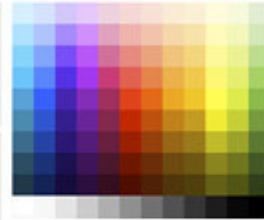
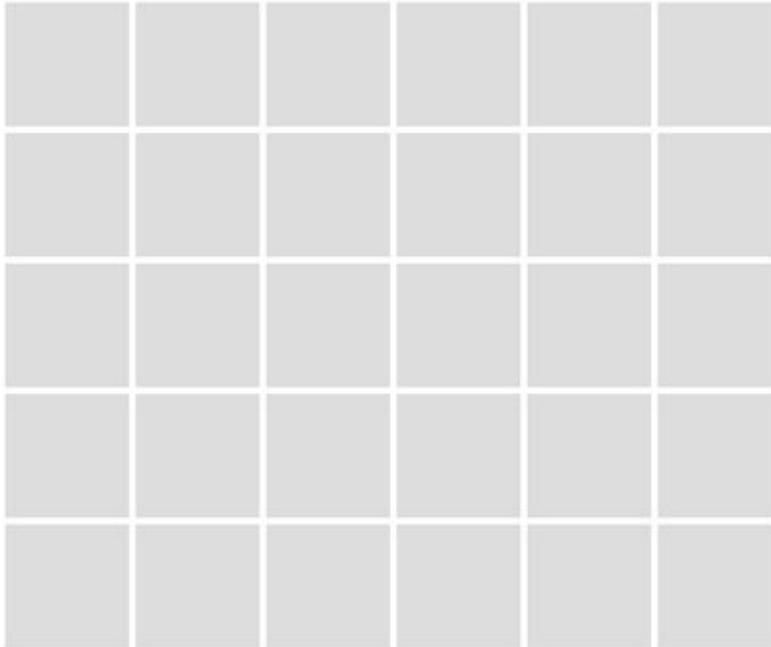
<http://flickr.com/photos/roadsidepictures/sets/72157594174637566/>



Bem recentemente esse tipo de portal incrementa sua interatividade a partir de sistemas – que podem ser programados por alguns usuários – e que ampliam a forma de consulta do acervo que poderá ser, dependendo da programação, por palheta de cor como o Multicolor Search Lab Flickr Set, por exemplo. O sistema conta com esta interface:

idée

Multicolr Search Lab Flickr Set



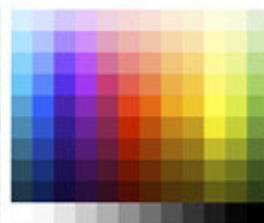
Click up to 10 colours to search for images.

Click the same colour many times to increase its prominence.

No lado direito há uma paleta de cores, que serve para você selecionar a cor que você quer que tenha na foto, ao clicar, o sistema mostrará as fotos encontradas, como no exemplo abaixo:

idée

Multicolr Search Lab Flickr Set



Your search colours



« Previous 1 ... Next »

E mais do que isso, você pode misturar e achar imagens com mais de uma cor. No exemplo abaixo, ele busca por verde e vermelho:



Essa possibilidade define outro aspecto desses acervos que são a sofisticação e complexidade dos filtros de busca que reinventam a forma de consultar conteúdos.

3.2 Comunidades (*Social Network*)

As comunidades na Internet são espaços virtuais que focam na criação de uma rede social para pessoas de uma comunidade que partilham de interesses, atividades, semelhanças e também diferenças.

Estas comunidades começaram como evoluções dos fóruns já existiam na Internet. No início, esses fóruns eram espaços onde pessoas da mesma faculdade ou ambiente de trabalho poderiam se comunicar e trocar informações, experiências e conteúdos.

Posteriormente, esses espaços foram ampliados a uma rede social mais ampla e foram criados, então, páginas individuais onde o usuário pode formatar seu perfil, colocando dados sobre sua pessoa, fotos, vídeos, músicas e afins. Isso acaba criando uma relação de

identificação com o usuário até então nova. Através de seu espaço ele pode desenvolver uma afinidade, um sentido de “posse” quanto a seu perfil *on-line*.

Nas comunidades virtuais, nosso perfil “eletrônico” pode se conectar com outros, estabelecendo uma relação de troca onde podemos ter uma lista de amigos que se relacionam através de mensagens que são deixadas em seu endereço (cada perfil *on-line* contém uma espécie de caderno de mensagens para que os outros usuários deixem seus recados).

Há também uma seção de fórum dentro destes grupos, onde as pessoas podem criar tópicos para discussão ou adicionar comentários e tópicos pré-existentes, e uma seção de grupos relacionados criando uma rede dentro da comunidade virtual. Além disso, existe, dentro da comunidade virtual, grupos específicos onde o usuário pode fazer parte, recebendo notícias, informações e conhecendo pessoas que partilham desse mesmo interesse. Estes grupos variam; desde um grupo de torcedores de um time de futebol, fãs de um desenho animado e de uma banda conhecida.

Retiramos aqui, para fins de pesquisa, um pedaço da comunidade dedicada ao *Cartoon* belga *Tin Tin*. “Comunidade: *Tin Tin*, o reporter. Descrição: O grande reporter nascido em Bruxelas, o Capitão Hadock, o Professor Girassol, e nem tem jeito de deixar de fora o Milu! Toda essa turma que descobriu mistérios desde o antigo Egito até a América contemporânea...” Então, podemos perceber a importância dos **grupos** criados em detrimento do conteúdo **individual**. Em certo sentido, não existe mais a figura do mediador de certas informações como num *blog*, nas *Social Networks*, a própria informação passa a ser o agente principal dentro da rede, ela é a grande responsável pelo agrupamento de conteúdos e de pessoas também. Portanto, é importante notar que, nas redes sociais, ocorre um processo contrário à hierarquização, diminuindo o papel do indivíduo e aumentando o valor de sua relação com o grupo e **seu intercâmbio de experiências**. Agora a informação pertence a todos, que são iguais dentro da rede. Podemos perceber, então, a valorização de uma **memória coletiva** nessa interface digital.

<http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=289135>

The screenshot shows the Orkut community page for 'Tin tin, o Reporter'. The page header includes the Orkut logo, navigation links (Início, Perfil, Página de recados, Amigos, Comunidades), the user 'juliogadilha@hotmail.com', and a search bar. The community title is 'Tin tin, o Reporter' with 2,739 members. A description states it is a Portuguese community for fans of the cartoon 'Tin Tin, o Reporter', created by Conrado Montanha. The forum section lists several topics related to the DVD and audio content. On the right, there is a grid of member profiles and a section for related communities.

Tin tin, o Reporter
Início > Comunidades > Tin tin, o Reporter

descrição: O grande reporter nascido em Bruxelas, o Capitão Hadock, o Professor Girassol, e nem tem jeito de deixar de fora o Milu! Toda essa turma que descobriu mistérios desde o antigo Egito até a América contemporânea...

idioma: **Português**

categoria: Artes e Entretenimento

dono: Conrado Montanha

tipo: pública

privacidade do conteúdo: aberta para não-membros

fórum: não-anônimo

local: Brasil

criado em: 16 de agosto de 2004 21:10

membros: 2.739

membros (2739)

Nátali (316) Rafael (851) Patricia (468)

WILLIAN (110) P edro (204) Lidia (362)

Luciana (55) Luiz Felipe (765) Caio (270)

fórum

tópico	postagens	última postagem
<input type="checkbox"/> VENDO DVD DO TIN TIN EM DIVX	1	09/06/08
<input type="checkbox"/> Vai começar a passar	7	08/06/08
<input type="checkbox"/> Uma dúvida que não quer calar....	6	02/06/08
<input type="checkbox"/> TIN TIN COMPLETO COM DUAL AUDIO!!	1	22/05/08
<input type="checkbox"/> Tin Tin, o Reporter - O grande mistério...	0	08/05/08

comunidades relacionadas

3.3 Vídeo Sharing

Video sharing constitui numa forma de armazenamento digital de vídeo onde o “vídeo-maker” teria uma participação ativa no site colocando seus vídeos disponíveis para que outros usuários na internet possam assisti-los.

Os sites desse tipo (citando aqui o *You Tube* por ser o mais conhecido e divulgado) contém diversos tipos de interface interativa; o mecanismo de *upload* do conteúdo em vídeo, a seção de comentários referentes ao vídeo assistido, a seção de vídeos relacionados construindo assim uma rede virtual de vídeos e o mecanismo de busca.

Seus usuários também são múltiplos, desde o *vídeo-maker* que produz seus próprios filmes e se utiliza do *You Tube* como meio de divulgação, até o colecionador de seriados que dispõe seu acervo para que outros possam usufruir na rede.

Em sua maioria, o acervo desses sites consiste em vídeos de música (videoclipes) e também trechos de vídeos provenientes de diversos meios (televisão, cinema).

Muitos dos sites contêm filtros específicos para conteúdos da *web* onde o usuário é proibido de dar o *upload* de certos gêneros de filmes.

Podemos retirar um exemplo de acervo multimídia dentro do site *You Tube*. No endereço <http://youtube.com/user/bizinhaveira>, encontramos uma coleção completa dos capítulos do seriado animado *A caverna do dragão* que era exibido na emissora Globo durante os anos 1990. Como o seriado não vai mais ao ar, a documentação e a exibição desse filmes é muito importante para que os fãs possam agora ter acesso ao desenho animado. Então, podemos ver que, junto à figura do **coleccionador**, também figura há a participação de uma **memória** pessoal se misturando com a coletiva e que, através da exibição desse conteúdo, podemos ter uma **troca de experiências** vividas por pessoas partilhando do mesmo interesse.

Porém, a figura desse colecionador não tem muita distinção nestes **acervos de vídeo**. Na interface do site *You Tube*, estabelecemos contato direto com o conteúdo mídia sem necessariamente passar pelo provedor do conteúdo (nesse caso sendo a pessoa que faz *upload* do vídeo), que pode muito bem se manter despercebido pelo navegador que acessa o acervo. Procurando um pouco melhor, podemos ver que existe um link que conecta ao acervo pessoal do *uploader* e aí sim ser identificado como um colecionador que disponibiliza seu acervo (muitas vezes algo que pertence à sua memória) que agora é parte do coletivo.

<http://youtube.com/user/bizinhavieira>

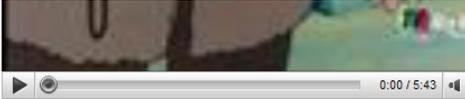
bizinhavieira [Subscribe](#)



bizinhavieira
Joined: September 19, 2006
Last Login: 1 month ago
Videos Watched: 128
Subscribers: 125
Channel Views: 9,448

Name: Gabriela
Age: 25
Country: Brazil 

[Report profile image violation](#)



[Caverna do Dragão - A Odisseia do 12º Talismã - Parte 1](#)
From: [bizinhavieira](#)
Views: 23,807
Comments: 10

Channel Comments (28) [Add Comment](#)

 [kleberhishop](#) | May 15, 2008
nossa meww valew demais viu...
moro nos E.U.A e sou fam demais do desenho...
aki em casa todo mundo adorou ...
sumeno...

 [squaliodinsummen](#) | April 11, 2008
Muito bom!
Valeu por postar a inesquecível Caverna do Dragão. =)

 [rafaelfuckstheworld](#) | April 07, 2008
Moro aqui em Nova York, e assisto esses desenhos todos os dias antes de dormir.
Vc nem imagina o bem que seu youtube me faz.
Obrigado mesmo.
Rafael Alencar

 [MrLittleBlues](#) | March 17, 2008
pow viu pelos vídeos do Caverna do Dragão!!!
to assistindo todos desde o começo -" lol!

 [ecapenteado22](#) | February 20, 2008
Todos os seus vídeos são fantástico.. biz. Érgia..

 [CAPETAMAN666](#) | January 18, 2008

Videos (81) [Subscribe to bizinhavieira's videos](#)

[Videos](#) | [Most Viewed](#) | [Most Discussed](#) [Search](#)

 <p>Caverna do Dragão - A Odisseia do 12º Talismã - Parte 1 05:43 Added: 1 year ago Views: 23,807</p>	 <p>Caverna do Dragão - A caverna das Fadas-Dragão - Parte 3 07:25 Added: 1 year ago Views: 65,807</p>	 <p>Caverna do Dragão - A Odisseia do 12º Talismã - Parte 2 07:14 Added: 1 year ago Views: 15,616</p>
 <p>Caverna do Dragão - Apagando-se o tempo - Parte 1 07:38 Added: 1 year ago Views: 24,545</p>	 <p>Caverna do Dragão - A Odisseia do 12º Talismã - Parte 3 07:06 Added: 1 year ago Views: 14,055</p>	 <p>Caverna do Dragão - A névoa da escuridão - Parte 3 05:30 Added: 1 year ago Views: 10,717</p>
 <p>Caverna do Dragão - O portal do amanhecer - Parte 2</p>	 <p>Caverna do Dragão - A cidadela da sombra - Parte 2</p>	 <p>Caverna do Dragão - A névoa da escuridão - Parte 2</p>

3.4 Realidade Virtual

Realidade virtual é uma tecnologia inventada para que o usuário possa interagir com um ambiente virtual imersivo gerado por um programa de computador. Atualmente, com o advento da Internet, a realidade virtual passou para um nível onde a interação pode ser feita também entre usuários criando uma verdadeira rede que pode simular diversos tipos de relações sociais, desde um jogo que recria uma sociedade da Idade Média até um simulador como o *Second Life* onde o internauta cria uma verdadeira alter-identidade que passa a fazer as mesmas ações vividas na vida real como trabalhar, comer se divertir, criando uma inversão onde essa nova identidade faz o viés da vida real.

O fenômeno do *Second Life* merece seu destaque e sua análise mais profunda por conter características como a relação entre poderio econômico real com o virtual, ou seja, para seu personagem criado na realidade virtual, você precisa de dinheiro real (pago através do cartão de crédito) para que ele sobreviva no mundo *on-line* pagando suas contas, gastando seu dinheiro em restaurantes ou até mesmo abrindo algum negócio onde essa relação possa ser invertida e ele ganhe dinheiro através da interface virtual. Da mesma forma, pode-se visitar galerias, acessar conteúdos e exibi-los também, tudo aqui ligado a uma dinâmica econômica própria e privilegiando a gerência financeira desses acervos. Mesmo quando o conteúdo é gratuito, o interesse publicitário ou alguma permuta justifica prioritariamente a interferência de uma função econômica. Essas experiências ainda são recentes e por conta de sua amplitude de recursos, é impossível ainda afirmar todas as suas potencialidades, como a própria subversão desse interesse financeiro.

3.5 Wikis

O termo *Wiki* significa a livre colaboração de usuários que, através do uso da Internet, podem partilhar de seu conteúdo fazendo com que sites como a *Wikipédia* se transformem em enciclopédias digitais que estão disponíveis *online* para que qualquer usuário adicione conteúdo sobre qualquer tipo de tema.

Essa facilidade de adição de conteúdo faz com que o volume de informação seja enorme criando uma dinâmica propícia para uma colaboração entre autores que partilham interesses diversificados, realizando assim, uma democratização no acesso e na distribuição de todo esse conteúdo. Esse tipo de colaboração livre e espontânea que a *wiki*

traz já é utilizado nos mais diferentes tipos de trabalhos como; empresas de design *wiki*, portais de informação *wiki* e muitos outros.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/URSS>



Porém, apesar de sua facilidade na produção e disseminação de conteúdo, os sites *wikis* apresentam um problema na **validação**, pelas simples razões de não sabermos exatamente a procedência do material que estamos acessando, quem o forneceu e a origem de sua pesquisa. Isso causa uma perda na credibilidade das informações adquiridas nos sites *wiki*, quase que os invalidando para alguns fins, como o de pesquisa acadêmica.

Essa procedência indefinida do material midiático disponível neste novo acervo-enciclopédia nada mais é do que o reflexo da predominância da informação e da **troca de experiências** sobre a figura do **indivíduo** e da **aura** do objeto que, no caso da wikipédia, se fragiliza. Ele apenas contribui com o conteúdo que passa a ser totalmente livre e constar como material da própria enciclopédia. Esse gesto quase que altruísta não poderia ser imaginado numa sociedade de 50 anos atrás, onde a mídia tradicional não funcionaria com esse sistema “anárquico” de produção de informação e conteúdo.

4. Conclusão

Nos últimos anos, o advento da tecnologia da computação e da internet e sua consequente penetração no cotidiano do homem contemporâneo fez com que se criasse uma rede de comunicação e conexão online que transforma profundamente a maneira de se ver, criar, editar e exibir conteúdo das mais diversas mídias e suportes.

O laboratório LaDeH vem realizando pesquisas e estudando a questão da experiência narrativa de uma maneira holística que tenta abarcar toda sua dimensão multimídia. Portanto, os novos canais de intercâmbio de conteúdo online não poderiam ser melhores estudos de caso para a compreensão da interdisciplinaridade e da pluralidade de suportes técnicos e narrativos, característicos dessa nova forma de comunicação.

Seguindo os referenciais teóricos de Walter Benjamin, pudemos contextualizar esses acervos e então gerar essa primeira análise que tenta dar conta da diversidade dos recursos e funções. A amostragem demonstra a demanda de um esforço teórico para analisar esse material e justificar a unidade proposta pelo título desse artigo (acervo multimídia), apesar de tamanha pluralidade de experiências.

Um importante aspecto destacado na análise e que aponta desdobramentos para a pesquisa é um vetor que migra de portal para portal se diferenciando na amplitude da relevância do sujeito como autor e do grupo como gerenciador do conteúdo. A passagem dos *blogs* para as comunidades deixa clara essa categoria de análise que é produto desse estudo e que possibilita agora uma nova amostragem direcionada a essa classificação.

5. Sites Pesquisados

www.flickr.com

www.orkut.com

www.blogger.com

www.wikipedia.org

www.twitter.com

www.youtube.com

www.secondlife.com

www.blogspot.com

www.facebook.com

www.eventful.com

6. Referências

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica Política*. 10.ed. São Paulo, Editora Brasiliense, 1996.

_____. *Charles Baudelaire – Um Lírico no Auge do Capitalismo*. 3.ed. São Paulo, Editora Brasiliense, 2000.

_____. *Rua de Mão Única*. 5.ed. São Paulo, Editora Brasiliense, 1995.

