

PESQUISA SOBRE “ACERVO MULTIMÍDIA”

Aluno: Júlio Gadelha Parente

Orientador: Nilton Gamba Jr.

Introdução

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, levando em conta estudos de casos para a análise de discurso segundo o referencial teórico estudado pelo LaDeH.

Objetivo

À luz do referencial teórico da obra de Walter Benjamin estudado pelo laboratório ao longo do ano, pesquisar sobre os novos portais de conteúdo narrativo produzidos especialmente para a exibição on-line, vislumbrando-os como um novo tipo de experiência multimídia em rede que abarca diversos tipos de suporte e conteúdo.

Metodologia

De início, a pesquisa tomou duas vertentes de estudo, o primeiro, desenvolvido quinzenalmente junto ao laboratório, se caracterizava pelo estudo da obra do comunicador alemão Walter Benjamin, e o segundo um levantamento de dados de endereços existentes na web de portais de conteúdos multimídia interativos.

Devido a amplitude de textos do filósofo alemão sobre comunicação, fizemos um recorte em sua obra visando estudar em cima de sua pesquisa sobre o desenvolvimento do modernismo tardio e sua influência na arte do séc XX. Benjamin fala que depois do desenvolvimento das técnicas de reprodução que facilitaram a produção, distribuição e exibição de todo conteúdo midiático, a arte perdeu seu sentido ritualístico e com isso o valor dado à tradição da obra deixou de existir, ocorrendo uma eventual aproximação indivíduo-> obra. Em outro texto seu, Benjamin estuda os meios em que os homens trocavam ou, segundo seu vocabulário, intercambiavam experiência ao longo das gerações e fala de uma certa crise nessa importante característica narrativa da condição humana ocorrida em seu tempo (Benjamin 1993).

Já o levantamento de dados se caracterizou por uma pesquisa extensa sobre os tipos de mecanismos de divulgação e exibição interativas que existem na internet hoje em dia. Foram achados diversos tipos desses portais ou **acervos multimídia**¹ como fóruns, blogs (dos mais variados formatos), comunidades, wikis, etc. Após muitos exemplos de endereços listados, foi necessário um estudo sobre as origens desse novos suportes que nos revelou informações preciosas sobre diversos desses acervos on-line e nos fez conhecer um pouco mais sobre cada um deles.

Já conhecidos os suportes e suas devidas origens, foi organizada uma devida classificação e categorização de cada um dos acervos multimídia. Em seguida, foi retirado um exemplo de endereço de cada tipo de acervo on-line para que, dentro desse exemplo, fosse

¹ “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.

analisado o discurso narrativo do usuário (produtor/organizador do conteúdo ou simplesmente a interação de um internauta espectador) para um melhor entendimento dos mecanismos de cada portal de conteúdo.

A partir desses discursos, foi possível elaborar uma perspectiva de estudo comum e analisá-los de uma maneira holística, ou seja, que conferisse a cada exemplo desses um entendimento no campo narrativo. A preocupação então era de não desconsiderar, sob nenhum aspecto, sua participação no plano do desenvolvimento histórico das técnicas narrativas ao longo desse começo de século.

O referencial teórico retirado da obra de Benjamin, apesar de poder ser considerado por muitos como textos datados, nos ofereceu um entendimento valioso quanto a relação do avanço da tecnologia de reprodução com a maneira do ser humano utilizar esses novos suportes multimídias.

Durante a pesquisa, foi feita uma analogia quanto a perspectiva de Benjamin de uma sociedade na era da reprodutibilidade técnica (em seu caso o aparecimento do cinema, do rádio e outros meios de comunicação em geral no início do séc. XX) com a sociedade atual, onde essa reprodutibilidade entrou em seu estágio digital com a invenção do computador e, posteriormente, da rede da internet. Depois de feita comparação e estudados novamente os casos retirados da rede, podemos então chegar a uma conclusão quanto ao desenvolvimento destas práticas on-line que chamamos de “acervo multimídia”.

Conclusão

Analisando os discursos retirados dos acervos multimídia on-line e estudando-os segundo o referencial teórico da obra de Walter Benjamin, podemos compreender a mudança da relação do homem com o conteúdo informacional. Esse novo tipo de acervo cria uma maneira do usuário partilhar a informação ao seu alcance. 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.

Podemos enxergar que essas inovações são uma continuidade das mudanças na mídia tradicional, onde existia a figura de um detentor de informações que literalmente se responsabilizava pelo conteúdo que fornecia. Se antes existia certo distanciamento do consumidor, nos novos tipos de mídia, sua facilidade em produzir, distribuir e exibir diversos tipos de conteúdo, gera uma infinidade de produtores e usuários e a aproximação entre eles.

Entramos, então, na era em que, cada vez mais, o consumidor deixa de ser passivo e se torna um usuário ativo que interage com a nova mídia e preza mais essa troca de experiência e conteúdo dos indivíduos dentro do grupo (Maymann 2008).

Simultaneamente, a pesquisa gera uma listagem e classificação útil para outros desdobramentos fora do escopo desse trabalho.

Referências

1. BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo, Brasiliense, 1993.
2. MAYMANN, Jimmy. *Go Viral III – The Social Metropolis*. 1ª edição, Europa: **Go Viral**, 2008.