

Departamento de Artes e Design

Acervo Multimídia - PERSONAGEM BRASIL

Primeiro Estudo: Ler In Pixel, site da Cátedra UNESCO de Leitura da Puc-Rio

Alunos: **Renan Souza Freitas e Ana Dillon Nunes**

Orientador: **Nilton G. Gamba Junior**

1) Apresentação da Pesquisa

O LaDeh (Laboratório de Design de Histórias) do DAD (Departamento de Artes e Design da PUC-Rio) vem desenvolvendo diversas linhas de pesquisa sobre a experiência narrativa, em sua dimensão interdisciplinar e multimídia, afirmando a relevância do estudo da teoria e da técnica narrativa no campo do design.

A Análise dos Acervos Multimídia é uma pesquisa iniciada em 2008. Inicialmente voltada para a análise de alternativas de documentação de formatos híbridos para conteúdos narrativos na WEB, esta pesquisa deu origem, em 2009, à concepção do novo site da Cátedra UNESCO de Leitura da Puc-Rio. Este trabalho foi um território de investigações sobre os conceitos de Rede Social e de Acervo Multimídia, e portanto seu desenvolvimento é uma etapa importante desta pesquisa, que tem como objetivo final a criação do site PERSONAGEM BRASIL.

Atualmente, são muitos os sites que possibilitam o armazenamento de imagens, vídeos e textos feitos pelos próprios usuários. O termo “acervo multimídia” não é definitivo, nem aceito como unânime entre pesquisadores, mas esta categorização é importante no sentido de distinguir esta nova forma de articulação midiática, diferente devido à pluralidade de técnicas e suportes utilizados em sua estrutura. No presente estudo abarcamos, com o termo “acervo multimídia”, as

tecnologias e práticas *on-line* utilizadas em diversos suportes, que possibilitam ao usuário compartilhar os seus conteúdos digitais com outras pessoas, em rede.

Uma grande amplitude de linguagens é compreendida, portanto, por este termo – incluindo, além do texto, diversos tipos de hipertexto, imagem, áudio e vídeo. Os websites destes acervos podem tomar forma de fóruns, blogs (dos mais variados formatos), comunidades, wikis, etc.

O conceito de Rede Social surgiu como uma característica marcante destas plataformas, que dão origem a comunidades virtuais, formadas de acordo com as afinidades e os objetivos dos usuários. O estudo destas redes se revelou muito interessante, por possibilitarem a manifestação de novas articulações sociais entre os usuários, e o intercâmbio de diversos tipo de informações entre estes. Outras peculiaridades deste tipo de acervo são a possibilidade de edição do material online, pelo usuário, e de intervenção / comentários no material arquivado por outras pessoas.

2.1) Etapa Atual

Na fase anterior da presente pesquisa, apresentada no relatório “Levantamento e Análise de Acervos Multimídia”, de 2008, Júlio Gadelha Parente expôs o conteúdo de nosso referencial teórico – baseado principalmente no autor Walter Benjamin, assim como estudos de caso de diversos acervos multimídia.

A partir da análise de portais de Photo Sharing, Fotologs, Blogs, Video Sharing, Comunidades, Wikis e Realidades Virtuais, Júlio apontou como os conceitos de intercâmbio de *experiência*, *aura*, *interação* e *dimensão narrativa da cultura*, apresentados por Walter Benjamin, podem ser aplicados ao estudo dos acervos digitais em rede.

Na fase atual desta pesquisa, partimos destes levantamentos para implementar o projeto de redesenho do novo site da Cátedra UNESCO de Leitura, estudo de caso que se adequa aos princípios desta pesquisa por se tratar de um portal cujo objetivo é abrigar um grande conteúdo midiático, além de conter diversas aplicações de um acervo multimídia.

2) Estudo de Caso - Novo site da Cátedra UNESCO de Leitura da Puc-Rio:

A Cátedra UNESCO de Leitura da Puc-Rio foi criada em 2006 em torno do conceito de leitura de múltiplas linguagens. Suas atividades se estendem da formação de leitores, com ênfase em mediadores, à realização de cursos, palestras, projetos e programas de leitura para instituições públicas e privadas; assessoria presencial e a distância; publicações diversas e pesquisas de base sobre leitura, disponibilizando em bancos de dados e articulando em rede seus pesquisadores associados.

As atividades da Cátedra se desenvolvem em três eixos principais: BLIJ (Biblioteca de Leitura e Literatura Infantil e Juvenil), ELO (Estação de Leitura Online) e RELER (Rede de Estudos Avançados em Leitura). Além disso, há a unidade de formação (com cursos, oficinas e palestras) e o Sítio da Leitura (desenvolvimento de uma biblioteca semântica).

A principal função do site desta instituição é permitir que os diversos conteúdos produzidos pelas atividades da Cátedra sejam franqueados ao público, através da consulta remota ao seu banco de dados. O trabalho realizado pelo Ladeh consistiu na reorganização do site, visando a consolidação das atividades da Cátedra. A metodologia do projeto seguiu as seguintes etapas:

- Definição de equipe;
- Organização de demandas diagnosticadas;
- Análise da situação atual;
- Briefing com coordenadores;
- Análise de similares;
- Definição de escala de prioridades;
- Planejamento de proposta;

- levantamento de orçamento e prazos;
- Definição final de cronograma e custos

2.1) Análise da situação inicial do site da Cátedra

2.1.1) Análise Geral

Textos de apresentação

Conteúdo: Convidam para a interação imediata (quando há a impossibilidade temporária dela acontecer). Essa característica associada a pouca legibilidade do comunicado de “desenvolvimento” gera frustração.

Forma: Diagramação e escolha tipográfica de alguns textos (entrelinha grande para colunas estreita) geram dificuldade de leitura, falta de hierarquia e acentuam o aspecto de fragmentação;

Áreas em desenvolvimento

Por que disponibilizar algumas áreas que já insinuam a interação (como a consulta) mas que são apenas um protótipo?

Rever o formato de apresentação dessas interações em desenvolvimento e sua denominação nas páginas ;

Ausência de e-mails

Único contato é endereço, tel. e o site (escondidos dentro do Elo). Rever os contatos para os pesquisadores, ou pelo menos um por projeto, ou ainda, um para a cátedra (dúvidas etc.).

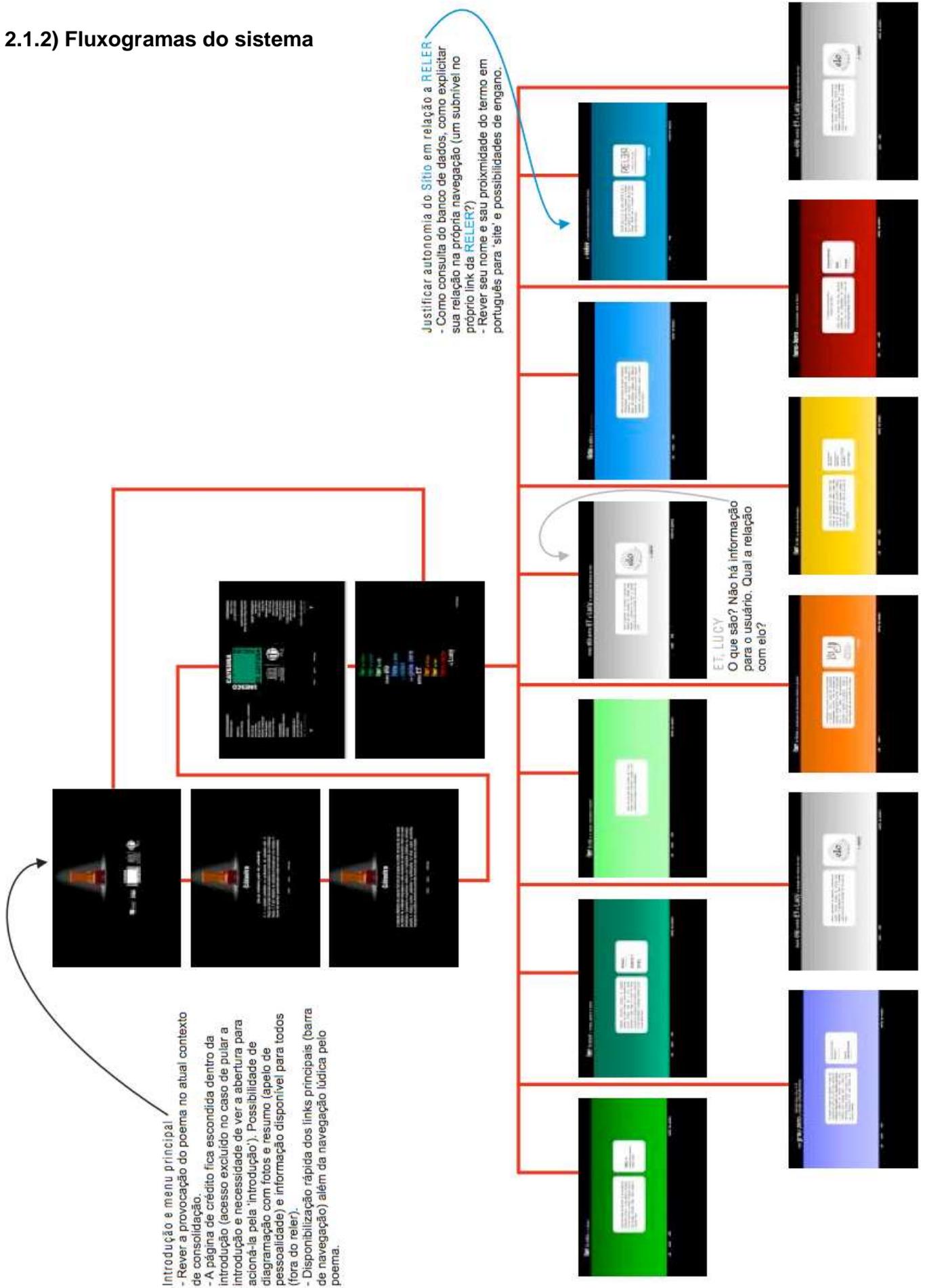
Links

Por que não ter os links dos patrocinadores e parceiros? Como tem sido pensado os links de conteúdos correlatos?

Imagens

Como ter mais imagens dialogando com os conteúdos (utilização randômica dos conteúdos postados no menu? Uma mostra de ilustrações selecionadas na graduação? Parceria com disciplinas e/ou cursos de especialização que produzem conteúdo imagético - atividade complementar?)

2.1.2) Fluxogramas do sistema



2.3) Geração de Alternativas

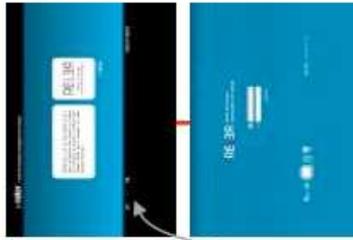
Comando de busca na Blii:
 - rever posicionamento e aspecto dos botões de "busca simples" e de "busca avançada".
 Na "busca avançada" o botão de busca fica escondido pela rolagem e o "busca simples" aparece mais evidente gerando uma informação truncada.



Navegação ascendente confusa:
 - botão de volta do navegador não acionável na "busca avançada" da Blii (fica clicada apenas no botão de regresso a "busca simples" que precisa ser mais explícito);
 - botão de volta que não está ativo (depois da consulta da Blii).



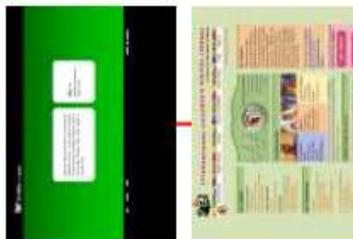
Convide a conhecer Blii e RELEER no ELO.
 - Parece que ambos são subprodutos do ELO. Problema originado pela falta de um menu principal e pela diagramação incorreta dessa informação na página.



- O acesso aos três (Blii, RELEER e ELO) como barra fixa de navegação pode ser repensado para ser mais explícito e evitar essa necessidade.



Ler em Pixel!
 Ambiente fácil de consolidar com meu laboratório. Rever formato - adicionar aspecto de Blog



Busca Elo
 Comunicado sobre horário de funcionamento?

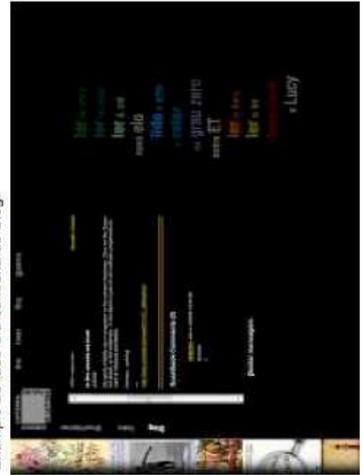
Geração de alternativas (cont.)

- Barra de imagens randômica
- Barra lateral que ficará correndo com pedaços de imagens expostas (como mostra a tela).
- São imagens selecionadas de forma randômica dentro do "Reler" (imagens de capas de livros, frames de vídeos, cantazes ou ilustrações) e das galerias do "Ler in Pixel".
- Além da função decorativa e de ser ilustrativa da diversidade de questões abordadas no site, elas serão links para as páginas onde estão expostas - gerando mais uma forma de navegação intuitiva - ao lado do poema.
- Clicando sobre a imagem que corre pela barra você vai para sua página (seja no "Ler em Pixel" ou no "Reler").

Funções da Barra de texto lateral
 Blog semanal - a cada semana um integrante da cátedra é responsável por postar um comentário sobre algum fenômeno de leitura e que possa suscitar comentários dos internautas (como em um blog). Ao final daquela semana os comentários são retrados e entra um novo tema.
 - A agenda das postagens deve ser feita por semestre dividindo as semanas pelos integrantes da Cátedra.

Lista de Links - Listagem de sites - com seus endereços - que são recomendados pela Cátedra. A lista deve ser periodicamente atualizada.
 A listadas - Notícias sobre eventos, congressos, publicações mais imediatas com prazos próximos.
 Lista de eventos com pequenas descrições e -se for o caso- com os links para maiores informações (precisa de um profissional responsável por essa atualização - pensar nesse custo para poder manter a função.)

Conteúdo da Barra de texto lateral
 - Os itens escritos na barra lateral, terão seus conteúdos expostos na própria tela de menu para reduzir o tempo de consulta (em função da simplicidade de seus conteúdos). E para agregar mais informações objetivas ao menu - sem perder a sutileza do poema.
 - Ao expor o conteúdo na área do poema, esse se destaca para a direita, sofre um rebaixo, mas ainda continua ativo (bastando clicar sobre ele para voltar a funcionalidade e local de origem).
 - Exemplo ao lado é a consulta do Blog.



Interação no Poema
 - Explicitar melhor item selecionado com *cursor in área*
 Linha da cor do verso e texto explicativo do conteúdo (rever textos).
 - segmentos sem conteúdos ou com conteúdos muito incompletos não abrem novas telas, apenas anunciam sua elaboração futura para não frustrar o navegador.
 - Fica pendente o termo "siti" como referência a um tipo de conteúdo, mas, ao mesmo tempo, remete a noção do "siti" como um todo.



Introdução
 - Retirar as etapas de conteúdo, colocando todo o conteúdo em uma única tela. As opções agora são "entrar" no site ou ir para a tela de crédito (quem somos) apenas - para não interromper muito fluxo do primeiro usuário e nem aprisionar informações.



Menu principal
 - Introdução da barra de imagens randômica (ver explicação). Inserção de uma navegação mais objetiva - No entanto, uma hierarquia mantém a maior evidência à navegação pelo poema.
 - Inserção da logo da Cátedra nessa tela onde há um permanente refluxo. A logo também tem a função de elvar para a tela de abertura (onde pode-se acessar os créditos).

Submenus
 - Os itens do poema que já tem conteúdo (e que são os que estarão na barra objetiva também) abrem telas similares as anteriores modificando-se:
 - uso da barra de imagens randômica;
 - consulta objetiva dos demais itens;
 - o poema) de forma objetiva;
 - uso de grafismos para retirar a rigidez formal;
 - Uso de box em rebaixo ao invés de branco. (Usar branco apenas para conteúdos com mais de dois parágrafos).



2.4) Definições do Projeto de Redesign

Unificação dos Cadastros

- Criação do Ler à Clé que consiste na definição de um cadastro único de acesso ao Reler, Elo e Ler in Pixel
- Esqueci minha senha

Página Institucional da Cátedra

- Criação de quatro páginas institucionais
- Re-design das páginas em flash incluindo também
- Ornamento vetorial
- Barra de imagem randômica (imagens do Ler in Pixel)
- Blog
- Ferramenta de Comunicação

Ler in Pixel

- Fotolog
- Videolog
- Galerias (curadoria)

Reler

- Criação de três páginas institucionais
- Criação do Ranking
- Ferramenta de Scrap
- Criação da seção "Pasta do Professor
- Produção (novo item ou substituição)
- Favoritos (novo item ou substituição)

Ler in Vitro

- Atualização de texto e link

Elo

- Criação de uma página institucional (ELO WAP)

No Grau Zero

- Criação de três páginas institucionais
- Busca e listagem de E-Books cadastrados

Ler o Livro

- Criação de três páginas institucionais
- Ampliação da área do Blij (melhorar disposição na tela)

Ler o Ler

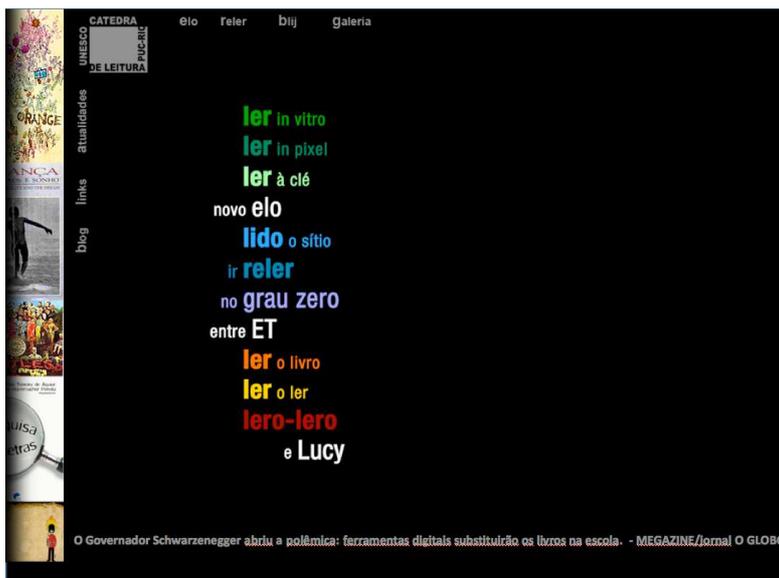
- Criação de seis páginas institucionais
- Cadastro para newsletter (nome e email)

Lero Lero

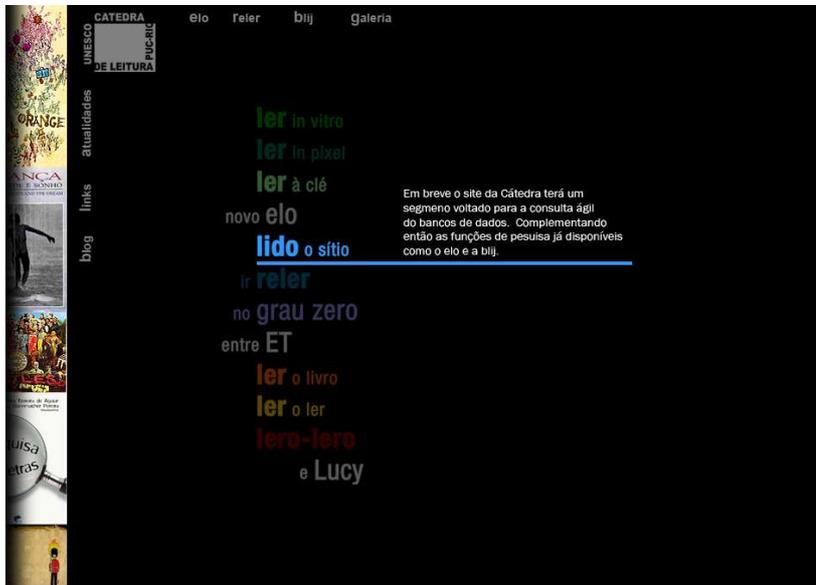
- Fórum
- Chat
- Comunidades

2.5) Soluções para o menu principal

2.5.1) Menu Principal

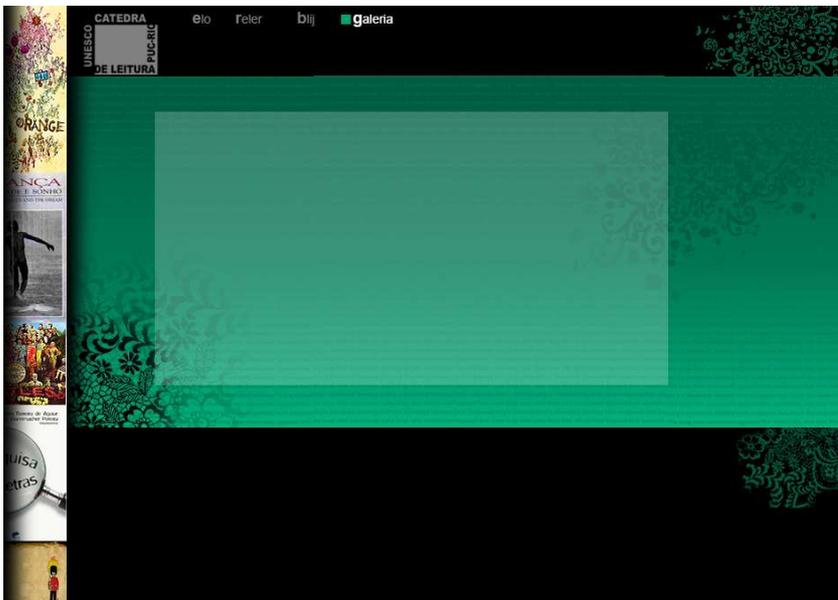


Inserção de barra de imagem randômica lateral, texto informativo na barra, e links objetivos em cima.



Informação mais objetiva em verbete ativado por cursor na área.

2.5.2) Páginas internas



Aplicação de logo vetorial.

3) Ler In Pixel

Trata-se de uma plataforma dedicada à interação entre os usuários da Cátedra, com a intenção de gerar uma Rede Social capaz de reunir diversos leitores, estudantes e pesquisadores.

Os usuários cadastrados podem arquivar imagens (estáticas ou em movimento) que se relacionem com o tema da leitura, em suas mais variadas compreensões. A estrutura do site reúne as propriedades de um fotolog e videolog – devido ao armazenamento de imagens – e as de um blog, pois permite que os usuários comentem suas próprias imagens e as imagens “postadas” pelos outros membros da rede. Gera-se assim uma comunidade que se articula a partir das diferentes abordagens do tema da leitura em imagens.

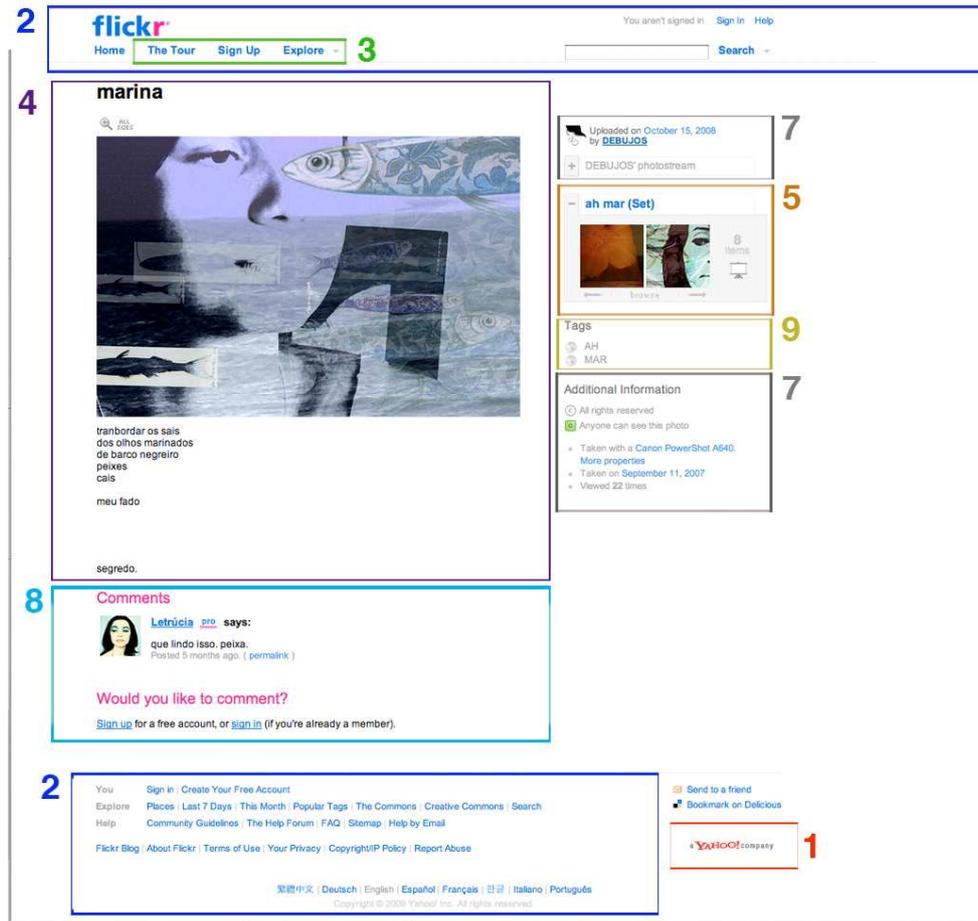
3.1) Ler In Pixel: Projeto de Redesign

3.1.1) Análise de Similares

Identificamos funções recorrentes em diversos acervos multimídia dedicados ao armazenamento e o compartilhamento de imagens. Entre eles, Fotolog, Flickr, UOL Foto Blog. A partir deste estudo, pudemos criar categorias funcionais e diagnosticar sua importância, de acordo com a utilização destas funções em cada um destes sites.

Análise Wireframe

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



1_ Publicidade

2_ Barra do Menu Principal:

- Retorno ao menu de raiz
- Busca dentro de todo o Blog
- Log In / Log Out
- Seleção de Língua desejada
- Help

3_ Barra de funções internas:

- Ajuda aos novos usuários
(demonstração das funções do blog)
- Aplicativos coletivos para os usuários, tais como fóruns, votações, listagem de membros

4_ Janela de exibição principal, incluindo:

- o título atribuído à imagem
- comandos de navegação entre imagens: anterior / próxima
- Imagem ampliada
- Espaço opcional para textos que acompanham a imagem

5_ Índice interativo de Imagens. Cada foto é apresentada em miniatura. O ícone selecionado corresponde à imagem que será ampliada na janela 4.

7_ Ficha com características e contatos do usuário

8_ Comentários dos visitantes sobre as imagens

9_ Tags

Análise Wireframe

http://www.fotolog.com.br/freesweare/

The wireframe shows a user profile page on Fotolog. It includes a top navigation bar (1), a main menu (2), and a secondary navigation bar (3). A promotional banner (4) is at the top. The profile section (7) shows the user's name 'freesweare', location 'Born Northrhine-Westphale, Germany', and contact info. A 'Recent Photos' section (5) displays a grid of photo thumbnails. The main image area (4) features a large photo of a forest with a quote by Thoreau, a title 'in the woods we trust', and a description. A 'Guestbook Comments' section (8) shows a comment from 'charroni'. A 'Friends/Favorites' list (6) is on the right, showing other users and their profile pictures.

1_ Publicidade

2_ Barra do Menu Principal:

- Retorno ao menu de raiz
- Busca dentro de todo o Blog
- Log In / Log Out
- Seleção de Língua desejada
- Help

3_ Barra de funções internas:

- Ajuda aos novos usuários (demonstração das funções do blog)
- Aplicativos coletivos para os usuários, tais como fóruns, votações, listagem de membros

4_ Janela de exibição principal, incluindo:

- o título atribuído à imagem
- comandos de navegação entre imagens: anterior / próxima
- Imagem ampliada
- Espaço opcional para textos que acompanham a imagem

5_ Índice interativo de Imagens. Cada foto é apresentada em miniatura. O ícone selecionado corresponde à imagem que será ampliada na janela 4.

6_ Links para outras páginas. São escolhidos pelo usuário / autor do fotolog em questão. Representados aqui por ícones de imagens contidas nos outros fotologs.

7_ Ficha com características e contatos do usuário

8_ Comentários dos visitantes sobre as imagens

105

5

ial

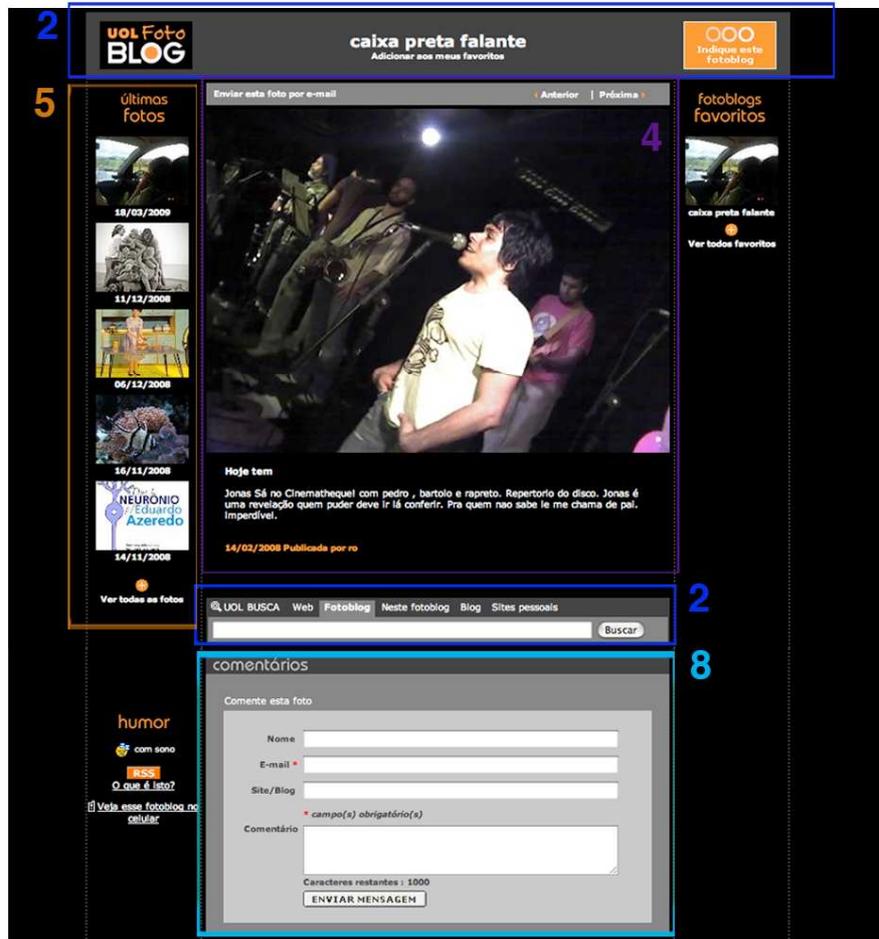
|

e pintura

o ter in pixel
lho

Análise Wireframe

http://caixafalante.nafoto.net/index.html



2_ Barra do Menu Principal:

- Retorno ao menu de raiz
- Busca dentro de todo o Blog
- Log In / Log Out
- Seleção de Língua desejada
- Help

4_ Janela de exibição principal, incluindo:

- o título atribuído à imagem
- comandos de navegação entre imagens: anterior / próxima
- Imagem ampliada
- Espaço opcional para textos que acompanham a imagem

5_ Índice interativo de Imagens. Cada foto é apresentada em miniatura. O ícone selecionado corresponde à imagem que será ampliada na janela 4.

8_ Comentários dos visitantes sobre as imagens

3.1.2) Aplicação das categorias estudadas



- 1_ título da página
- 2_ descrição do ler em pixels
- 3_ opções para setores específicos do ler in pixel
- 4_ atalho para setores principais do site da catedra
- 5_ volta ao menu da página inicial da catedra



- 1_ título da página
- 2_ descrição da galeria virtual
- 3_ acesso ao espaço de leitura e pintura
- 4_ página selecionada
- 5_ identificação dos setores do ler in pixel - função de orientação e atalho



- 1_ título da página
- 2_ identificação dos setores do ler in pixel
 - função de orientação e atalho
- 3_ botões que voltam a pagina inicial do *ler in pixel*
- 4_ ícone da imagem contida na galeria *leitura e pintura*
 - o ícone quando ativado aparece ampliado na próxima página
- 5_ título da galeria escolhida

3.2) Funções esperadas para o ler in Pixel

Barra do Menu Principal

Retorno ao menu de raiz
Busca dentro de todo o Blog
Log In / Log Out
Help

Barra de funções internas

Ajuda aos novos usuários
Aplicativos coletivos para os usuários,
tais como fóruns, votações, listagem de galerias

Janela de exibição principal

O título atribuído à galeria e à imagem
Comandos de navegação entre imagens: anterior / próxima
Imagem ampliada
Espaço para texto sobre a galeria
Espaço para textos que acompanham a imagem.

Comentários sobre a imagem

Espaço para usuários postarem comentários
Índice interativo de Imagens.
Cada foto é apresentada em miniatura.

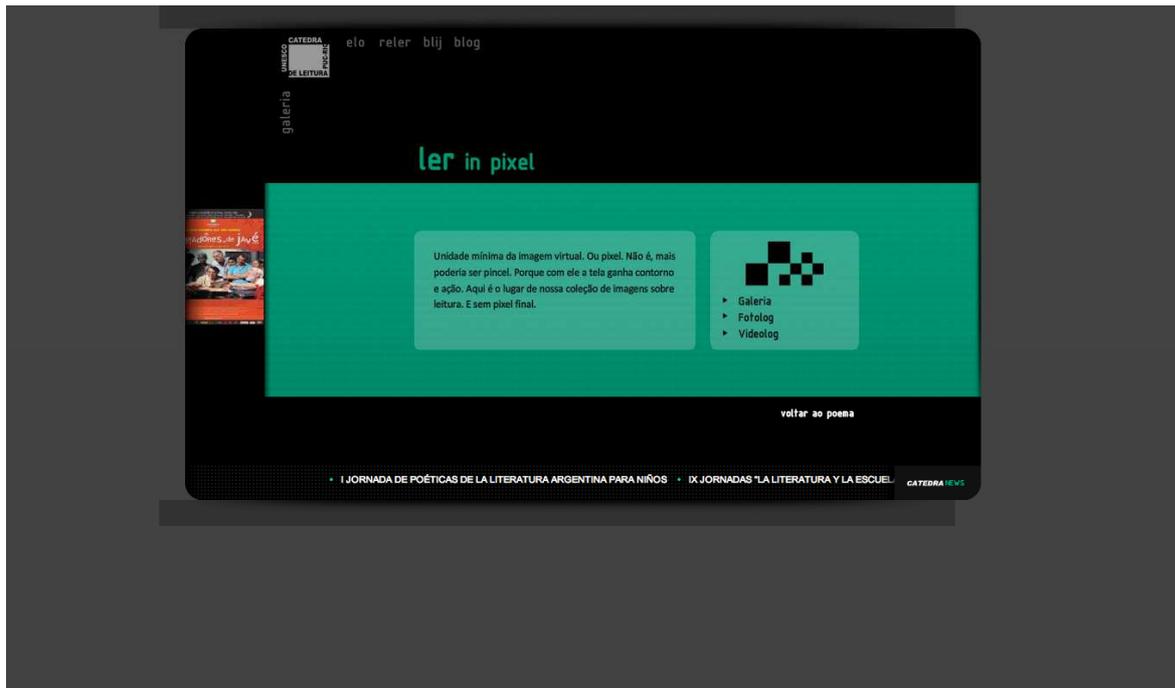
Ficha com características e contatos do usuário

3.3) Interface

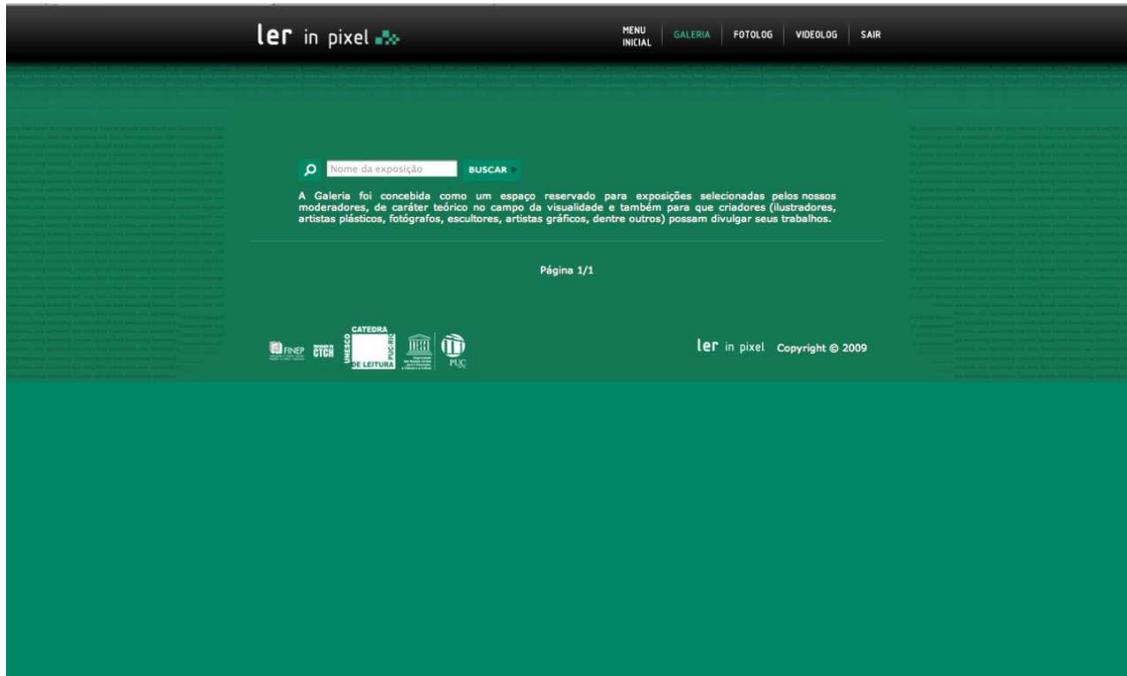
- Os usuários convidados poderão acessar através do Ler in Pixel os álbuns postados pelos outros usuários;
- Esses álbuns serão organizados por data de inclusão;
- Haverá paginação na listagem dos álbuns;
- Haverá paginação na listagem das fotos;
- As fotos poderão ser ampliadas;
- Dentro de cada álbum será informada uma ficha com as características e contatos do usuário (os campos devem estar no cadastro do Ler à Clé)
- Poderá ser postado comentário sobre as fotos;
- Busca por Álbuns, Usuários ou Fotos;

Gerenciamento de Galerias

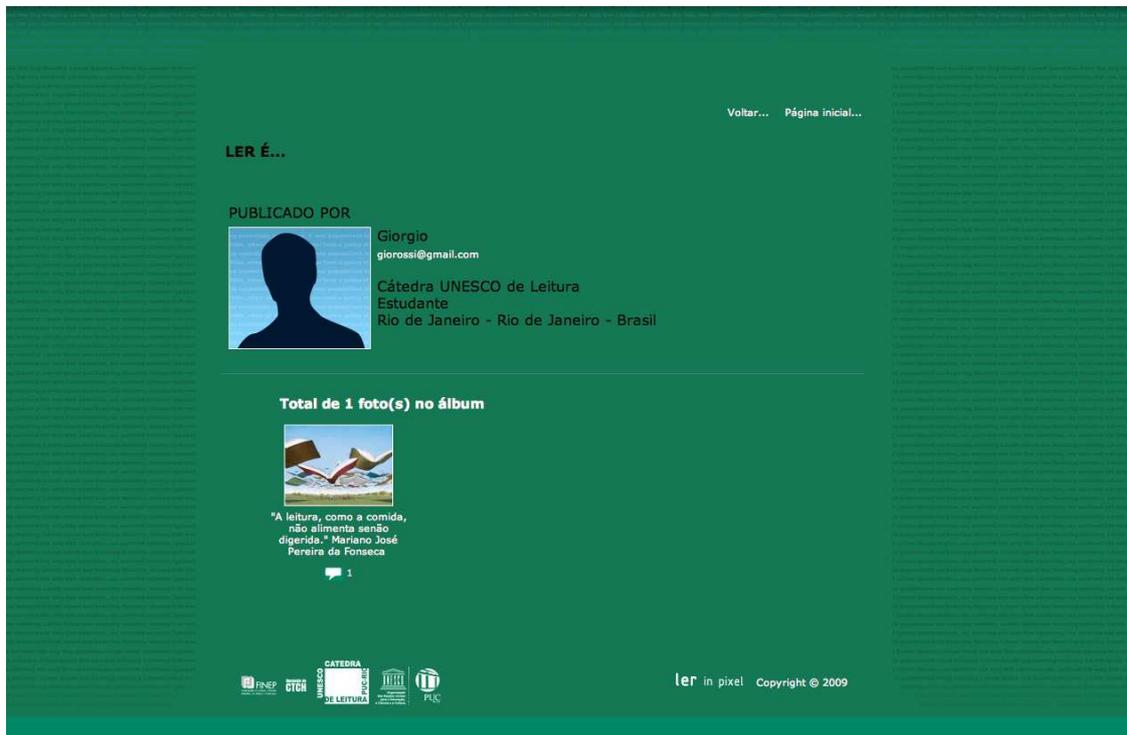
- Cada usuário, com perfil adequado, poderá gerenciar (inclusão, alteração e exclusão) seu(s):
 - Álbum (título e descrição)
 - Upload de Fotos (galeria e legenda)
 - Comentários dos usuários (exclusão)



Nova interface - Página inicial



Nova interface – Busca



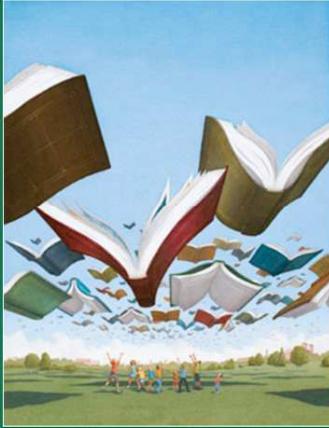
Nova interface – exemplo: Fotolog

ler in pixel 

MENU INICIAL GALERIA FOTOLOG VIDEOLOG SAIR

Escrever Comentário... Voltar... Página Inicial...

LER É...



"A leitura, como a comida, não alimenta senão digerida." Mariano José Pereira da Fonseca

1 COMENTÁRIO

Gabriel disse em 14/08/2009, SEXTA:
e digerir é o exercício filosófico de entrar na aventura que o livro te propoe.

Nova interface – exemplo: Fotolog, imagem ampliada

3.4) Exemplo de Conteúdo

Os acervos a seguir foram reunidos pelos alunos e professores do LadeH, e serão disponibilizados em breve no novo Ler In Pixel:

Natasha Gompers

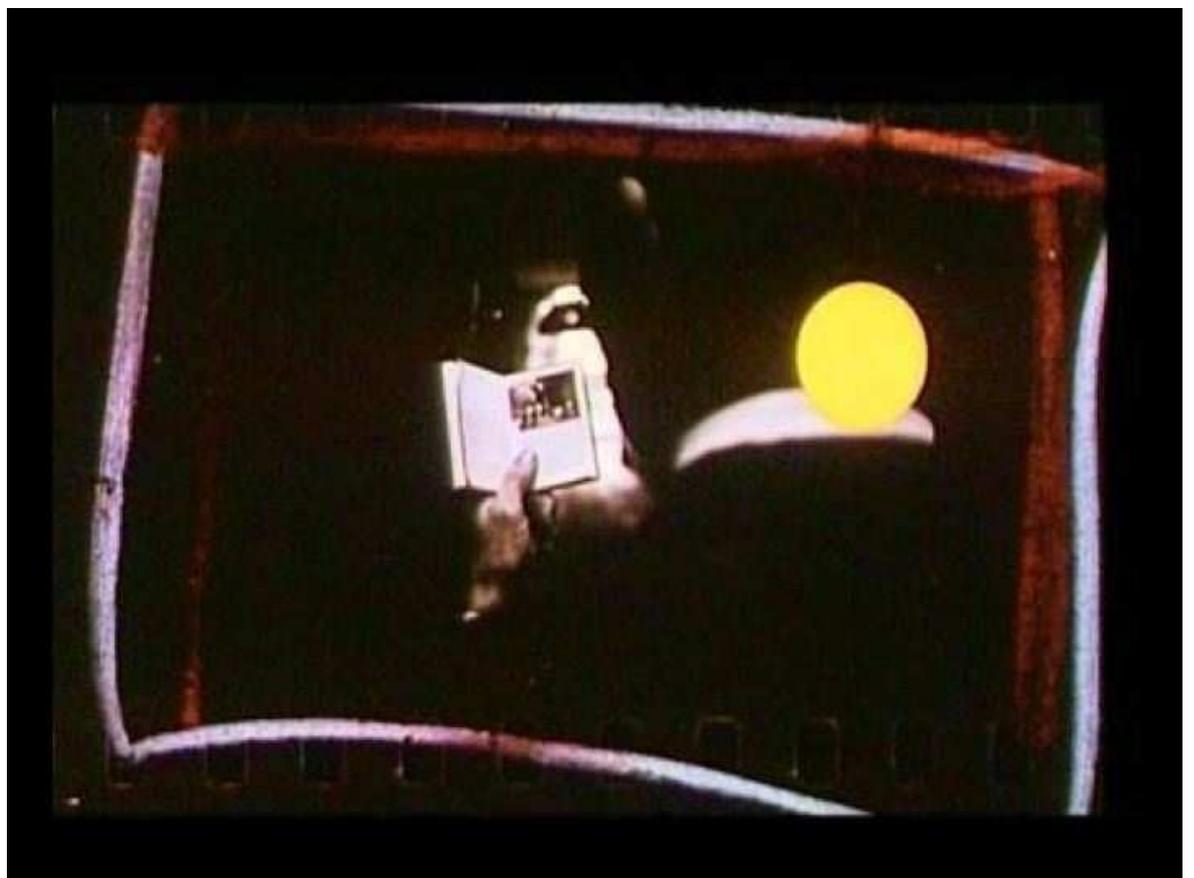
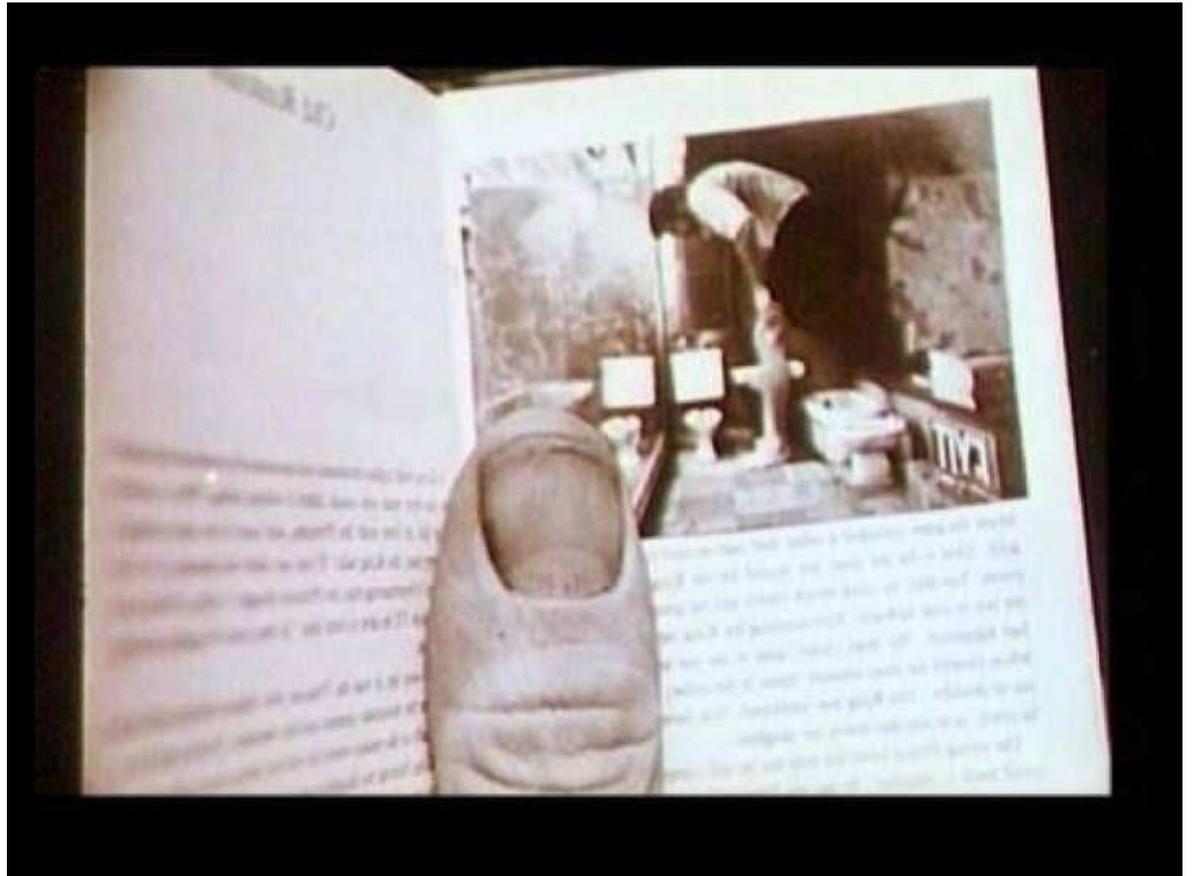
Galeria "Contact 1"

Essas imagens constituem frames dos estudos do fotógrafo americano Duane Michals, da série de vídeos *Contact*. No seu trabalho com fotografia, ele explora sequências de imagens que formam narrações e acontecimentos instigantes para atrair o observador. As imagens dessa sequência se relacionam com a leitura, pois este é um processo aberto, que permite que uma história nunca termine em si, mas leve o leitor a descobrir novas histórias. As fotos mostram que podemos ultrapassar os limites da imagem e a leitura, através do objeto livro, também não possui limites estabelecidos. O observador descobre elementos por conta própria, assim como na leitura, em que cada leitor pode construir suas próprias interpretações.

Referência: Livro das perguntas da Cosac Naify. Pablo Neruda / Tradução: Ferreira Gullar









Natasha Gompers

Galeria "Contact 2"

Esta é uma outra sequência de imagens do fotógrafo americano Duane Michals, da série de vídeos *Contacts*. O conjunto dessas imagens traduz a leitura através da experiência. A imaginação não se restringindo ao livro, mas estabelecendo relações com o mundo, sendo a leitura um elemento chave para a curiosidade e o desenvolvimento pessoal.

Referência: Duane Michals da Thames & Hudson









Natasha Gompers

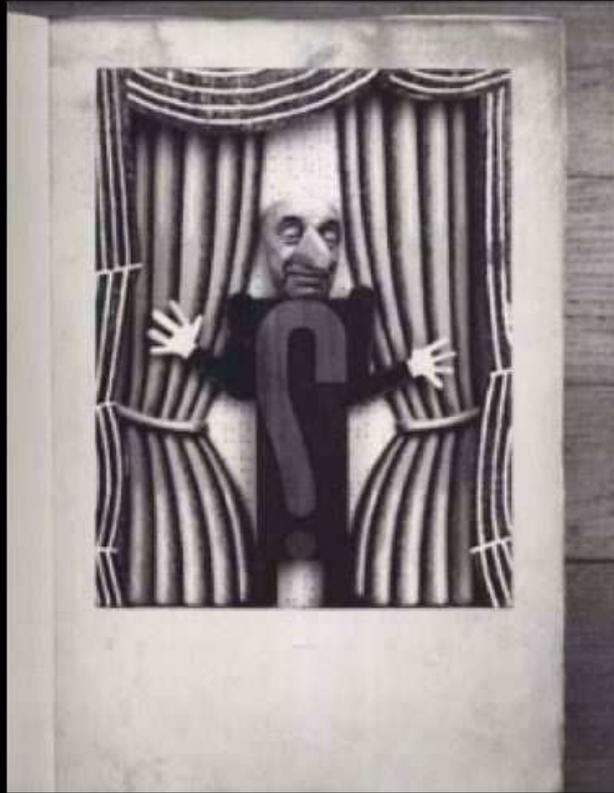
Galeria "Livro das perguntas"

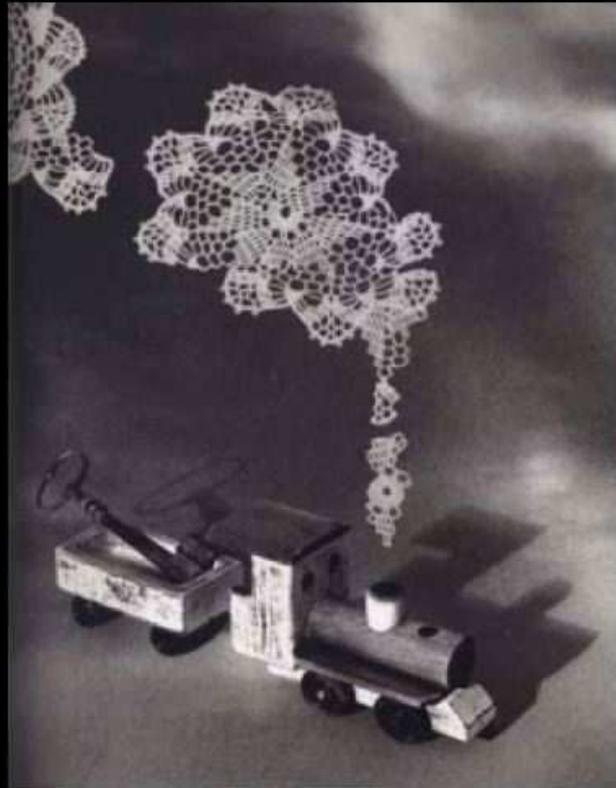
A sequência são imagens do *Livro das perguntas*, com os poemas de Pablo Neruda, tradução Ferreira Gullar e Ilustração de Isidro Ferrer. O trabalho das ilustrações se expressa de forma sensível, ultrapassando o plano lógico e permitindo diversos sentidos para o leitor. O conjunto dessas imagens traduz a nossa relação com o livro e o universo que podemos explorar no seu conteúdo.

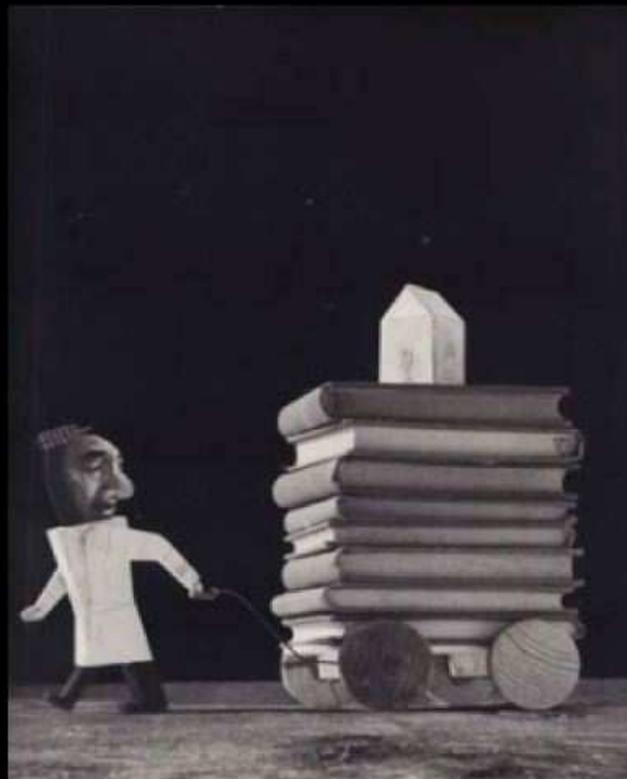
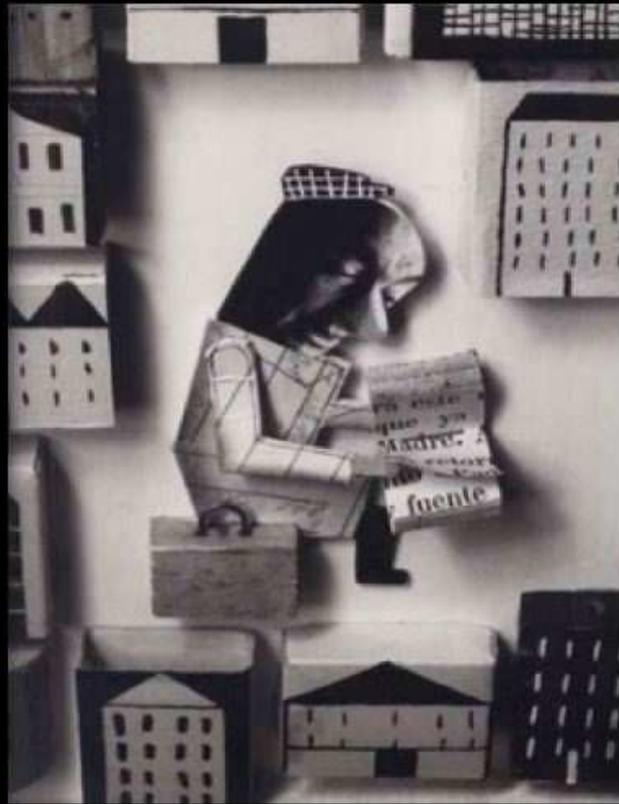
Referência: Duane Michals da Thames & Hudson

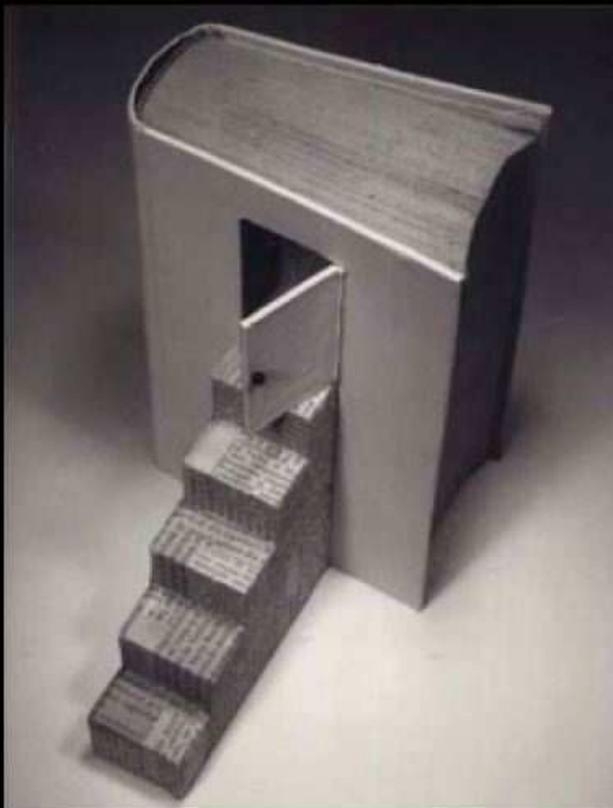












Rian Rezende

Galeria "Lendo promessas"

As imagens são do mundo todo e a realidade também. Segundo dados da Unesco, 776 milhões de cidadãos não têm acesso à leitura e à escrita, dos quais dois terços são mulheres. Porém, mesmo que muitas vezes eles tenham que ler promessas, isso não anula a vontade e o desejo dessas pessoas.





Foto 2: morador de Taipei (Taiwan) lendo através de facho de luz em seu porão
Crédito: Wayne Method



Foto 1: morador de rua lendo na calçada - São Francisco - EUA.
Crédito: Franco Polini



Foto 3: morador de rua lendo panfleto de candidato - Manila - Filipinas.
Crédito: Jobarracuda

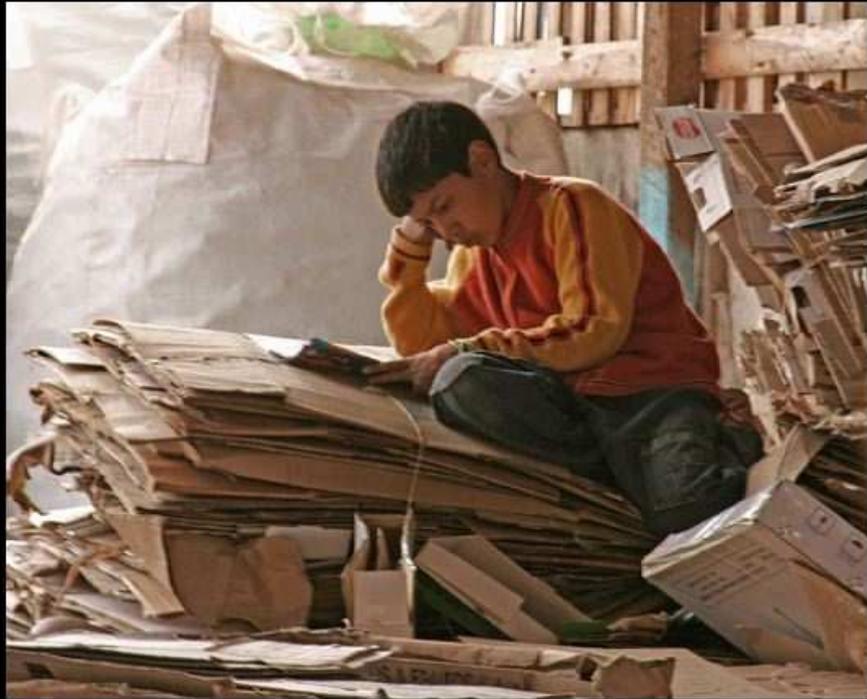


Foto 4: garoto chileno lendo em cooperativa de lixo - Puerto Alto -Chile.
Crédito: Nikka Melt



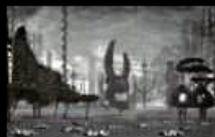
Foto 5: Morador de rua lendo caderno da sociedade de um jornal de Fortaleza – CE.
Crédito: Denise Mustafá

Lívia Câmara

Galeria "Sodoma e Gomorra"

Alessandro Bavari é um artista plástico e também fotógrafo que se apropria dos recursos digitais voltados para a edição de imagens para criar e recriar ambientes e personagens surrealistas. Neste ensaio, Alessandro interpreta visualmente as cidades bíblicas Sodoma e Gomorra, descritas no livro do Gênesis. Nessas cidades, onde a perversão e a imoralidade eram consideradas virtuosas, Bavari enxerga um enorme potencial de desdobramentos imaginativos a partir da leitura. Cada imagem é um resultado da fusão de centenas de fotografias registradas ao longo da sua vida.

Referência: Site de Alessandro Bavari <http://www.alessandrobavari.com>



Cidade de Gomorra



Uma jovem garota



Incesto entre gêmeos



Lagartos sugando leite da mãe



Cidade de Sodoma



O portal

Pedro Palhano

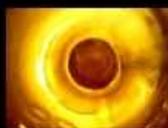
Galeria "Macro"

Fotos tiradas pelo aluno de graduação de Comunicação Visual da PUC-Rio Pedro Palhano de Oliveira para a disciplina, eletiva, "Foto Digital" lecionada pelo professor Rudi Santos. Essas são fotografias macro e não foram manipuladas digitalmente.

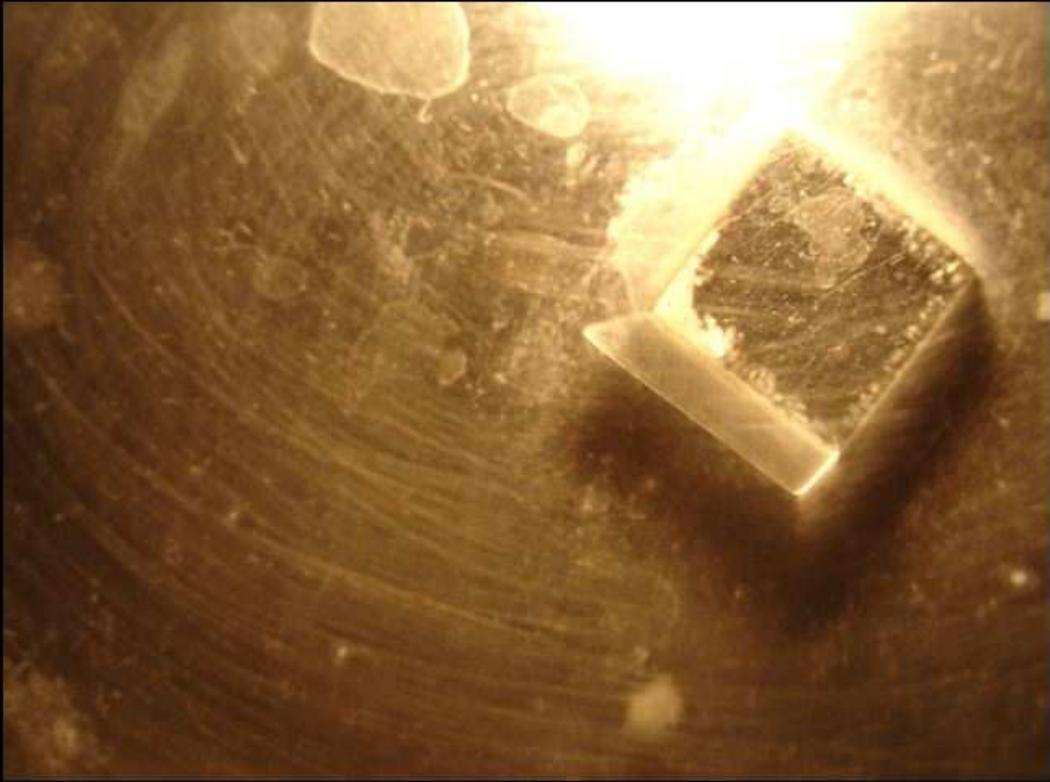
Proponho que se faça uma atividade. Diga da onde ou do que são essas imagens e ao que te remete, com o que se parece ou assemelha. Lembra alguma coisa?

Dentro de algumas semanas será escrito o que é e como foram tiradas essas fotos.

Boa sorte!









Eliane Garcia

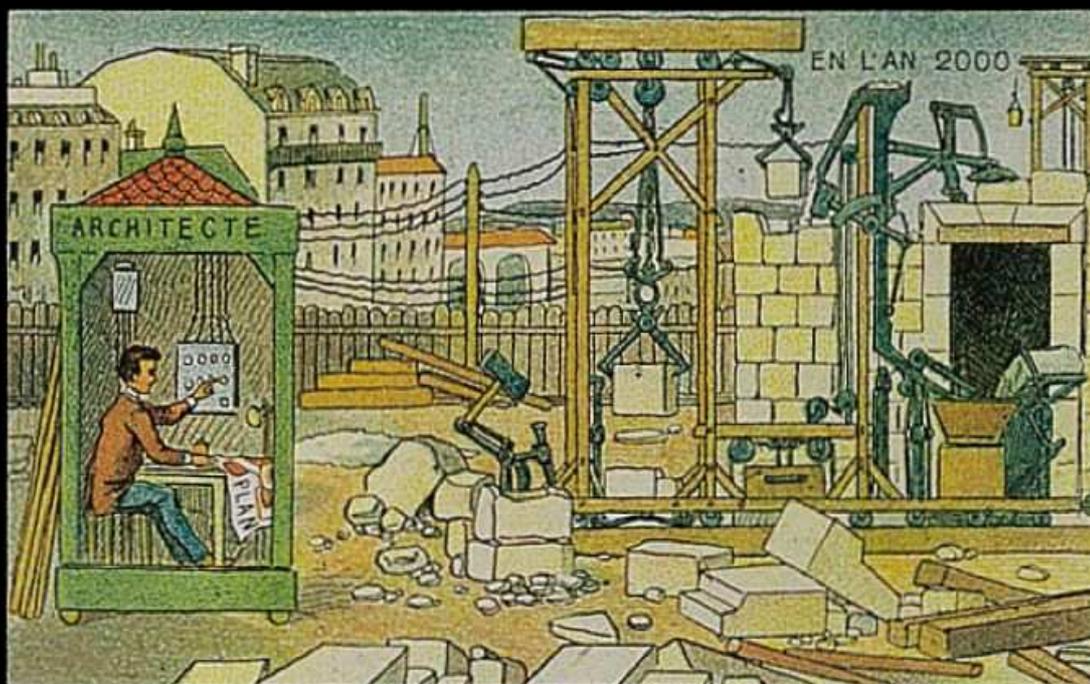
Galeria "90 anos depois..."

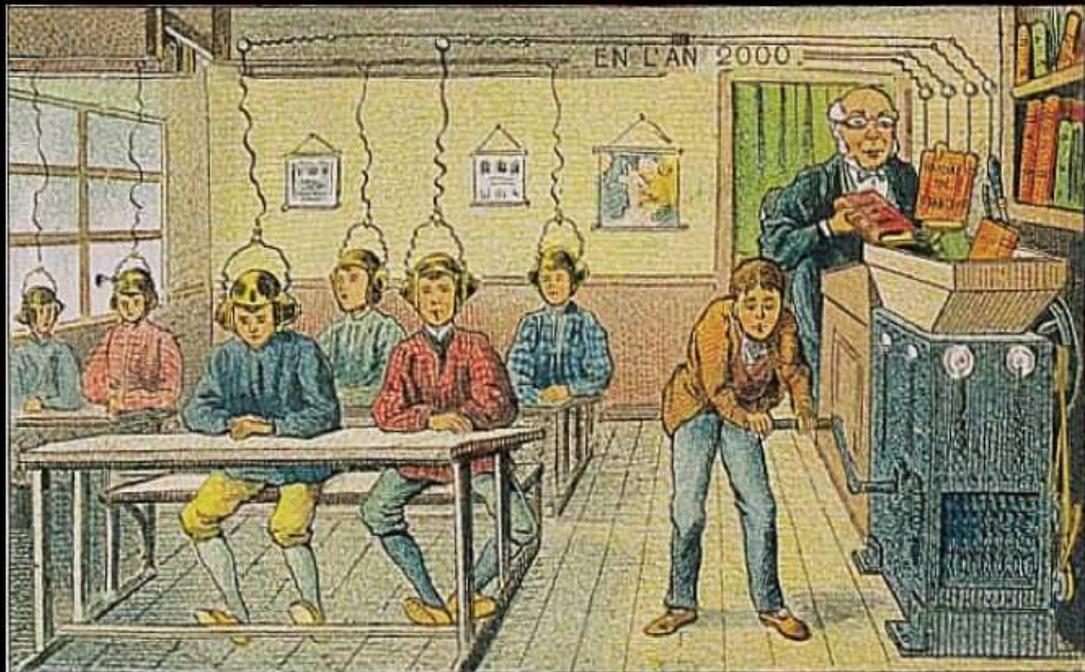
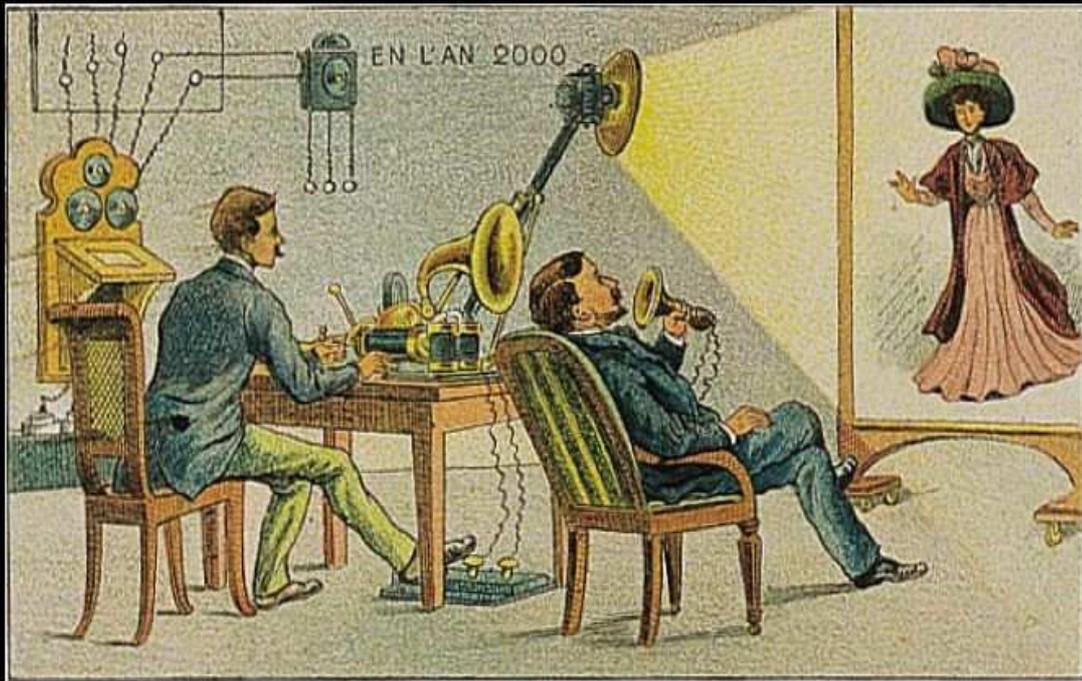
A exposição Visions de l'an 2000, da Biblioteca Nacional Francesa, mostra como o artista Villemard representou, em 1910, o que seria do mundo em 2000.

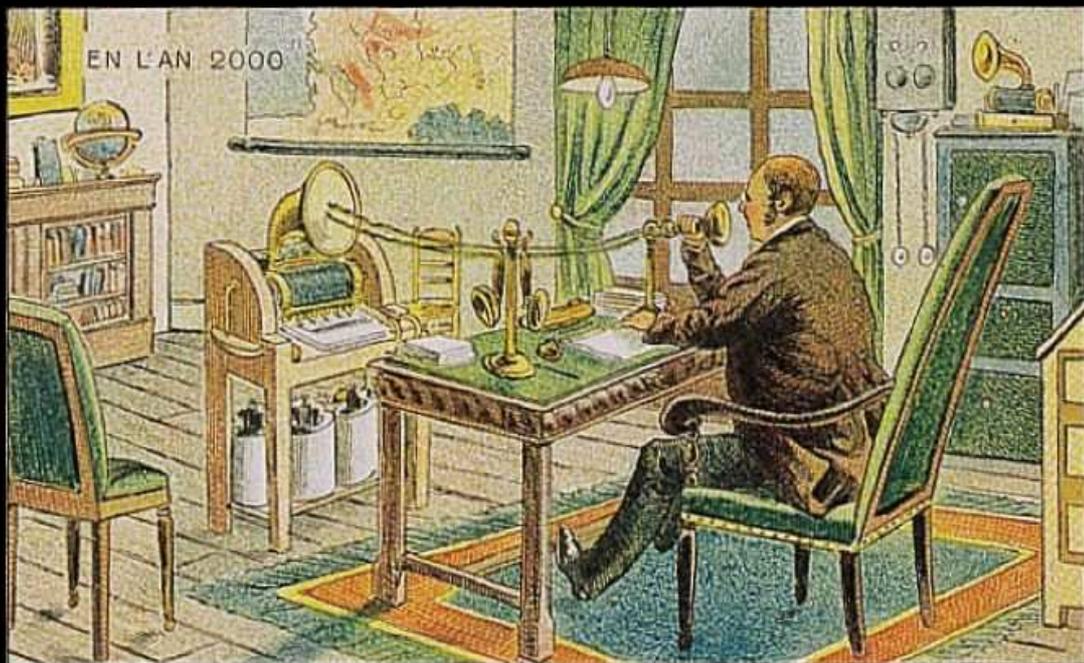
Essas imagens antecederam o surgimento do gênero literário de ficção científica (scientifiction) cunhado em 1923, por Hugo Gernsback: "é o tipo de história já escrito por Julio Verne, H. G. Wells e Edgar Allan Poe, uma mistura romântica de fatos científicos e visão profética", disse Gernsback.

Tecnologia a serviço da comunicação, do transporte e do conhecimento. Santos Dumont voou pela primeira vez em 1901, e a conquista dos ares reflete-se em muitas das obras de Villemard. A revolução industrial também ecoa nas peças, com máquinas substituindo o homem no trabalho e facilitando o seu cotidiano. Duas gravuras se destacam por extravasarem desses contextos: À l'École apresenta uma espécie de teletransporte consubstanciado de conhecimento, uma máquina de transmissão de saber; Une Curiosité sugere como o futuro verá o passado, tendo o cavalo como relíquia, longe do seu uso como força de trabalho ou meio de transporte daqueles dias.

Alguém arrisca dizer como serão as coisas daqui a 90 anos?







Marcelus Gaio

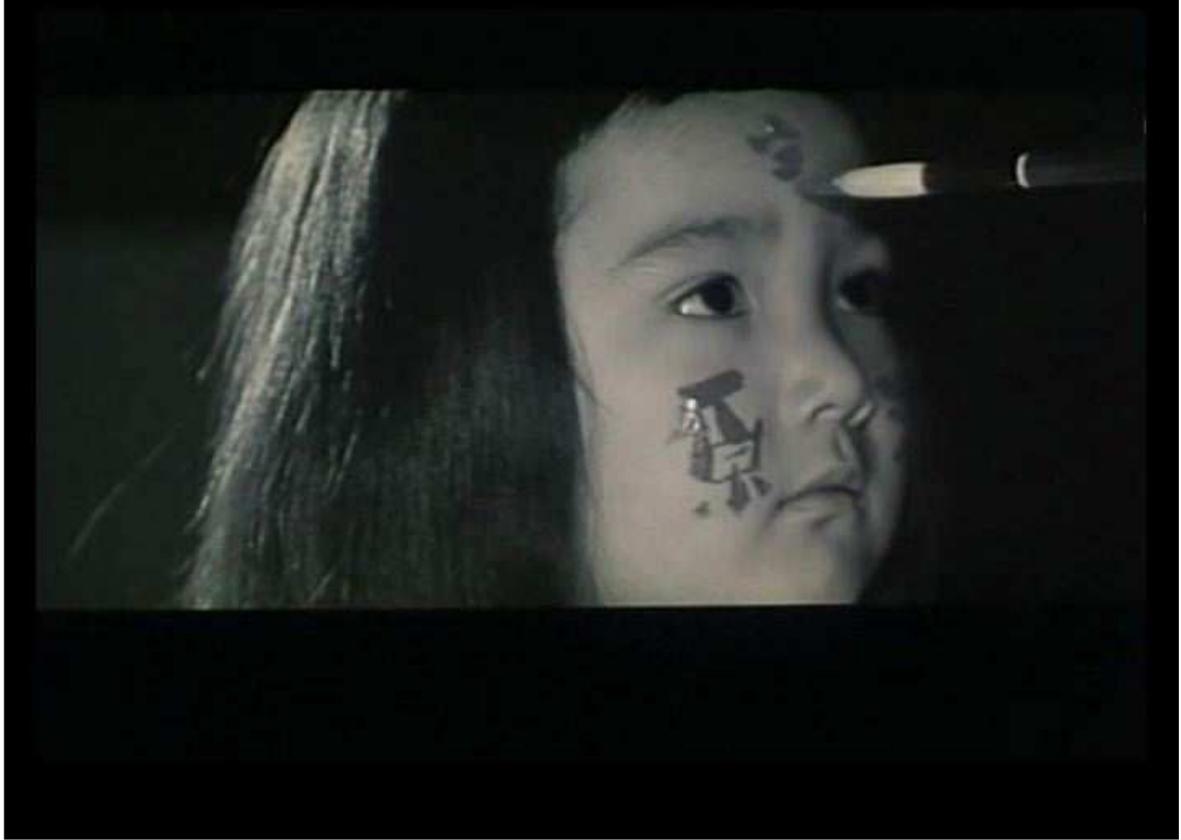
Galeria "O livro de cabeceira"

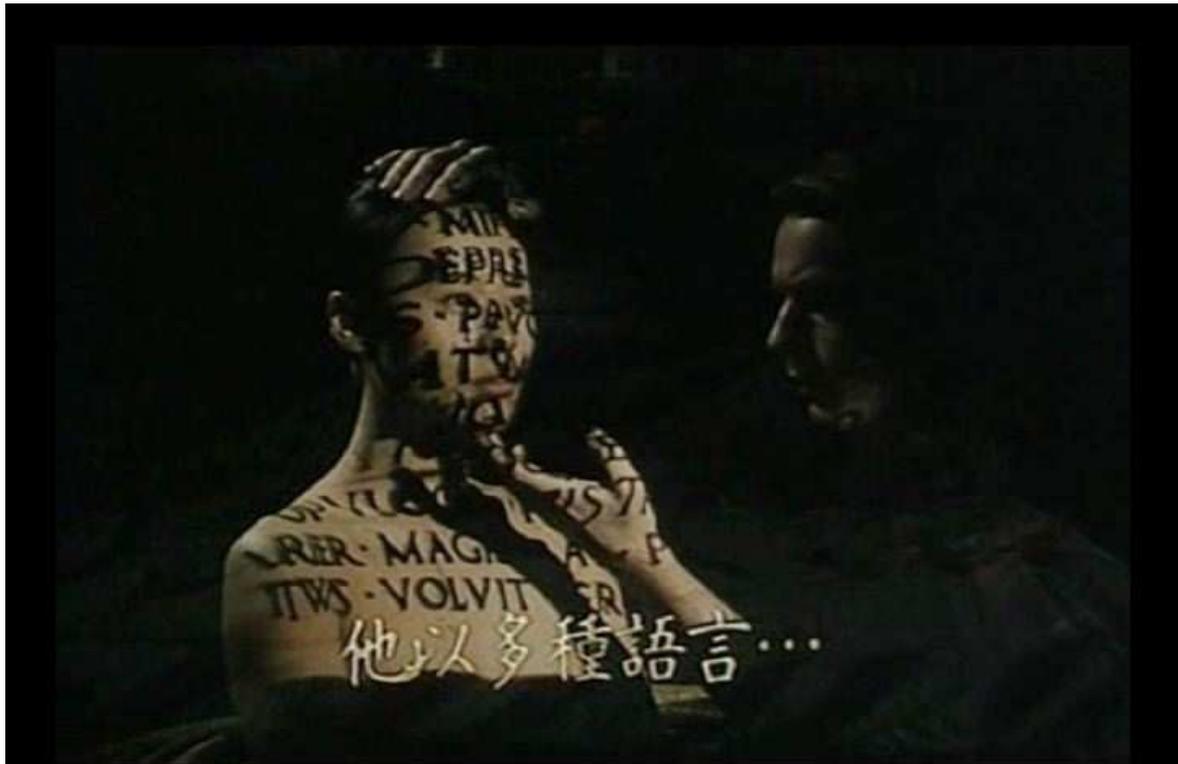
Peter Greenaway é pintor, cineasta, artista multimídia e escritor mundialmente famoso. É recorrente em sua obra a simultaneidade de estilos narrativos e estéticos assim como de símbolos. Em "O Livro de Cabeceira", filme de 1996, Greenaway trabalha com diferentes níveis de simultaneidade, aplicando textos sobre os corpos das personagens de variadas formas: projeção, pintura, sobreposição. Também na narrativa a sobreposição textual é constante. O cineasta aplica textos e imagens no quadro fílmico simultaneamente, proporcionando ao espectador vários níveis de leitura, tanto textual quanto imagética.





跟財富有什麼關係?
Clear Living





Júlia Lacerda

Galeria "Hayao Miyazaki"

Hayao Miyazaki é conhecido mundialmente como o maior criador de animação japonesa para o cinema. Ele escreveu, desenhou e dirigiu, inúmeras animações, mas de sua autoria são maravilhosos 9 longa-metragens. São animações, em sua maioria, com uma leitura de mundo voltada para a visão das crianças, por isso as aventuras, as experiências, os ritos de passagem e até as escolhas feitas carregam tanto valor, e tornam as animações tão fantásticas.

As crianças, com sua incrível imaginação fazem com que elementos do filme tomem proporções tão grandes, que chegam a nos fazer questionar a existência do bem e do mal na animação.

As animações que aparentemente parecem infantis, são carregadas de simbolismo. Elas transportam o telespectador para novos mundos, que estão sempre interligados de alguma forma com "nosso mundo", "nossas infâncias", e que nos faz querer saber até onde as ações do personagem vão levá-lo, sem nos causar nenhuma estranheza o mundo no qual ele se encontra, mas que ainda assim é tão igual ao nosso. Esses nove longa-metragens são encantadores, e todos deveriam ver cada um deles pelo menos uma vez, e se deixar levar pelas deliciosas histórias de Hayao Miyazaki.





Tenkû no shiro Rapyuta, 1986 - em inglês: Laputa - The Castle in the Sky
Em português: Laputa - O castelo no céu



Tonari no Totoro, 1988 - em inglês: My neighbour Totoro .
Em português: Meu vizinho Totoro



Majo no takkyûbin, 1989 - em inglês: Kiki's Delivery Service .
Em português: Serviço de entregas da Kiki

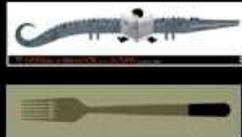


Kaze no tani no Naushika, 1984 - em inglês: Nausicaä of the Valley of Wind.
Em português: Nausica do Vale do Vento

Miguel Carvalho

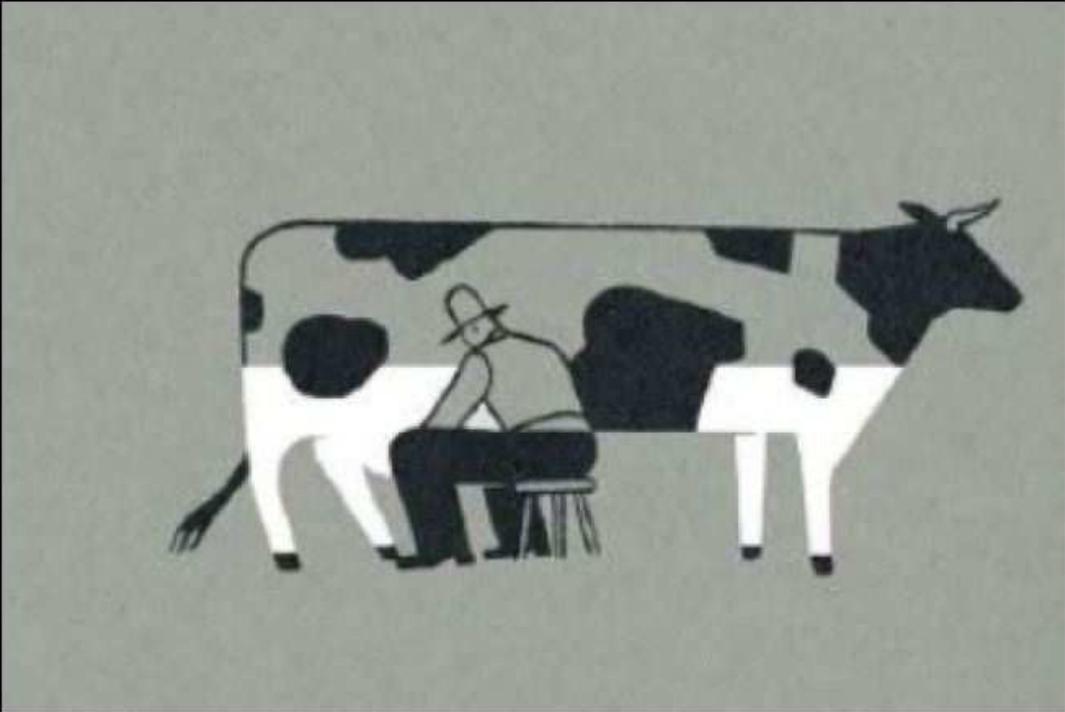
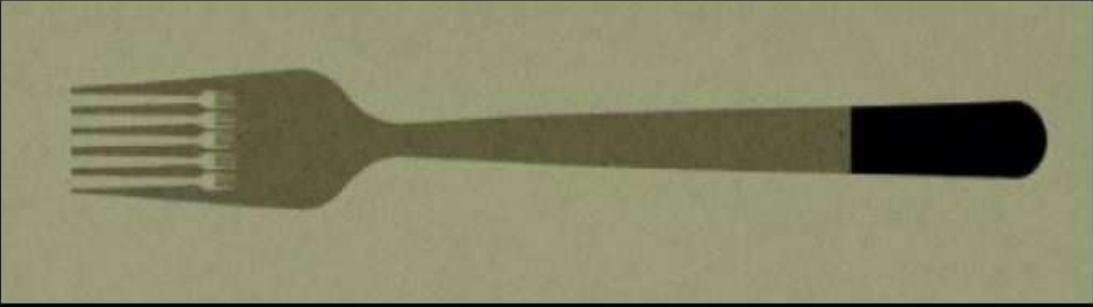
Galeria "Pablo Amargo"

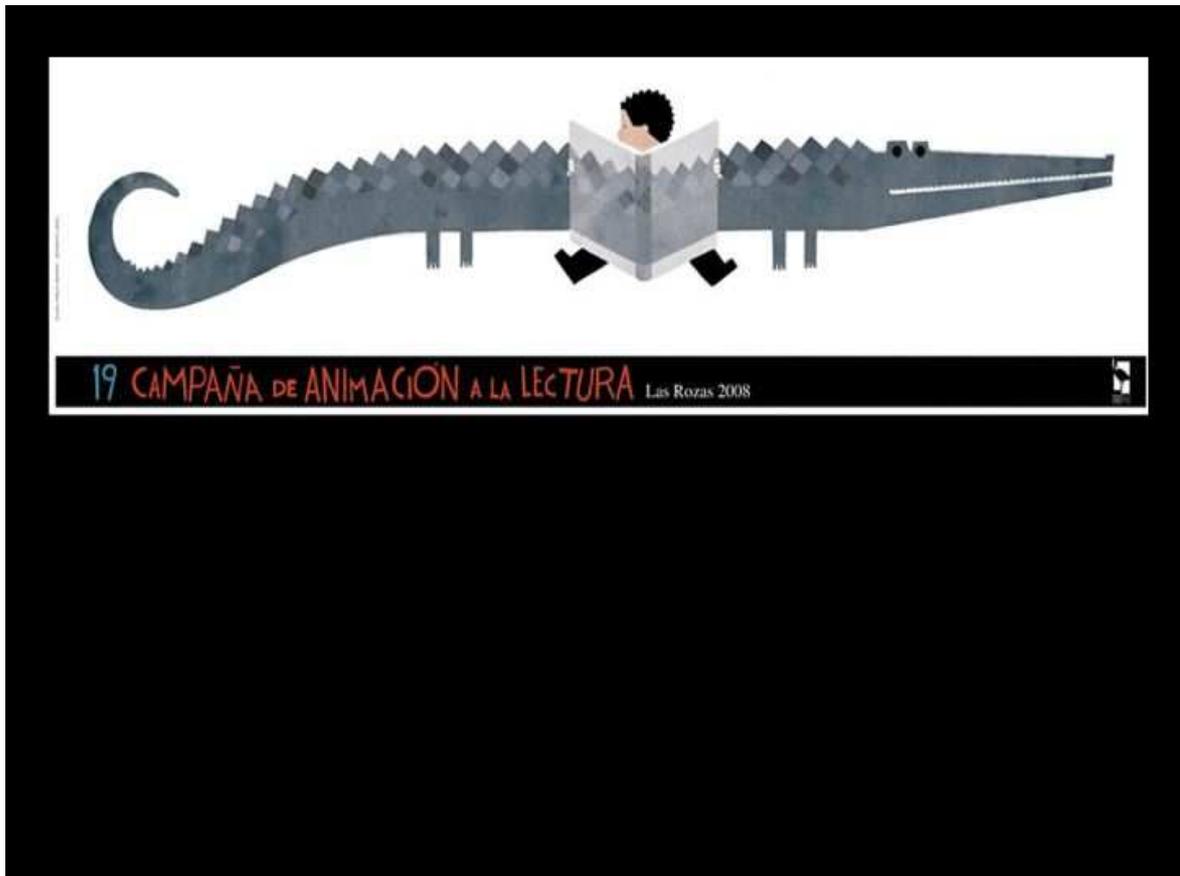
A galeria apresenta obras do artista gráfico espanhol Pablo Amargo. O motivo dessa seleção é provocar a reflexão das possibilidades de leitura e de construção da narrativa. Por vezes Pablo Amargo demonstra visualmente as infinitas possibilidades de leituras, imagens que se encaixam tão perfeitamente que encantam, sutilezas que nos surpreendem e nos sugerem diversos caminhos, brinca com figuras de linguagens de diferentes possíveis significados, histórias escondidas que nascem inesperadamente de detalhes e tantas outras delicadezas que tornam a leitura de cada ilustração um passeio imprevisível!



Si Lenin
levantara
la cabeza...







Conclusão

Seguindo a linha de pesquisa iniciada em 2008, partindo do referencial teórico oferecido pela obra de Walter Benjamin, compreendemos a grande importância dos acervos multimídia, no que diz respeito à relação entre as pessoas e a arte, no mundo contemporâneo. Como afirmara Benjamin, já na primeira metade do século XX, novas formas de reprodução da obra de arte terminam por gerar uma transformação em seu estatuto. Nos dias de hoje, a distância contemplativa entre a pessoa e a obra de arte é substituída por uma relação de interação, e a possibilidade de se apropriar, através dos recursos digitais, de uma imagem (já não mais dotada da aura definida por Benjamin, mas ainda assim repleta de significações) faz com que a pessoa que se relaciona com a arte deixe a atitude

contemplativa, interferindo nesta. A arte que não é mais distante e intocável, mas ganha novos significados a partir das ações dos “usuários” que nela intervêm, ou que simplesmente decidem se apropriar destas e expô-las em uma galeria pessoal, de acordo com critérios de seleção próprios.

O processo de análise de redes sociais de fotosharing e video sharing foi bastante rico no sentido de evidenciar a pluralidade de funções possibilitada pela rede e os recursos digitais contemporâneos. A experiência de relacionamento entre os usuários destas redes confirma a eficácia deste tipo de portal multimídia, e continua apontando caminhos para a transformação da relação entre o ser humano e a arte.

É notável também a ampliação do acesso das pessoas a este tipo de atividade, a partir do suporte digital.

O redesenho do site da Cátedra de Leitura da Puc-Rio, em especial do portal Ler in Pixel, permitiu um conhecimento amplo das diversas ramificações funcionais deste tipo de plataforma, bem como de suas implicações no âmbito artístico e social. Um conteúdo bastante rico vem sendo desenvolvido e em breve será disponibilizado, gerando novas possibilidades de relação entre os usuários da Cátedra. Trata-se de um acervo multimídia diferente dos estudados, por permitir o desenvolvimento de uma pesquisa comunitária (estabelecida na inter-relação dos usuários), sobre um tema bastante específico – as relações entre o conceito de leitura e as imagens.

O Projeto Personagem Brasil, que pretende desenvolver um banco de dados sobre personagens ficcionais, se apóia agora nessa experiência para a condução de sua segunda fase, como um desdobramento desses primeiros estudos.