

**PUC-Rio**

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

**CTCH** – [Centro de Teologia e Ciências Humanas](#)  
**DAD** – Departamento de Artes e Design  
**LaDeH** – Laboratório de Design de Histórias

**PERSONAGEM BRASIL**  
Acervo de Personagens Ficcioneis Brasileiros

**Nilton Gonçalves Gamba Junior**  
**Arthur Seixas De Martino**

Julho 2010

## Sumário

1. Introdução.....	03
2. Justificativa.....	04
3. Problematização.....	05
4. Objetivos Gerais da Pesquisa.....	06
5. Metodologia.....	07
6. Fluxogramas.....	09
7. Wireframes.....	12
8. Conclusão.....	17
9. Referencias.....	18

## 1. Introdução

Este projeto tem como objetivo a pesquisa sobre a criação, manutenção e acompanhamento de acervo multimídia e on-line sobre a produção brasileira de personagens ficcionais e é a continuação do projeto “Ficção Brasil”, baseado toda sua teoria e motivações iniciais nos dados coletados em tal pesquisa.

A concepção é de um acervo que dê conta do enfrentamento teórico-metodológico exposto nessa proposta e que inclua seu universo temático (produção ficcional) estruturada a partir de um de seus elementos constitutivos (personagens) dentro de um recorte cultural (produção brasileira), além de oferecer uma maior interação para usuários (comunidades) através de uma maneira diferenciada de se navegar pelo acervo (visualização de dados).

Ao se observar acervos similares como o *Wikipédia* foi possível constatar que tais atributos se completam e formam uma experiência específica aos seus usuários. Ao se construir comunidade ao redor da produção brasileira de personagens, se cria um ambiente de produção de material e moderação. Ao dar ferramentas à comunidade e um objetivo, se cria união e um *web site* que cresce junto aos seus usuários. Porém, como o site tem como objetivo servir de consulta acadêmica, planejou-se “verbetes oficiais” escritos por profissionais e estudiosos sobre o assunto e que serão produzidos paralelos aos textos do usuário.

Além dessas características, um método de interação com o site diferenciado de outros acervos pode ser visto no conceito de “coleção de figurinhas” onde o usuário veria cartelas de personagens e membros do site podendo “coleccionar” tais personagens/usuários, similar a uma lista de amigos e de favoritos. Uma ideia de “mapa interativo” também foi desenvolvida, permitindo o usuário navegar pelo site a esmo, buscando personagens em uma galáxia de verbetes (Orbitas).

## 2. Justificativa

PERSONAGEM BRASIL sedimenta a investigação teórica desenvolvida pelo LaDeH e seus pesquisadores, mas amplia também a visibilidade da atuação do Design na produção narrativa contemporânea além de atrelar tais conceitos em um ambiente que pode se mover de maneira dinâmica, com seus conceitos de comunidades de usuários. Além da veiculação do acervo e comunidade, o site contemplará também um módulo que será dedicado aos referenciais teóricos, metodologia e instrumentais projetais utilizados em sua criação por meio de “Verbetes Profissionais” sendo produzidos por estudiosos e postados pelos administradores do *web site*.

Independente da tradição de produção narrativa apartada por veículos, a contemporaneidade percebe a insuficiência dessa estratificação, ou seja, um personagem literário pode possuir representações imagéticas; tramas construídas originariamente para quadrinhos podem ser adaptadas em animações e lendas de tradição oral podem ser submetidas a transmediações inusitadas como games ou sistemas multimídia. Assim, uma nova abordagem para a narrativa pressupõe um novo modelo de taxonomia e, muito embora, os movimentos de arte e as produções culturais alternativas já propiciem – desde as rupturas do modernismo tardio – novos modelos de organização crítica, a resistência de alguns setores do mercado e de várias instâncias culturais ainda é importante. Dessa maneira, PERSONAGEM BRASIL é uma nova experiência crítica que expõe, divulga e coloca em prática essa perspectiva de pensar a experiência narrativa híbrida com uma metodologia própria.

### 3. Problematização

O dinamismo e a velocidade atreladas a profusão de produção de conteúdo multimídia geram dois problemas centrais associados aos acervos contemporâneos (Como os sistemas *Wiki*): a falta de segurança quanto a fontes das informações e a complexidade dos recursos que acaba por prejudicar uma eficácia na visibilidade dos conteúdos, somados a um ambiente preso e de difícil interação entre usuários. O conceito de *WEB 2.0* solidifica a ideia de uma segmentação e um direcionamento desses conteúdos que são o desafio central da proposta de experimentação do PERSONAGEM BRASIL.

Com o objetivo de criar e manter um acervo sobre a produção ficcional brasileira, o projeto em questão também estrutura uma resposta experimental para esses obstáculos. O recorte temático (personagem/ficção/Brasil) e todas as classificações internas dos verbetes (possibilitadas pela existência de uma editoria e projetadas pela ótica da Programação Visual) facilitarão a consulta dos conteúdos. A assinatura institucional dos verbetes e a divisão em áreas (área livre e área editorial) permitirão o convívio entre conteúdo livre e credenciado, propiciando tanto a participação do usuário/autor – vertente inexorável dos portais contemporâneos – como a utilização do acervo para pesquisa legitimada em fontes e autores seguros – demanda contemporânea do conceito de *WEB 2.0*. Isso é feito pelo processo de “Coleção de Figurinhas”, atrelando verbetes e usuários a “figurinhas” digitais que possam ser colecionadas por usuários da mesma maneira que um usuário pode ficar amigo de outro em uma rede social, além de uma maneira diferenciada de se navegar pelo próprio *web site* (O conceito de um ‘mapa orbital’)

#### 4. Objetivos Gerais da Pesquisa

Como objetivo geral essa pesquisa pretende sedimentar na organização desse acervo a metodologia de pesquisa desenvolvida nos últimos anos no LaDeh. Dar visibilidade a um enquadramento para narrativa diretamente vinculado ao campo do Design, servir a *posteriori* como uma referência para essa área de estudos, se caracterizando de fato como um objeto de pesquisa intervenção. Ser um manancial permanente e atualizável para outras pesquisas do laboratório e propor um novo lócus para emergência de discursos sobre o universo de interesse dessa área.

A concepção de um acervo que dê conta do enfrentamento teórico-metodológico exposto nessa proposta e que inclua seu universo temático (produção ficcional) estruturada a partir de um de seus elementos constitutivos (personagens) dentro de um recorte cultural (produção brasileira) e em uma versão bilíngue (português/inglês). Esse acervo terá como finalidade a consulta on-line em formato multimídia e a veiculação de conteúdo assinado pela organização como colaborações livres dos usuários.

A ideia de agregar uma comunidade virtual possibilitará uma amostragem direcionada para futuros levantamentos calcados na análise de discurso e na fabricação de verbetes e até mesmo catalogar informações de maneira dinâmica.

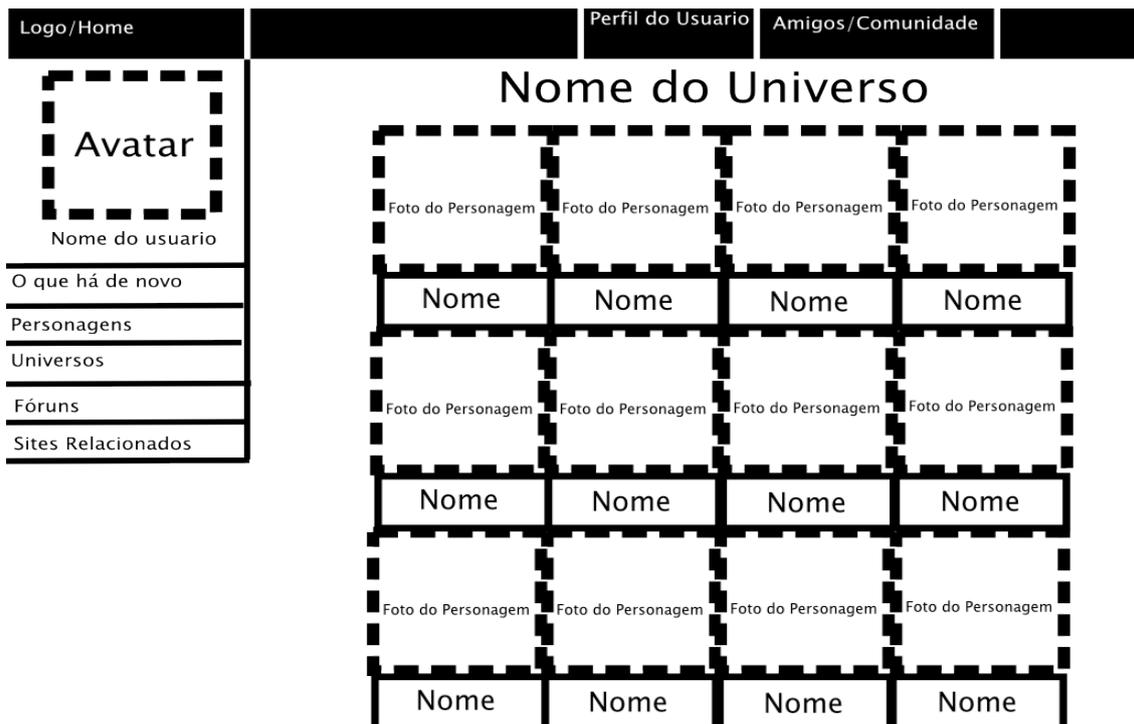
Como desdobramento futuro o site ainda permite abrigar mostras competitivas, exposições e lançamentos de produtos congêneres, além de *Alternative Reality Games (ARGs)*.

## 5. Metodologia

Observando as informações coletadas sobre acervos digitais pelos bolsistas que antecederam o projeto, foi possível observar caminhos para se criar uma maneira diferente de se procurar informações em um acervo digital, além de construir as telas e a estrutura por trás do acervo. Inicialmente, baseado em estudos básicos de ergonomia em interfaces humano/computador foi possível encontrar e estudar *web sites* de acervo de música, personagens de quadrinhos e enciclopédias digitais. Certos elementos eram recorrentes em todos os sites, e foi em cima deles que os primeiros *wireframes* foram construídos. Tais elementos consistiam de páginas editáveis, moderação emergente de membros de tais acervos e um constante fluxo de discussão que era convertido em edições de verbetes e entradas.

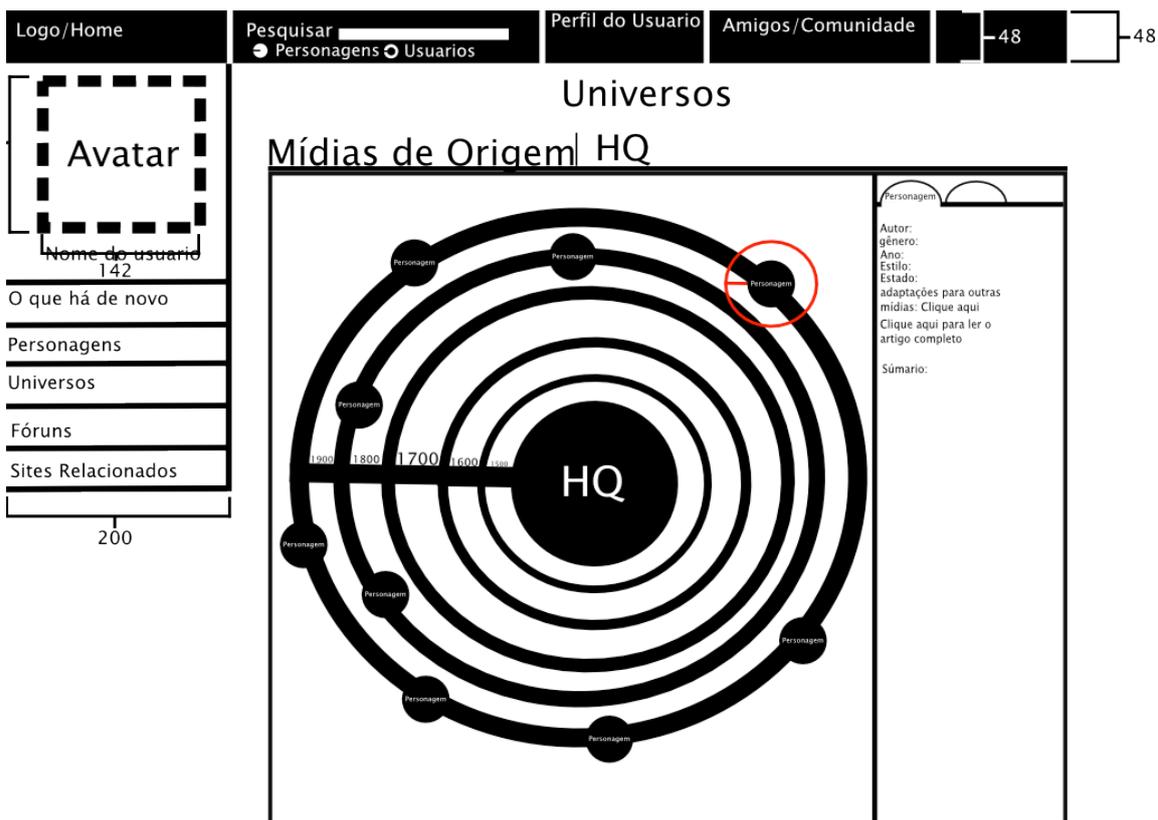
Em seguida foi pesquisado formas alternativas de se consultar um acervo digital. Vendo em diversos sites, entre eles o site oficial da *Marvel* e da *Disney* foi possível observar estruturas de conexão semelhantes a “teias” para conteúdos correlatos. Contudo, o acervo “Personagem Brasil” tem como diferencial possuir comunidades pelo próprio acervo. Então o conceito de ‘Cartelas’ e ‘Mapa astral’ foram adotados como formas inovadoras de visualização de dados.

“Cartelas” seriam pequenas fotos dos personagens e usuários do site, que poderiam ser navegadas e “coleccionadas” como em um álbum (aproximando a rede social implícita no acervo aos álbuns de figurinhas comuns no universo temático).



Exemplo de Wireframe referente as “Cartelas”

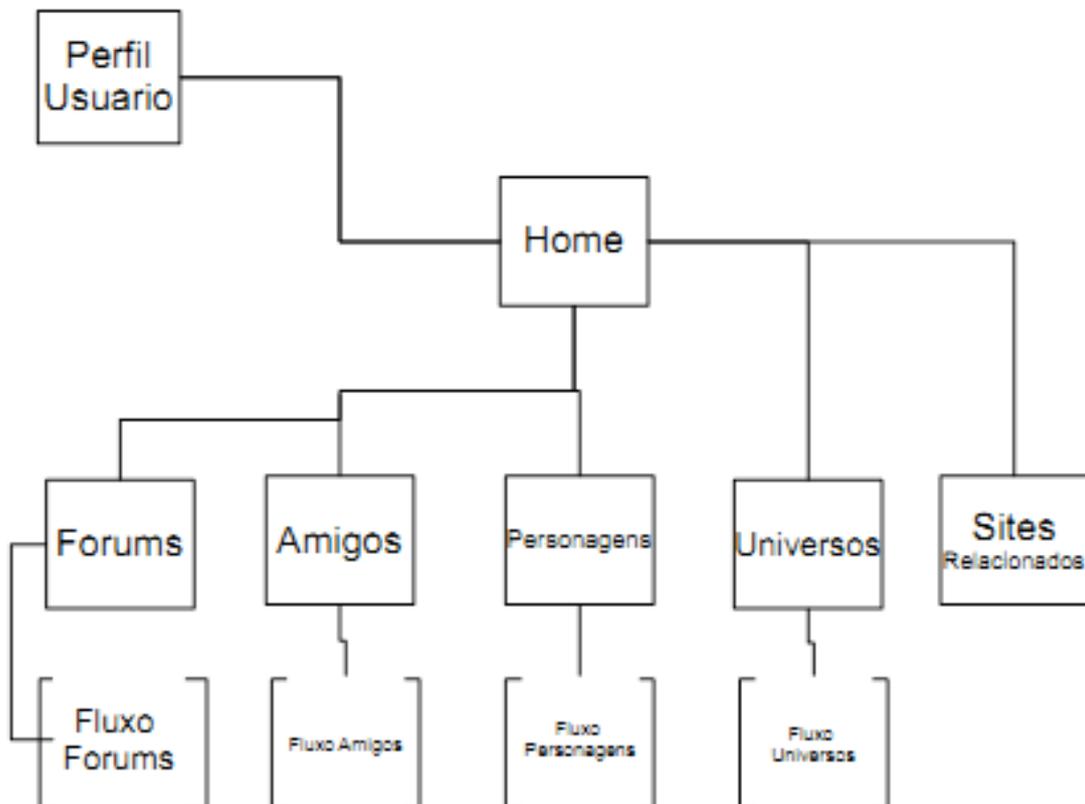
Já o conceito de 'órbitas' funcionaria com uma representação de órbitas que identificam níveis de conteúdo. Como em um mapa do sistema solar, o usuário escolheria um assunto para representar o "sol", o "cerne" da estrutura, e o banco de dados faria "planetas" ao redor desse sol que se moveriam em órbitas. Ambos estariam integrados a listas de discussões, nas abas dos verbetes associados aos personagens. Ao clicar sobre um planeta, um zoom seria feito neste e a direita na tela informações referentes ao verbete selecionado apareceriam, antecedendo o verbete em si.



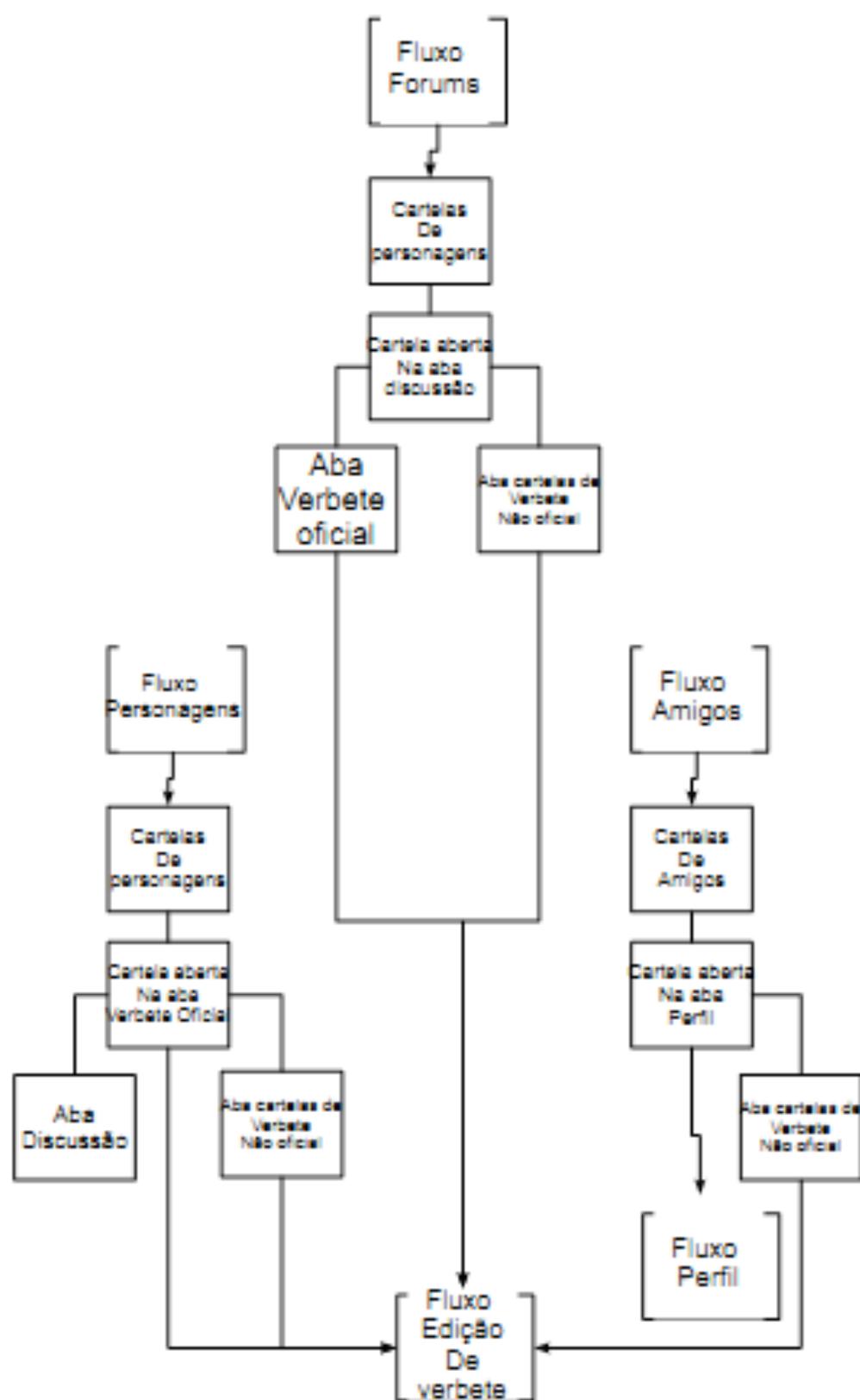
Exemplo de wireframe para as "Orbitas"

## 6. Fluxogramas

Após ter a estrutura do acervo feita em *wireframe*, foi o momento de se criar um fluxograma e apresentar ao programador encarregado do LaDeh, Bruno, e discutir com ele quais linguagens e quais metodologias poderiam ser aplicadas para a concretização do acervo. A mais viável seria aplicar a linguagem de Javascript, a mesma usada para trazer vida no acervo de projetos no site oficial do LaDeh. A seguir segue os fluxogramas criados para a comunicação.









produção.

## 7. Wireframes

Segue também os diferentes *wireframes*, no desenvolvimento que se chegou até a data limite.



*Wireframe da página inicial, cada esfera embaixo do "Destaque do Site" contém uma novidade sobre o site, e pode ser clicada pelo usuário para aparecer no "Destaque do Site" e "Texto Relacionado"*

Logo/Home

Perfil do Usuário

Amigos/Comunidade



Nome do usuário

O que há de novo

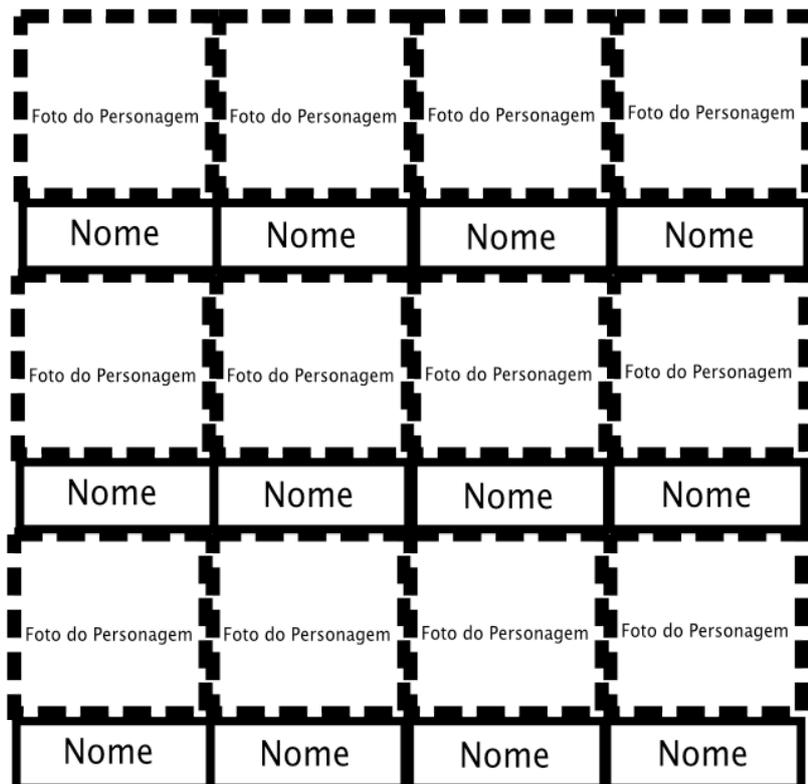
Personagens

Universos

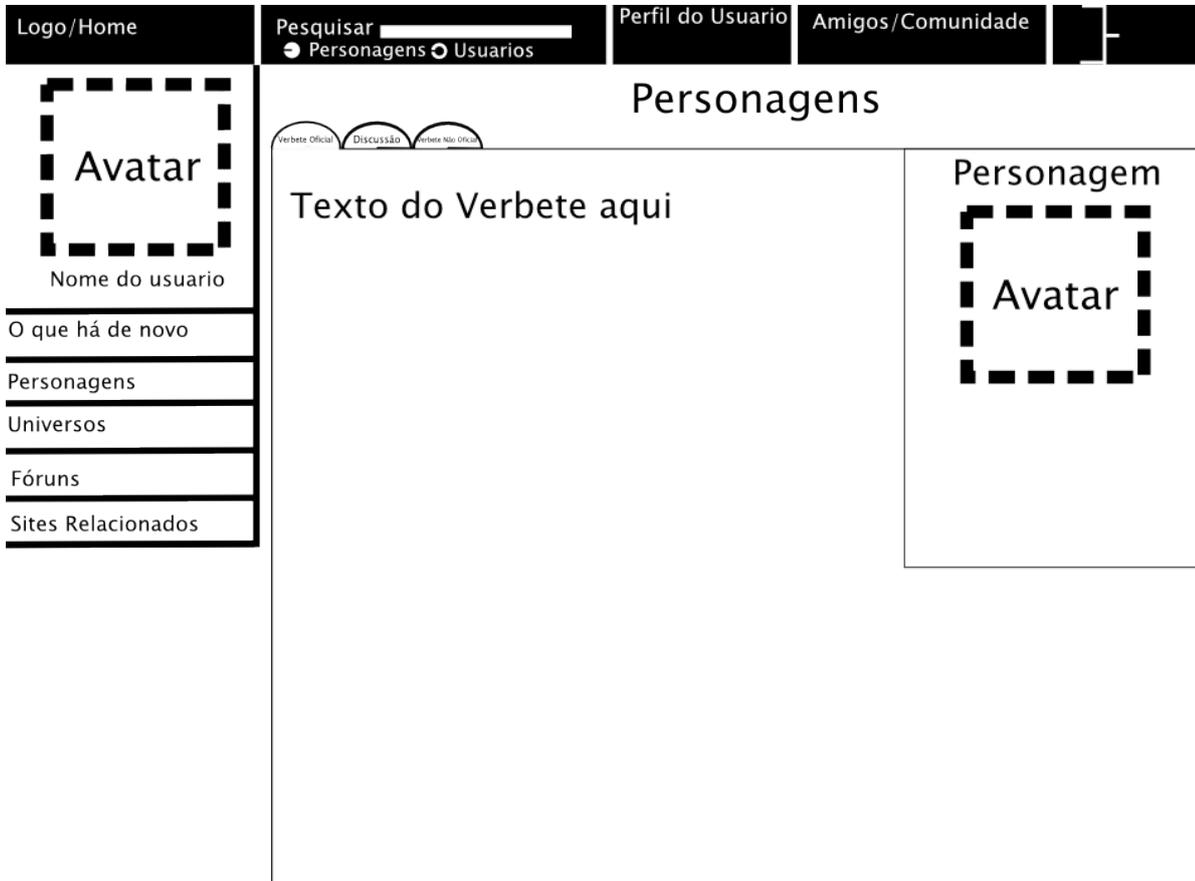
Fóruns

Sites Relacionados

## Nome do Universo



*Wireframe das Cartelas*



*Wireframe do verbete original, destaque para o sistema de abas, que permite rápido acesso a verbetes não oficiais criados por usuários e a lista de discussão*



Nome do usuario

O que há de novo

Personagens

Universos

Fóruns

Sites Relacionados

## Personagens

Verbetes Oficiais    Discussão    Verbetes Não Oficiais

	Respostas	Exibições	Última mensagem
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano
Titulo do tópico <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> <a href="#">3</a>	0	0	por Fulano

Novo Tópico      Páginas [1](#) [2](#) [3](#)

*Wireframe para listas de discussão, usando o modelo de "Lista de discussão", incomum em acervos digitais, que raramente se esforçam para ter ferramentas para comunidades*

Logo/Home

Pesquisar   
● Personagens ○ Usuarios

Perfil do Usuario

Amigos/Comunidade



Nome do usuario

O que há de novo

Personagens

Universos

Fóruns

Sites Relacionados

## Personagens

Verbetes Oficiais Discussão Verbetes Não Oficiais

Texto do Verbetes aqui

Editar

Personagem



*Versão editável do verbete oficial, para usuários criarem seus próprios verbetes*

## 8. Conclusões

A maior preocupação que o time LaDeh possuía era da viabilidade do “Mapa Orbital”, não tínhamos o conhecimento de programação para poder sequer discutir qual seria o melhor meio de produzi-lo, porém a documentação apresentada nessa etapa foi fundamental para a consultoria com um programador. Após apresentarmos os documentos a um programador ficou claro que o projeto é viável em plataformas simples de programação e pode contemplar Javascript para alguns recursos mais complexos. O sistema de cartelas também pode ser usado sem grandes problemas.

Os *Wireframes* foram essenciais para a criação do conceito de “Cartelas”. Essa forma de documentação permitiu a visibilidade por toda a equipe do LaDeh que pode sugerir e modificar vários elementos do *web site*. Os *Wireframes* foram a base para a construção de fluxogramas que serviram como documento final de comunicação, agora não apenas com a equipe de contedistas e pesquisadores do LaDeh, mas também com a equipe de programação. O processo de discussão gerou soluções e reflexões de como o projeto poderia crescer tecnicamente e em função de seus objetivos; e os *Wireframes* e o fluxogramas serviram para ver a viabilidade técnica do projeto.

Tal processo é só mais uma etapa do projeto Personagem Brasil e, paralelo às discussões sobre o possível futuro, o foco foi em preparar bases e estruturas para ser dado continuidade a nova fase de programação e testes.

## BIBLIOGRAFIA

- 1- Homepage oficial de JESSE JAMES GARRETT, website:<http://www.jjg.net/ia/visvocab/> . Acesso em 21 de maio de 2011.
- 2- Homepage oficial de ROBSON SANTOS, website: [http://www.interfaceando.com/?page\\_id=388](http://www.interfaceando.com/?page_id=388) . Acesso em 11 de Junho de 2011.
- 3- Homepage oficial de *MARVEL ENTERTAINMENT* website: [http://marvel.com/universe3zx/utility/network.htm?character\\_id=2605](http://marvel.com/universe3zx/utility/network.htm?character_id=2605) . Acesso em 14 de Setembro de 2010.
- 4- ADORNO, T. W. *A Indústria Cultural.e Sociedade*. São Paulo, Paz e Terra , 2002.
- 5- BAUDRILLARD, Jean. *Sociedade de Consumo*. São Paulo, Edições 70, 2007.
- 6- BENJAMIN, Walter *Obras Escolhidas, Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo, Editora Brasiliense, 1985.
  - *Obras Escolhidas II, Rua de Mão Única*. São Paulo, Editora Brasiliense, 1995.
  - *Obras Escolhidas III, Charles Baudelaire, Um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo, Editora Brasiliense, 1994.
- 7- BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. São Paulo: Bertrand, 1989.
- 8- LYOTARD, Jean François. *A Condição Pós-moderna*. Rio de Janeiro, José Olympio Editora, 2004.
- 9- GAGNEBIN, Jeanne M. *História e Narração em Walter Benjamin*. São Paulo, Editora Perspectiva, 2000.
- 10- REIS, Carlos e LOPES, Ana C. M. *Dicionário de Teoria Narrativa*. São Paulo, Editora Ática, 1988.