

## PERSONAGEM BRASIL

**Aluno: Arthur Seixas De Martino**  
**Orientador: Professor Gamba Junior**

### 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 ficticiais.

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).

### Objetivos

Construir “*Wireframes*” e “Fluxogramas” estruturando o acervo e a visualização de dados, além de entrar em contato com especialistas em programação para definir um método e um cronograma de trabalho para a segunda etapa.

### 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 websites 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.

Em seguida foi pesquisado formas alternativas de se consultar um acervo digital. Vendo em diversos sites, entre eles o site oficial da “Marvel”<sup>i</sup> e da “Disney”<sup>ii</sup> 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 astronômico’ foram adotados como formas inovadoras de visualização de dados.

“Cartelas” seriam pequenas fotos dos personagens e usuários do site, que poderiam ser navegadas e “colecionadas” como em um álbum (aproximando a rede social implícita no acervo aos álbuns de figurinhas comuns no universo temático). Já o ‘mapa astronômico’ 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 orbitas. Ambos estariam integrados a listas de discussões, nas abas dos verbetes associados aos personagens.

## Conclusões

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 *website*. Os *Wireframes* foram a base para a construção de fluxogramas que serviram como documento final de comunicação, agora não apenas com a equipe de conteduidistas 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.

## Referências

- 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.