

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – HAB.
PRODUÇÃO EDITORIAL**

**SITE PERPETUAR: A CINEMATECA DO CURSO DE
PRODUÇÃO EDITORIAL**

PROJETO EXPERIMENTAL DE GRADUAÇÃO

Israel Henrique Orlandi

**Santa Maria, RS, Brasil
2014**

SITE PERPETUAR: A CINEMATECA DO CURSO DE PRODUÇÃO EDITORIAL

Israel Henrique Orlandi

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social –
Habilitação: Produção Editorial, da Faculdade de Comunicação Social,
do Departamento de Ciências da Comunicação do Centro de Ciências Sociais e
Humanas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito
para a obtenção do grau de
Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.

Orientadora: Profa. Dra. Isabel Padilha Guimarães

**Santa Maria
2014**

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro De Ciências Sociais E Humanas
Departamento De Ciências Da Comunicação
Curso De Comunicação Social Hab. Produção Editorial**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova o Projeto Experimental de
Graduação

**SITE PERPETUAR: A CINEMATECA DO CURSO DE PRODUÇÃO
EDITORIAL**

elaborado por
Israel Henrique Orlandi

Como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial

COMISSÃO EXAMINADORA:

Profa. Dra. Isabel Padilha Guimarães (UFSM)
Presidente/Orientadora

Profa. Dra. Aline Dalmolin (UFSM)
Examinadora

Prof. Ms. Fernando Barbosa (UFSM)
Examinador

Santa Maria, de dezembro de 2014.

Dedico este trabalho à Zélide Orlandi, minha avó e eterna rainha!

AGRADECIMENTOS

Agradeço,

Aos meus pais Marli e Nino, pela enorme paciência e apoio dado desde minha vinda à Santa Maria no ano de 2008 para início de minha jornada acadêmica.

Aos meus irmãos e família, fontes inesgotáveis de humor e força.

À minha namorada, pelo incentivo, companheirismo e por ser exemplo de dedicação.

Aos meus colegas de UFSM, o companheirismo e união em tempos difíceis os quais todos passamos.

Aos amigos, por serem verdadeiros amigos.

Aos professores da Comunicação Social, por terem dedicação e cumplicidade para com todos alunos desta instituição;

À professora e orientadora Isabel Padilha Guimarães, pela grande capacidade e competência com que me orientou neste trabalho.

À Universidade Federal de Santa Maria, por toda estrutura e cuidado com os alunos que aqui despejam seus sonhos.

As cinematecas são dragões que protegem nossos tesouros.

Jean Cocteau

RESUMO

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social – Habilitação em
Produção Editorial do Centro de Ciências Sociais e Humana - CCSH
Universidade Federal de Santa Maria – UFSM

SITE PERPETUAR: A CINEMATECA DO CURSO DE PRODUÇÃO EDITORIAL

Autor: Israel Henrique Orlandi
Orientadora: Profa. Dra. Isabel Guimarães
Data e Local da Defesa: Santa Maria, de dezembro de 2014.

O presente trabalho apresenta a proposta de um repositório de vídeos que visa reunir o material audiovisual criado por alunos em disciplinas do curso de Produção Editorial- UFSM. Através de estudos sobre redes de construção de conteúdo, inteligência coletiva e preservação de audiovisual queremos evidenciar o quão importante é para a manutenção da história do curso, um site que seja usado como repositório audiovisual do material produzido pelos alunos do curso de Produção Editorial.

Palavras-chave: produção editorial; cinemateca; audiovisual; repositório.

ABSTRACT

Experimental Project presented at the Social Communication Course – Habilitation in Advertising from the Centre for Social Sciences and Humanities.
Federal University of Santa Maria

SITE PERPETUATING: THE CINEMATHEQUE EDITORIAL PRODUCTION

Author: Israel Henrique Orlandi

Teacher Mentor: Profa. Dra. Isabel Padilha Guimarães

Date and Place of Defense: Santa Maria, December, 2014.

This paper presents a proposal for a repository of videos that aims to bring together the audiovisual material created by students in course subjects Production Editorial- UFSM. Through studies on building content networks, collective intelligence and preservation of audiovisual want to highlight how important it is to maintain the history of the course, a site that is used as the material produced by the students of Editorial Production audiovisual repository.

Keywords: editorial production; Cinematheque; audiovisual; repository.

LISTA DE TABELA

Tabela 1 - Padrões de determinados elementos em sites.....	49
--	----

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Comparação entre a informação digital e informações em mídias físicas em 2002.....	13
Figura 2 Identificação dos alunos e ano de ingresso no curso.....	31
Figura 3 Disciplinas de audiovisual como fator importante de escolha do curso e disciplina em que foi criado algum produto audiovisual.....	32
Figura 4 Número de obras, audiovisuais feitos em grupos e a organização dos cargos.....	32
Figura 5 Tema dos audiovisuais e em onde se encontram os vídeos produzidos.....	33
Figura 6 Interesse sobre a formação de uma cinemateca do curso e links dos trabalhos feitos.....	33
Figura 7 PPC do curso de Produção Editorial, ano 2014.....	34
Figura 8 PPC do Curso de Produção Editorial, ano 2010 – 3º semestre.....	34
Figura 9 PPC do curso de Produção Editoria, ano 2010 – 4º semestre.....	34
Figura 10 PPC do curso de Produção Editorial, ano 2010 – 5º semestre.....	35
Figura 11 Layout da página inicial do site perpetuar.....	36
Figura 12 Logotipo do projeto.....	37
Figura 13 Cartaz elaborado por Saul Bass para o filme Um corpo que cai (Alfred Hitcoch, 1958).....	37
Figura 14 Representação do trajeto do filme até a nuvem digital.....	39
Figura 15 Utilização de tags/metadados para classificação das obras no site.....	39
Figura 16 Vídeo veiculado no canal da TV Campus no Youtube.....	40
Figura 17 Logotipo do Projeto BORA.....	41
Figura 18 Layout do site Fusca.....	43
Figura 19 Layout do site Blue bus.....	44
Figura 20 Layout do site Vodo.....	44
Figura 21 Esquema de hierarquização do site e os rótulos utilizados.....	45
Figura 22 Estrutura hierárquica da página cinemateca divida por níveis de profundidade...	47
Figura 23 Identificação do <i>breadcrumb</i> em nosso site.....	47
Figura 24 Demonstração da utilização de <i>breadcrumbs</i>	48
Figura 25 Mapa de navegação através do <i>breadcrumbs</i>	48
Figura 26 Representaçãoda organização e padrão da interface de sites.....	49
Figura 27 Família tipográfica utilizada nas peças gráficas do site.....	50
Figura 28 Demonstração de funcionamento da função <i>roll-over</i>	50

Figura 29 <i>Call action</i> representada pela caixa azul no slide da home.....	51
Figura 30 Painel de configuração do CSS.....	52
Figura 31 Painel de controle do Perpetuar – <i>CMS,wordpress</i>	52
Figura 32 Painel de instalação do <i>CMS Wordpress</i>	53
Figura 33 Visualização do <i>plugin</i>	54

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. OBJETIVOS	16
1.1 Gerais	16
1.2 Específicos	16
2. PRESERVAÇÃO AUDIOVISUAL	19
2.1 Utilização da internet e da cultura da participação para a preservação audiovisual .	19
2.2 Breve histórico da preservação do audiovisual e os desafios na atualidade	23
3. METODOLOGIA	30
4. SITE PERPETUAR	36
4.1 Composição do site	38
4.1.1 Cinemateca	38
4.1.2 Universo da Leitura	40
4.1.3 BORA.....	41
4.1.4 Home	41
4.1.5 Tutoriais	42
4.2 Recursos para a realização do site <i>Perpetuar</i>	42
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59

INTRODUÇÃO

Com o passar dos séculos, a humanidade foi alterando a forma de memorizar e de repassar suas heranças de reminiscências. Uma das primeiras formas de transpor os saberes de uma pessoa a outra foi a forma oral; as histórias, contos e relatos eram passados de geração para geração (havia muitas alterações devido às intervenções da memória humana e bem como o próprio imaginar de cada interlocutor). Com a invenção da escrita houve uma fidedignidade maior se comparado com a forma de repasse oral, visto que o papel poderia ser guardado em segurança logo após ser grafado e seus signos seriam preservados com maior cuidado. Como sugere Bergson (1999 apud CARELI, PICKLER, MONTEIRO, 2006, p.8) “De fato, a tecnologia escrita potencializou a relação do tempo com a acumulação e preservação do signo”. Neste sentido, as formas como guardamos as informações mudaram. Os meios digitais que são usados para arquivar possibilitaram números impressionantes. A quantidade de informação registrada nestes meios estaria em torno de 18 exabytes, três vezes e meia mais que a informação registrada em mídias tradicionais como livros, revistas e jornais. Tendo por base de comparação que cinco exabytes seriam equivalentes a 500 mil bibliotecas do Congresso Americano – a maior do mundo. (LYMAN , VARIAN, 2003, p.1).

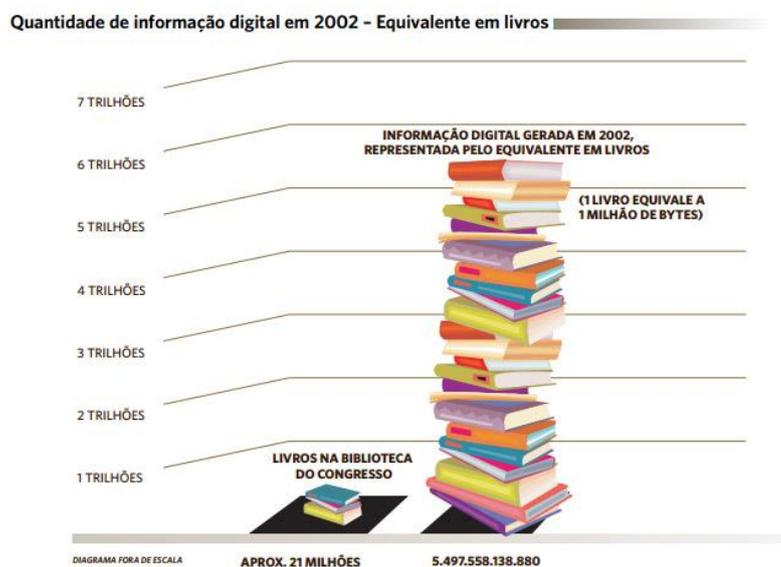


Figura 1 – Comparação entre a informação digital e informações em mídias físicas no ano de 2002.

Fonte: AMPAS, 2009, p.12

Segundo Burgess e Green (2009, p.119), há uma forte corrente nostálgica e de cunho preservativo da história audiovisual mundial acontecendo na rede mundial de computadores,

como por exemplo, as grandes corporações e produtoras cinematográficas que disponibilizam seus arquivos, gratuitamente, na rede social digital youtube.

Concordamos com Lévy (1998, p.97), no que diz respeito à memória no ciberespaço, pois ela estaria mais ligada à criação simbólica do que à preservação do conteúdo, o internauta teria muitas sensações, interpretações do acervo do site e atuaria diretamente nela, bem como outros usuários. “(...) o novo espaço de signos será sensível, ativo, inteligente, a serviço de seus exploradores.”

E é nesse tocante que nosso projeto experimental terá ênfase, ao agrupar e classificar, em um repositório de vídeos na internet, a produção audiovisual do curso de Produção Editorial – Comunicação Social da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Utilizaremos como meio para desenvolvimento do repositório, a internet, com a divulgação dos vídeos produzidos para além das fronteiras da cidade de Santa Maria. Ao observar a grande participação dos universitários na web, acreditamos que a criação do site poderá servir para tornar mais conhecidos os vídeos, produzidos pelos alunos, que poderão circular com mais facilidade, ao invés de ficarem, muitas vezes, engavetados.

A pergunta que agora enfrentamos, todos nós que temos acesso aos novos modos de compartilhamento, é o que vamos fazer com essas oportunidades. A pergunta será respondida muito mais decisivamente pelas oportunidades que fornecermos uns para os outros e pela cultura dos grupos que formarmos do que por qualquer tecnologia em particular (SHIRKY, 2011, p 168).

Tomando como exemplo o curso de Comunicação Social– Produção Editorial da UFSM, são produzidos audiovisuais em várias disciplinas, desde o terceiro semestre da faculdade e muitos destes vídeos já demonstram potencial. Pretendemos, com o site, ser uma via de divulgação para estes vídeos. Sabemos que com a evolução tecnológica no campo audiovisual, muitas ferramentas e equipamentos foram criados e aprimorados, e assim, a forma e a velocidade de produção também foram alteradas.

Acreditamos na grande capacidade e na mudança da lógica de produção através do uso das licenças *creative commons* e, dessa forma, nosso site se tornará um catalisador e parceiro das práticas colaborativas. Conceitos estes que terão uma área destinada no site para aprofundamento e *download* de arquivos sobre a temática.

No decorrer do processo de elaboração e construção do site, a intenção é a de desenvolver parcerias, pois gostaríamos de acertar o compromisso de ajuda e preservação do projeto, com o professor gestor de disciplinas relacionadas ao audiovisual e também com o estúdio

21¹. Assim, planejamos este site para que seja utilizado como um repositório de vídeos, além de concentrar também a reflexão em torno da área audiovisual e que seja abraçado como uma possível e eficaz ferramenta de ensino e conservação da história audiovisual do curso de Produção Editorial da UFSM.

Assim, este projeto experimental propõe-se à criação de um site cuja função é a de reunir as obras audiovisuais produzidas por alunos de Comunicação Social – Produção Editorial- UFSM.

Levando em conta a criação de produções audiovisuais feitas por alunos do curso de Produção Editorial e a dificuldade de encontrá-las em um só lugar/meio, entendemos ser útil a pesquisa e criação de uma Cinemateca destinada a arquivar os vídeos realizados pelos alunos do curso de Produção Editorial. A criação do site facilitará o acesso aos produtos audiovisuais criados pelos futuros produtores editoriais formados pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

¹ Estúdio 21- Laboratório para pesquisa e produção eletrônica vinculado ao Departamento de Ciências da Comunicação da UFSM.

1. OBJETIVOS

1.1 Gerais:

Criar um site que seja meio de expressão e divulgação da produção audiovisual dos alunos do curso de Produção Editorial – Comunicação Social da UFSM.

1.2 Específicos:

Criar um meio de divulgação das obras audiovisuais, que possa ser gerenciado pelos próprios alunos da Produção Editorial - Comunicação Social.

Criar um acervo da produção atual e futura com os vídeos produzidos pelos alunos, com objetivo de preservar a memória da produção audiovisual feita no curso de Produção Editorial.

Construir um ambiente de cooperação e auxílio entre alunos sobre a temática do audiovisual. Ser um meio de exploração e divulgação de obras sobre as licenças *Creative Commons*².

Trabalhando na elaboração de sites desde 2011, com uma formação paralela à universidade, me formei em *Webdesign* pelo SENAC. Pude aprender elementos de configuração e construção de um site, através do uso da linguagem html, javascript e elementos como formulários e css. E utilização de programas como *Adobe Flash*, *Dreamweaver* e *Fireworks*. Desde então, tenho me dedicado à elaboração de sites em html, linguagem simples.

No ano de 2013, durante o período de seis meses, tive a oportunidade de ser diretor do programa *Universo da Leitura*. O programa foi criado na disciplina de Projeto Experimental em Produção Editorial Aplicado ao Terceiro Setor, ministrada pela Professora Sandra Rúbia. O programa produzido, inicialmente, pelo curso de Produção Editorial passou por reformulações no qual um projeto foi elaborado e aceito para a veiculação TV Campus. Atualmente o programa faz parte da grade da emissora, e têm seus participantes oriundos da Comunicação Social – UFSM, possuindo amparo técnico do Estúdio 21.

² *Creative Commons* – Conjunto de licenças que permitem autores e distribuidores de conteúdos escolherem a melhor forma de configurarem os direitos sobre uma obra, contrastando com o modelo proprietário tradicional “todos direitos reservados”.

Ainda em 2013, paralelamente, participei como assistente de fotografia em algumas produções de comerciais pela Produtora *Cusco Audiovisual*. Também atuei como cinegrafista na gravação de eventos pela *Ernesto Sacchet Produções* e pelo site *EsporteSul*, além de trabalhar como fotógrafo e produtor audiovisual na *Before Mídia*.

Acredito que aliar as duas áreas com as quais possuo afinidade (webdesign e audiovisual) foi essencial para a realização do trabalho, que foi elaborado com o intuito de contribuir com as disciplinas voltadas ao ensino de audiovisual, criando um acervo dos vídeos produzidos no Curso de Produção Editorial – Comunicação Social, além de facilitar a sua distribuição e acesso, que serão preservados e deixados como legado pelos acadêmicos da universidade.

No curso de Produção Editorial, especificamente na disciplina de Produção Editorial para web, ministrada pela Professora Liliane Dutra Brignol, tive a oportunidade de compreender a inserção de um produtor editorial na área de web, bem como suas competências neste mercado, pois a tarefa do profissional é desenvolver e coordenar projetos para a web em todos seus estágios. No mesmo período, fiz um curso sobre o *Joomla* (CMS gestor de conteúdos para web), oportunizado pela parceria do curso de Produção Editorial com o PET de Sistemas de Informação – UFSM, no qual aprendemos como instalar, configurar e hospedar o *Joomla* em um servidor. Concluo que esta aprendizagem me deu as bases para a confecção do site *Perpetuar*, visando a sua flexibilidade para manutenção e atualizações com o objetivo de, futuramente, ser mantido com facilidade, por acadêmicos de produção editorial.

Atualmente, não há um site de referência que hospede as produções audiovisuais realizadas em diferentes disciplinas da Faculdade de Comunicação Social da UFSM. Visamos, neste trabalho, preencher esta lacuna no que diz respeito aos vídeos produzidos no curso de Produção Editorial, podendo futuramente servir de modelo para os cursos de Jornalismo, Relações Públicas e Publicidade e Propaganda.

Percebe-se que falta um canal que apresente suas próprias produções audiovisuais, ou que dê oportunidade de divulgação do que é elaborado pelos alunos. Na própria Faculdade de Comunicação Social, não há um site que reúna as produções de audiovisual. Desta forma fomos procurar referências do audiovisual em nossa cidade e suas formas de classificação e agrupamento de suas próprias produções.

Sabemos da atuação audiovisual da Organização Não-governamental *TV OVO*³. Há em seu site uma página destinada aos vídeos que já foram produzidos pela ONG, e é bastante satisfatório e exemplar para nosso projeto, pois possui um *layout* bastante claro e organizado. Ainda que possuam muitos vídeos, a ordem cronológica das postagens dos vídeos, no site, facilita a procura. O buscador no canto direito do site é facilmente encontrado e tem bastante eficácia em sua função. Também frisamos a importância e o valor da nossa TV Campus-UFSM, que possui ênfase em assuntos da tríade: ensino, pesquisa e extensão da instituição, com uma programação de cunho jornalístico. Entendemos que não há uma classificação para as obras postadas no site e, assim, o usuário corre o risco de se confundir. Além disso, a procura via buscador pode ter um pouco de demora. Mas, de qualquer forma, trata-se de um site que disponibiliza suas obras e por isso, merece ser citado.

Há, em Santa Maria, o canal da TV UNIFRA⁴ - Centro Universitário Franciscano. O site está desatualizado, fora de operação e há ativa somente uma página no facebook, em que são postados diariamente os vídeos que estão inseridos no canal da UNIFRA do youtube, sem oferecer uma ordem e ou classificação do material audiovisual.

³ TV OVO - Oficina de Vídeo Oeste. Organização Não Governamental sem fins lucrativos criada em 1996. Seu foco inicial foi a produção de oficinas de vídeos voltados a jovens da zona oeste de Santa Maria. Atualmente atua com oficinas de audiovisual, cineclube, núcleos de vídeo comunitário.

⁴ A TV Unifra é um canal de televisão universitário e foi ao ar pela primeira vez em maio de 2008. Sua programação é produzida por alunos e professores dos cursos de Jornalismo e Publicidade e propaganda do Centro Universitário Franciscano. Na grade da TV o telespectador pode acompanhar diariamente uma hora de programação inédita. São programas que abrangem cultura, entretenimento e informação. A TV funciona como um laboratório para que acadêmicos dos cursos de comunicação da instituição possam aprimorar seus conhecimentos em televisão.

2. PRESERVAÇÃO AUDIOVISUAL

2.1 Utilização da internet e da cultura da participação para a preservação audiovisual

Nosso trabalho tem por intenção ser um meio de construção, preservação e divulgação de obras audiovisuais produzidas por acadêmicos do curso de Comunicação Social da UFSM – Produção Editorial. Neste sentido, pensamos ser importante, primeiramente, um estudo sobre a memória coletiva no ciberespaço, a cultura de participação, bem como as redes de construção de conteúdo de forma colaborativa (tendo em vista a participação dos alunos e professores), através da distribuição e divulgação pelo site *Perpetuar* na rede digital, do material audiovisual produzido no curso, e por fim, através destes recursos, refletir como podemos preservar as obras audiovisuais.

A utilização da palavra cinemateca para classificar nosso projeto, se dá segundo definições encontradas em artigos relacionados à preservação do audiovisual, e bem como a própria explicação do nome, conforme o dicionário Michaelis o qual define a cinemateca como o local em que se guardam os filmes e onde se faz a coleção dos mesmos, e mais especificamente é a instituição responsável por guardar, restaurar e arquivar o acervo audiovisual. Podemos usar também como base o regimento interno da secretaria do audiovisual⁵, a qual evidencia na seção IV, do artigo 33 as seguintes competências para a cinemateca brasileira:

- I- zelar pela guarda e conservação do patrimônio sob sua gestão;
- II - planejar e coordenar atividades de organização, catalogação e ampliação do acervo, promovendo as ações técnicas necessárias à sua conservação, restauração e reprodução;
- III - coordenar as atividades de exibição de filmes e vídeos por meio de mostras, festivais, retrospectivas etc., bem como planejar e executar cursos, seminários, exposições e outros eventos;
- IV - coordenar o atendimento às demandas externas expressas em solicitações de serviços técnicos e de uso do acervo (...)

Entendemos que nosso projeto se encaixa perfeitamente nas definições apontadas acima, por ter a intenção de classificar e assegurar a história audiovisual do curso de Produção

⁵ Regimento interno da secretaria do audiovisual – Disponível em: http://www.cultura.gov.br/legislacao/-/asset_publisher/siXI1QMnlPZ8/content/regimento-interno-da-secretaria-do-audiovisual/10937 Acesso em: 19 de Nov. 2014

Editorial, recebendo os vídeos e os arquivos que fazem parte da obra, como também possibilitar a exibição e exploração destas obras.

Segundo Jenkins (2009, p.30), atualmente, os consumidores passam por uma renegociação de seus papéis, visto que não há ao certo uma configuração tão precisa de quem é o produtor e quem é consumidor como outrora, no sentido de que a mídia, algum tempo atrás, ditava o que era visto, lido e falado, enquanto a audiência recebia o conteúdo, pacificamente. Assim, há a necessidade de que o nosso site seja construído pensando nesta nova era, da utilização de forma democrática e ampla da internet, formando uma espécie de galeria colaborativa para expor os produtos e oportunizar a intervenção criativa dos usuários acadêmicos.

A construção do conteúdo de um site, de forma colaborativa, pode ser entendida, segundo Recuero (2009, p. 23) como um “conjunto de dois elementos: *atores* (pessoas, instituições, grupos; os nós da rede) e suas *conexões* (interações ou laços sociais)”. Assim, formaremos um espaço conjunto de trocas de informações e de construções, no qual poderemos ir moldando o estilo, manutenção e atualização do site através da participação dos usuários. Neste sentido, a sua contribuição para o acréscimo de conteúdo, enviando sugestões, críticas, textos, vídeos é bastante importante e a própria interação entre os internautas se torna fundamental.

Há, portanto, uma horizontalização da construção do acervo audiovisual e do próprio saber audiovisual. Tendo em vista a grande quantidade de material audiovisual produzido pelos alunos, em determinadas disciplinas do curso de Produção Editorial, a sua divulgação e disponibilidade na web, poderia servir de exemplo para outros estudantes, além de esclarecimentos e informações sobre a produção dos vídeos e ensinamentos técnicos sobre os produtos audiovisuais postados. Como evidencia Marteleto (2001, p. 72), “nas redes sociais, há a valorização dos elos informais e das relações, em detrimento das estruturas hierárquicas”.

Podemos comparar a internet, segundo Levy (2003, p. 114), com um grande tapete de sentido que é tecido por milhões de pessoas e devolvido sempre ao tear. Em que ocorreria uma memória dinâmica comum “objetivada” e “navegável”.

A produção de conteúdo passa por um processo crucial em que atores sem muita reputação (é uma percepção qualitativa, que é relacionada a valores agregados), explica Recuero (2009, p. 110) e qualificação duvidosa em determinados assuntos ou campo, criam e divulgam seus produtos na web e fazem uso das potencialidades que internet oferece.

Buscamos através do site, criar um canal de divulgação dos vídeos dos alunos, mas também, em segundo plano, ser um local de produção de tutoriais, entrevistas e material relacionado à produção dos audiovisuais realizados no curso de Produção Editorial. Há a possibilidade de se criar um local de escoamento de produção audiovisual universitária, bastando que façamos do canal um elo entre os atores de nosso curso, compreendendo atores, como descreve Recuero (2009, p. 26), “indivíduos que agem através de seus fotologs, weblogs e páginas pessoais, bem como seus nicknames (...) Em sistemas como Orkut, os usuários são identificados por seus perfis”⁶.

Hoje há uma heterogeneidade nas produções, em diferentes níveis de qualificações de seus produtores e formas de execução (consagradas ou não), e mais especificamente, as publicações, que são extremamente facilitadas, nos dias atuais, pelo barateamento do uso de equipamentos de filmagem e pelo uso da internet como meio de divulgação.

Quando a tecnologia viaja por caminhos inevitáveis para se tornar mais barata, mais rápida e melhor, o resultado é a colocação das poderosas tecnologias de comunicação não mãos de um número maior de pessoas... Um novo modo de mídia está crescendo no ciberespaço, uma sala de redação global independente e um salão cultural no qual as pessoas criam e consomem notícias e informações simultaneamente, confundindo as funções de editor, repórter e leitor (BRANWYN, 1997, p.14).

O mercado tornou extremamente possível o acesso a info-produtos. Quando possuir aparelhos tecnológicos (televisões, computadores, celulares, etc.) era privilégio de poucos, já era possível fazer música, escrever texto ou compor uma fotografia e, o que diferencia estas atividades, na atualidade, é o seu baixo custo de produção, publicação e mais importante e a capacidade de seu alcance. Segundo Shirky (2011, p.58), “o modelo do século XV de produção de mídia não permitia esse tipo de compartilhamento porque o custo e o risco inerentes significavam que profissionais eram necessários a cada passo. Agora eles não são”. Podemos analisar que há pelo menos uma década atrás, houve uma ruptura mais intensa neste processo de produção de conteúdo, na qual houve uma grande possibilidade de amadores entusiastas construírem seus meios de criação e de distribuição de conteúdos via internet.

A formação de uma aliança entre internautas coprodutores se torna peça chave, pois será uma das possibilidades para a elaboração de informação e da própria construção do conteúdo do site, seja através do segmento dos vídeos dos universitários (cinemateca) ou pelos outros conteúdos que ali estarão inseridos. Pretendemos construir um site que, além de

⁶ Rede social criada em 2004 e extinta em setembro de 2014.

ter os produtos finalizados (vídeos) também possa ser útil na elaboração do saber audiovisual, com a possibilidade dos alunos criarem seus próprios conteúdos. Segundo André Lemos (2007, p.39) há três leis que estão na base do processo cultural em cibercultura, sendo:

- Liberação do polo de emissão. Os alunos confeccionarão seus próprios produtos, e podem fazê-los de maneira ativa, contrastando com o modelo que imperava algumas décadas atrás em que só grandes corporações midiáticas ditavam o que era visto, ouvido e/ou escrito. Sendo assim, em tempos atuais, deixa-se de apenas observar e passa-se a ser ator ativo na produção do conteúdo do site, com o envio de produtos, críticas e comentários através de e-mail, mensagens, postagens ou de compartilhamento de vídeos. Há possibilidades para envio de dicas, sugestões, materiais autorais, tutoriais elaborados pelos alunos e afins.
- Princípio de conexão em rede. Estamos na fase de conexão em que a troca de informações é constante, opinar e compartilhar se tornam peça-chave para uma melhor construção do projeto.
- Consequente reconfiguração sociocultural a partir de novas práticas produtivas e recombinatórias. A configuração atual de licenças permite que haja inúmeras formas de remixagem/reconfiguração de produtos sem ferir os direitos autorais dos produtores, como é destacado por Lessing (2004, p.20).

Em síntese, o Creative Commons disponibiliza ferramentas jurídicas para qualquer pessoa dizer ao mundo que sua obra possui apenas “alguns direitos reservados”. Quais são esses direitos? Cabe a cada um decidir. Essa é a grande virtude do projeto: ser voluntário e propiciar ao artista a decisão sobre quais os direitos quer conceder à sociedade. E os voluntários são muitos.

Desta forma disponibilizaremos material para download na página do projeto BORA, sobre o tema licença *creative commons*, com a intenção de fomentar o debate sobre o tema e desejando, se possível, que os futuros vídeos que forem cadastrados no site, possam usufruir de tal licença, pois entendemos que por se tratar de produtos confeccionados e apoiados por uma instituição pública, o livre acesso e licenças abertas devam ser mais exploradas e com a opção de cópia/download por parte dos usuários, contribuindo com a manutenção e permanência da memória audiovisual. Jenkins (2009) aborda de maneira clara a apropriação indevida por partes de usuários, no que diz respeito às licenças de produtos e sua redistribuição.

Inicialmente, o computador ofereceu amplas oportunidades de interação com o conteúdo das mídias e, enquanto operou nesse nível, foi relativamente fácil para as empresas de mídia controlar o que ocorria. Cada vez mais, entretanto, a web tem se tornado um local de participação do consumidor, que inclui maneiras não autorizadas e não previstas de relação com o conteúdo de mídia. (JENKINS, 2009, p. 190).

Evitando as ações que venham a ferir os direitos autorais, o uso das licenças em *creative commons* se faz necessário, e através dela pode-se formar um campo de discussão/aprendizado/remixagem, de cunho educacional no qual é possível ter materiais para estudo e produtos, como (vídeos, músicas) destinados para download e passíveis de testes e edições, contribuindo com outros usuários e interessados no assunto, possibilitando a produção de cópias e até mesmo redistribuição de material e, com isso, aumentando as chances de manter a salvo os arquivos como cópias, perpetuando ainda mais o trabalho criado.

Como evidencia Shirky (2011), atualmente temos um excedente cognitivo para operar em conjunto, em prol de ações voluntárias. O baixo custo para se ter visibilidade na rede, permitiu a criação de uma gama de produtos e a união na atuação em determinados nichos de mercado.

O direcionamento do nosso excedente cognitivo permite que as pessoas se comportem de forma cada vez mais generosa, pública e social, em comparação com seu antigo status de consumidoras e bichos-preguiça. A matéria-prima dessa mudança é o tempo livre disponível para nós, tempo que podemos investir em projetos que variam da diversão à transformação cultural. Se tempo livre fosse a única coisa necessária, entretanto, as atuais mudanças teriam acontecido há meio século. Agora temos à nossa disposição as ferramentas e as novas oportunidades que elas viabilizaram. (SHIRKY, 2011, p.61).

2.2 Breve histórico da preservação do audiovisual e os desafios na atualidade

Além disso, buscaremos nas questões de memória e preservação audiovisual, bases teóricas para nos guiar, pois acreditamos que a história do audiovisual depende de pessoas que se dediquem a cuidar, estudar e manter a salvo as antigas produções (rolos de filmes, fitas e por fim, os arquivos digitais), possibilitando-nos o contato com as obras, posteriormente. Encontramos na tese *A cinemateca brasileira e a preservação de filmes no Brasil*, de Carlos Roberto de Souza (2009), um apanhado histórico no que diz respeito à preservação audiovisual brasileira. Ainda que um pouco defasada se comparada aos grandes centros europeus, já foi a mais bem equipada na América Latina. Nesta tese, podemos encontrar o que parece ser o primeiro fato histórico relacionado à preservação do audiovisual mundial. No ano de 1898, na França o cinegrafista Boleslaw Matuszewski da empresa Lumière elaborou um

folhetim sob o título *Une nouvelle source de l'histoire, création d'un dépôt de cinématographie historique* que pode ser traduzido como: “A nova fonte da história, criando um repositório da cinematografia histórica”. Reconhecido como pioneiro no que diz respeito à preservação e cuidados com a história audiovisual, Boleslaw propunha que houvesse um setor junto à Biblioteca Nacional Francesa em que fosse guardada, ainda que em simples armários, os produtos audiovisuais, sendo (documentos/informações/filmes).

Assim, o audiovisual pode ser entendido como um conjunto de relatos de cunho histórico que guarda grande importância. Penso que por se tratar, em nosso caso, do arquivamento e divulgação de audiovisuais de cunho educacional, o valor é ainda maior, se é que pode ser mensurado. Como é sugerido na obra *Cinema: memória audiovisual do mundo* de Marcelo (La Carreta) Enrique López da Cunha Pereira:

Portanto, o filme pode e deve ser entendido como uma poderosa ferramenta, um arquivo de valor cultural e histórico da humanidade, capaz de resgatar identidades de grupos e épocas, como numa revisitação do passado de uma cultura. Entende-se então o filme como documento histórico, incluindo a produção de ficção: os veículos, os figurinos, os objetos de cena, a paisagem natural e urbana. (LA CARRETA, 2005, p.16).

Alguns teóricos citados no artigo, tais como André Bazin e Marc Ferro entendem o cinema como a representação da realidade, pois nasce predestinado a fazer registros e sendo assim, carregam consigo uma grande carga histórica e que quando perdido não é só um filme que desaparece, mas o fragmento histórico que este possuía.

Talvez por isso os regimes totalitários (nazismo, fascismo) se preocupavam tanto com a preservação e a manutenção de obras audiovisuais, pois entendiam que estes poderiam ser mais que simples fotogramas rodados em grande velocidade, servindo apenas para o entretenimento. Sabiam que as obras audiovisuais eram documentos, passíveis de futuras utilizações e provas, como armas carregadas, podendo educar ou destruir os inimigos. Atualmente, segundo La Carreta (2005), há apenas 10% da memória do mundo registrada em filmes. Talvez esses números sejam tão baixos, pelo grande descarte feito nas primeiras décadas de cinema, em que as películas eram queimadas ou simplesmente jogadas no lixo, pelo entendimento de que o filme já teria cumprido suas obrigações para com o público, ou seja lucrado o suficiente. O filme era tido como entretenimento imediato e não era pensado como documento histórico e de grande importância no futuro. O que podemos facilmente compreender, se analisarmos a produção atual, em que é incomparavelmente mais fácil de se produzir e armazenar, mas que ainda sofre descarte, não como antes, sendo jogado no lixo ou

queimado, mas simplesmente pelo uso do botão *delete* em nossas câmeras ou computadores, em materiais que poderiam ser guardados, mas que são rejeitados como acontecia em outros tempos.

Se faz necessário também fazer referência ao blog do professor Rafael de Luna Freire, pesquisador da área de preservação de audiovisual da UFRJ e que nos sugere a seguinte questão sobre a preservação do audiovisual nos dias atuais: “Quem está coletando esses documentos, que embora aparentemente impalpáveis, existem fisicamente dentro de um HD de computador?”⁷. A velocidade de processamento e de encontro de informações nos dias de hoje, é muito superior do que há décadas atrás, e claro que com isso a informação chega mais rapidamente e também pode se perder com mais facilidade, é o que sugere o professor Rafael de Luna Freire sobre a problemática de se guardar a história audiovisual em arquivos binários/digitais.

Também podemos constatar que na preservação dos audiovisuais não é tão somente o produto finalizado audiovisual que é importante para a construção histórica da obra, como também o conjunto de informações extras, como fotos, rascunhos, banners, *making off*, etc.. pois este material pode dar um testemunho e contar mais sobre aspectos técnicos, contexto e a situação em que a obra foi realizada. Desta forma, a intenção é, posteriormente, agrupar informações sobre os produtos audiovisuais disponibilizados no site, nos possibilitando ir além da proposta inicial e abrindo outros campos de descobrimento sobre a obra em questão. Outro artigo que trata da questão é o *O dilema digital* (2008), produzido pela *The Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS)* e a versão brasileira disponibilizada e traduzida pela Cinemateca Brasileira/Secretaria do Audiovisual –Ministério da Cultura⁸, que aborda o tema do arquivo audiovisual e questões econômicas e sociais. A tarefa de assegurar e guardar os arquivos digitais, segundo o artigo, é grande e perigosa para uma única pessoa responsável e neste sentido, formar um grupo/ contribuidores que trabalhem unidos em torno dos arquivamentos, se faz necessário. Desta forma, o tema sobre preservação das obras se liga bastante com o conceito de rede, cultura participativa, livre acesso aos produtos e à permissão para reprodução e remix (produção de um novo produto/contexto se utilizando de algum material já disponibilizado na internet) possibilitando o aumento das chances de preservação audiovisual e podendo ser expandido a outros lugares mais facilmente, aumentando, assim, as chances de preservação do material audiovisual.

⁷ Blog Preservação Audiovisual. Disponível em: <<http://preservacaoaudiovisual.blogspot.com.br/>> Acesso em: 20 set. 2014.

⁸ Artigo disponível em: <<http://web.cinemateca.org.br/dilema-digital>>. Acesso em: 22 ago. 2014.

Percebemos que a preservação de materiais públicos é bastante defasada se comparada à preservação do material proprietário/particular, talvez devido aos altos custos para sua preservação. Como sugerem os números abaixo:

De 1987 a 1993, a Paramount declarou ter gasto mais de US\$ 35 milhões na revisão de seus negativos, bandas sonoras e separações em preto e branco, fazendo reparos em películas e produzindo novos materiais de preservação. Em 1990, ela inaugurou um novo depósito para guarda de materiais que custou US\$ 11 milhões, com câmaras climatizadas para materiais intermediários e coloridos. (AMPAS, 2008, p.15).

O fato é que as empresas perceberam que a história audiovisual vale receita a longo prazo, seja através da venda de filmes históricos para transmissões pela televisão, ou através da venda de VHS e DVDs de filmes, estes com possibilidade de inserção de materiais extras, como erros de gravações, *making off*, cenas excluídas, etc..

Com a evolução da tecnologia de gravação no cinema, paralelamente também foi necessária a mudança na forma de se guardar os arquivos em espaço digital maior. Atualmente, produtores de cinema, por exemplo, já fazem as filmagens diretamente nos formatos: *High Definition* (utilizada também na produção audiovisual universitária), 2k e 4k em suas produções. Formatos estes que são bastante pesados e extensos se comparados com arquivos gerados no passado, como em conversões para o digital (VHS/ 35 mm), pois àqueles guardam consigo uma enorme quantidade de informação digital (múltiplas bandas sonoras digitais, banda de diálogos em línguas estrangeiras, textos para legenda), e não sofrem compressão em seu arquivo final, ocupando assim um maior espaço no computador⁹. Além disso, há preocupações quanto ao futuro dos padrões de arquivo de vídeos, e a necessidade de ter como forma única de padrão de armazenamento e conversão dos arquivos digitais.

Não é como o depósito de filmes de antigamente, quando você podia despachar coisas para minas subterrâneas usadas como depósito, e então ligar algumas vezes ao ano e pedir que enviassem o material de volta para você. Atualmente, todos os bens no arquivo precisam ser tratados de forma dinâmica (AMPAS, 2008, p.24).

Observando os exemplos acima, podemos identificar uma preocupação com os arquivos para manutenção a longo prazo. Além de serem possuidores de valor monetário para vendas futuras, no caso dos grandes estúdios, são elementos da cultura e da história.

⁹ Compressão é a retirada de quadros redundantes de dentro do vídeo, levando a diminuição dos quadros por segundo, com isso menor qualidade final e menor tamanho em bits.

Draaisma (2005, n.p.) aborda a criação das memórias artificiais como uma defesa contra a transitoriedade implícita na mortalidade da memória. Elas “[...] não só recebem, aliviam e ocasionalmente substituem a memória natural, mas também têm dado forma ao nosso modo de encarar a recordação e o esquecimento.” (CARELI, PICKLER, MONTEIRO, 2006, p.2).

Em contraste com as informações vindas dos grandes estúdios, não lidamos com números tão exorbitantes de produções audiovisuais, e nem mesmo há interesse no momento, em guardar arquivos brutos em nosso site/canal. Queremos formular, ao menos, as condições para a manutenção do arquivo audiovisual do Curso de Produção Editorial, tentando explorar e formatar algumas configurações e colocar em pauta a melhor forma de manter esse recurso em pleno funcionamento.

Na tese de William Mayer (2013), *O Youtube e a memória: Que audiovisual emerge do banco de dados?* encontramos o que parece ser a resposta para a enorme utilização do Youtube como um repositório de audiovisual e bem como um baú digital, em que se deposita os audiovisuais e utilizado quando necessário, assim como a memória humana.

O banco de dados torna-se uma espécie de consciência coletiva, um espaço de livre acesso, onde todos compartilham informações disponíveis para todos. De algum modo, é como se o computador, conforme McLuhan (1964), fosse uma extensão do homem. Assim sendo, se o computador é uma extensão do cérebro do homem, poderíamos inferir que o banco de dados seria uma extensão da memória humana. A ideia de meio como extensão do homem está além da questão técnica. Por isso, é preciso apreender o cérebro não somente como um hardware, mas também como software, como corpo social que não armazena simplesmente a informação, mas que a significa. Por isso, ao observar o Youtube e seu banco de dados, propomos que há entre o banco de dados e a memória humana semelhanças que são potencializadas pelo modo cerebral e coletivo que é estruturado o site. (MAYER, 2013, p.27).

Sendo assim, é possível entender que há a formação da chamada memória coletiva, como uma possibilidade formada e adquirida, cada vez, mais através do uso das tecnologias da informação, com uma velocidade cada vez maior, abrindo oportunidades para novas inserções e apropriações, o que não se pode configurar como inédita, mas sim com uma nova exploração via tecnologia.

Encontramos no artigo *Softwares livres para repositórios institucionais: alguns subsídios para seleção* (SAYÃO, MARCONDES, 2009, p.24) presente no livro *Implantação e gestão de repositórios institucionais: políticas, memória, livre acesso e preservação* algumas questões relevantes no que diz respeito à utilização de bancos, repositórios de arquivos em instituições públicas, e que vem ao encontro do que evidenciamos no tocante à disponibilização das produções, mais especificamente, as produções científicas e em relação às questões de memória, visibilidade e preservação.

Uma das mais importantes motivações para a criação dos repositórios institucionais é assegurar que os materiais digitais de pesquisa permaneçam disponíveis e acessíveis por longo prazo, contribuindo para a construção e preservação da memória acadêmica das instituições de pesquisa e ensino. Nessa direção, espera-se que os repositórios digitais disponham de metodologias e ferramentas que mantenham íntegros estes estoques por longo prazo. (SAYÃO, MARCONDES, 2009, p.41).

O artigo também conceitua importante questão de gerenciamento por parte do usuário final, em que há a possibilidade de gerenciamento e atuação deste, formando um fluxo de trabalho em conjunto com os responsáveis técnicos do repositório, o que possibilita constantes trocas de informações e melhorias do software em questão. Podemos compreender esse processo e sua relação com o nosso site, que fornecerá mecanismos de atuação para que os usuários publiquem seus conteúdos, bem como suas opiniões. Os repositórios, segundo Crow (2002) apud (VIDOTTI, CAMARGO, 2009, p.62), são utilizados em instituições públicas para dar visibilidade, estatuto e transparência do valor público, bem como servir como vitrine para as próprias publicações, concorrendo e assumindo valor frente às revistas científicas, as quais estariam monopolizando o mercado científico.

Por fim, consideramos a cinemateca criada neste projeto experimental como um repositório que cumpre a função com a qual se propõe, conforme algumas diretrizes citadas a seguir (VIDOTTI, CAMARGO, 2009, p.65):

Apresentam-se a seguir alguns elementos essenciais que devem ser abordados pelos ambientes científicos digitais, principalmente pelos repositórios.

- Ferramenta de Busca: está presente em todas as páginas do site, disponível em um sistema de buscas.
- Metadados¹⁰: em todos vídeos e conteúdos postados em nosso site, fazemos catalogação através do uso dos metadados e *tags*, afim de demarcar e classificar as produções.
- Política: somos adeptos e divulgadores das licenças *creative commons*, pois acreditamos que esta forma de disponibilização se adequa ao nosso projeto bem como ao nosso viés de divulgação.
- Interoperabilidade: diz respeito ao compartilhamento de arquivos através do uso de linguagens como XML (*Extensible Markup Language*), e que possuímos devido à

¹⁰ Metadados - Segundo a National Information Standards Organization (NISO), metadados é informação estruturada que descreve, explica, localiza, ou ainda possibilita que um recurso informacional seja fácil de recuperar, usar ou gerenciar. O termo metadados frequentemente designa dados sobre dados, ou informação sobre informação. (SAYÃO, MARCONDES, 2009, p.40)

criação e instalação do nosso banco de dados no servidor, o qual pode ser copiado e administrado em outros locais se desejado.

- **Preservação:** pode ser entendida como a capacidade da URL de nosso site não mudar, o que garante que as citações e divulgações do site não sejam interrompidas por uma mudança inesperada de nosso endereço.

- **Acessibilidade:** pensamos neste quesito com a colocação do aumento da fonte para usuários com deficiência visual. Sabemos que há muitas outras questões a serem inseridas, e que algumas fogem de nossa possibilidade técnica atual.

- **Usabilidade:** conforme os estudos feitos, estamos com um layout quase padrão de utilização na web. Assim, estamos com um site que tem a arquitetura de informação bastante comum e de fácil utilização ao usuário.

3. METODOLOGIA

Afim de compreender melhor os elementos que circundam o nosso tema e bem como a necessidade de cumprir com os objetivos deste trabalho, fizemos uma pesquisa bibliográfica que foi dividida em 3 temas principais de estudo, sendo o uso da internet e seu processo de construção coletiva, a história e os processos atuais da preservação do audiovisual e por fim, a formatação teórica para a construção de sites. Segundo Barros e Duarte (2005), a pesquisa bibliográfica deve ser um orientador no processo de construção do projeto, como sugerem:

[...] um conjunto de procedimentos que visa identificar informações bibliográficas, selecionar os documentos pertinentes ao tema estudado e proceder à respectiva anotação ou fichamento das referências e dos dados dos documentos para que sejam posteriormente utilizados na redação de um trabalho acadêmico. (BARROS, DUARTE, 2005, p.51)

Desta forma, como citado acima, houve uma seleção da literatura utilizada para o presente trabalho, com a intenção de dar um aprofundamento sobre os temas e também houve cuidado para delimitar o que seria abordado. Entendemos ser de grande importância a etapa de pesquisa bibliográfica tendo em vista a possibilidade de conhecer o que já foi feito cientificamente na área, e assim estabelecer qual nível de contribuição nosso trabalho pode dar à área. Como é apresentado por Cardoso, Alarcão e Celórico (2010, p.10) “cada investigador analisa minuciosamente os trabalhos dos investigadores que o precederam e, só então, compreendido o testemunho que lhe foi confiado, parte equipado para a sua própria aventura”

Entendendo que o presente trabalho constitui-se como um projeto experimental, não podemos deixar de lado os alicerces teóricos da área, sendo assim, a pesquisa bibliográfica nos auxilia na reflexão, e entendimento dos campos abordados por nosso trabalho, bem como a importância da filtragem dos assuntos que são oportunos e no viés que entendemos ser o melhor para a construção deste projeto. Por fim, após estas questões e reflexões teóricas, houve a necessidade de unir os campos teóricos ao campo da realização prática, tendo por finalidade estabelecer alguns critérios e uma conceituação do que desejamos apresentar como produto finalizado, pois o estudo experimental segundo Barros e Samara visa “estabelecer uma relação de causa e efeito entre variáveis em estudo de forma prática” (BARROS, SAMARA, 2002, p.61).

Com o objetivo de buscar informações para a construção do site, no início do mês de setembro de 2014, publicamos um *link* para uma página de um questionário confeccionado no Google Drive. Divulgamos em grupos do Facebook relacionados ao curso Produção Editorial

e em grupos da Comunicação Social – UFSM na mesma rede social. Foi solicitado que somente os alunos de Produção Editorial preenchessem o formulário, que foi encerrado no dia 21 de outubro com o total de 22 respostas. Com as respostas, pudemos estabelecer uma base de modelo de produção audiovisual do curso e o perfil dos acadêmicos em relação à produção audiovisual. Nas respostas ao questionário notamos certo modo de operação na produção (pré e pós), tais como: trabalho em grupo e funções rotativas, ou seja, todos participavam em várias competências. Observamos também alguns dados, como o uso frequente do *Youtube* como site de hospedagem dos vídeos finalizados e também os casos da não inserção dos vídeos na web, o que sugere uma possível perda e/ou esquecimento da produção audiovisual. Também atentamos para as respostas positivas que diziam respeito à construção de um site para reunir as obras audiovisuais da Produção Editorial. Como mencionado anteriormente, obtivemos 22 respostas de alunos em nosso formulário, considerando que, atualmente, o curso tem cerca de 120 alunos, as respostas representaram 18 % da totalidade de alunos. Seguem os resultados tabelados nas imagens abaixo:

22 respostas

[Visualizar todas as respostas](#) [Publicar análise](#)

Resumo

Nome completo

Sabrina Aires Vargas
Caroline dos Santos
Mariana Fantinel Farias
Maurício de Souza Fanfa
Maiara Lima
Bruno Benaduce Emanuelli Mello
Lóren Kellen Carvalho Jorge

Ano de seu ingresso no curso de Produção Editorial

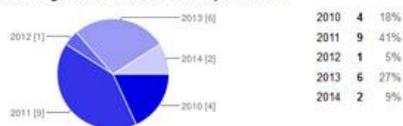


Figura 2 – Identificação dos alunos e ano de ingresso no curso.



Figura 3 – Disciplinas de audiovisual como fator importante de escolha do curso e disciplina em que foi criado algum produto audiovisual.

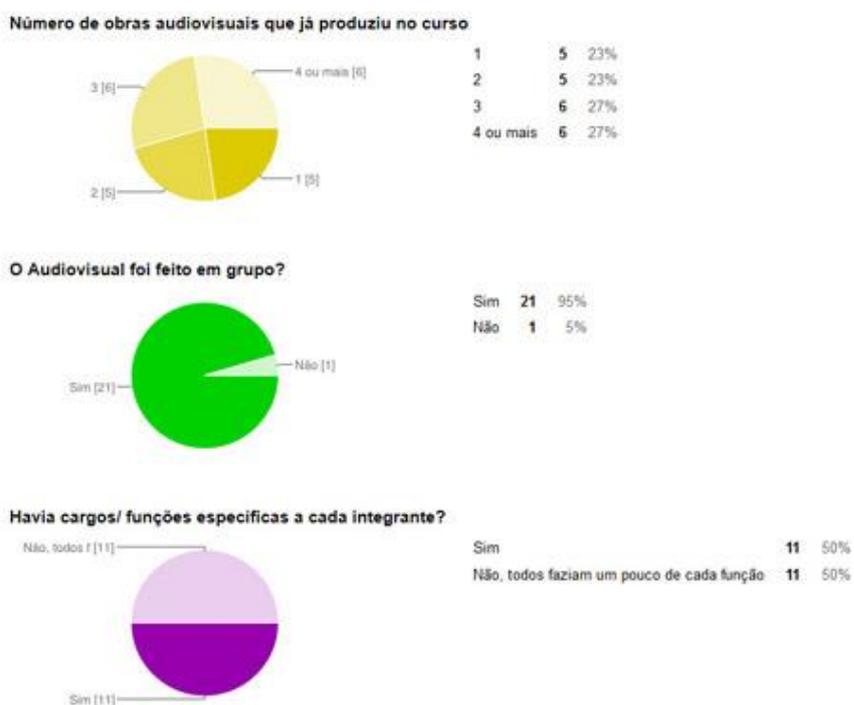
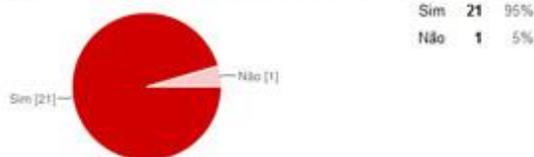


Figura 4– Número de obras, audiovisuais feitos em grupos e a organização dos cargos.



Figura 5– Tema dos audiovisuais e em onde se encontram os vídeos produzidos.

Um site que reúna as produções audiovisuais do curso de Produção Editorial se faz necessário?



Envie o(s) link(s) de seu(s) trabalho(s) para nossa divulgação.

Desculpa, mas não sei dos links.
https://www.youtube.com/watch?v=uFz8bHn_LM
 Produção Audiovisual VELHO BLUES: <https://www.youtube.com/watch?v=Oti7grLvdU> Produção Editorial em Hipermídia: YARA NO SEIS, CINCO: <https://www.youtube.com/watch?v=3GSt9b2hSYk> Criação e Produção em Mídia Audiovisual FÉRIAS DO PORCO: <https://www.youtube.com/watch?v=JHIRE3iquuQ> <https://www.youtube.com/watch?v=tK7LJ6O0LA> [https://www.youtube.com/watch?v=LvlunHfmO_k](https://www.youtube.com/watch?v=https://www.youtube.com/watch?v=LvlunHfmO_k) https://www.youtube.com/watch?v=lyF_y7dTjC8 <https://www.youtube.com/watch?v=Eu passei um tempo considerável procurando, mas eu simplesmente não consigo achar o maldito Vida de Estudante! Tem em algum>

Figura 6– Interesse sobre a formação de uma cinemateca do curso e links dos trabalhos feitos.

Através dos dados obtidos na pesquisa podemos tirar algumas conclusões. Ainda que se trate de 18% de um universo de 120 alunos que responderam nosso questionário, há padrões e respostas significativas para nosso projeto. No novo currículo do curso de Produção Editorial, observamos duas disciplinas voltadas exclusivamente ao audiovisual, ofertadas respectivamente no 3º e no 4º semestre. Se comparadas ao número de disciplinas do projeto pedagógico inicial do ano de 2010, que se configura em três, houve a redução de uma disciplina. Como pode ser observado nas figuras abaixo, o novo projeto pedagógico do curso (PPC) e o Projeto Pedagógico do Curso da formação do curso (marcadas na cor amarela as disciplinas de audiovisual).

3º Semestre

COM 3002 PRG Sociologia da Comunicação "N"
 COM 3002 BIB Sociologia da Comunicação "N"
 COM 3003 PRG Semiótica da Comunicação "N"
 COM 3003 BIB Semiótica da Comunicação "N"
 COM 3034 PRG Design Editorial
 COM 3034 BIB Design Editorial
 COM 3035 PRG Produção Editorial para Mídias Digitais
 COM 3035 BIB Produção Editorial para Mídias Digitais
 COM 3036 PRG Produção e Tratamento de Imagem "N"
 COM 3036 BIB Produção e Tratamento de Imagem "N"
 COM 3037 PRG Produção Audiovisual "N"
 COM 3037 BIB Produção Audiovisual "N"

4º Semestre

COM 3007 PRG Comunicação e Cultura "N"
 COM 3007 BIB Comunicação e Cultura "N"
 COM 3008 PRG Comunicação Integrada "N"
 COM 3008 BIB Comunicação Integrada "N"
 COM 3038 PRG Produção Editorial em Mídia Audiovisual "N"
 COM 3038 BIB Produção Editorial em Mídia Audiovisual "N"
 COM 3039 PRG Planejamento e Produção Gráfica
 COM 3039 BIB Planejamento e Produção Gráfica
 COM 3060 PRG Produção Editorial para Revistas
 COM 3060 BIB Produção Editorial para Revistas
 COM 3061 PRG Publicações Científicas
 COM 3061 BIB Publicações Científicas
 -X- -X-X PRG Disciplina Complementar de Graduação DCG
 -X- -X-X BIB Disciplina Complementar de Graduação DCG

Figura 7 – PPC ¹¹do curso de Produção Editorial, ano 2014

N	Código	Nome da Disciplina	N/E*	Tipo*	(T-P)	CHS
13	COM 1001	Comunicação e Cultura	E	OBR	(4-0)	60
14	COM 1027	Pesquisa de Opinião Pública	E	OBR	(2-2)	60
15	COM 1122	Produção Audiovisual	N	OBR	(3-1)	60
16	COM 1123	Produção em Hipermídia	N	OBR	(3-1)	60
17	COM 1124	Produção Editorial para Web	N	OBR	(3-1)	60

Figura 8 – PPC do Curso de Produção Editorial, ano 2010 – 3º semestre.

N	Código	Nome da Disciplina	N/E*	Tipo*	(T-P)	CHS
18	COM 1055	Comunicação Integrada	E	OBR	(2-2)	60
19	COM 1116	Comunicação e Cidadania	N	OBR	(3-1)	60
20	COM 1125	Produção Editorial em Mídia Audiovisual	N	OBR	(3-1)	60
21	COM 1126	Produção Gráfica	N	OBR	(3-1)	60
22	COM 1127	Produção Editorial em Hipermídia	N	OBR	(3-1)	60

Figura 9 – PPC do curso de Produção Editoria, ano 2010 - 4º semestre

¹¹ Print Screen do novo PPC do curso de Produção Editorial – Disponível em: <<http://w3.ufsm.br/prograd/not.php?id=1170>>. Acesso em: 11 nov. 2014.

 UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL SEQÜÊNCIA ACONSELHADA 5º SEMESTRE						
N	Código	Nome da Disciplina	N/E*	Tipo*	(T-P)	CHS
23	COM 1117	Teorias da Comunicação II	N	OBR	(4-0)	60
24	COM 1118	Mídias e Políticas Públicas	N	OBR	(3-1)	60
25	COM 1119	Comunicação e Empreendedorismo	N	OBR	(2-2)	60
26	COM 1128	Criação e Desenvolvimento da Produção Audiovisual	N	OBR	(3-3)	90
27	COM 1129	Criação e Desenvolvimento da Produção Hiperídia	N	OBR	(3-3)	90

Figura 10- PPC do curso de Produção Editorial, ano 2010 – 5º semestre

Lembramos que a produção de audiovisual pode se executada também em outras disciplinas, e não somente nas que são voltadas ao audiovisual, o que é considerado em nosso projeto, desde que a produção esteja dentro da proposta do site. Os resultados que obtivemos através da pesquisa, mostram uma maior produção de audiovisuais na disciplina de Produção Audiovisual, do 3º semestre do PPC do ano 2010, seguido da disciplina de Criação e Desenvolvimento da Produção Audiovisual, ofertada no 5º semestre do PPC do ano de 2010. Ao final do questionário havia uma área para que os alunos disponibilizassem os links de seus vídeos produzidos. Ao todo foram disponibilizados 11 vídeos, que estavam anexados ao site Youtube, mostrando a tendência em se utilizar essa plataforma para inserção de vídeos. Foi percebido também, que muitos alunos responderam ao questionário mas não lembravam em qual local estava a sua produção (figura 5), o que mostra a necessidade de formatação e padronização para esta tarefa. Penso que por se tratar de uma universidade pública, os resultados oriundos do ensino, no caso, a produção de vídeos, devam ser mais explorados, guardados e evidenciados para outras pessoas, além da comunidade acadêmica.

Há uma dominância na produção de audiovisual do tipo curta-metragem, ou seja, que duram no máximo 30 minutos, cujos formatos mais abordados são: ficção, documentário e musical. Pude inserir muitos vídeos no site devido à própria participação no trabalho e a partir da lembrança de qual aluno tinha sido responsável pela inserção do vídeo no Youtube. O que volta a mostrar importância de se ter um padrão para tal tarefa.

4. Site *Perpetuar*

O nome do site surgiu buscando o significado de algo que durasse, que permanecesse a longo do tempo. Denominamos *Perpetuar*, visando, já no próprio nome, o ato, a ação e intenção de cuidar e preservar algo.

Pensamos também na sonoridade utilizando a inicial *Pe*, remetendo ao sentido da sigla PE, relativa ao Curso de Produção Editorial. Além disso, a finalização da palavra com o sufixo “ar”, também pode ser compreendida pelo fato dos arquivos de nosso site estarem armazenados em uma nuvem digital¹², sendo realocados em um servidor remoto e acessados via internet. Em nosso logotipo, pensamos na utilização da variação da cor azul, pois segundo estudos em psicodinâmica das cores, a cor azul representa a sabedoria e, o mais importante para nosso projeto, o infinito e os sonhos. “As cores possuem, além de seu potencial psicofísico, uma força simbólica e uma relação definitiva com nossas atividades e sentimentos.” (FONSECA, 2008, p.153).

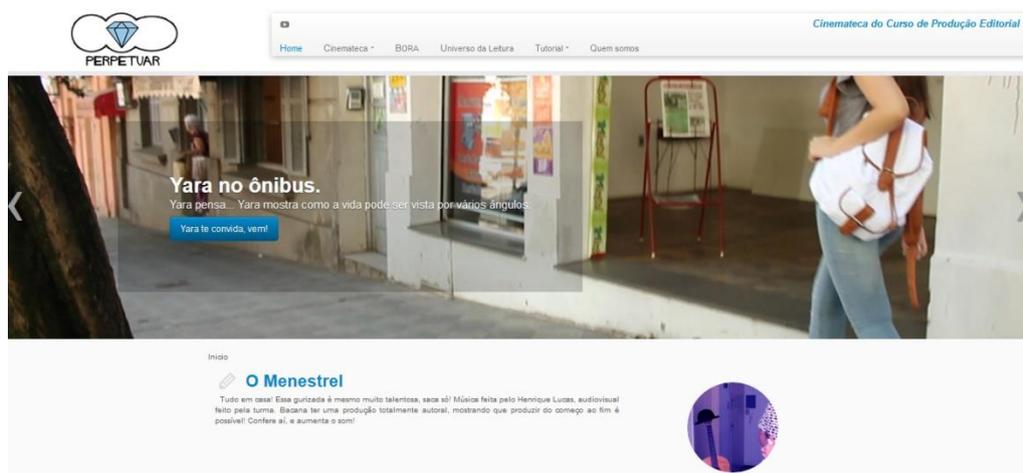


Figura 11 – Layout da página inicial do site perpetuar

Para as figuras (círculos) que fazem parte da divulgação em destaque na página Home, buscou-se, através da edição no programa *Photoshop*, alteração das cores originais para tons da cor azul, pois além de harmonizar, mantém um único padrão para o layout da página.

Para o logotipo, foi feita a utilização composta da nuvem com o diamante, este último representando o valor simbólico do produto audiovisual, bem como o poder de preservação material que possui. Há, ainda, a sugestão da união de elementos compostos pela nuvem (local de armazenamento) e o produto audiovisual (o diamante).

¹² Nuvem digital – Armazenamento de dados/arquivos através do uso da internet. Espécie de HD digital.



Figura 12 – Logotipo do projeto.

A estética buscada se deu através do conceito artístico inventado pelo designer e cineasta americano Saul Bass. Famoso por trazer a animação nos créditos e aberturas dos filmes dos anos 1950, Bass revolucionou a arte inserida nos filmes e é considerado um dos maiores nomes da história do grafismo animado mundial, trabalhando com diretores como Alfred Hitchcock, Martin Scorsese e Stanley Kubrick.

O designer utilizava na confecção dos traços e desenhos das obras, um recorte rude, que misturava fotografia com ilustrações simples e ou as formas de quadrados e retângulos. As fontes tipográficas utilizadas possuem a aparência de terem sido produzidas de próprio punho ou recortadas de um papel. Havia preferência pelas cores preto e branco, no entanto, ele também trabalhava com outras matizes de cor. Às vezes o azul, o vermelho e tons de laranja.

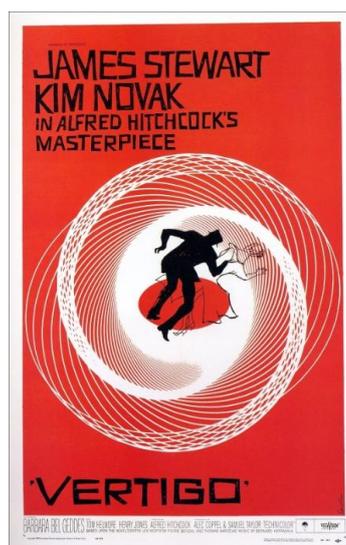


Figura 13– Cartaz elaborado por Saul Bass para o filme Um corpo que cai (Alfred Hitcoch, 1958)¹³

¹³ Cartaz do filme “Um corpo que cai” de Alfred Hitchcock. Disponível em: <<http://filmow.com/um-corpo-que-cai-t6391/>> Acesso em: 21 out. 2014.

4.1 Composição do site

O site será composto por cinco elementos:

- Homepage – Página inicial e que possui os destaques do site, com os vídeos inéditos inseridos na cinemateca e outras novidades no conteúdo do site, além de notícias do meio audiovisual. Na página principal haverá uma área especial para o envio do endereço das produções e o contato do usuário.
- Cinemateca – arquivo com produtos audiovisuais executados por alunos do curso de Produção Editorial.
- Tutoriais sobre audiovisual – espaço destinado para exposição de materiais educacionais e download de livros, e-books, vídeo-aulas sobre a temática. Será o local apropriado para o depósito de conteúdos e da construção do conhecimento do aluno sobre a temática audiovisual.
- Universo da Leitura.¹⁴
- BORA.¹⁵

4.1.1 Cinemateca

A figura abaixo busca representar o trajeto do *Seu Filme* (o audiovisual dos alunos de Produção Editorial depois de editado e fechado em um só arquivo) percorrendo as etapas, desde sua confecção/gravação/edição até a nuvem digital, a qual serve como local de armazenamento dos dados postados via internet. Após serem inseridos na nuvem, há uma catalogação dos produtos (exemplo: ficção e musical) para facilitar a procura e a possível definição por temas/autores/ano de produção.

¹⁴ Universo da Leitura: “Desenvolvido a fim de aproximar o público do mundo da leitura, o Universo da Leitura foi criado querendo expor de maneira didática, ao mesmo tempo que entretêm o público com os diversos meios em que um produtor editorial pode se aventurar, mostrando o caminho percorrido pelos livros até chegar ao leitor. Diante da dedicação dos acadêmicos o programa foi convidado a integrar a grade de programação da TV Campus, dando assim a possibilidade de dar continuidade ao trabalho.”

Disponível em: <<http://programauniversodaleitura.wordpress.com/sobre/>>. Acesso em: 29 Out. 2014.

¹⁵ BORA- A ideia da Bora Vídeos Colaborativos é criar uma estrutura onde os participantes possam aprender juntos, participar na criação de vídeos autênticos e de autoria colaborativa, exercer suas habilidades e conhecimentos, além de compartilhar elas com os outros. FANFA, Maurício, 2014. Disponível em: <http://boravideoscolaborativos.wordpress.com/>. Acesso em: 29 Out. 2014.

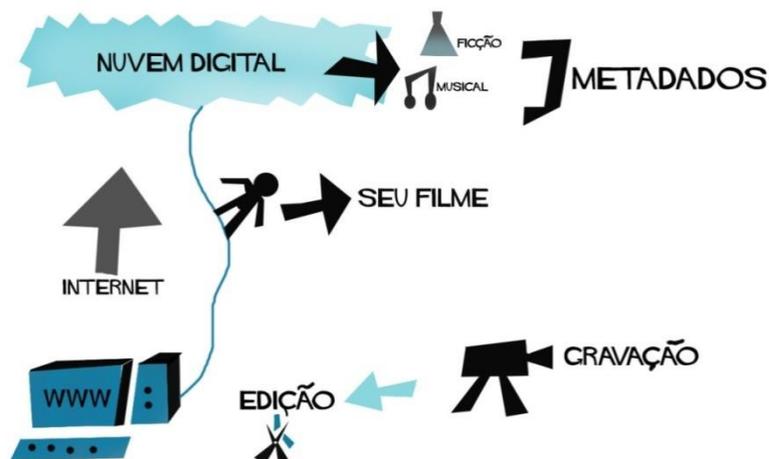


Figura 14 – Representação do trajeto do filme até a nuvem digital.

Teremos uma ampla categorização, a fim de não coibir qualquer tema; sendo ficção, documentário, educacional, musical e outros, como arte, cultura, esporte, desde que seja uma produção dentro de nossa proposta, feita por alunos do curso Produção Editorial da UFSM. Faremos a utilização das *TAGS/metadados* para melhor classificação. Além de facilitar a procura pelas obras e conteúdos postados em nosso site, elas são pontos de referências e separação de conteúdos, as quais são identificadas e organizadas pelo buscador de nosso site e quando clicadas, como exemplifica a figura abaixo, o vídeo estará postado na categoria *Musical* e identificado pelas seguintes *tags*: Andrei (Aluno participante do audiovisual), Clipe, musical, peledasno e turma1.



Figura 15 – Utilização de tags/metadados para classificação das obras no site

Queremos despertar em nossos usuários internautas a chamada “cultura participativa”, que Henry Jenkins (2009, p.290) classifica como os fãs e outros consumidores convidados a participar ativamente da criação e circulação do novo conteúdo. Pretendemos que o site constitua-se como apoiador, meio de expressão e divulgação das obras audiovisuais produzidas por universitários do curso de Produção Editorial que devem ser peças-chave para a construção e a contribuição aoprojeto do site. Além de apresentarem seus próprios produtos

audiovisuais, farão uso, na prática, de conceitos aprendidos em disciplinas do curso tais como *Produção em hipermídia e Produção para web*, em que se estudam teorias, conceitos, participação e elaboração de um produto na web (construção de site/blogs). Pensamos que há, então, um ciclo de informação e produção que se conclui, o qual une web e produção audiovisual, em que sua cadeia produtiva inclui sua publicação no site e a participação dos internautas. Segundo André Lemos,

A cultura necessita, para se manter vibrante, forte e dinâmica, aceitar e ser, de alguma forma, permeável a outras formas culturais. Esse processo está em marcha desde as culturas mais “primitivas” até a cultura contemporânea, a cibercultura. Assim, não é a recombinação em si a grande novidade, mas a forma, a velocidade, e o alcance global desse movimento. (LEMOS, 2008, p. 38).

4.1.2 Universo da Leitura

No nosso site haverá um setor especial para arquivamento e veiculação do programa *Universo da Leitura*, pela sua importância no que diz respeito à autenticidade do tema abordado e pelo valor histórico que possui para o curso, pois foi criado pela primeira turma do curso de Produção Editorial – UFSM, e atualmente é veiculado na TV Campus – UFSM.

O programa apresenta assuntos que permeiam a literatura bem como os conteúdos vistos dentro de sala de aula, que são apresentados em uma linguagem jornalística e mais acessível para os telespectadores. Atualmente, o programa é aberto para a participação de todos alunos da Comunicação Social, formando assim, um conjunto amplo de troca de saberes entre os cursos, o que em nossa visão não prejudica de forma alguma a inserção dele em nosso site, ainda que não seja mais um produto exclusivo do curso de Produção Editorial.



Figura 16 – vídeo veiculado no canal da TV Campus no Youtube.¹⁶

¹⁶ Episódio 3 – Programa sobre Editoras. Apresentado pelas acadêmicas de Produção Editorial RaphaeliPontelli e Izabelli Oliveira.

Print Screen do player do youtube – Canal TV Campus, Universo da Leitura, 2013, programa 03.

4.1.3 BORA

Pretendemos também formar uma aliança/parceria com o projeto BORA criado pelo acadêmico de Produção Editorial, Maurício Fanfa. O acadêmico explica a iniciativa, através de seu blog: “A ideia da Bora Vídeos Colaborativos é criar uma estrutura onde os participantes possam aprender juntos, participar na criação de vídeos autênticos e de autoria colaborativa, exercer suas habilidades e conhecimentos, além de compartilhar elas com os outros”¹⁷.

Consiste em uma forma colaborativa, com muitas pessoas assumindo cargos e papéis na estrutura e criação de um único filme. Pensamos que este tipo de abordagem é bastante ligado ao nosso projeto, por fazer inclusão de pessoas que desconhecem o processo da construção de um audiovisual, e/ou eram somente espectadores, se tornando atores ativos na construção dos projetos, assumindo funções para confecção de uma obra audiovisual. Teremos uma página destinada a ele, no qual será apresentado o projeto e os vídeos realizados. Achamos válido a sua inserção no site, mesmo sabendo que o projeto possui seu próprio blog, pois entendemos que o seu idealizador, além de ser um acadêmico do curso de Produção Editorial, é produtor de audiovisual militante pelo livre acesso a conteúdos e informação. Assim, além de disponibilizarmos os vídeos realizados pelos acadêmicos de Produção Editorial, poderemos evidenciar a importância da discussão sobre o meio audiovisual, as várias formas de produção e como produzir audiovisual de forma democrática e acessível para quem se identifica com o assunto.



Figura 17– Logotipo do Projeto BORA¹⁸

4.1.4 Home

Será a vitrine de nosso site, pois ela será a página de entrada para nosso projeto, nela serão divulgados os últimos vídeos postados, bem como as últimas atualizações do site, usaremos para chamar atenção de nossos usuários um *slideshow* (espécie de galeria de fotos),

Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=aTzug2sKcOo>>. Acesso em: 10 out. 2014.

¹⁷ Blog do projeto BORA, o qual faz parte do projeto experimental do acadêmico de Produção Editorial Maurício Fanfa sob orientação do Professor Me: Fernando Barbosa. Disponível em: <<http://boravideoscolaborativos.wordpress.com/>>. Acesso em: 29 Out. 2014.

¹⁸ Disponível em: <<http://boravideoscolaborativos.wordpress.com/>>. Acesso em: 29 Out. 2014.

para informar os nossos destaques. Nesta página queremos facilitar ao máximo a navegação para o usuário, possibilitando que ele visite várias páginas por vários temas. No setor abaixo do *slideshow*, serão apresentados as últimas postagens de nosso site por ordem cronológica, do mais atual ao mais antigo, podendo assim localizar temporalmente as produções que são inseridas.

4.1.5 Tutoriais

Acreditamos que por se tratar de um site que tenha obras feitas em um curso de graduação superior, muitas informações e formas de se produzir audiovisual podem virar dicas educacionais na confecção de vídeos, e claro apresentar o que já existe na área para facilitar o aprendizado. Os tutoriais serão separados em 3 níveis de produção (gravação, pós, outros) e não terá uma mídia definida para postagem, sendo possível a inserção de livros, cartilhas e como também a postagem de vídeos, desde que sejam voltados ao ensino de audiovisual e ou temas que circundam o tema.

4.2 Recursos para a realização do site *Perpetuar*

Inicialmente, na nossa proposta, foi projetado um planejamento gráfico e um estudo de análise de cores e formas para execução de uma identidade visual que tenha boa relação com o tema de nosso site e o público. Concluída esta etapa, foi esboçado um primeiro logotipo, respeitando os estudos já feitos e condizendo com a iniciativa do site. Houve um primeiro *sketch* (rascunho), que fizemos com base em estudo de sites com temas semelhantes ao nosso ou que tivessem algum diferencial como a harmonia entre os conteúdos, design e clareza das informações. Sendo assim, compomos uma mescla entre três sites bases analisados.

Temos como um bom exemplo de funcionalidade e proximidade de tema, o site do *Festival Fusca*¹⁹ - *Festival Universitário de Criação Audiovisual*, que busca ser incentivador e descobridor de universitários criadores e produtores de audiovisual no Estado do Pará. Possui o *layout* bastante limpo e usual. As cores escolhidas para o site compõem uma boa harmonia para o usuário e, além disso, a disposição dos assuntos em caixas são bases para o esboço e criação de nosso site também. Acima/esquerda (figura), é possível visualizar uma galeria com as últimas notícias, funcionalidade que é bastante importante quando há um fluxo de informação intensa e constante.

¹⁹ Festival Fusca. Disponível em: <<http://festivalfusca.com.br>> Acesso em: 08 jul. 2014.



Figura 18 – Layout do site Fusca.²⁰

Já o site *Blue Bus*²¹ dispõe de diversos temas tais como, notícias sobre mídia, cultura pop e internet e conteúdos bem mesclados na distribuição do site. Apesar de englobar muitos assuntos, consegue dar boa visibilidade e dinamismo a eles. Pensamos que a forma de quadros de assuntos em *roll-over* (ao passar o mouse muda a informação) é bastante útil e aplicável também ao nosso site. Cada quadro do centro representa um novo artigo de conteúdo. Já nas bordas, um menu geral pode ser observado, caso o usuário queira algo mais específico do que só a grade central com últimas informações.

²⁰ Print screen do site Fusca. Disponível em: <<http://festivalfusca.com.br>>. Acesso em: 29 Out. 2014.

²¹ Blue Bus. Disponível em: <<http://www.bluebus.com.br/>> Acesso em: 03 jun. 2014.



Figura 19 – Layout do site Blue bus²²

Outro exemplo é o site da *Vodo*²³ que é uma distribuidora e *crowdfunding* (sistema de arrecadação voluntária para financiamento de projetos) de games/filmes/músicas indies/independentes. No site, é possível inserir arquivos através de um sistema de envio de vídeos/músicas/games e pode-se pedir ajuda financeira de outros usuários para o avanço ou término de projetos. Nosso site não tem a intenção de ser um site *crowdfunding*, mas queremos dar oportunidade para divulgação e criação de novos audiovisuais de forma contributiva. Podemos citar um elemento comum entre os sites aqui pesquisados, que é o formato de caixa contendo os principais assuntos. Abaixo, podemos visualizar a barra de procura bastante evidente e que se faz importante no que se diz respeito à utilização e à finalidade do site, pois os usuários podem desbravar mais pontualmente cada assunto.

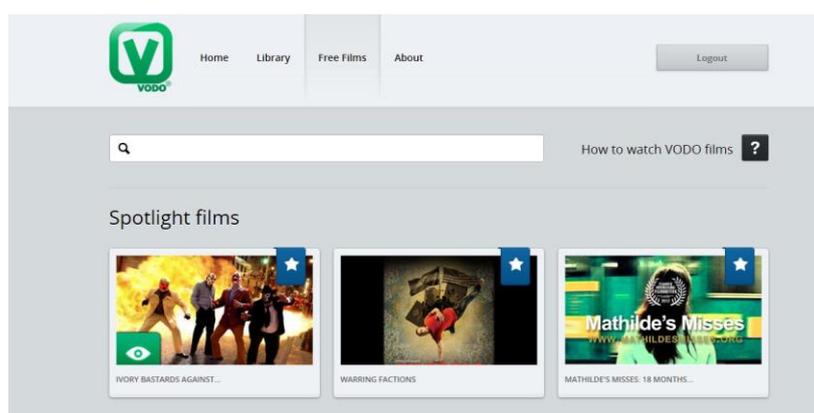


Figura 20– Layout do site Vodo²⁴

²² Print screen do *layout* do site Blue bus. Disponível em: <<http://www.bluebus.com.br/>>. Acesso em: 05 maio 2014.

²³ Vodo. Disponível em: <<http://vodo.net/>> Acesso em: 05 maio 2014.

²⁴ Print screen do site Vodo. Disponível em: <<http://vodo.net/>>. Acesso em: 29 Out. 2014.

Finalizada a parte do projeto inicial (estudos/esboços), partimos para a execução em programas de edição de imagens, cujo processo de criação dependeu do uso de programas tais como *Corel Draw e Photoshop*. As imagens ali produzidas foram exportadas em formato *png*, dando a resposta de qualidade necessária para web, não havendo compressão na qualidade tal qual acontece em extensões do tipo *jpeg*.

A figura a seguir busca representar a hierarquia básica de nosso site, em que os rótulos das páginas mais acima configuram as que estão inseridas no menu global, bem como suas sub-páginas seguintes.

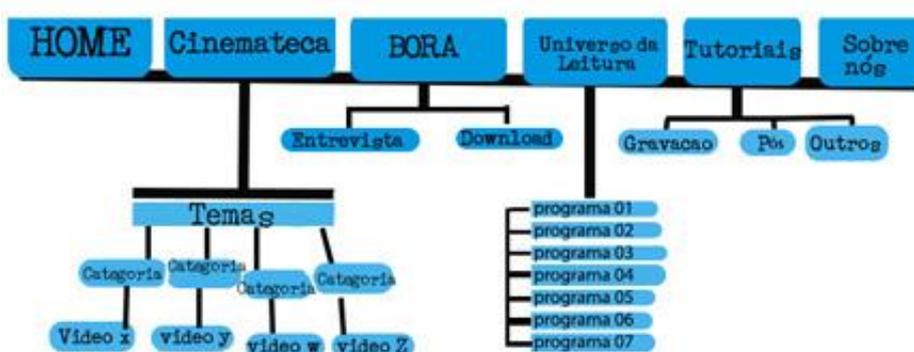


Figura 21 – Esquema de hierarquização do site e os rótulos utilizados.

Buscamos na nomenclatura dos rótulos para o menu, palavras que fossem comuns ao nosso público-alvo, tentando diminuir ao máximo as possíveis dúvidas em seu acesso. Descreveremos a seguir, conforme a ordem que achamos mais apropriada ao site, a nomenclatura e sua disposição em ordem hierárquica, visando ao usuário o menor número de cliques possíveis para chegar à informação desejada:

Index/Home: página inicial a partir da digitação do endereço no navegador. Tem por objetivo apresentar o projeto, através de um vídeo e de um texto de apresentação. Buscamos na página mesclar um pouco de cada conteúdo apresentado no site.

Cinemateca: agrupa as informações dos vídeos, conforme o ano de sua produção no curso de Produção Editorial. Tem informações sobre a produção audiovisual no curso de Produção Editorial, e está dividido por temas: educação, música, ficção, documentário, variados e mande seu vídeo.

Cinemateca > Todos os temas Y: Aqui será agrupado todos os vídeos sobre uma determinada temática.

Cinemateca>Todos os temas Y> Vídeo Y: essa é a página em que terá o *player* para a visualização do vídeo, bem como informações sobre sua produção e possíveis roteiros, *makingoff*, entrevistas e resumo da obra. Esta estrutura será a mesma para as outras páginas, relativas aos outros anos.

BORA >: página destinada à apresentação do projeto do acadêmico Maurício Fanfa, na qual serão inseridos os vídeos que estiverem prontos e informações sobre o andamento do projeto.

BORA> Entrevista: entrevista com o acadêmico e idealizador do projeto Maurício Fanfa, oportunizando um debate sobre a produção de vídeos no curso de Produção Editorial, bem como o seu projeto.

BORA> Downloads: será inserido material com conteúdo de acesso livre, tais como livros gratuitos e artigos sobre o tema *creative commons*.

Universo da Leitura: página para a apresentação do programa e o seu histórico.

Universo da Leitura> Programa 0X: breve resumo do que se tratará o programa e seu *player* de vídeo do youtube.

Tutoriais: página com breve apresentação e três opções de temas descritos a seguir.

Tutoriais> Gravação: destinado a tutoriais sobre ao ato de gravar audiovisuais, com dicas sobre luz e composição.

Tutoriais> Pós: voltado para a área de edição de vídeos, apresentará materiais que ajudarão em aspectos de pós-produção.

Tutoriais> Outros: abordagem de temas variados como fotografia, design, entre outros.

Ter a rotulação das páginas já estabelecida facilita, posteriormente, também na colocação dos *breadcrumbs*, traduzido como “caminhos de migalha de pão”, referência ao conto de João e Maria. Tenta evidenciar o trajeto percorrido dentro do site e a localização do usuário em determinada página. Por exemplo, a utilização dele em determinada parte de nosso site seria: Cinemateca>>Todos os Temas>>Musical>> Velho Blues.

Sua utilização é mais indicada em sites que tenham uma profunda estrutura, atingindo além de três níveis de hierarquia das páginas. Por exemplo, em nosso site, mais especificamente na página da cinemateca, atingimos quatro níveis de profundidade hierárquica entre as páginas, o que poderia acarretar dificuldade de localização do usuário caso não houvesse *breadcrumbs* para o auxílio de localização. Pois, muitas vezes, o usuário não faz uso da navegação página por página, ele pode se utilizar do buscador e ser colocado

direto em alguma página mais profunda, como vídeo x, por exemplo. Com isso, poderia haver confusão por não ter feito o caminho mais habitual e acabar se perdendo na estrutura do site.

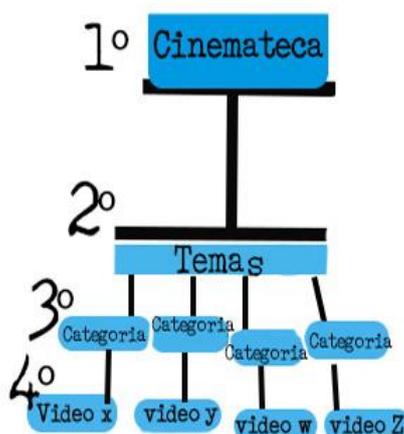


Figura 22 – Estrutura hierárquica da página cinemateca dividida por níveis de profundidade.

Usaremos, conforme indica Felipe Memória, autor do livro *Design para a Internet* (2005), a tipografia com corpo pequeno para os *breadcrumbs*, pois estes se constituem em elementos auxiliares na navegação. Percebe-se, como exemplifica a figura abaixo, a identificação através do uso da cor azul no menu, para a localização do usuário.

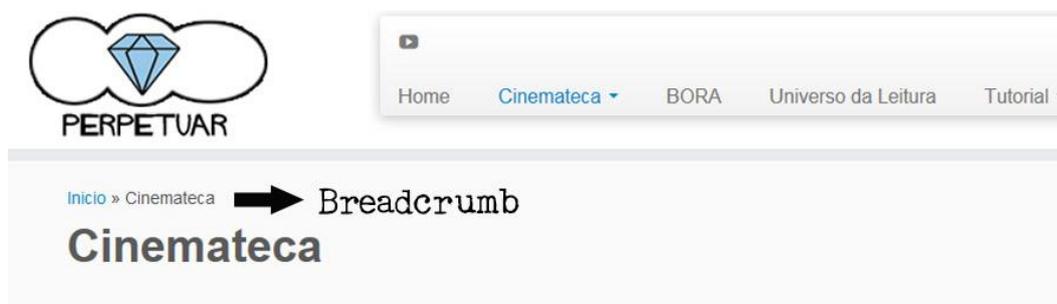


Figura 23– Identificação do *breadcrumb* em nosso site.

O conceito de continuidade nos *breadcrumbs* é bastante importante. A simples utilização de setas para o lado direito, conforme pesquisas de Adkisson, na figura abaixo²⁵ configuram 65% dos sites de *e-commerce*, o que nos mostra uma importante função na localização do usuário, que pode acessar qualquer outra parte do site se clicar em alguma

²⁵ Pesquisa sobre utilização de setas para o lado direito em *breadcrumbs*. Disponível em: <<http://www.webdesignpractices.com/navigation/breadcrumb.html>>. Acesso em: 10 out. 2014.

palavra do *breadcrumb*. Sua utilização é mais indicada, segundo Lida e Chaparro (2003), abaixo do logotipo da empresa.

Home ► Photo & Imaging ► Camcorders ►	65% Right Arrow
Home Running Apparel Women's	9% Pipe
Home: Running: Apparel	8% Colon
Office Supplies / Calendars & Planners / Pen Accessories /	4% Slash
Home < Consumer Video < Camcorders, VC	3% Left Arrow
home • shops • jewelry + accessories	3% Bullet
SHOP ACCESSORIES	3% Text Treatment

Figura 24 – Demonstração da utilização de *breadcrumbs*.²⁶

Os *breadcrumbs* têm duas funções básicas, segundo Felipe Memória (2005, p.99):

- Possibilitar saltos entre diferentes níveis de informação, diminuindo etapas e agilizando o acesso ao conteúdo.
- Localizar os usuários dentro da arquitetura da informação do site, mapeando sua estrutura, de forma a representar a página em que ele se encontra, mostrando sua profundidade em relação à primeira página em que consta no menu de navegação. Funciona como um pequeno mapa do site. Por exemplo, na figura abaixo, podemos observar o trajeto percorrido pelo usuário.



Figura 25 – Mapa de navegação através do *breadcrumbs*.

Utilizaremos em nosso site a formatação de design mais básica dentre os sites, segundo indicam as pesquisas (NIELSEN,1999) (KRUG, 2006), seguindo convenções de posicionamento e interface sugeridas. Havendo um padrão entre os sites, o usuário é capaz já

²⁶ Disponível em <<http://www.webdesignpractices.com/navigation/breadcrumb.html>>. Acesso em: 10 out. 2014.

de associar e memorizar suas antigas experiências e com isso suas dúvidas em relação ao seu funcionamento diminuem, configurando uma melhor experiência e uso do site, bem como a facilidade do aprendizado. Como pode ser observada na figura abaixo, os sites costumam manter certo padrão.

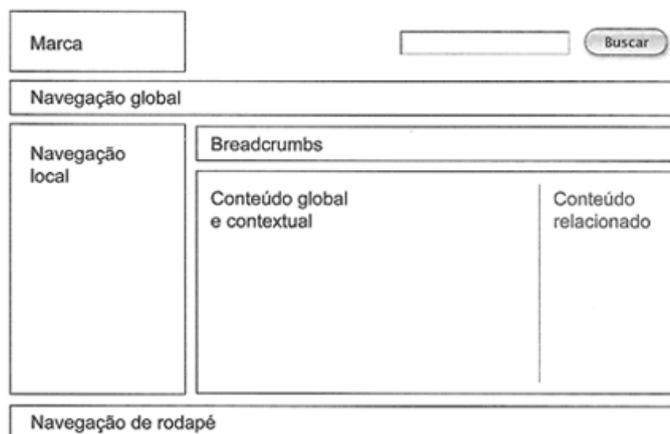


Figura 26 – Representação da organização e padrão da interface de sites²⁷.

Como é apresentado na tabela a seguir, podemos observar padrões em vários aspectos e dentre vários autores:

Tabela 1 - Padrões de determinados elementos em sites²⁸

Elemento de interface	Posicionamento	Pesquisador
Marca da Empresa	Canto superior esquerdo	Nielsen, Adkisson e Bernard
Busca	Parte Superior	Nielsen, Adkisson e Bernard
Navegação global	Parte superior com links na horizontal	Nielsen, Adkisson e Krug
Navegação Local	Coluna da Esquerda	Nielsen, Adkison e Bernard
<i>Breadcrumbs</i>	Parte superior, abaixo da marca da empresa	Adkisson, Lida e Chaparro e Krug
Conteúdo global e contextual	Área central	Bernard
Navegação de Rodapé	Parte inferior	Nielsen, Krug e Lynch e Horton

²⁷ Figura retirada do site <<http://www.ramonvictor.com/usabilidade-na-web/>>. Acesso em: 01 nov. 2014.

²⁸ Tabela retirada em: (MEMÓRIA, 2005, p.59).

Se tratando da confecção e da programação do site, muitas vezes é necessário voltar à etapa anterior, de modificação e criação de imagens, para retoques finais que só são percebidos na montagem da estrutura da linguagem.

Em nosso site, utilizamos o menu com navegação global e horizontal no topo, por ser o mais utilizado na web, facilitando assim, a identificação por parte do usuário. Buscamos, conforme já citado, utilizar o conceito gráfico de Saul Bass para confecção das imagens, através do uso do programa *Photoshop*, pois a fonte tipográfica do conceito²⁹ elaborado não pertence às famílias tipográficas utilizadas nos padrões da web, o que configura a não colocação direta através do uso de palavras e escritas, o que deixaria nosso projeto menos regular.

Fonte Acoustic Bass

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Figura 27 – Família tipográfica utilizada nas peças gráficas do site

Além disso, buscamos para o aperfeiçoamento da experiência do usuário através da criação via html e imagens, funções como o *roll-over*, que funciona basicamente com duas imagens do mesmo tamanho, com as mesmas informações sobrepostas uma sobre a outra, e que são habilitadas conforme o posicionamento do cursor do mouse sobre a figura. Por exemplo:

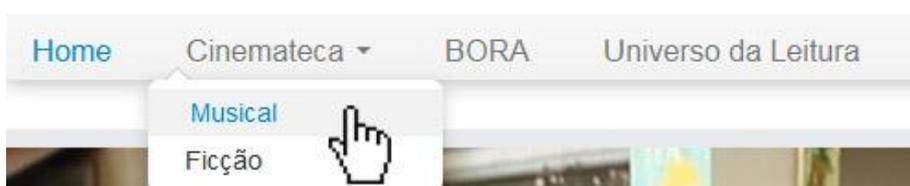


Figura 28– Demonstração de funcionamento da função *roll-over*.

A função *roll-over* além de ser importante para o design, também serve de localização para o usuário, na usabilidade do mesmo. Segundo Memória (2005), a utilização do *roll-over*

²⁹ Fonte tipográfica do conceito – *AcousticBass*.

faz parte do conceito de dar retorno ao usuário, pois estamos condicionados a esperar reações às nossas ações e a simples modificação visual do botão, ou quadro de imagem seria o retorno, na prática, contribuindo com a experiência do internauta.

Outro elemento que é importante para o aperfeiçoamento visual do site, e que traz consigo um maior tempo de navegação pelo usuário, diz respeito à continuidade de leitura. Felipe Memória (2005, p.80) sugere que para uma maior atração do usuário com o conteúdo, seja utilizado o que ele chama de *call action*, que pode ser entendido como um chamamento ao usuário clicar para ver o restante das informações, como por exemplo, a utilização de uma breve chamada e um link com as palavras: *veja mais, leia*, aguçando o leitor a querer ver o restante da informação.

Esse sistema é muito utilizado em portais de notícias ou sites que gerenciam uma grande gama de informações, adequando o layout de forma que haja maior número de quadros com informações suficientes, básicas e que gerem possibilidades de ver o restante da informação, mais completa em outra página.



Figura 29– *Call action* representada pela caixa azul no slide da home.

Utilizamos em nosso site a função CSS (Folhas de estilo em Cascata). Ela proporciona ao desenvolvedor um controle das configurações da aparência do site, tais como: background, fonte, tamanho das fontes, cores, espaçamento entre linhas, distribuição dos elementos entre si e separação da parte dos conteúdos html. O que diferencia a função CSS do html, é que ela pode ser configurada apenas uma única vez e ser salva para uso posterior em vários casos. O que agiliza o processo de formação do site e a manutenção do seu padrão. Depois de configurada, permite que o desenvolvedor a utilize como padrão único para determinados

aspectos do site. Seu maior benefício é poder separar a parte do formato de design do conteúdo em si.

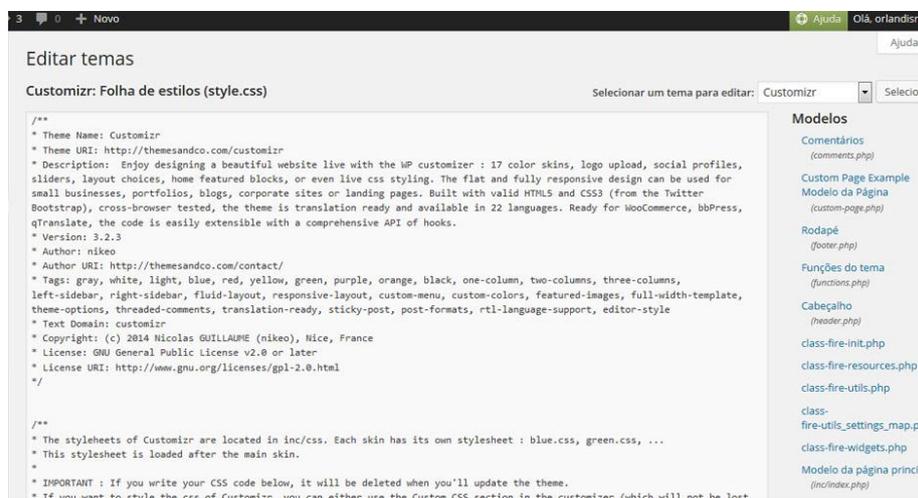


Figura 30 – Painel de configuração do CSS.

Utilizaremos em nosso site, em conjunto com o programa *Dreamweaver* que servirá para a formatação dos CSS em conjunto do CMS, *Wordpress*. O CMS (*Content Management System*) tem a característica de ser um painel facilitador de postagens, o que daria autonomia para a manutenção do projeto. O usuário não precisará dominar linguagens de programação para suas postagens e terá áreas que auxiliarão na adição de funções, tais como: novas postagens, login, calendário, slideshow, últimas notícias, tradução, criação de banners, entre outras funções disponíveis através de downloads de plugins, e sem a necessidade de domínio de programação.

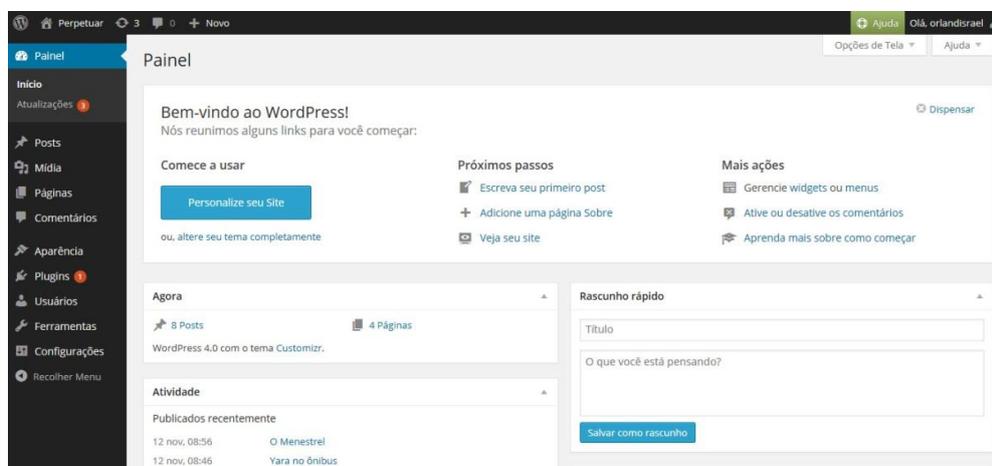


Figura 31 – Painel de controle do Perpetuar – CMS, *wordpress*.

Para instalação do CMS *wordpress*, fizemos uma conta gratuita em um servidor, o qual possibilitará atualizações e manutenção através de um painel administrativo no site da empresa ou via FTP ³⁰, com o programa *Filezilla*. O endereço/domínio de nosso site foi habilitado pelo próprio servidor e por fim, criado como <http://perpetuar.br22.com/>.

Após o download da última versão do *wordpress* no computador, é necessário a criação de um banco de dados no servidor em que se fará a instalação do CMS (no nosso caso, no site <http://hospedandosites.com.br>). Logo após esta etapa é necessário abrir a página *wp-config-sample.php* que se encontra na pasta *baixada* do *wordpress*, no computador, e com o bloco de notas ou algum editor de html, configurá-la, com o banco de dados, nome de usuário e senha de usuário, habilitados na etapa anterior, na configuração do banco de dados, e salvá-la com outro nome, *wp-config.php* na mesma pasta raiz.

Feito este processo, utiliza-se o programa *filezilla* para envio dos arquivos do *wordpress* para o servidor. Assim, o *wordpress* pode ser instalado e configurado conforme o desejo do usuário.

Bem-vindo

Bem-vindo ao famoso processo de instalação em cinco minutos do WordPress! Você pode consultar a [documentação ReadMe](#) à vontade. Caso contrário, preencha apenas as informações abaixo e você estará pronto para usar a mais poderosa e extensiva plataforma de publicação pessoal no mundo.

Informação necessária

Forneça as seguintes informações. Não se preocupe, você pode alterar estas configurações mais tarde.

Título do site

Nome de usuário
Os nomes de usuários devem possuir apenas caracteres alfanuméricos, espaços, sublinhados, hifens, períodos e o símbolo @.

Senha, duas vezes
 Uma senha será gerada automaticamente para você se deixar isto em branco.

 Indicador de força
Dica: Sua senha deve ter pelo menos sete caracteres. Para torná-la mais segura, use letras maiúsculas e minúsculas, números e símbolos como ! " ? \$ % ^ &).

O seu endereço de e-mail
Confira se o endereço de e-mail está correto antes de prosseguir.

Privacidade Permitir mecanismos de pesquisa indexarem este site.

Figura 32– Painel de instalação do *CMS Wordpress*.

³⁰ Servidor FTP que fornece, através de uma rede de computadores, um serviço de acesso para usuários a um disco rígido ou servidor de arquivos através do protocolo de transferência de arquivos: File Transfer Protocol. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Servidor_FTP>. Acesso em: 07 Out. 2014.

O usuário poderá acessar o painel de controle utilizando-se do endereço <http://perpetuar.br22.com/wp-admin/> em que será solicitado o nome de usuário e senhas para acesso. Basicamente, o *wordpress* é um esqueleto de site pré-montado, de fácil manutenção e utilização. O *wordpress.org* faz parte da comunidade de programas com códigos abertos e livres, o que significa que não precisa ser pago e pode ser melhorado conforme a preferência do usuário. Assim, há sempre novos recursos sendo disponibilizados pelos usuários, de forma gratuita, mantendo viva a filosofia do *creative commons* e, além disso, é a plataforma mais utilizada no que diz respeito ao gerenciamento de conteúdos (CMS), correspondendo a 70% do mercado, segundo o site *wordpress.org*.

Pensamos na utilização do *wordpress*, pois além das facilidades de sua manutenção, oferece recursos para o suporte para a inclusão de portadores de deficiência visual. Pode-se instalar através do sistema, na área de *plugins*, novos recursos, tais como um painel que diminui (-) ou aumenta (+) as fontes do site, possibilitando e melhorando a performance para usuários deficientes visuais. Visualizado no canto inferior esquerdo do site, se mantém na mesma posição, mesmo em diferentes configurações de uso.



Figura 33 – Visualização do *plugin*.

O layout que escolhemos para nosso site foi instalado através do próprio *Wordpress*, com o nome de *Customizr* e utilizado conforme nossas necessidades. Ressalta-se que algumas áreas tiveram de ser alteradas via CSS. Buscamos a formatação básica de design, que pesquisamos em Memória (2005), logotipo e *breadcrumbs* do lado esquerdo, no topo. O motor de busca estará na posição de rodapé e em algumas páginas será utilizado em uma posição redundante no canto esquerdo, facilitando o acesso à procura compreendendo que

haverá 2 sistemas de busca em uma única página. Os dois primeiros elementos que as pessoas procuram em uma homepage são o logotipo e o recurso de busca. As pessoas devem localizar esses itens sem maiores dificuldades. (NIELSEN apud MEMÓRIA, 2005, p.60).

Em um primeiro momento, organizamos e divulgamos os vídeos produzidos no curso de Produção Editorial apenas no site *Perpetuar*. Isto significa que os vídeos ali inseridos estão vinculados às próprias contas dos autores e produtores no canal *youtube* e/ou outros sites que hospedem vídeos. Futuramente, a criação do nosso canal no *youtube* para a postagem de vídeos servirá como um meio de divulgação das obras produzidas no curso. Esta tarefa ficará para momento posterior, já que nosso foco está na criação e na produção do site. Classificar e ordenar os produtos no site, nesta primeira fase, nos parece mais indicado, pois nele é possível reunir informações mais segmentadas e classificadas, através dos metadados e pelas próprias páginas com assuntos específicos.

Usaremos como base de inserção de arquivos de vídeo na internet o *Youtube*, pois segundo consulta realizada junto aos alunos de Produção Editorial, a totalidade dos arquivos em vídeos postados por eles na internet, estão inseridos nesta plataforma, lembrando que há outros sites que disponibilizam espaço para hospedagem de vídeos, tais como *VIMEO*, *Dailymotion*, *Megavideo*, entre outros.

Portanto, o Youtube será usado devido sua eficácia com nosso público-alvo e pela bibliografia que aborda sua correlação com a memória audiovisual, social, e claro, por ser precursor no sistema de visualização e compartilhamento de vídeos.

As atividades coletivas de milhares de usuários, cada qual com seus entusiasmos individuais e interesses ecléticos, resultam em um arquivo verdadeiramente vivo da cultura contemporânea formado a partir de uma grande e diversa gama de fontes. Na verdade, se o Youtube persistir tempo suficiente, o resultado será não apenas um repositório de conteúdo de vídeos antigos, mas algo até mais significativo: um registro da cultura popular contemporânea global (...) Assim o Youtube está evoluindo para se tornar um imenso arquivo público, heterogêneo e, em grande parte acidental e desorganizado. (BURGESS, GREEN, 2009, p. 120).

Podemos resumir os recursos necessários em:

- Planejamento da hierarquia de páginas, criação do projeto gráfico com o uso de cores, formas, estilos e layout do site.
- Formatação e programação do site.
- Inserção de conteúdos e classificação dos audiovisuais.

Tivemos, durante o processo de construção do site, algumas alterações em relação ao planejamento inicial, pois ele estava sendo produzido somente na linguagem html simples, o que dificultaria a ação de procura pelos metadados, ou palavras chave, colocando em risco a ideia de facilitar a procura pelos vídeos, bem como aos conteúdos ali postados. Além do problema com os metadados, teríamos também um entrave no que diz respeito à configuração de aumento de letras do site, pois a linguagem html por si só não é capaz de ativar esse tipo de ação que era desejada. Outra questão bastante importante, foi a possibilidade de visualização do nosso site, através do uso de celulares smartphones, o que, na atual configuração, é oportunizado conforme nossos testes. Atualmente, o uso destes aparelhos são utilizadas por 40% do público que tem acesso à internet, como é evidenciado em pesquisa realizada em 2012, *Como 80 milhões de brasileiros acessam a internet no Brasil* – pelo *Interactive Advertising Bureau (IAB Brasil)*³¹.

Encontramos a solução para a realização do nosso projeto, através da sugestão da professora Liliane Dutra Brignol, em que ela citava a plataforma *wordpress* como uma possibilidade eficaz de postagens, assim encontramos no CMS (gerenciador de conteúdos) *wordpress* instalado em um servidor, as melhores opções de desempenho e utilização. Acreditamos ser uma boa escolha devido a plataforma já estar sendo ensinada em disciplinas ofertadas por nosso curso e utilizada, por exemplo, no site da Revista Lappe.³²

³¹ Disponível em:

<<http://convergenciadigital.uol.com.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=30382&sid=8#.VGaxXMI5VSA>>
Acesso em: 03 nov. 2014.

³² Site da revista Lappe – disponível em : <http://coral.ufsm.br/revistalappe>. Acesso em: 14 nov. 2014.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho pude ter a experiência de, além de confeccionar o site, construir minhas bases teóricas, que foram de grande importância para meu aprendizado. Encontrei em temas, até então desconhecidos por mim, como a arquivologia, conteúdos que foram de grande proveito, o qual me despertaram curiosidade e interesse. Acredito que a construção do site para resgate e manutenção da memória audiovisual de nosso curso é válido, bem como a construção de um saber em audiovisual, possibilitada pela inserção de conteúdos e materiais educacionais. Pudemos, durante o processo de feitura do site, analisar e mudar a forma como vínhamos trabalhando e algumas mudanças de planos tiveram de ser executadas devido à possibilidade de futura manutenção de nosso produto, pelos alunos de nosso curso. Queremos aqui, evidenciar a qualidade da produção audiovisual de nosso curso, e também a capacidade e formação de nossos alunos no que diz respeito à área de web, estudada durante o processo de formação acadêmica. Aliar as matérias que estudamos com o que produzimos parece fundamental, além de possibilitar na prática o que foi aprendido, possibilita explorar nossas produções através do uso da internet.

O que se pretendeu com este trabalho foi, desde o início, mostrar através da construção e uso do site, as obras produzidas no curso de Produção Editorial. É bastante satisfatório o número de vídeos já inseridos nesta primeira fase (cerca de 10 vídeos) e a resposta positiva no que diz respeito a sua facilidade de uso, conteúdos e seu design. Além dos vídeos, acreditamos que a divulgação, tanto do projeto *BORA*, quanto do *Universo da Leitura* colaborarão para tornar mais conhecida a gama de produtos criados e as possibilidades oferecidas pelo curso no fazer audiovisual. A manutenção deste projeto aliado com outras disciplinas relacionadas à web, por exemplo, fariam com que o ciclo se fechasse, no qual o estudo, criação e divulgação seriam todos executados e aproveitados em nosso curso.

Lembramos que por se tratar de uma instituição federal e mantida com verba pública, a prestação e divulgação dos trabalhos executados deveria ser mais bem evidenciada. A simples mudança dos direitos autorais *copyright* (todos direitos reservados), para o licenciamento *creative commons* já possibilita que forme uma nova forma de pensar e explorar o audiovisual, campo que ainda merece ser mais explorado e discutido em sala de aula, devido a sua importância em tempos atuais, no uso e distribuição através da internet:

Cada vez mais, as leis de copyright, e principalmente a interpretação delas pelo detentor do direito, são acopladas à tecnologia que distribui o conteúdo protegido. São os códigos, e não a lei, quem domina – e códigos, ao contrário da lei, não têm vergonha na cara. (LESSING,2005, p.161).

Conclui-se, portanto, a satisfação de estar oferecendo uma alternativa prática e de cunho preservativo, para as produções audiovisuais do curso, de Produção Editorial da UFSM. Com este projeto, tive grande prazer em estudar e atuar na área do audiovisual, bem como na área de web, buscando contribuir e desafiar novas formas de divulgação e manutenção dos vídeos produzidos. Através do uso de uma bibliografia mista, entre os campos de estudo da representação e memória na internet até a arquivologia, e das pesquisas com alunos e avaliação das disciplinas de audiovisual nos dois projetos pedagógicos de nosso curso, buscamos configurar um panorama da produção e acima de tudo, a forma de manutenção histórica do audiovisual. Esperamos, por fim, que este projeto não se finde neste instante, e sim que haja interesse na sua manutenção e preservação da história audiovisual do curso de Produção Editorial, pois como já mencionado anteriormente, a tarefa de assegurar e manter a memória audiovisual é facilitada com o esforço conjunto. O repositório digital é um ambiente recente que deverá sofrer mudanças conceituais no decorrer do tempo, no entanto deve manter o seu princípio de preservação da memória a longo prazo. (VIDOTTI, CAMARGO, 2009, p.63).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES (AMPAS). **O Dilema Digital**. Tradução: Cinemateca Brasileira. São Paulo, 2008.

BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge (orgs). **Métodos e técnicas e pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

BARROS, José Carlos de; SAMARA, Beatriz. **Pesquisa de marketing: Conceitos e Metodologia**. 3 ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

BRANWYN, Gareth. **Jamming the Media: A Citizen's Guide: Reclaiming the Tools Of Communication** [Improvando a mídia: um Guia para o cidadão: Reivindicando as ferramentas de comunicação]. Chronicle Books, 1997.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

CARDOSO, T., ALARCÃO, I. & CELORICO, J. **Revisão da literatura e sistematização do conhecimento**. Porto: Porto Editora, 2010.

CARELI, Ana; PICKLER, Maria Elisa; MONTEIRO, Silvana. **Representação e memória no ciberespaço**. CI. Inf., Brasília, v.35. n.3, p115-123, set/dez.2006.

COELHO, Maria Fernanda Curado. **A experiência brasileira na conservação audiovisual: um estudo de caso**. São Paulo: USP, 2009.

FONSECA, J.T.B. **Tipografia e design gráfico: design e produção gráfica de impressos e livros**. Porto Alegre: Bookman, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. - São Paulo: Aleph, 2009.

KRUG, Steve. **Não me Faça Pensar**. Alta Books: 2006.

LA CARRETTA, Marcelo L. da Cunha. **Cinema, memória audiovisual do mundo**. Minas Gerais, 2005.

LEMOS, André. **Cibercultura como território recombinante**. USP, 2007.

LYMAN, Peter; VARIAN, Hal R. **How much information?** School of information Management and System. Universidade da Califórnia. 30 de Outubro de 2003, pp 1-112 Disponível em <www2.sims.berkeley.edu/research/projects/how-much-info-2003/printable_report.pdf> . Acesso em: 30 set. 2014.

LESSING, Lawrence. **Cultura Livre**. Editora Francis, 2005.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 2003.

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Loyola, 1998.

MARTELETO, Regina Maria. **Análise de redes sociais** – aplicação nos estudos de transferência da informação. Ci. Inf, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71 – 81, jan/abr. 2001.

MAYER, William. **Youtube e a Memória: Que audiovisual emerge do banco de dados.** Porto Alegre: UNISINOS, 2013.

MEMÓRIA, Felipe. **Design para Internet: projetando a experiência perfeita.** Rio de Janeiro: Ed Elsevier, 2005.

NIELSEN, J. **Usabilidade na Web.** Editora Martins Fontes, SP: 2001.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na internet.** Porto Alegre: Ed. Meridional, 2009.

SAYÃO, Luis Fernando. MARCONDES, Carlos Henrique. Software livres para repositórios institucionais: alguns subsídios para a seleção. **Implantação e gestão de repositórios institucionais** : políticas, memória, livre acesso e preservação / organizadores Luis Sayão et al. - Salvador : EDUFBA, 2009.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação.** Rio de Janeiro: Ed Zahar, 2011.

SOUZA, Carlos Roberto de. **A cinemateca Brasileira e a preservação de filmes no Brasil.** São Paulo: USP, 2009.

UGARTE, David. **O poder das redes.** Porto Alegre, 2007.

VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio; CAMARGO, Liriane Soares de Araújo de. Arquitetura da informação para repositórios científicos digitais. **Implantação e gestão de repositórios institucionais** : políticas, memória, livre acesso e preservação / organizadores Luis Sayão et al. - Salvador : EDUFBA, 2009.