



OPEN-X : WWW.SARAORSI.COM/OPENX : SARA ORSI FERNANDES : DENM : FBAUL : 2013

A OPEN X assume-se como uma revista em formato impresso e digital que, ao propor desafios no campo do pensamento e da prática das actividades criativas, tem como objectivo gerar e partilhar conhecimento. Digitalmente, configura-se como um arquivo aberto, o qual, permite filtrar, organizar e associar informação. Na sua forma impressa, não tem periodicidade, tiragem ou número de páginas fixas, cabe a cada leitor compilar, imprimir e encadernar a sua própria edição.

EDITORIAL

Desde a implementação e disseminação das tecnologias digitais e a consequente abertura de portas para um crescimento exponencial da produção, distribuição e circulação de informação, o campo das publicações encontra-se num lugar de terreno sinuoso. Neste lugar, a OPEN-X define quatro alicerces que sustentam o seu espaço de inquietação e acção:

1. Liberdade e responsabilidade

Liberdade e responsabilidade são duas palavras de origem latina. A primeira, provém do termo, *libertas*, que significa *independência* e, a segunda, do termo, *respondere* que por sua vez, significa *compromisso*. Uma vez que publicar consiste em tornar algo público, ou seja, em intervir num espaço comum,

então deve representar um acto de liberdade e, ao mesmo tempo, de responsabilidade, principalmente, numa época em que é tão fácil e acessível fazê-lo. Neste sentido, a OPEN-X procura a sua liberdade enquanto publicação independente de modo a, também, proporcionar liberdade aos outros e assume a sua responsabilidade ao se comprometer com os seus conteúdos e objectivos.

2. Gerar e partilhar

A vontade de gerar conhecimento baseia-se motivação de procurar novos pontos vista, novas relações e novas respostas. Consiste em não nos conformarmos com o que já existe, consiste em compreender que estamos em permanente mudança, consiste em acreditar que ainda há muito por criar. Para tal, não se quer esta procura como um acto solitário, mas sim como acto de partilha num espaço de distribuição e acima de tudo de participação.

3. Organizar e filtrar

No excesso de informação onde nos encontramos imergidos, o modo como se organiza e se filtra essa informação configura-se como uma operação essencial para que possamos vir à tona. Neste complexo processo, a OPEN-X, além de se responsabilizar com o seu próprio trabalho de edição, também dá

aos leitores ferramentas para que estes possam fazer as suas escolhas e definir os seus caminhos. É neste sentido que, a OPEN-X ao se desenvolver numa plataforma de estrutura aberta e flexível, aliada por dois tipos de sistemas de filtragem de informação, colaborativo e por conteúdo, permite que o processo de edição final seja feita por parte do leitor.

4. Impresso e digital

Como afirma Alessandro Ludovico, *o digital é o paradigma para o conteúdo e quantidade de informação; o analógico é o paradigma para a usabilidade e interface*. À semelhança desta afirmação a OPEN-X utiliza a sua plataforma digital como arquivo completo dos conteúdos gerados, bem como, permite a impressão de edições personalizadas onde o utilizador é quem faz a selecção de conteúdo. Deste modo, o arquivo digital configura-se como espaço de procura, e a edição impressa como espaço de selecção para uma relação física, tátil e consequentemente mais próxima com os conteúdos que são de valor para determinado leitor. Por fim, é criada uma relação directa do impresso com digital através da utilização de *QR Codes* que permitem um acesso directo ao *url* onde estão alojadas as respectivas unidade de informação.



MODUS OPERANDIS

1. Desafio

A cada quatro meses, será lançada uma pergunta que pretende desafiar os colaboradores e leitores a procurarem respostas nos seus diversos campos de acção, de modo a gerar-se unidades de informação com base em diferentes pontos de vista sobre uma dada questão. Estas unidades podem configurar-se em vários formatos, tais

como fotografia, video e texto, e em várias tipologias, tais como artigo, ensaio, crítica, ficção ou entrevista.

2. Editor

Todas as unidades de informação recebidas passam pela equipa de editores da revista que fazem uma selecção do que será publicado na plataforma digital.

3. Sistema de filtragem de informação

Na plataforma digital, estão implementados dois sistemas de filtragem de informação: um, de recomendação colaborativa, e outro, de selecção por conteúdo. Quanto à recomendação colaborativa, em torno de uma determinada unidade de informação gravitam outras unidades que outros leitores também visitaram quando abriram esta unidade. Na selecção por conteúdo, a cada unidade estão associadas palavras-chaves que permitem uma busca rápida por temas e, também, por tipologia.

4. Leitor

Ao fazer *log in*, o leitor tem ao seu dispor um espaço onde se encontram as unidades de informação escolhidas, bem como as recomendadas pelo sistema. Neste espaço, poderá reorganizar, redimensionar, cruzar, apagar e adicionar as várias unidades de informação.

5. Objecto

O leitor pode escolher determinadas unidades para compilar e, ao carregar print, será devolvido um PDF com a sua edição pessoal para que possa ser o próprio a imprimir. Esta edição é em formato A5 e se o número de páginas for em múltiplos de quarto, há a opção de se fazer um booklet.

6. Devolução

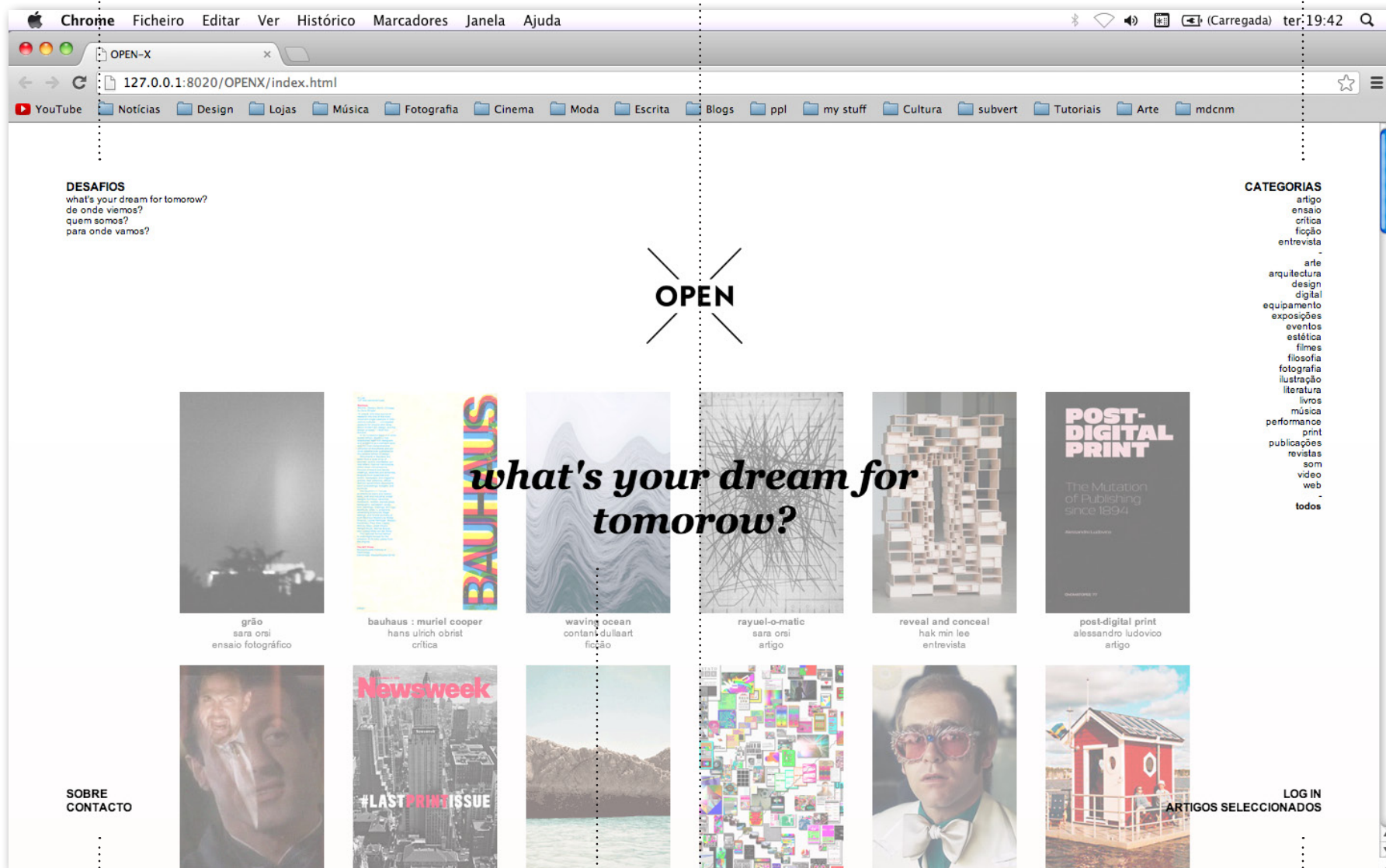
No final, o que se pretende é que a nova edição seja um contributo para gerar mais conhecimento e que permita aos leitores responderem aos próximos desafios, de forma mais completa e abrangente. Deste modo, espera-se que haja cada vez mais unidades de informação pertinentes para partilhar e mais conhecimento a ser gerado.

PROJECTO EDITORIAL

lista de desafios

filtro por conteúdo

PLATAFORMA DIGITAL



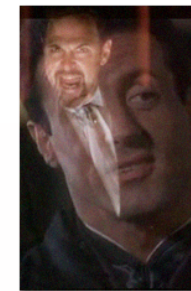
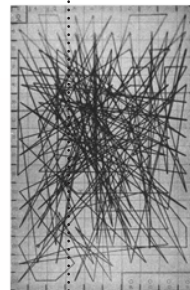
filtro por conteúdo



área do leitor

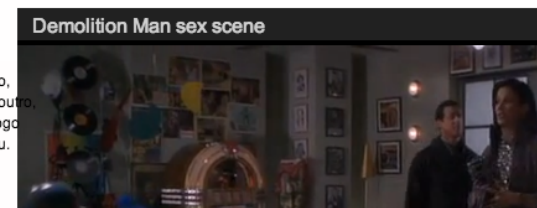
OPEN

- artigo
- ensaio
- crítica
- ficção
- entrevista
-
- arte
- arquitetura
- design
- digital
- equipamento
- exposições
- eventos
- estética
- filmes
- filosofia
- fotografia
- ilustração
- literatura
- livros
- música
- performance
- print
- publicações
- revistas
- som
- vídeo
- web
-
- todos



estranhas relações
teodoro matias
ensaio

LOG IN
IONADOS



ARTIGOS SELECIONADOS

PLATAFORMA DIGITAL

OPEN



exemplar modelo
sara orsi
#00

1

registo de edição

título/leitor/número

imagem de capa



qr code

rayuel-o-matic
joão valente
artigo

título/autor/tipo

Num recreio, num jardim ou num pátio, um dia, todos vimos, desenhados no chão, uma sequência de quadrados nos quais, ao pé-coxinho, saltámos de um para o outro, enquanto tentávamos acertar, com uma pedra, no seguinte. Na Argentina, este jogo chama-se *Rayuela*[1] e, na sua variante, a primeira casa é a terra e a última o céu. Esta mesma metáfora/simbolismo, de um sinuoso caminho entre a terra e o céu, constitui não só o título, mas acima de tudo, o motor da(s) narrativa(s) que se desdobra(m) na obra de Júlio Cortázar, *Rayuela*.

Escrita em Paris, em diversos apartamentos e ao longo de vários anos, *Rayuela* foi publicada pela primeira vez em 1963. Cortázar, *en el otro lado del charco*[2], consegue, finalmente, a distância necessária para romper com a tradição realista da literatura hispânica e aproximar-se das construções do *Boom Latinoamericano*, onde a fantasia surge como potenciadora da realidade.

Ao abrir o livro, o leitor, logo na primeira página, depara-se com um *tabuleiro de direcções*. Neste, onde são apresentadas algumas sugestões de ordem de leitura, somos convidados para uma inaugural *pluralidade de leituras* [3]. Dá-se, então, início ao jogo no qual o leitor passivo transforma-se em leitor activo; um jogo jogado por nós, leitores, jogado pelas personagens e, numa a um outro nível,

entre o leitor e as personagens, nesta *partida infinita* ou *jogo desorientado* que constitui a vida.

Uns anos mais tarde, a esta leitura plural, Cortázar na *Volta ao Dia em 80 Mundos*, dá-lhe um carácter mecânico ao apresentar a Rayuel-o-matic, a máquina de leitura da Rayuela, sobre a qual foram enviados documentos com o timbre do Instituto de Altos Estudos Patafísicos de Buenos Aires. Configurando-se como uma caixa *duchampiana* para ser utilizada na cama (de preferência), esta máquina contém uma série de gavetas, accionadas por diferentes botões, que dão origem a diferentes sequências de abertura e, consequentemente, a diferentes leituras. Juntamente com estes documentos, foi enviado um gráfico de leitura, no qual, a imagem produzida é uma *projeção gráfica*[4] onde linhas se entrecruzam, num borrão, ao mostrarem o percurso pelos vários capítulos.

[1] Em português rayuela chama-se jogo da macaca.

[2] Expressão argentina para se referir ao outro lado do Atlântico.

[3] Expressão utilizada por Andrés Amorós para se referir à possibilidade de várias leituras da Rayuela.

[4] CORTÁZAR, Júlio. A Volta ao Dia em 80 Mundos.

6

área de texto ou imagem

