



Categorias:

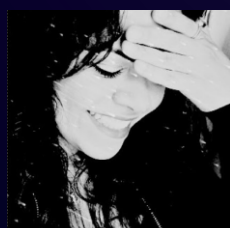
Ilustração

Fotografia

Científica

Música

Literatura





Categoria Literatura

Bruno Fernandes Zenóbio de Lima

Analista em Ciência e Tecnologia
Coordenação-Geral de Programas e Cursos em EaD
CGPC/DED/CAPES

Prêmios e títulos

2014

PRÊMIO CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE DE POESIA- 2013 - FINALISTA, SESC DF.

2013

7º Prêmio UFF de Literatura, EDITORA UFF.

2012

Prêmio Sesc-DF de Crônicas, Sesc - Distrito Federal.

2012

VI Clipp - Concurso Literário de Presidente Prudente, Prefeitura de Presidente Prudente.

2011

X Prêmio Literário da Livraria Asabeça - Menção Honrosa, Livraria Asabeça.

2011

Concurso da Cidade de Penedo - Terceiro Lugar, Prefeitura de Penedo.

2010

Concurso Poetas da Cidade - Brasília 50 anos - Sesi DF, Sesi - Distrito Federal.

Três textos premiados:

Uma tarde

Uma tarde linda. Uma tarde como outra qualquer. E estou caminhando. As pessoas apressadas em seus carros carregam suas crianças. Seus olhos ansiosos só querem chegar. E eu apenas estou caminhando, porque também já estive dirigindo meu carro para casa, e também já estive ansioso para chegar.

Uma tarde linda, e eu que tanto tenho pensado. Em nome de qual democracia temos tolerado indiferentes a ditadores cínicos? Em nome de qual esperança temos deixado de agir na hora que somos convocados? Em nome de que paz temos renunciado ao nosso direito fundamental da violência? Em nome de que valor temos nos vendido barato? Em nome de qual visão de mundo temos entregado nosso olhar insólito.

Estou mergulhado na tarde. Vou caminhando em silêncio. E quanto do pior tem sido o meu melhor. E quanto do menor tem sido o meu maior. Quero somente o poder verdadeiro. Não o poder de força dos poderosos. O único poder sobre o outro é o poder de despertar-lhe liberdade. O único poder sobre o outro é a lembrança hipodérmica de um beijo singelo e visceral. O único poder sobre o outro é a sua permissão autêntica de sonhar e inventar sempre a nova vida.

Vou lento e suave, como a música que vem dos meus fones de ouvido. Em algum momento, parece que tudo se levanta e tenho a impressão de retornar e avançar. Subitamente, após viajar pela história em flashes incompreensíveis, sou arremessado para o momento. E minha consciência é também inconsciência consciente.

Sei que estou caminhando numa terra que outrora era desconhecida e desabitada. E o meu desejo é tornar-me esse território anterior. Olhar sempre impassível porque não há nada a perder. Olhar sempre impassível porque há sempre um novo mundo a ganhar. Olhar sempre impassível porque saberemos que nossos medos são invenção.

Uma linda tarde, mas tenho aniquilado meu olhar. Uma linda tarde para compartilharmos nossa cegueira. Apesar da possibilidade do não, estamos sufocados de sim. Apesar da possibilidade da destruição criadora, estamos inertes na criação destruidora. Apesar da possibilidade do desvelamento de tudo, somos o reflexo de uma alienação consentida. Apesar da possibilidade da angústia, temos sacralizado a solução final da felicidade artificial.

Tenho sido uma fábrica de incoerências. Tenho feito o oposto de tudo o que sonhei. Tenho tido apenas a chance de ser essa consciência. Mas será que existiu alguma revolução que não tenha sido pensada para ser uma revolução? Acabei de declarar guerra a mim mesmo. E apesar de tudo, ainda tenho essa tarde linda.

Dominos dei

Domingo cinco horas. Há futebol na TV. E me sinto em pleno circo romano. Todos querem sangue. Todos saíram para levar suas bandeiras inventadas e entoar seus gritos de ordem. Os discursos politicamente corretos embalam a selvageria e a falta de sentido, enquanto os protagonistas nutrem total indiferença.

E os símbolos tomam corpo. As ideologias se travestem de ingênua diversão. Os menores, sorratamente, são destituídos de sua voz. Não há espaço para quem não é audiência, para quem não pode comprar a camisa. O natural é que o maior sempre vença, e você pode escolher ser o maior, mesmo não sendo realmente ninguém. Mas todos querem se sentir parte, dar as mãos numa ilusão momentânea de solidariedade organizada para a agressão. Aliás, quanto maior for a humilhação do adversário a irmandade se propaga.

E não adianta mudar o canal. Num simples toque, mulheres seminuas são filmadas em todas as possíveis posições. É um pedido à total frustração. Enquanto isso, a esposa, carinhosamente, esquenta o almoço. E o marido viaja nas coxas das lindas modelos, e dos jogadores.

O combustível prestes a incendiar tudo foi lançado nas chamas. Sexo e violência são uma mistura totalmente explosiva. Não há limite para a banalidade. Cada um tem seu preço. O circo humano faz suas ofertas e muitos estão ávidos em se vender barato.

Não sejamos moralistas. Estou destilando meu veneno contra tudo e todos, e não quero salvar a humanidade. Meu paraíso seria totalmente entediante. Minha incapacidade de propor um novo olhar me tira totalmente a razão.

Há crianças brincando lá embaixo. Andando de bicicleta. Acho que vou descer, e ver como elas ainda têm uma ingenuidade tão radical. Como elas brincam tão naturalmente quanto nós destruimos nossa leveza. A infelicidade de muitos adultos está no fato de que nunca foram crianças.

A única opção é sair para ver o crepúsculo. Há galhos secos por todos os lados. A poeira está no ar. Mas não importa, eu miro o horizonte e projeto meus sonhos. Eu desejo que minha vida tenha a extensão desse horizonte gigante. Instantaneamente nem sei se sou eu que olho ou se o céu que toma conta de mim. Eu quero que ele me tome em seus braços como um bebê que encontra conforto no colo da mãe.

Tenho ânsia de simplicidade. O pôr-do-sol me bastou hoje. Não acendi as luzes da casa para observar os fios luminosos irem se desfazendo. E uma mistura de ocre e magenta banhou as capas dos livros e pintou o sofá. Acho que comecei a entender Van Gogh, ou desentender?

E as luzes da cidade começaram a se acender. Chegou a noite. Todos começaram a se preparar para os encontros, os passeios. Haverá passeio no shopping de mãos dadas. Missa das oito. Papo com os amigos. Visita na casa da sogra. Todos têm que se ocupar para que o tédio não os destrua.

Preciso fazer algo senão vou enlouquecer. Ou não. A música baixa a temperatura. Um licor de café também. Já comecei a imaginar mil combinações de sabores para o jantar. Há ervas frescas que retiro do jardim. Há ainda poesias na estante, palavras ansiosas para sair do limbo. Só preciso da chave.

Apenas um dia

“O dia acordou triste, e eu mais triste que o dia”. Essas palavras de Pessoa me apresentaram ao novo dia, enquanto dirigia para o trabalho. Nos carros, pessoas em silêncio, ouvindo notícias do tráfego e os sons dos motores, todos paralisados e imersos dentro da onda do cotidiano.

E eu, mais triste que o dia, sou levado a ir. A verdadeira liberdade é o sentimento autêntico de que viver ou morrer é indiferente. A verdadeira liberdade não é a ditadura da maioria. A verdadeira liberdade é a impossibilidade possível. A verdadeira liberdade é a consciência da mentira humana. A verdadeira liberdade é a voz que clama no deserto. A verdadeira liberdade é o caminho do caminho. A verdadeira liberdade é a antítese do homem lobo do homem. A verdadeira liberdade é o coração trazido para a razão. A verdadeira liberdade é o preço humano que poucos podem pagar.

E quem é livre, de fato? Talvez o mendigo, o missionário, o voluntário, aquele que não tem a fatura do cartão de crédito, que não tem que pagar as prestações da habitação. Aquele que não tornou a si mesmo uma peça do sistema, ou mesmo, o próprio sistema. Mas será possível liberdade na exclusão? Liberdade no parasitismo social? A covardia da fuga é a traição capital. É preciso estar dentro para realizar a mudança mais radical. É preciso superar tudo para vitória final.

E eu, mais triste que o dia, sou levado a ir. A cegueira é compartilhada. E eu quero apenas a poesia máxima das pequenas coisas. E eu quero apenas o entardecer no parque. E eu quero apenas as mãos entrelaçadas. E eu quero apenas um amálgama de corpos na noite. E eu quero apenas os olhos dos seus olhos. E eu quero apenas uma palavra de conforto para valer a vida. E eu quero apenas um sinal da eternidade na partícula mais efêmera.

A poesia tem que vencer a vida, a poesia da imagem e do silêncio. A poesia decreta a morte da morte. A poesia é que bombeia o sangue em nossas veias. A poesia é que pode ser o único sinal da nova aliança humana. A poesia que é a cura de tudo. A poesia que é a melancolia infinita da existência. A poesia que é a redenção. A poesia que é a única saída possível.

Aristóteles nos lembrou que a melancolia é a expressão do conhecimento e da intelectualidade. Contra todo tipo de felicidade artificial há o caminho da reflexão e da dor, não do sofrimento. Contra todo tipo de felicidade artificial há um olhar despido de tudo sobre o mundo. Contra todo tipo de felicidade artificial há uma solução impensada, e pensável. Contra todo tipo de felicidade artificial há uma existência que apenas existe. Contra todo tipo de felicidade artificial há uma alegria real.

E eu, mais triste que o dia sou levado a ir. Minha mesa está cheia de atividades. Meu chefe está ali como um cão de guarda, e não está. O teatro está armado para o mundo real. Aliás, antes fosse uma encenação, porque uma hora todos tirariam as máscaras, deixariam seus papéis, suas falas ensaiadas, seus sentimentos fabricados. Os piores atores são aqueles que não tem consciência da sua autoficção.

E o dia passa devagar, passa lento. Conto os minutos e os segundos para ter tempo. Conto os passos para abrir a porta. Conto os pensamentos para não pensar em nada. Conto as palavras para não dizer mais nada. Conto histórias para destituir o instante. Conto os olhares para ver de mentira.

Meu coração está vazio agora e não está. Melhor eu me preocupar com a fechadura porque já tenho a chave. Melhor estar paralisado. Melhor deixar a faca atravessar meu peito subitamente e sem dor. Melhor eu subir a montanha do desespero. Melhor eu ser caminhado pelo descaminho. Melhor sair à francesa do espetáculo. Melhor morrer para viver. Melhor é o pior melhor. Melhor eu voltar depois de amanhã.

Melhor é mesmo ir ao fim do túnel e não encontrar luz porque nossa luz nos cegou com sua força.



Categoria Música

Cássia Portugal Barroso Abdo

Analista de Processos

CSAB/CGS/DTI

Contato : Marco (produção) – (61) 8212-6611

Facebook: www.facebook.com/cassia.abdo

E-mail: cassia.portugal@gmail.com

OMB - DF/4517 (Cantora)



Cássia Portugal nasceu em Vila Isabel, RJ, em meio aos corais evangélicos, à voz mezzo de sua mãe e de seu pai barítono.

Apesar de cantar em corais desde os sete anos de idade, fazer solos, quartetos vocais, animar festas de amigos e curtir voz e violão ao luar, foi aos 30 que a técnica entrou no seu roteiro. Ouvia e cantava rock, bossa, samba e pop dançante.

Além de estudar e fazer música, circulou em outros palcos: oficinas de teatro e dança, como atriz e produtora; lecionou canto para crianças, atores e grupos em oficinas; estudou: regência, teoria, harmonia e trabalhou com produções em casa de Brasília.

Canta em bares, teatros, feiras, eventos particulares, igrejas, casamentos e onde houver alegria e amor à arte.

Com 17 anos de profissão e outros tantos de música espontânea, Cássia Portugal canta Samba, MPB, Bossa e Rock, canções sacras e tradicionais de casamentos, e continua criando projetos voltados à arte e à divulgação de outros artistas que ela considera talentosos e merecedores de incentivo.

Artista completa, Cássia é compositora, cantora, arranjadora vocal, escritora, poetisa, artesã e produtora. Em 2007 editou e lançou um livro de poemas, intitulado 'Textos, Temas, Teses e Poemas', em Brasília e São Paulo, e foi finalista no livro de poemas do Prêmio SESC de Poesias com duas poesias. Recebeu algumas premiações nos Festivais de Música Tom Jobim, do SESC (2009, 2010 e 2011) e no Festival Sucupira, em Brasília (2011).

Apresenta-se nos bares de Brasília, Rio de Janeiro e São Paulo. Hoje, Cassia Portugal realiza também muitos eventos particulares com seu samba de raiz cheio de energia e emoção, cantando em casamentos, em eventos sociais e festas.

Lança em dezembro de 2014, seu primeiro CD e DVD, totalmente autoral (com parceiros e canções apenas suas), intitulado "Minha História", que conta com a participação de grandes músicos de Brasília e a participação especial de Marcos Diniz, compositor e cantor carioca, filho do Mestre Monarco, que partilha com ela um imenso amor e respeito pela Portela, na faixa 'Salve a Portela', canção em parceria com o compositor Flávio Oliveira, do Salgueiro.

Com Marco Abdo, compôs 'Muito Prazer, Eu Sou da Vila', canção que homenageia sua terra Natal. Nesse CD/DVD, ainda divide as composições: 'À Benção Meu Poeta', com Helena Pinheiro; 'Eu Sou Assim', com Mirian Marques; 'Necessito Amar', com Leandro Fregonesi; 'Carioquinha de Fora', com Daniel Junior e com sua filha Rebeca Abdo, cantora, professora de canto, atriz e compositora, a faixa que finaliza o trabalho (apenas no DVD), 'Assim é Nossa União'.

Cassia já compila seu próximo livro de poesias, a ser publicado até 2015 e inicia a seleção de repertório entre uma coleção de canções suas para o próximo trabalho fonográfico, também para 2015.

Para conhecer o trabalho de Cassia Portugal assista:

<https://www.youtube.com/watch?v=JzY6lUs2gYA>

<https://www.youtube.com/watch?v=-GxL2HmYPCc>



Categoria Literatura

Enildo Arnaud Pereira da Cunha

Assistente em C&T
Chefe da SPE
DGES>CGLOG>CGD>SPE

Autodidata, comecei aos 16 anos o aprendizado no violão, meu principal e preferido instrumento. Sempre primei pelo estudo da teoria musical, o que foi fundamental para que eu pudesse, no decorrer dos anos, aprender outros instrumentos sem muitas dificuldades, como teclado, flauta transversal e instrumentos de corda em geral. Antes de trabalhar na Capes, minha vida era toda voltada para a música. Lecionava violão e tocava em casamentos e eventos diversos. Atualmente ainda exerço essas atividades, mas de forma esporádica e pontual.

A paixão pela literatura, em especial pela poesia, surgiu em minha vida paralelamente à música. Conseguir expressar sentimentos e pensamentos através dos versos trouxe-me um benefício inestimável: o autoconhecimento. Meus versos são espelho do que verdadeiramente sou. Por isso, mesmo com as obrigações do dia-a-dia que tanto nos consomem o tempo e as energias, não me furto de reservar momentos, mesmo que escassos, para continuar escrevendo e trabalhando com música. Os benefícios da arte em minha vida superam em muito os sacrifícios necessários para que eu possa exercê-la.

Poesias

Clausura

Preso em nome do proibido
Eu sofro o derrame sentimental
Desse meu desejo, coibido
Desde o instante inicial.

E esse sofrer em mim existente
Provoca-me ainda um desejo maior
Que o seu, que me é insuficiente,
Sufoca em nome do desamor.

Perdido em minha clausura
Encontro, entre as coisas do coração,
Esse tanto de loucura
Que é minha paixão.

Muros

Há muros cercando nossas mentes
Por isso são assim, doentes,
Todos os nossos pensamentos
E mortos os nossos sentimentos

Há muros em volta da verdade
Por isso somos assim, incertos
E sempre fora da possibilidade
De trilharmos os caminhos certos

Há muros, agora, por todos os lados
E já não temos mais para onde ir
Os nossos gritos estão todos calados
E sentimos nosso corpo prestes a cair

Há muros, ainda, em volta de mim,
E sou agora, de mim, prisioneiro.
Resta-me aguardar, talvez, um fim,
Ou recomeçar-me, então, por inteiro.

Poema a Uma Rosa

Ficou do beijo que não dei
O suave gosto da saudade
Um cheiro de rosa que guardei
Pelo instante que é a eternidade

Ficou da presença que não tive
A ausência sentida no coração
Que bombeia o sangue do que vive
A cantarolar, da rosa, a canção

Persiste no tato sensível da alma
A textura de pétala de rosa
Que é o afago do amor que acalma
E inspira palavras de poesia e prosa

Não tive, da rosa, a dor
Da perfuração pelos cravos
Mas curvei-me diante do amor
Pois, dele, somos todos escravos!

Poema a Um Jardim

O teu sorriso em meio às flores que te rodeiam
São o toque ideal de uma tarde de um abril que finda
O vento espalha teu olor pelos ares da cidade
Refrescando o calor e tornando a vida agradável

Se a todos no mundo coubesse ter para si tal jardim
Que afaga com seus aromas as almas mais conturbadas
Teríamos no mundo mais canções e menos guerras
Teríamos em nossa existência mais amor e menos dúvida

A fragrância que exalas enebria pássaros e homens
A beleza que tens e és soa discrepante diante do caos
Mas revela-se impossivelmente fundamental e necessária
Para as aspirações, ainda que oníricas, de certos corações.



Categoria Científica

Edson Ferreira de Moraes
Assistente em C&T
CCS/GAB/PR

Formado em Comunicação Social pela Faculdade Projeção em 2006, defendeu sua dissertação de mestrado em 2013, recebendo o título de mestre em artes visuais. Trabalha com artes gráficas e design desde 1996, quando iniciou como auxiliar em serigrafia. Tem interesse no universo dos jogos eletrônicos, desenhos animados, música e entretenimento digital. Entre outros hobbies, estão a banda Coruja Diabo, da qual faz parte, e a leitura de histórias em quadrinhos.

Dissertação

Headshot: Análise dos aspectos estéticos nos jogos de tiro com perspectiva de primeira pessoa

Resumo

Essa dissertação é o resultado de estudos e análises que buscam definir e caracterizar uma estética para os games observando um grupo específico de jogos eletrônicos, os jogos de ação com perspectiva de primeira pessoa, ou First Person Shooter. Estes jogos perduram com características semelhantes por mais de vinte anos e o trabalho demonstra que nesse tempo esse subgênero dos jogos de ação desenvolveu um modelo estético próprio. O texto inicia apresentando análise de jogos em duas fases temporais, a primeira de construção da estética e a segunda de replicação e aperfeiçoamento, para depois embasar teoricamente uma possível estética para os games que é dividida em quatro grandes aspectos estéticos, regras, geografia e representação, número de jogadores e narrativa. O texto traz a exposição do objeto com breve histórico dos videogames e dos jogos de ação com perspectiva de primeira pessoa. No fim é relatado o potencial latente que os jogos eletrônicos têm para serem usados como ferramentas na educação e que ele está ligado à experiência estética entre jogo e jogador.

Palavras-chave: Estética, First Person Shooter, Game, Jogo Eletrônico

Trecho p-45 a 48

1.4 Killzone 3: a visualidade nazista e a loucura sobre o poder

O próximo jogo a ser visto é Killzone 3. Série exclusiva da empresa Sony, teve seu primeiro título lançado para o console PlayStation 2, o segundo e terceiro títulos foram desenvolvidos para o console PlayStation 3. Killzone 3 foi lançado em 2011 e está aqui neste trabalho por ser um jogo exclusivo para um console, jogos exclusivos são carros chefes para venda de aparelhos, eles devem explorar toda capacidade do videogame para provar para o consumidor que é bom o suficiente, ou melhor que os concorrentes. Killzone 3, sendo FPS exclusivo, teria algo diferente em sua estética? Ao iniciar a observação dos aspectos estéticos pelo game Modern Warfare 3, o trabalho propõe o seguinte: A fórmula de MW3 neste momento está perfeita e em equilíbrio com os aspectos estéticos que se fundamentaram nos anos noventa, ou seja, MW3 é neste trabalho um FPS completo e um padrão para a geração dele. Então o que Killzone 3 teria de especial na sua estética?

Inicia-se assim a observação dos aspectos estéticos no game. O primeiro aspecto a ser tratado são as regras. Neste game não existe muita coisa diferente de Modern Warfare 3, a engine de Killzone 3 é própria, desenvolvida pela empresa Guerrilla Games com auxílio de uma engine computacional para os efeitos físicos conhecida como Havok Physics. Esse motor computacional foi criado pela empresa irlandesa Havok, ela também está presente em diversos jogos. Graças à sua precisão em simular efeitos físicos em ambientes tridimensionais, a engine da empresa Havok faz com que as leis físicas que regem a nossa realidade sejam bem aplicadas e Killzone 3 é uma amostra desta aplicação. Dentro do âmbito das regras, a física nesse game consegue ser bastante realística. Ela é que detecta colisão entre objetos, e informa para I.A., por exemplo, a área atingida pelos disparos, e a I.A. calcula os danos causados pelo disparo.

Para observar as regras de interação foi utilizado o layout padrão de controle, mas num menu de opções do jogo existe outras opções de layout. O padrão 12 botões, dois manches e um direcional em formato de cruz. Os botões XIS, QUADRADO, CÍRCULO e TRIÂNGULO são responsáveis pelas ações de pular, recarregar arma, interagir com objetos e trocar de arma, respectivamente. Os botões L1, L2, R1 e R2 acionam os ataques que o jogador pode fazer como mirar, atirar, lançar granadas e também se defender; achando e usando paredes ou outras superfícies como cobertura, os botões L3 e R3 servem para correr e realizar um ataque corpo a corpo respectivamente, esse ataque corpo a corpo é uma das inovações que o game apresenta, se chama de Brutal Melee e ao se aproximar de um inimigo e usar esse tipo de ataque é fatal, da mesma forma alguns inimigos podem usá-lo contra o jogador. O direcional em forma de cruz serve como um acesso rápido para armas e para o uso de mira telescópica. Já os manches direito e esquerdo são utilizados para mover o personagem no espaço do jogo e para girar o ponto de vista do personagem; por último, os botões START e SELECT permitem ao jogador pausar o jogo em modo off-line e rever os objetivos da missão.

O número de objetos que o game permite interação com o jogador é restrito, ele passa por diversos cenários onde há portas, janelas, escotilhas. Mas apenas aquelas que o jogo determina podem ser abertas e usadas. Da mesma forma que Modern Warfare 3, o game mostra com sinais luminosos onde o jogador deve interagir, botões, alavancas e armas não são iluminadas, o jogador deve se aproximar do objeto, então uma legenda o informa sobre o botão que deve ser pressionado para ocorrer a interação. Paredes, trincheiras e qualquer coisa que sirva de cobertura, pode se usar pelo comando do controle acionado pelo botão L2. Entre os objetos que o jogador pode interagir, existe um número de veículos que ele pode controlar, dentre eles o EXO-01e e mochilas Jetpack. O EXO é uma armadura gigante que protege o personagem e também tem um grande poder de fogo e a Jetpack é um acessório equipado como uma mochila, ela tem asas e propulsores que permitem o personagem do jogo voar, cada um desses veículos apresenta para o jogador uma interface diferente e em alguns existem comandos especiais diferentes do layout padrão de controle, esses comandos são exibidos para o jogador como uma legenda. Quando o jogador está em um veículo, muitas regras se alteram, as armas tem alcance maior e elas causam mais dano, a resistência do jogador está atrelada a resistência do veículo, então somente depois que esse veículo for destruído é que o jogador poderá receber danos. Essa capacidade rápida de adaptação deve-se à complexidade da I.A. do game.

que aparece na tela para reviver o companheiro, algumas vezes os aliados controlados pela I.A. fazem isso também pelo jogador, mas são raras. A campanha do jogo pode ser jogada até por dois jogadores de modo local com a tela dividida, isso significa que duas pessoas podem jogar no mesmo console. Nesse modo cooperativo os jogadores ficam responsáveis pela segurança de cada um, assim, se um cai o outro corre para ajudá-lo.

Nas regras de Killzone 3 o destaque fica para a I.A. que controla as leis físicas do universo do jogo. Nesse game o jogador passa por terrenos diversos, com climas diferentes que apresentam dificuldades diferentes de mobilidade, entre esses terrenos está o cenário da última parte do jogo, que é na orbita do planeta onde o game acontece. Então o jogador consegue perceber e se apoiar nessas regras que sustentam o jogo.

Killzone 3 é muito rico no aspecto estético de geografia e representação. A franquia que conta com quatro jogos e um livro tem todo um universo construído. O estilo gráfico é o foto-realismo, dentro desse estilo ele se apresenta como ilusionismo, que nada mais é quando se constrói as imagens de maneira realística, mas não existem tais coisas na realidade humana. Isso acontece por que Killzone é um a série de ação com base em ficção científica. Então existem objetos, armas, veículos dentre outras coisas que servem para representar esse ilusionismo e transformando-o em verdade para o jogador no momento do jogar. Já foi mencionado que os games dessa geração usam modelagem em três dimensões para construir suas imagens, o espaço é tridimensional real, no modo multiplayer os mapas diferem, podendo ser amplos ou não, no modo para um jogador eles variam. A construção dos cenários foi feita para levar o jogador a conhecer diferentes partes do planeta Helghan, o jogo se inicia na cidade devastada pela guerra, passa para uma floresta, com plantas e vegetação alienígena que não se assemelha a nada que exista na terra e depois para os polos gelados, um ambiente com muita neve e muito vento. Os inimigos, conhecidos como Helghast, são a imagem e marca do game, eles estão sempre na capa dos jogos e são figuras extraordinárias, o povo helghan é um povo que depende de respiradores para sobreviver porque sua saúde é debilitada, suas fraquezas são superadas por avanços tecnológicos que os permitem se tornar ferozes guerreiros. E isso é traduzido com fidelidade nas imagens dos soldados helghan.

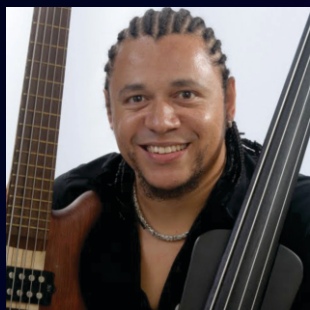


Figura 1.18 - Arte de divulgação do game Killzone 3. Ela passa uma imagem intimidadora dos inimigos com impacto acentuado do vermelho sobre o fundo branco.

Acesse o texto completo da dissertação:



<http://hdl.handle.net/10482/14030>



Categoria Música

Frederico Batista Nepomuceno

Analista em Ciência e Tecnologia
CDP/CGGP/DGES



Este brasileiro, filho de mineiros, começou a estudar violão clássico aos 12 anos de idade, quando aos 16, descobriu o baixo elétrico. “Foi amor à primeira vista, rs.” Diz o músico. Com sua versatilidade, seu repertório abrange a música brasileira e norte-americana, atuando com facilidade em diversos estilos. Estuda contrabaixo elétrico e acústico na conceituada Escola de Música de Brasília, e frequentou por dois anos o curso de Licenciatura em Música na UnB. O músico já tocou em bandas de diversos seguimentos em Brasília, inclusive com participações em alguns musicais. Atualmente, concilia a carreira de servidor público com a de músico profissional free lancer, seja, tocando em formações instrumentais ou acompanhando cantores e bandas em shows e gravações.

Veja o músico nas seguintes performances:

Ed Motta - “Manuel” - <https://www.youtube.com/watch?v=ZfLMgcdk6V8>

Chic Corea - “Spain” - https://www.youtube.com/watch?v=5_P1kgxcq0o

Stevie Wonder – “Sir Duke” - <https://www.youtube.com/watch?v=VCA8Db-j0NY>



Categoria Fotografia

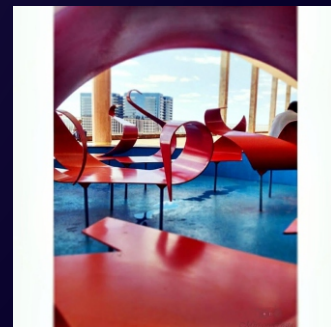
Miriane Costa Pereira

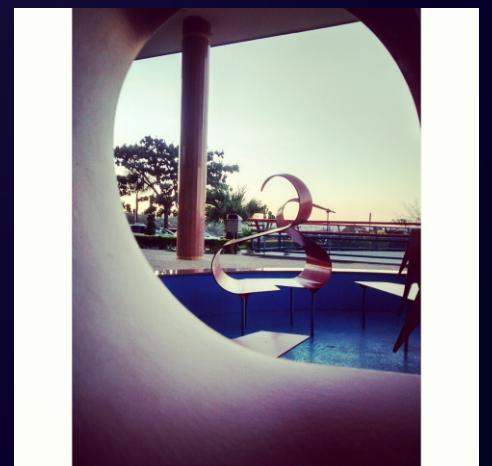
Colaboradora
DGES/CGLOG/CSG

Meu nome é Miriane, tenho 25 anos e amo Fotografia.
Meu interesse por fotografia começou no final de 2012,
uma colega minha me incentivou a fazer o curso de fotografia em Fevereiro de 2014...

Bom, fiz o curso e amei, já tinha em mente tudo o que o professor ensinou.

Em tudo que olho vejo FOTOGRAFIA!







Categoria Literatura

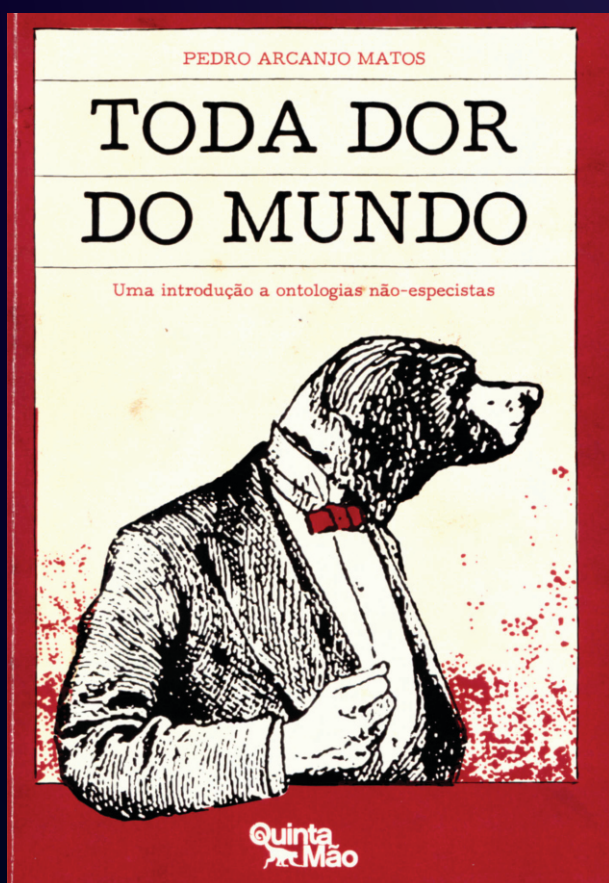
Pedro Arcanjo Matos

Analista em Ciência e Tecnologia
CCS/GAB/PR

O livro *Toda Dor do Mundo* foi desenvolvido a partir da monografia de Pedro Arcanjo para o Curso de Especialização em Filosofia da Universidade de Brasília (UnB). O texto pretende discutir a maneira como encaramos os limites entre humanos e os demais animais e como a filosofia se empenhou historicamente em definir e separar essas esferas. Escrito de maneira entrecortada, fazendo ligações interessantes sobre diversos assuntos utilizando-se de inúmeras citações, levanta questões importantes, apresentando inúmeras perguntas sobre o tema, e deixando, talvez de maneira intencional, várias delas sem respostas definitivas, preferindo a dúvida às certezas.

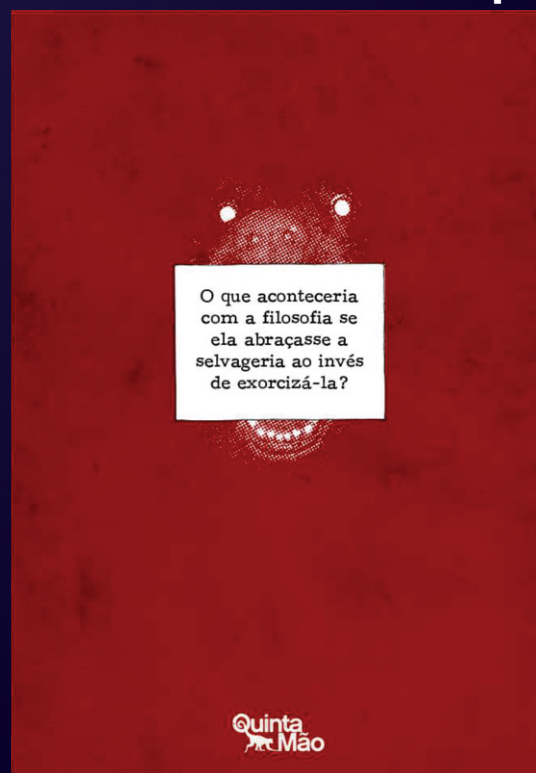
Cada um dos capítulos inicia-se com uma tira do cartunista Laerte, que dialoga de maneira poderosa com o texto que se segue. Para essa edição, além do prefácio escrito pelo filósofo Hilan Bensusan, o orientador de Pedro Arcanjo na monografia, outras três pessoas escreveram textos complementares para o livro: Alice Gabriel, mestre em filosofia e co-orientadora de Pedro, o filósofo Wanderson Flor e o historiador Frederico Freitas. O livro pode ser encarado como uma reflexão crítica sobre imagens de mundo pressupostas na justificativa da exploração e do sofrimento animal, e o esforço de torcer, repensar e recriar esse mundo. Inflexões sobre as filosofias do (re)conhecimento e a exclusão de espécies não-humanas na concepção de natureza que emerge dessas reflexões, acompanhadas de propostas para o abandono da humanidade, a resignificação da natureza e a incorporação da animalidade.

Além de pensar sobre a questão animal, tema presente em outras de suas atividades (possui um blog sobre veganismo), Pedro Arcanjo, também conhecido pelo apelido Poney, é ativista da bicicletada, apresentava um programa em uma rádio-livre, viaja pelo mundo com bandas de hardcore e metal, gosta de cachorros, histórias em quadrinhos e videogame.



capa

contra-cap





Categoria Ilustração

Sérgio Beserra da Silva
Vigilante

Sérgio, 47 anos, conta que se interessa pela arte desde muito jovem. "Eu desenho desde criança, quando descobri que tinha um dom pra atividade. Qualquer coisa que pegasse na mão, carvão, giz, lápis, ficava rabiscando nas paredes da minha casa. Assim fui tomando gosto pela coisa e desenvolvendo uma técnica", lembra.

O estilo é a charge, que carrega como marca a síntese bem humorada de acontecimentos cotidianos. "Sempre gosto de fazer alguma coisa dentro do bom humor, abordar o cotidiano, o dia-a-dia, alguma história que acontece com os amigos, ou mesmo a política, com tudo isso pode se aproveitar para fazer uma charge", explica.

O vigilante trabalha na Capes há seis anos e realiza trabalhos na área de vigilância desde 1997. O talento artístico, por sua vez, vem de uma experiência auto-didata. "Nunca fiz curso algum, mas tenho vontade para aperfeiçoar o meu trabalho", conta. Entre as influências, Sérgio cita nomes conhecidos das charges e quadrinhos brasileiros. "Me inspiro no Maurício de Souza e em chargistas de jornais, como Cassio e Paulo Caruso. Sempre admirei o trabalho deles e fui pegando influências, como em alguns traços".

(Trechos de matéria publicada no site da Capes: "Vigilante diverte a Capes com charges da Avaliação Trienal", em 15.10.2013)

