

Concepção de uma plataforma digital colaborativa para preservação da memória do Festival Guarnicê de Cinema: definição de requisitos funcionais e genéricos

Juliana Campos Lobo¹

Maria João Antunes²

Resumo

Com o avanço da tecnologia e da revolução comunicacional, que consequentemente culminou com o processo colaborativo no ciberespaço, é relativamente comum o utilizador ainda se deparar com a desorganização das informações na *web* e com a forma aleatória em que estão dispostas. As plataformas digitais surgem, então, como uma possibilidade de partilha na *web*, utilizadas, sobretudo, para o lançamento de conteúdo. Tais modelos digitais também passaram a ser utilizados como repositórios para arquivamento e preservação da memória, inaugurando novos conceitos e ideias que contribuem para a proteção de informação de um dado espaço e tempo.

Neste contexto, o presente artigo apresenta uma reflexão sobre a preservação e registo da memória cultural, com a utilização das plataformas digitais *online*, em particular as colaborativas, propondo-se o Festival Guarnicê de Cinema (São Luís/Maranhão, Brasil) para o seu aprofundamento. Este festival foi a base para a criação de um protótipo de plataforma digital colaborativa, concebido por meio de re-

quisitos funcionais e genéricos, identificados em sessão de *focus group* com agentes-alvo do Festival e pela análise de outras plataformas que possuem a mesma finalidade.

Como resultados obtidos, são apontados os principais requisitos para a criação de plataformas que se destinem ao registo de informação e preservação da memória cultural de festivais de cinema.

Palavras-chave

Plataforma digital colaborativa; Preservação; Memória Cultural; Festival Guarnicê de Cinema; Requisitos funcionais e genéricos.

1. Introdução

As transformações proporcionadas pelas tecnologias da informação e comunicação, resultado do avanço da internet, permitiram a transposição de barreiras relacionadas ao espaço e ao tempo, além de novos processos de mediação e interação na comunicação humana.

¹ Doutoranda em ICPD, Universidade de Aveiro, julianoalobo@ua.pt

² Doutora Maria João Antunes, Universidade de Aveiro, mariajoao@ua.pt.

Foi, portanto, a partir da internet que surgiram diversas plataformas interativas, que induziram mudanças na produção e na disseminação de informação, originando um novo formato das relações sociais e da comunicação.

Cronologicamente, durante a década de noventa, as plataformas que existiam possibilitavam uma atuação unidirecional do utilizador, caracterizando a *Web 1.0*. Mas, com a rapidez da extensão e das interconexões que eram possíveis entre os nós informacionais da rede, as primeiras comunidades, compostas por nós estratégicos, passaram a compartilhar interesses comuns, inaugurando a *Web 2.0* enquanto fase distinta na evolução da rede. Assim, por conta das possibilidades de comunicação disponíveis em uma mesma interface, o utilizador também assumiu outro perfil, favorecendo a consolidação da principal característica da *Web 2.0*: a colaboração.

E quando os mecanismos da memória e o registo da informação podem ser facilitados pelo uso das plataformas digitais? O que se percebe é que o novo formato de preservação histórica e cultural está situado no desenvolvimento dos recursos propiciados pela era digital. Além de apenas noções básicas de e-mails e páginas, a *Web 2.0* entrelaça o tecido social com as ideias e opiniões dos outros, para criar um outro nível de comunicação e interação. É com essa tecnologia que se pode ampliar os objetivos de preservação histórica e cultural, e melhorar os serviços já oferecidos.

Diante disso, a problemática que suscitou este estudo está relacionada à desorganização e à falta de informação registada sobre os eventos culturais na área de cinema e da produção audiovisual do estado do Maranhão (Brasil). Na capital, São Luís, dos quatro festi-

vais de cinema que têm ocorrido com regularidade na programação anual da cidade, apenas o Festival Maranhão na Tela possui portal com endereço virtual fixo. O Festival Guarnicê de Cinema, por exemplo, o mais antigo do Maranhão e o quarto mais antigo do Brasil, cria um site para cada edição, o que dificulta a busca por informação referente aos anos anteriores.

Neste contexto, com o objetivo de sistematizar informações, dados e agentes num único espaço virtual, toma-se o Festival Guarnicê, enquanto cenário real, para conceber um protótipo de plataforma colaborativa destinado à preservação da sua memória, identificando os seus principais requisitos funcionais e genéricos.

2. Revisão de literatura

Todo o processo de busca, análise e descrição de um viés do conhecimento se dá a partir de uma inquietação, de uma dúvida, de um anseio por resposta sobre determinada realidade. Neste sentido, a literatura existente auxilia sobremaneira na discussão em torno de uma temática, especialmente por legitimar os direcionamentos empíricos do investigador. Por isso, a revisão de literatura centrou-se nos principais conceitos-chave desta pesquisa, que são: memória cultural, informação, plataformas digitais, sociedade em rede, *web 2.0* e colaboração.

Para cada conceito-chave foram selecionados autores e obras que auxiliaram na elucidação de lacunas, especialmente aquelas referentes às abordagens teóricas priorizadas. Nomeadamente, dentre os principais autores utilizados nesta investigação e suas respectivas

temáticas (centrais e transversais) estão: Halbwachs (2006) com a memória; Floridi (2014) e Silva e Ribeiro (2011) com a informação contemporânea; Passareli et al. (2014) e Preece et al. (1994) com as plataformas digitais; Castells (1999), Lévy (2007) e Jenkins (2008) com a sociedade da informação e em rede, cibercultura e convergência; Santaella e Lemos (2010) e Toffler (2012) com a *web 2.0* e o perfil do utilizador; Brabham (2008) e West (2003) com a colaboração ou *crowdsourcing*; Morin (2002) com a cultura; e Duarte (1999) com a experiência.

Contudo, tendo em vista a realidade que seria pesquisada - o Festival Guarnicê de Cinema -, além de discorrer sobre a abordagem teórica em torno do conceito de memória em si, tornou-se oportuno considerar e focar no conceito de memória cultural. Para Halbwachs (2006), filósofo que se ocupou de estudos em torno do conceito, a memória cultural está relacionada à forma com que os sujeitos de um determinado grupo social, seja de uma pequena cidade, comunidade ou país, se identificam e se aproximam dos seus espaços construídos, suas músicas, seus sotaques, seus símbolos, promovendo uma “relação entre as atitudes, o espírito de um grupo e os aspectos dos lugares em que vivem” (Halbwachs, 2006, p. 88).

Com a *web 2.0* (outro conceito-chave desta investigação), a organização e o registo dessa memória (individual, coletiva, cultural, etc.) passou a ser feito através de novos recursos de arquivamento, como as plataformas digitais. Na rede, o utilizador, que antes era considerado um agente passivo, torna-se produtor ativo de informação e conteúdo, assim como criador e colaborador de ambientes digitais que viabilizam o resgate e catalogação

da informação, a qual se metamorfoseia em memória.

Contudo, mesmo com o avanço da tecnologia e da revolução comunicacional, que culminou com esses novos processos de produção e registo de informação no ciberespaço, ainda é possível constatar a desorganização e aleatoriedade das informações na *web*. Nesse segmento, as plataformas digitais surgem como um meio habitado na *web*, utilizado, sobretudo, para o lançamento e arquivamento de conteúdo. Por isso, as redes sociais, sites, blogs, entre outros ganham papel fundamental no desafio de facilitar ao público aquilo que ele busca, e este adquire, conforme dito, outra postura diante destas ferramentas.

Tais modelos digitais de arquivamento e memória também fazem parte do campo da preservação histórica, que busca novos conceitos e ideias para contribuir com a proteção dos recursos históricos de um dado espaço geográfico, por exemplo. No entanto, o movimento de preservar e organizar o que está disperso em um lugar-tempo decorre dos indivíduos que o suportam. Logo, não é de estranhar que a geração mais jovem esteja mais propensa a levar a mensagem de proteção e preservação do antigo para o novo mundo, em que a internet é protagonista.

Em complemento, o novo formato de preservação histórica situa-se no desenvolvimento dos recursos propiciados por essa era digital. Nesta conjuntura, o campo da preservação não está alheio a este fenômeno e já protagoniza organizações de sites e *newsletters* digitais. A *web 2.0* entrelaça o tecido social com as ideias e opiniões dos outros para criar um outro nível de comunicação e interação. É com esta tecnologia que preservacionistas

podem promover os objetivos de preservação histórica e melhorar os serviços já oferecidos (Daniel, 2009).

Sobre isso, um aspecto que deve ser ressaltado é o caráter colaborativo do utilizador. Em menos de dez anos após a explosão da internet, a interatividade recebe outra conotação e, a partir de então, refere-se à construção colaborativa (peer to peer) de sites, livros, notícias, informações, enciclopédias. O que se vê, especialmente com a *web 2.0*, é que as contribuições se processam, sobretudo, por meio das experiências, dos gostos pessoais e das aptidões dos utilizadores, as quais viabilizam a criação de novos processos de elaboração de conteúdo e que seriam impossíveis se concretizados em um contexto de produção individual (Archak; Sundararajan, 2009).

Não obstante, todos os conceitos estão interligados à recente organização social que Castells (2001) cunhou de Sociedade em Rede. A rede tornou-se o traço-chave para essa morfologia social e a lógica para a organização de funções e de processos dominantes na era da informação. Substancialmente, elas modificam a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, cultura e poder. Por isso, a própria noção de rede pressupõe a integração de nós, que se relacionam a partir de códigos de comunicação.

Por outro lado, a própria popularidade do conceito de rede fez com que sua capacidade explicativa e descritiva ultrapassasse as fronteiras das Ciências Sociais e se estendesse a outros domínios científicos, resultando na sua multidisciplinaridade. É por isso que desde o final da década de noventa, alguns estudos defendem a existência de uma "nova ciência das

redes" (Watts, 2003), como forma de explicar as interconexões no mundo contemporâneo.

Nesse viés, o pesquisador e filósofo italiano Luciano Floridi (2010) faz referência à infosfera, como forma de representar esse complexo ambiente informacional, onde, atualmente, as pessoas produzem e consomem mais informação. Para o autor, desde meados dos anos cinquenta, a ciência da computação e as tecnologias da informação e comunicação (TIC) exerceram uma influência direta e indireta nas mudanças das nossas interações com o mundo e com a nossa própria subjetividade.

É, portanto, nesse mundo da infosfera, constituído por todos os processos informacionais, serviços e entidades, assim como por atores informacionais e suas propriedades, interações e relações mútuas, que também experimentamos e ressignificamos nossas memórias de um modo muito particular.

3. Metodologia

Tomando como ponto de partida a preservação da memória cultural do Festival Guarnicê de Cinema, este estudo possui abordagem qualitativa, sobretudo por assumir uma tendência multidisciplinar, envolvendo as ciências humanas e sociais. Quanto à abordagem epistemológica, segue-se a linha fenomenológica, que, segundo Triviños (1992), considera a interpretação das vivências e experiências, descrevendo o fenômeno estudado.

Paralelamente, por estar inserido no campo das Ciências Sociais Aplicadas, este estudo relaciona-se a um modelo alternativo intitulado investigação-ação. Segundo Thiollent (1985, p. 14), é "um tipo de pesquisa social

com base empírica, realizada em associação com uma ação ou com uma resolução de um problema coletivo, onde os pesquisadores e os participantes estão envolvidos do modo cooperativo ou participativo”.

Quanto aos fins, é tanto exploratória, como descritiva. Já quanto aos meios, envolve pesquisa de campo, com a utilização de técnicas para a construção de dados, como entrevistas e grupos focais, além de pesquisas bibliográficas. Para o indicativo de soluções sobre a problemática aqui apresentada e alcance dos objetivos propostos, esta investigação seguiu uma ordem estrutural que ofereceu os direcionamentos teóricos e práticos, configurados em quatro fases, necessários para o seu pleno desenvolvimento: 1) revisão bibliográfica; 2) identificação e definição dos requisitos funcionais e genéricos; 3) prototipagem; e 4) avaliação e validação.

4. Resultados

A partir da realização de duas sessões de focus group com agentes-alvo do estudo (organizadores do Festival Guarnicê, produtores, cineastas, críticos, representantes da sociedade civil e professores de instituições acadêmicas de São Luís) foram identificados e definidos, primeiramente, os requisitos funcionais e genéricos da plataforma, e, posteriormente, efetivada a avaliação e validação desse suporte.

Na primeira sessão, que aconteceu no dia 21 de dezembro de 2015, com a presença de seis participantes, foram definidos os requisitos do protótipo, a partir da sugestão de algumas funcionalidades extraídas de plataformas

que têm a preservação da memória como um de seus focos. São eles:

- Destinado ao público produtor (cinema/audiовisual) e ao público consumidor;
- Duas opções de login: pela conta do Facebook e por um cadastro prévio, com a criação de um utilizador e password, especialmente para o público produtor;
- Existência de uma curadoria para a plataforma;
- Criação de um canal no YouTube do Festival Guarnicê para trazer o link à plataforma;
- Três opções de idiomas: Português, Inglês e Espanhol.
- Áudio-guia;
- Linha do tempo;
- Secção para crítica de cinema;
- Secção para inscrição no Festival Guarnicê;
- Ícones da plataforma: pequenos bois (relacionados à identidade visual da cidade e do Festival);
- Identidade visual ligada às bandeiras do Maranhão e Brasil;
- Secção para detalhar a história do Festival Guarnicê, projetos;
- Secção de curiosidades: homenageados, significado de Guarnicê, produções premiadas;
- Inserção da trilha sonora do Festival no momento de abertura da plataforma.

As Figuras 1, 2 e 3 mostram o layout de algumas secções que compõem o protótipo:



Figura 1 - Visão geral do layout da página principal da plataforma

Na segunda sessão do *focus group*, realizada no dia 5 de outubro de 2016, ocorreu a avaliação e a validação do protótipo, o qual foi concebido de acordo com os requisitos funcionais e genéricos anteriormente mencionados. Participaram do encontro seis agentes-alvo, quatro dos quais comuns à primeira sessão. Nesta etapa, foram propostas duas atividades, sendo a primeira uma lista de cinco tarefas, a partir das quais os participantes do *focus group* teriam que navegar na plataforma para realizá-las, e a segunda a aplicação de um questionário, contendo oito perguntas em torno da usabilidade da plataforma.



Figura 2 - Visão fragmentada da página que contém a linha do tempo.



Figura 3 - Disposição dos quadros com os links dos vídeos participantes para a edição a ser realizada.

Do resultado da análise dos dados obtidos através da concretização dessas duas tarefas, chegou-se às seguintes sugestões de melhoria: classificação etária dos filmes, especialmente como opção no ato da inscrição no Festival; alteração da linha do tempo e inserção de imagens na seção de programação do Festival; e melhor disposição das informações na página inicial, dando destaque para a seção de notícias no *menu* principal ou relocando-as em uma área que tivesse maior destaque visual.

No geral, a plataforma foi bem aceita e satisfaz as expectativas dos participantes. Após a aplicação do questionário, dois participantes ainda apontaram outra sugestão de melhoria, como a revisão para o português do Brasil de alguns termos utilizados na pla-

taforma, entre eles “registar”, “utilizador” e “password”.

6. Conclusões

A abordagem em torno da representação da memória cultural, a partir das plataformas digitais, está hoje relacionada a transformações sociais e tecnológicas que atingem o conceito de presença, copresença e de contemporaneidade, onde “tudo está ligado”. Em uma dimensão temporal, a noção de memória se altera, tanto pela sua natureza plástica quanto pelos suportes e plataformas que permitem reavivar e reproduzir a experiência. De certa forma, o próprio suporte já sugere outra forma de interação, que pode estar ancorado na particularidade de cada acesso, na retomada de “velhos” conteúdos e na transformação em atuais novamente.

Para a concepção da plataforma destinada ao Festival Guarnicê não bastava somente a habilidade em programá-la ou a análise de outras plataformas semelhantes que pudessem inspirá-la: a participação dos agentes-alvo na identificação e definição dos requisitos funcionais e genéricos foram imprescindíveis para torná-la um suporte que promova essa outra forma de interação com o festival, do utilizador com o público e com a memória. O modo encontrado para viabilizar esse contato e promover a discussão em torno das funcionalidades necessárias à plataforma foi por meio de *focus group*, justamente por promover o uso explícito da interação do grupo para a construção de dados, a partir da determinação de um tópico pelo investigador.

O que se vê é que novas sensibilidades, novos conceitos estéticos e novas formas de experienciar o mundo são transportadas para os ecrãs de vários tamanhos, através dessa diversidade, cada vez maior, de recursos tecnológicos, que contribuem para o desenvolvimento de ferramentas destinadas ao armazenamento de uma dada memória cultural. Essa ferramenta é comumente agregada às plataformas digitais.

Ainda que a lista de requisitos esteja voltada para uma necessidade específica, o foco é que ela também sirva de inspiração para outros modelos tecnológicos de preservação da memória de festivais de cinema, os quais, de modo geral, ainda se deparam com a desorganização e a falta de informação registrada.

Referências

- Archak, N.; Sundararajan, A. (2009). *Optimal Design of Crowdsourcing Contests*. International Conference on Information Systems. A. E. Library. Phoenix, Arizona, AIS Electronic Library.
- Brabham, D. C. (2013). *Crowdsourcing*. Estados Unidos: The Mit Press.
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- Daniel, C. A. (2009). *Web 2.0: historic preservation in a digital age*. Dissertação apresentada ao Mestrado em Preservação Histórica. Athens: Universidade de Georgia.
- Duarte, A. (1999). *Experiência, Modernidade e Campo dos Media*. Disponível em: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. <http://www.bocc.ubi.pt/> _

- esp/autor.php?codautor=2 Acesso em: 10/10/2015.
- Floridi, L. (2010). *Information: A very short introduction*. New York: Oxford University Press.
- Halbwachs, M. (2006). *A memória coletiva*. Tradução de Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. Tradução Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Tradução Carlos Irineu da Costa. 6. ed. São Paulo: Editora 34.
- Morin, E. (2002). *O Método 5. A humanidade da humanidade – a identidade humana*. Tradução Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina.
- Passarelli, B. et al. (2014). *Identidade conceitual e cruzamentos disciplinares*. Passarelli, B.; Silva, A. M.; Ramos, F. (orgs.). *e-infocomunicação*. São Paulo: Editora Senac. pp. 79-121.
- Preece, J. et al. (1994). *Human-Computer Interaction*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Santaella, L.; Lemos, R. (2010). *A evolução das RSIs: da interação monomodal à multimodal*. *Redes Sociais Digitais: a cognição conectiva do Twitter*. São Paulo: Paulus. pp. 55-59.
- Silva, A. M.; Ribeiro, F. (2011). *Paradigmas, serviços e mediações em Ciência da Informação*. Recife: Néctar.
- Thiollent, M. (1985). *Metodologia da pesquisa-acção*. São Paulo: Cortez.
- Toffler, A. (2012). *A terceira onda*. 31. ed. São Paulo: Editora Record.
- Triviños, A. N. S. (1992). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas.
- Watts, D. J. (2003). *Six Degrees: The Science of a Connected Age*. Nova York: W. W. Norton & Company.
- West, J. (2003). *How open is open enough? Melding proprietary and open source platform strategies*. *Research Policy*. 32 (2003) 1259–1285. Elsevier Science B.V.