



Universidade de Aveiro
2018

Departamento de Comunicação e
Arte



Universidade do Porto
2018

Faculdade de Letras

**JULIANA CAMPOS
LOBO**

**A PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA CULTURAL:
PROTOTIPAGEM DE UMA PLATAFORMA
DIGITAL COLABORATIVA PARA O FESTIVAL
GUARNICÊ DE CINEMA**



Universidade de Aveiro
2018

Departamento de Comunicação e
Arte



Universidade do Porto
2018

Faculdade de Letras

**JULIANA CAMPOS
LOBO**

**A PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA CULTURAL:
PROTOTIPAGEM DE UMA PLATAFORMA
DIGITAL COLABORATIVA PARA O FESTIVAL
GUARNICÊ DE CINEMA**

Tese de Doutoramento apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos do programa doutoral Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, realizado sob a orientação científica da Doutora Maria João Lopes Antunes, Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

Apoio financeiro no âmbito da modalidade Doutorado Pleno no Exterior, através da atribuição de uma bolsa de doutoramento pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES/Governo Federal do Brasil).

O júri

Presidente

Professor Doutor Vitor José Babau Torres
Professor Catedrático, Universidade de Aveiro

Vogais

Professora Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira
Professora Auxiliar, Universidade de Trás-Os-Montes e Alto Douro

Professora Doutora Maria Fernanda da Silva Martins
Professora Auxiliar, Faculdade de Letras da Universidade do Porto

Professora Doutora Ana Catarina Santos Pereira
Professora Auxiliar, Universidade da Beira Interior

Professora Doutora Teresa Sofia de Almeida Gouveia
Professora Adjunta, Escola Superior de Educação de Viseu

**Professora Doutora Maria João Lopes Antunes
(orientadora)**
Professora Auxiliar, Universidade de Aveiro

Agradecimentos

A Deus, pela força e por me conceder a oportunidade de escolher o meu caminho;

À minha família, em especial à minha mãe – Iêda Campos Lobo – e à minha irmã – Janaína Campos Lobo –, pelo amor incondicional, pelo incentivo, pelo acolhimento em meus retornos e pela compreensão em minhas despedidas;

Ao meu querido Klênio Barros, pelo companheirismo e pelo amor diário que me oferta;

À Vitelinha, por me “aperriar” nas horas de estudo e por me fazer compreender que essa é uma das suas formas de amar;

Aos meus amigos, todos aqueles que estão espalhados por esse mundo de meu Deus;

Aos meus interlocutores, participantes das duas sessões de *focus group*, pela disponibilidade, paciência e crença nesta investigação;

Ao programa ICPD, especialmente aos professores com quem tive o prazer de conviver durante as unidades curriculares, e aos meus colegas de turma;

À minha orientadora Prof^a Dra. Maria João Antunes, que cuidadosamente e carinhosamente conduziu todo este processo de investigação;

À CAPES, por oportunizar a realização do meu doutoramento em Portugal, através da concessão de minha bolsa de estudos.

Palavras-chave

Memória cultural; *Web 2.0*; Colaboração; Plataformas digitais.

Resumo

Com o avanço da tecnologia e da revolução comunicacional, que conseqüentemente 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 rede, aproveitadas, 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.

O presente documento tem por objetivo apresentar uma revisão de temáticas em torno da memória cultural e das plataformas digitais, em particular as colaborativas, além de destacar o contexto no qual elas foram aprofundadas: o Festival *Guarnicê* de Cinema. Este Festival foi a base para a elaboração de um modelo conceptual, destinado à organização da informação e ao registro da memória cultural de São Luís, Maranhão, do qual resultou a criação de um protótipo de plataforma digital colaborativa, a qual é pormenorizada neste estudo. Estruturaram-se ainda os procedimentos metodológicos que foram seguidos nesta investigação.

Portanto, com base na literatura seleccionada e na abordagem metodológica a ser utilizada - alicerçada por meio de contato exploratório com os intervenientes do Festival *Guarnicê* de Cinema; sessões de *focus group* com produtores do Festival, críticos de cinema, realizadores profissionais e amadores para a definição dos requisitos funcionais e genéricos da plataforma a ser concebida e sua posterior avaliação e validação; e acompanhamento da conceção da plataforma - respondeu-se à questão de investigação: "Qual o contributo que uma plataforma digital colaborativa, em torno de um evento cultural, pode dar para a preservação da memória cultural de um território?".

Como resultados do trabalho, têm-se a elaboração do referido modelo conceptual para organização, registro e preservação da informação de eventos culturais na área do cinema e da produção audiovisual - no caso desta investigação do Festival *Guarnicê* de Cinema -, e a conceção de um protótipo de plataforma digital colaborativa destinada a este fim.

Keywords

Cultural memory; Web 2.0; Collaboration; Digital Platforms.

Abstract

Web users have come across the clutter of web information and the random way in which it is arranged regarding the advances in technology and the communication revolution that boosted the collaborative process in cyberspace. So, digital platforms emerge as a possibility of sharing on the web, used mainly to launch content. These digital models are also currently used as repositories for archiving and preserving the memory, supporting new concepts and ideas that contribute to the protection of information of a given space and time.

Thus, this thesis aims at presenting a thematic review about the cultural memory and the digital platforms, specially the collaborative ones, as well as highlighting the context in which they were deepened - the *Guarnicê* Film Festival. This Festival was the basis to elaborate a conceptual model for organization of information and recording the cultural memory of São Luís, Maranhão, Brazil, which resulted in the creation of a collaborative digital platform prototype, detailed in this study. The methodological procedures to be followed in this research project are also structured.

Therefore, in order to answer the research question: "What is the contribution that a collaborative digital platform, about a cultural event, can offer to the preservation of the cultural memory of a territory?" - important procedures will be held based on the selected literature and the methodological approach to be used. The approach will be supported by exploratory contact with the *Guarnicê* Film Festival stakeholders, as well as focus group sessions performed along with the Festival producers, film critics and professional and amateur filmmakers that help defining the functional and technical requirements of the platform to be designed and its subsequent evaluation and validation; just as the monitoring of the platform design.

The development of a conceptual model for organizing, recording and preserving the cultural events information in the field of cinema and audiovisual production – such as The *Guarnicê* Film Festival shown in this work - and the design of a collaborative digital platform prototype aiming at this goal are expected as an outcome of this thesis.

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS	ii
ÍNDICE DE TABELAS.....	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	vi
LISTA DE SIGLAS	vii
INTRODUÇÃO	1
1. Motivação.....	3
2. Caracterização do problema de investigação	5
3. Objetivos e modelo de análise.....	6
4. Estrutura da tese	10
CAPÍTULO 1. METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO	13
1.1 As fases da investigação.....	17
1.1.1 Fase 1	18
1.1.2 Fase 2	18
1.1.3 Fase 3	19
1.1.4 Fase 4	19
1.2 Um percurso pela literatura de base.....	20
1.3 Técnicas para construção de dados.....	24
1.3.1 Focus group (FG)	25
1.3.2 Entrevistas.....	30
CAPÍTULO 2. A INFORMAÇÃO E A MEMÓRIA CULTURAL NA CONTEMPORANEIDADE.....	35
2.1 A informação contemporânea: da Teoria Matemática da Informação ao seu caráter semântico	36
2.2 O Homem enquanto ser de memória	38
2.2.1 Ser de experiência.....	40
2.2.2 Ser constituinte do patrimônio.....	43
2.2.3 Ser de memória cultural.....	45
CAPÍTULO 3. A INTERAÇÃO HOMEM-MÁQUINA E A PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA.....	49
3.1 A plataforma digital na mediação tecnológica.....	52
3.2 A plataforma digital e a preservação da memória cultural.....	54
3.3 Plataformas digitais ligadas à preservação da memória.....	56
3.3.1 Museu da Pessoa.....	57
3.3.2 Porta Curtas	59
3.3.3 Projeto Cidade Velha.....	60

3.3.4 <i>Museum of London: Streetmuseum</i>	61
3.3.5 <i>Europeana</i>	62
3.3.6 <i>Avaliação das plataformas a partir do modelo de análise</i>	64
3.4 O processo colaborativo no ciberespaço	68
CAPÍTULO 4. MODELO CONCEPTUAL PARA ORGANIZAÇÃO E REGISTRO DE	
INFORMAÇÃO RELACIONADA AOS FESTIVAIS DE CINEMA	73
4.1 Cenário da pesquisa	73
4.2 O cinema no Maranhão: uma breve contextualização histórica	75
4.3 As jornadas e o Festival <i>Guarnicê</i> de Cinema	78
4.4 Modelo conceptual: definição e elaboração.....	83
CAPÍTULO 5. A PLATAFORMA COLABORATIVA DO FESTIVAL <i>GUARNICÊ</i>:	
ELABORAÇÃO, AVALIAÇÃO E VALIDAÇÃO DO PROTÓTIPO.....	93
5.1 Construção de dados	93
5.1.1 <i>Focus group (FG)</i>	94
5.1.2 <i>Entrevistas</i>	100
5.2 Prototipagem	101
5.2.1 <i>Nome e marca</i>	103
5.2.2 <i>Projeto gráfico</i>	107
5.2.3 <i>Conteúdo do Portal Guarnicê de Cinema</i>	114
5.3 Avaliação e validação do protótipo: <i>focus group</i>	127
5.4 Resultados das atividades aplicadas	135
CONCLUSÕES	141
1. Síntese do estudo	147
2. Constrangimentos do trabalho	148
3. Continuidade do trabalho de investigação	150
BIBLIOGRAFIA	151
APÊNDICES	161
Apêndice 1: Cronograma de atividades desenvolvidas ao longo do processo de	
investigação	163
Apêndice 2: Apresentação do projeto na primeira sessão de <i>focus group</i>	167
Apêndice 3: Modelo do termo de consentimento informado utilizado nesta	
investigação	171
Apêndice 4: Guião de entrevista semiestruturada aplicada aos entrevistados	
.....	173
Apêndice 5: Roteiro de atividades propostas para o segundo <i>focus group</i> ..	175
Apêndice 6: Questionário relacionado à usabilidade da plataforma, aplicado	
com os participantes do segundo <i>focus group</i>	177

ANEXOS	179
Anexo 1: Comprovante de envio de documentação para a Plataforma Brasil.	181
Anexo 2: Transcrição do primeiro <i>focus group</i>	183
ANEXOS DIGITAIS	211
Anexo digital 1: Entrevista com entrevista com o professor Euclides Moreira Neto;	211
Anexo digital 2: Entrevista com o projetorista e técnico da UFMA, José Guterres Filho.	211

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Identificação dos conceitos e da relação conceptual da tese.	7
Figura 2: Macro-etapas de desenvolvimento do protótipo não funcional. Fonte: adaptado de Oliveira (2006).	16
Figura 3: <i>Development Research Model</i> . Fonte: Villiers (2005).	16
Figura 4: O modelo de três fases da interação homem-computador (Mayhew, 1992).	51
Figura 5: Parte superior da plataforma <i>Museu da Pessoa</i>	58
Figura 6: Página principal da plataforma digital <i>Porta Curtas</i>	59
Figura 7: Página principal do protótipo de museu virtual do projeto <i>Cidade Velha</i>	60
Figura 8: Página principal da aplicação <i>Streetmuseum</i> , desenvolvida pelo <i>Museu de Londres</i>	62
Figura 9: Página principal da plataforma <i>Europeana</i>	64
Figura 10: The Reader-to-Leader Framework (Preece & Shneiderman, 2009).	69
Figura 11: Estado do Maranhão em destaque no mapa do Brasil. Fonte: Google.	73
Figura 12: Capa do catálogo da I Jornada Maranhense de Super-8. Fonte: Acervo do Festival Guarnicê de Cinema.	78
Figura 13: Exemplos de bitolas de filmes cinematográficos. Fonte: Acervo do Festival Guarnicê de Cinema.	79
Figura 14: Brincantes do grupo Cupuaçu “guarnicendo” com o aquecimento do couro dos tambores. Fonte: Google.	80
Figura 15: Estagiários do Projeto Memória Guarnicê durante procedimentos de catalogação de processos. Fonte: Acervo Centro de Memória.	81
Figura 16: O projecionista Guterres Filho exibindo maquinário utilizado nas primeiras edições do Festival Guarnicê, durante inauguração da Cinemateca. Fonte: Acervo Festival Guarnicê.	82
Figura 17: Acervo bibliográfico e material, disponível na Cinemateca Guarnicê. Fonte: Acervo Festival Guarnicê.	83
Figura 18: Esquema de ações da pesquisa. Fonte: elaborado pela autora.	86
Figura 19: Modelo conceptual para organização da informação e registro da memória cultural de eventos culturais. Fonte: elaborado pela autora.	87
Figura 20: Mapeamento de tarefas/funções do Portal do Festival <i>Guarnicê</i> . Fonte: elaborado pela autora.	88
Figura 21: Diretrizes para a criação e implementação de uma plataforma digital colaborativa para eventos culturais. Fonte: elaborado pela autora (2018).	89
Figura 22: Apresentação do projeto de pesquisa para os participantes do primeiro FG.	95

Figura 23: Discussão entre os participantes durante o primeiro FG.....	95
Figura 24: <i>Layout</i> da página principal da plataforma <i>Mubi</i>	98
Figura 25: <i>Layout</i> da página principal da plataforma <i>IMDb</i>	98
Figura 26: <i>Layout</i> da página principal da plataforma <i>Grammy Awards</i>	99
Figura 27: <i>Layout</i> da página principal da plataforma <i>Oscar</i>	99
Figura 28: Capa do cartaz da edição nº 35 do Festival <i>Guarnicê</i> , no ano de 2012, que traz o boi como símbolo.....	105
Figura 29: Marca da plataforma Portal <i>Guarnicê</i> de Cinema.....	105
Figura 30: Marca em fundo branco à esquerda do menu principal.....	106
Figura 31: Parte inferior (rodapé) que compõe as páginas da plataforma.....	106
Figura 32: Símbolo do boi em escala RGB, aplicada em fundo branco e na parte superior da plataforma.....	106
Figura 33: Símbolo do boi em escala de cinza, aplicada em fundo escuro e na parte inferior da plataforma.....	107
Figura 34: Página principal do <i>site</i> destinado ao 39º Festival <i>Guarnicê</i> , em 2016. ...	108
Figura 35: Página principal do <i>site</i> destinado ao 38º Festival <i>Guarnicê</i> , em 2015. ...	109
Figura 36: Bandeira do estado do Maranhão.....	110
Figura 37: Bandeira do Brasil.....	110
Figura 38: Identificações da fonte <i>Open Sans</i>	112
Figura 39: Esboço da página registro/login da plataforma.....	112
Figura 40: Esboço da página notícia da plataforma.....	113
Figura 41: Esboço da página tema da plataforma.....	113
Figura 42: Esboço da página vídeo da plataforma.....	113
Figura 43: Página de registro/login da plataforma.....	115
Figura 44: Parte superior da plataforma, com o menu e o vídeo promocional do Festival.....	116
Figura 45: Secção "Sobre o Festival" na página principal da plataforma.....	116
Figura 46: Secção que direciona à ficha de inscrição e aos premiados da edição anterior.....	117
Figura 47: Secção "Notícias" da página principal da plataforma.....	117
Figura 48: Botões que compõem o <i>menu</i> da plataforma.....	118
Figura 49: Rodapé com as logomarcas das instituições e empresas envolvidas, além dos contatos da comissão organizadora do Festival.....	118
Figura 50: Forma geométrica em cor verde.....	119
Figura 51: Forma geométrica nas cores laranja e amarela.....	119
Figura 52: Forma geométrica na cor vermelha.....	119
Figura 53: Visão total do <i>layout</i> da página principal da plataforma.....	120

Figura 54: <i>Layout</i> da página de notícias.	121
Figura 55: Visão fragmentada da página que contém a linha do tempo da plataforma.	122
Figura 56: Parte do <i>layout</i> da página que detalha informações sobre o Festival, bem como a temática que será trabalhada.	122
Figura 57: Página com a programação diária do Festival.	123
Figura 58: <i>Layout</i> da página ficha de inscrição.	124
Figura 59: Disposição dos quadros com os <i>links</i> dos vídeos participantes para a edição a ser realizada.	125
Figura 60: Disposição dos quadros com os <i>links</i> dos vídeos premiados na edição anterior.	125
Figura 61: Secção da página vídeos onde consta o <i>trailer</i> dos vídeos inscritos no Festival.	126
Figura 62: Secção da página vídeos onde constam os comentários dos utilizadores.	127
Figura 63: Participantes H e I iniciando a navegação na plataforma.	134
Figura 64: Participantes D e G iniciando a navegação na plataforma.	134
Figura 65: Participantes C e F iniciando a navegação na plataforma.	134

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1: Modelo de análise proposto para a tese	8
Tabela 2: Sistematização das fases da investigação, suas respectivas ações e métodos	20
Tabela 3: Conceitos e ênfases sobre <i>focus groups</i>	25
Tabela 4: Vantagens e desvantagens das entrevistas semiestruturadas	32
Tabela 5: Análise do <i>Museu da Pessoa</i>	65
Tabela 6: Análise do <i>Porta Curtas</i>	65
Tabela 7: Análise do <i>Projeto Cidade Velha</i>	66
Tabela 8: Análise da <i>Europeana</i>	66
Tabela 9: Análise do <i>Museum of London: Streetmuseum</i>	67
Tabela 10: Descrição dos modelos em CI estudados.	84
Tabela 11: Nomenclatura em letras para identificar os participantes do primeiro encontro do <i>Focus Group</i>	94
Tabela 12: Nomenclatura em letras para identificar os participantes do segundo encontro do <i>focus group</i>	129
Tabela 13: Perguntas elaboradas para o questionário de avaliação da plataforma...	135
Tabela 14: Respostas objetivas e subjetivas catalogadas dos questionários de avaliação da plataforma.....	136

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Respostas referentes à pergunta nº 2 do questionário de validação.	137
Gráfico 2: Respostas referentes à pergunta nº 3 do questionário de validação.	137
Gráfico 3: Respostas referentes à pergunta nº 4 do questionário de validação.	138
Gráfico 4: Respostas referentes à pergunta nº 7 do questionário de validação.	139

LISTA DE SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CCI	Ciência da Comunicação e Informação
CCSo	Centro de Ciências Sociais
CEP	Comitês de Ética em Pesquisa
CNS	Conselho Nacional de Saúde
CONEP	Comissão Nacional de Ética em Pesquisa
FENACA	Festival Nacional de Cinema
FG	<i>Focus Group</i>
HCI	<i>Human Computer Interaction</i>
ICPD	Informação e Comunicação em Plataformas Digitais
IPHAN	Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
ISO	<i>International Organization for Standardization</i>
MESCI	Ministério do Ensino Superior, Ciência e Inovação
MIS	Museu da Imagem e do Som
PROEXCE	Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Empreendedorismo
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UCD	<i>User-centred design</i>
UE	União Europeia
UFMA	Universidade Federal do Maranhão
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

INTRODUÇÃO

Eu nunca entendi quando o passado começa ou onde ele termina, mas se cidades mapeiam o passado com estátuas feitas de bronze imobilizadas para sempre numa posição digna, por mais que eu tente fazer o passado ficar imóvel e se comportar com educação, ele se movimenta e fala comigo todo dia [Em Nadando de Volta para Casa, de Deborah Levy (2014, p. 159)].

A partir da segunda metade do século XIX, o mundo experimentou um conjunto de mudanças tecnológicas e de novas técnicas de reprodução, resultantes de um processo que ficou conhecido como Revolução Industrial. Posteriormente, já no século XX, em meados da década de sessenta, 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.

Esses novos processos contribuíram para o que hoje se entende por Sociedade da Informação e/ou Sociedade em Rede, que experimenta “um novo modelo de desenvolvimento nascido da emergência de um paradigma tecnológico novo” (Castells, 2001, p. 41) e que se tornou o princípio organizador dessa sociedade: o informacionalismo (*ibid*, 2001). É esse princípio que estrutura uma sociedade completamente diferente daquela que vivenciou a Revolução Industrial, e que, por ainda não estar acabada, transforma-se constantemente.

Para Wolton (2010), a Sociedade da Informação e suas vertentes estão subjacentes à ideologia tecnicista, o que, conseqüentemente, promove a subordinação do progresso da comunicação humana e social ao avanço das tecnologias, atribuindo um poder normativo a elas e transformando-as em principal fator de organização e sentido social (Wolton, 2010, p. 23). Além do mais, elas funcionam como “dispositivo ativador de uma competência cultural, terreno no qual a lógica mercantil e a demanda popular às vezes lutam, e às vezes negociam” (Martín-Barbero, 2006, p. 293).

É, portanto, a partir da internet que se percebe a explosão de diversas plataformas interativas, a mudança na produção e na disseminação de informação, um novo formato das relações sociais e da comunicação humana. 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 uma fase distinta na evolução da rede: a *Web 2.0*.

Além de reunir em uma mesma interface várias possibilidades de comunicação disponíveis até então - “comentários, fóruns, *chats*, mensagens de membro para membro, quadro coletivo de recados, repositório coletivo de documentos, mensagens coletivas, indexações personalizadas, etc.” (Santaella & Lemos, 2010, p. 58), o utilizador assumiu outro perfil e passou a não apenas acessar conteúdos, mas também transformá-los, reorganizá-los, classificá-los e compartilhá-los. A partir daqui, um tipo de inteligência proveniente da interação entre os agentes em comunicação - a inteligência coletiva¹ (Lévy, 2007) - favoreceu a consolidação da principal característica da *Web 2.0*: a colaboração.

Nesse contexto, as justificativas para se acreditar que a internet e as “famosas” plataformas de redes sociais são “responsáveis” pelas mudanças mais significativas na organização social contemporânea correspondem, fundamentalmente, a duas situações: o desenvolvimento excepcional das comunicações, que possibilitou a conexão entre pessoas onde havia isolamento; e a valorização da relação entre pessoas e entre pessoas e as coisas. Essas duas razões explicam, em particular, a importância que a internet e as redes sociais assumiram tanto no nível do conhecimento, quanto no nível da prática (Lemieux, 2000).

Conseqüentemente, assim como os meios de comunicação, os processos de comunicação humana também assumiram uma nova relação com a realidade concreta e com a experiência, a qual, segundo Duarte (1999), está vinculada a um conjunto de saberes fundados no hábito. Por esse motivo, a experiência é dependente “dos mecanismos da memória, da capacidade de rememoração que os humanos possuem, da capacidade de lembrar, no presente, o passado e de prever o futuro, a partir da rememoração presente do passado” (Duarte, 1999, pp. 5-6).

E quando esses mecanismos da memória podem ser facilitados pelo uso das plataformas digitais? O que se percebe é que o novo formato de preservação histórica e cultural se situa no desenvolvimento dos recursos propiciados pela era digital. Além

¹ Estudos recentes intitulam essa mesma propriedade de “ecologia cognitiva” (Santaella & Lemos, 2010, p. 25).

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 esta tecnologia que se pode ampliar os objetivos de preservação histórica e cultural, e melhorar os serviços já oferecidos.

Neste contexto, identifica-se seguidamente, de forma mais detalhada, a temática que se pretende aprofundar - preservação da memória cultural, por meio da criação de uma plataforma digital colaborativa -, bem como a motivação para tal, a caracterização da problemática que norteou esta investigação, seus objetivos e modelo de análise. Posteriormente, apresenta-se a estrutura que esta tese irá seguir, a qual inclui a metodologia escolhida, o enquadramento teórico, as etapas de desenvolvimento do protótipo e as considerações finais em torno deste processo investigativo.

1. Motivação

No segundo semestre de 2013, quando a investigadora estava finalizando o seu percurso enquanto aluna do mestrado em Comunicação Multimédia, na Universidade de Aveiro, iniciou-se a reflexão sobre a possibilidade de dar continuidade à carreira académica. No entanto, para que a possibilidade de um doutoramento se concretizasse, era imprescindível definir, financeiramente, como seria permanecer no país de estudo, já que a intenção era continuar em Portugal. Como a investigadora estava finalizando um mestrado em que não teve bolsa de estudo, o que dificultou a dedicação exclusiva nas atividades do curso, a intenção era que o período do doutoramento fosse diferente.

Foi então que se deu início à busca por instituições de fomento que tivessem cronogramas viáveis e que aceitassem a submissão de projetos de pesquisa destinados a programas doutorais no exterior. Nessa ocasião, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)² estava com uma chamada para submissões de projetos no período de novembro de 2013 a janeiro de 2014.

O encontro com a professora Maria João Antunes, docente com quem a investigadora conviveu durante o mestrado, especialmente durante as unidades curriculares de Metodologias de Projecto e Investigação e Redes e Ecologia dos Media, propiciou a

² Fundação do Ministério da Educação (MEC) que desempenha papel fundamental na expansão e consolidação da pós-graduação *stricto sensu* (mestrado e doutorado) em todos os estados do Brasil; no investimento da formação de recursos de alto nível no Brasil e exterior; na promoção da cooperação científica internacional, entre outros (fonte: <http://www.capes.gov.br/>).

estruturação de um pré-projeto que seria submetido à CAPES e que, futuramente, poderia ser desenvolvido no âmbito do Programa Doutoral em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais (ICPD), da Universidade de Aveiro e da Universidade do Porto.

Durante o mestrado, a investigadora desenvolveu uma pesquisa ligada ao cinema colaborativo, que a motivou a permanecer na mesma temática. A partir disso, a proposta do pré-projeto estava relacionada à agregação de informações referentes à produção audiovisual de países de língua portuguesa, por meio da concepção de uma plataforma digital que servisse, além de repositório virtual, de espaço de mediação, colaboração e interação entre os seus agentes.

Com esse formato, em janeiro de 2014, o projeto foi submetido para avaliação da CAPES e em abril de 2014 o resultado de que o projeto havia sido contemplado para financiamento do Governo Federal do Brasil foi divulgado. Posteriormente, com o início das aulas do programa doutoral e com a contribuição advinda de cada unidade curricular, o projeto passou por várias reformulações até chegar num formato viável para a sua concretização em seis semestres.

Dentre as reformulações, o foco do projeto enveredou para o estudo de uma produção audiovisual regional, especificamente aquela realizada no estado do Maranhão, localizado na região Nordeste do Brasil. O *corpus* foi constituído, inicialmente, pela quantidade de festivais de cinema existentes no estado e sobre o significado cultural que possuíam para esse espaço geográfico. Tendo isso em vista, decidiu-se centrar atenção no festival mais antigo da localidade, o Festival *Guarnicê* de Cinema, encontrando nele a necessidade delineada nesta pesquisa.

Durante a recolha de dados, constatou-se que o festival, além de ser o primeiro do Estado do Maranhão, era o quarto mais antigo do Brasil. Porém, foi na procura pelo *site* do evento que dois indícios muito importantes foram identificados: não havia registro sobre as primeiras edições do festival e nem mesmo uma unicidade quanto aos ambientes digitais. Sobre esse último, havia sido criado um *site* para cada edição.

Por isso, a partir do Festival *Guarnicê*, enquanto exemplo prático e real, foram delineados os contributos necessários para a elaboração de um modelo conceptual que auxilie na organização e no registro da informação relacionada aos eventos culturais,

especificamente na área de cinema e produção audiovisual; e para a concepção e validação de um protótipo de plataforma digital colaborativa, baseada nesse modelo.

Em outras palavras, a motivação para esta pesquisa partiu de todo esse percurso temporal narrado e, muito especialmente, pelo benefício que é possível proporcionar ao cenário cultural do estado do Maranhão, não somente pela elaboração de um modelo conceptual e pela concepção da plataforma em si, mas também pelo fortalecimento acadêmico no Brasil e no Maranhão, com o atendimento de demandas práticas (de preenchimento de vagas nas Universidades) e teóricas (que possam ampliar a produção intelectual na área da comunicação social e das novas tecnologias).

2. Caracterização do problema de investigação

O movimento de preservar e organizar o que está disperso em um determinado lugar-tempo decorre dos indivíduos que o suportam. Não obstante, mesmo com o avanço da tecnologia e a revolução comunicacional, ainda é relativamente comum o utilizador 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 e, por que não, como modelos digitais de arquivamento e preservação de uma dada memória?

Em um contexto particular, a dispersão e a falta de registro de informações ligadas aos eventos culturais, especialmente aqueles relacionados à área do cinema e da produção audiovisual, dificultam o mecanismo da coleta de dados, a possibilidade de reutilização/reelaboração/reciclagem/rememoração da informação e de uma nova aplicabilidade a ela. A grande maioria dos festivais - especialmente aqueles da Região Nordeste do Brasil - possui presença na *web*, mas não disponibiliza dados referentes às edições anteriores, dificultando o resgate de informação e registro da memória. Por isso, tendo como ponto de partida a identificação de tal problemática, fez-se relevante investigar as possibilidades de contributo que as plataformas digitais, especificamente as colaborativas, podem oferecer para a organização, registro e preservação da memória cultural de um dado espaço-tempo.

Desse modo, definiu-se como questão de investigação: **“Qual o contributo que uma plataforma digital colaborativa, em torno de um evento cultural, pode dar para a preservação da memória cultural de um território?”**

Para responder a essa questão, recorre-se a um exemplo de evento cultural, como estudo de caso, ligado à área do cinema e do audiovisual: o Festival *Guarnicê* de Cinema, em São Luís, Maranhão/Brasil. A escolha por este exemplo, conforme já mencionado, deve-se ao fato de ser um dos festivais de cinema e vídeo mais antigos do Brasil e do Maranhão, com mais de três décadas de existência, e por ser um evento que tem como principal foco contribuir com a cultura nacional da informação, do registro documental e do aperfeiçoamento técnico, numa proposta em que estejam envolvidas, sobretudo, a educação e a arte, além da revelação de novos talentos.

Infelizmente, muitas informações e conteúdos referentes às primeiras edições do evento se perderam ao longo dos anos, seja por conta de reformas estruturais no local onde os materiais do evento ficavam armazenados, seja pela própria ação do tempo, por conta da inadequação desse armazenamento e da falta de ações ligadas à preservação da sua memória cultural.

Portanto, a intenção desta investigação é que os resultados gerados possam identificar, em um curto espaço de tempo, as ações que são inovadoras na organização dos próximos “*Guarnicês*”, tanto em relação às salas temáticas quanto às atividades colaborativas entre produtores e cineastas; a promoção do festival para além dos territórios geográficos que já o conhecem; a preservação e a reutilização do material que é base de toda a sua história; a consolidação como meio de comunicação estratégica e base para as tomadas de decisão; e identificação dos países que participam do festival e a intensidade dessa participação.

3. Objetivos e modelo de análise

Após a definição da questão de investigação, os objetivos gerais propostos para o desenvolvimento deste trabalho foram:

- Compreender o contributo que uma plataforma digital, de tipo colaborativa, pode dar para a preservação da memória cultural de um território;
- Propor um protótipo de plataforma digital colaborativa, que efetive a preservação da memória cultural de São Luís, Maranhão.

Quanto aos objetivos específicos deste trabalho:

- Definir os requisitos funcionais e genéricos da plataforma digital colaborativa;

- Testar e validar a plataforma digital colaborativa junto dos seus potenciais utilizadores (organização do festival, cineastas, produtores e público consumidor e participante no evento).

Seguidamente, a elaboração do modelo de análise (Tabela 1) seguiu as orientações de Quivy e Campenhoudt (2003), no que concerne à sua articulação com a questão de investigação aqui estruturada e os conceitos nela expressos. Por isso, como ponto de partida, após a estruturação da questão, foram identificados os dois conceitos basilares que nortearam as informações recolhidas, bem como a relação conceptual entre os dois.

Assim, a partir da questão - Qual o contributo que uma plataforma digital colaborativa, em torno de um evento cultural, pode dar para a preservação da memória cultural de um território? -, os dois conceitos identificados são *plataforma digital* e *memória cultural* e a relação conceptual que os une é a *preservação*, conforme apresentado na Figura 1 abaixo:

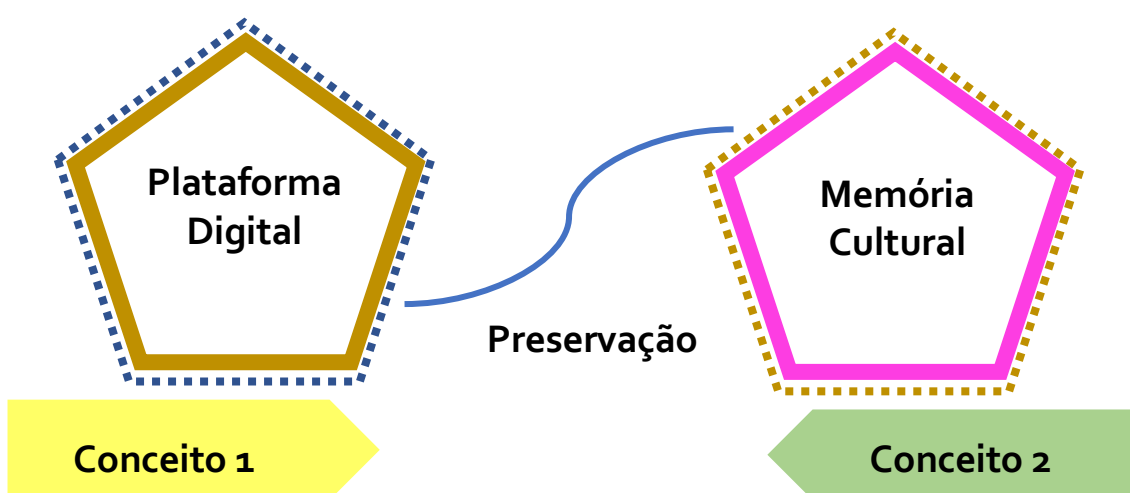


Figura 1: Identificação dos conceitos e da relação conceptual da tese.

Detalhadamente, o primeiro conceito do modelo de análise, *Plataforma Digital*, é concebido nesta investigação como um ambiente de inscrição e transmissão da informação humana, onde convergem tecnologias e serviços que o transformam num instrumento de mediação infocomunicacional (Passarelli et al., 2014). Além disso, a partir de uma dimensão tecnológica, o conceito enquadra-se como modelo digital que oferece os recursos de intermediação para o arquivamento, registro e preservação de informações, aquelas que, num futuro próximo, serão as memórias. Suas dimensões são compostas por dois elementos fundamentais: a colaboração e os requisitos funcionais.

Já o segundo conceito, *Memória Cultural*, está intrinsecamente relacionado com a identidade cultural de um povo, a qual se constitui a partir das suas relações sociais, do seu património material e imaterial, das suas formas de expressão. Nesta investigação, por se tratar do registro, organização e preservação das informações ligadas aos eventos culturais - utilizando o caso do Festival *Guamicê* de Cinema -, o conceito de memória cultural torna-se fundamental para a compreensão das lembranças objetivadas e institucionalizadas, possibilitando a construção de uma imagem narrativa do passado. Por isso, a relação conceptual que une o primeiro conceito com o segundo é a *preservação*. As dimensões desse conceito são a preservação e o envolvimento.

Portanto, partindo de Quivy e Campenhoudt (2003), o modelo de análise abaixo, conforme Tabela 1, é composto por conceitos, dimensões, indicadores e escalas, os quais, articulados entre si, orientaram o trabalho de investigação e os resultados alcançados.

Tabela 1: Modelo de análise proposto para a tese

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Escala (Presente/Ausente)
Plataforma digital	Colaboração	Utilização de <i>blog</i>	Presente/Ausente
		Utilização de <i>wiki</i>	Presente/Ausente
		Utilização de espaço para envio de conteúdo	Presente/Ausente
		Utilização de espaço para opinião	Presente/Ausente
		Utilização de galeria de imagens	Presente/Ausente
		Utilização de <i>instant messaging</i>	Presente/Ausente
	Requisitos funcionais	Utilização de nuvem de <i>tags</i>	Presente/Ausente
		Secção de notícias recentes	Presente/Ausente
		Galeria de notícias antigas	Presente/Ausente
		FAQs	Presente/Ausente
		Editais de fomento à produção audiovisual	Presente/Ausente
		Busca detalhada	Presente/Ausente
		Memória cultural	Preservação
Utilização de texto	Presente/Ausente		
Utilização de animação	Presente/Ausente		
Utilização de áudio	Presente/Ausente		
Utilização de vídeo	Presente/Ausente		
Utilização de outras mídias (3D, etc.)	Presente/Ausente		
Envolvimento	Participante		Presente/Ausente

Fonte: elaborado pela autora.

Quanto à escala presente/ausente, escolhida enquanto parâmetro de avaliação das dimensões “colaboração”, “requisitos funcionais”, “preservação” e “envolvimento” do modelo de análise, ela servirá como resposta para os indicadores identificados nas cinco plataformas digitais selecionadas para análise nesta investigação (ver Capítulo 3), que são: *Museu da Pessoa*, *Portal Porta Curtas*, *Projecto Cidade Velha*, *Streetmuseum* e *Europeana*. A seleção dessas plataformas teve como critério o fato de trabalharem com o registro da memória cultural, ainda que seja por meio de diferentes perspectivas.

Assim, inicialmente, o conceito “plataforma digital” é formado por duas dimensões, que são, nomeadamente, a “colaboração” e os “requisitos funcionais”. A primeira dimensão trata da possibilidade de utilização de um determinado recurso que tenha como finalidade a colaboração do utilizador. Nessa dimensão foram identificados sete indicadores, a saber: utilização de *blog*, *wiki*, espaço para envio de conteúdo, espaço para opinião, galeria de imagens, *instant messaging* e nuvem de *tags*.

Quanto à segunda dimensão, esta se volta para as funcionalidades existentes nas plataformas. Para ela, foram elencados cinco indicadores: secção de notícias recentes, galeria de notícias antigas, FAQs, editais de fomento à produção audiovisual e busca detalhada.

O segundo conceito “memória cultural” também possui duas dimensões: “preservação” e “envolvimento”. A dimensão “preservação” está ligada à existência do recurso para *upload* de conteúdo, independente do formato, e que, de certa forma, pode garantir o registro de uma informação que, futuramente, será experienciada como memória. Essa dimensão possui seis indicadores: utilização de imagem, texto, animação, áudio, vídeo e outras mídias (3D, etc.).

Por fim, a dimensão “envolvimento” remete para a identificação de uma proximidade do sujeito com a plataforma (entendido como um elemento ativo, fornecedor de conteúdo), seja através de um ponto de vista ou por meio de lembranças e/ou relatos. Essa dimensão possui apenas um indicador, que é o “participante”.

A partir desse preâmbulo, apresenta-se a seguir a estrutura que esta tese irá seguir, detalhando-a em capítulos e subtópicos.

4. Estrutura da tese

Considerando a contextualização acima exposta, esta tese está estruturada em cinco capítulos, que visam apresentar todo o processo de investigação realizado. Assim, a primeira secção, intitulada *Introdução*, corresponde ao preâmbulo deste documento, ressaltando aspectos como a *motivação* para o desenvolvimento desta pesquisa; a *caracterização do problema de investigação*, a partir da problemática que a suscitou e o que se pretendeu alcançar de forma geral; seus *objetivos gerais e específicos*; e *modelo de análise*, com a apresentação dos conceitos, dimensões, indicadores e sub-indicadores que o estruturaram.

Posteriormente, o primeiro capítulo trata da *Metodologia de Investigação*, a partir de quatro subtópicos, que são: *Revisão de Literatura*, aborda-se o processo de busca, escolha, análise e descrição do *corpus* teórico que auxiliou na escrita sobre a temática; *Entrevista*, identifica-se a importância dessa técnica na coleta de dados dentro das Ciências Sociais Aplicadas, destacando o seu contributo no aprofundamento de questões junto aos agentes-alvo; *Focus group*, ressalta-se a definição, a caracterização metodológica e a contextualização de uso do grupo focal como técnica de investigação qualitativa.

Em seguida, o segundo capítulo, que tem como título *A informação e a memória cultural na contemporaneidade*, marca o início do enquadramento teórico que embasa esta investigação. Logo, o primeiro subtópico, *A informação contemporânea: da Teoria Matemática da Informação ao seu caráter semântico*, pontua a evolução do conceito de informação, fazendo referência aos seus diversos tipos e níveis, os quais resultam da interpretação de códigos, sinais e da interação com outros sujeitos. Por conseguinte, o segundo subtítulo, *O Homem enquanto ser de memória*, faz um percurso sobre a condição do Homem, enquanto ser social, produtor de cultura e portador de memória, elementos de identificação do indivíduo e do grupo ao qual pertence.

Nesse mesmo subtítulo acrescentam-se ainda três pontos cruciais, a saber: *Ser de experiência*, *Ser constituinte do patrimônio* e *Ser de memória cultural*, respectivamente. Esses pontos complementam o subtópico introdutório e fazem referência ao processo coletivo de formação da memória cultural, entendida como fator consolidador das tradições de um povo. A memória cultural é evidenciada tanto pelos vestígios e fragmentos do passado, quanto pelo patrimônio cultural existente nos centros urbanos e nos espaços de construção e manifestação de cultura.

Já no terceiro capítulo tem lugar *A interação Homem-máquina e a preservação da memória*, quando é feita uma contextualização histórica no que tange à experiência entre máquina e utilizador, levantando uma série de avanços quanto ao acesso dos utilizadores com a interface tecnológica. Nesse ínterim, são apresentados quatro pontos, nomeadamente *A plataforma digital na mediação tecnológica*, *A plataforma digital e a preservação da memória cultural*, *Plataformas digitais ligadas à preservação da memória* e *O processo colaborativo no ciberespaço*, os quais contribuem para o entendimento de como a projeção tecnológica passou a ser uma prioridade para o utilizador e como se tornou um alicerce ao registro e organização da memória.

Adentrando em uma parte mais prática, o quarto capítulo se ocupa do cerne desta investigação. Com o título *Modelo conceptual para organização e registro de informação relacionada aos festivais de cinema*, esta secção detalha o processo de elaboração desse modelo, baseando-se na existência e estruturação de outros da mesma área de conhecimento, bem como os próprios requisitos funcionais e genéricos identificados pelo *focus group*. Destaca-se ainda uma breve contextualização histórica sobre o cinema no Maranhão e o surgimento do Festival *Guarnicê* de Cinema nesse cenário.

Em continuidade, o penúltimo e quinto capítulo deste documento, intitulado *A plataforma colaborativa do Festival Guarnicê: elaboração, avaliação e validação do protótipo*, se detém ao detalhamento dos procedimentos utilizados para a *Recolha de dados - Focus Group e Entrevistas -*, a descrição da fase de *Prototipagem*, quando são apresentados o *Nome e marca* da plataforma, *Projeto gráfico* e *Conteúdo do Portal Guarnicê de Cinema*. Seguidamente, no tópico *Avaliação e validação do protótipo*, são abordadas as fases de testes e de validação do protótipo, realizadas por meio da segunda e última edição do *focus group*. Recebem destaque os *Resultados das atividades aplicadas*.

Por fim, a parte final desta tese compreende as *Conclusões* da pesquisa, que incluem os subtópicos: a *Síntese do estudo*, os *Constrangimentos do trabalho* e a *Continuidade do trabalho de investigação*.

Vale ressaltar que a escrita deste documento está em português do Brasil, com o uso de alguns termos em português de Portugal, como a escolha pelas palavras 'utilizador' e 'aplicação' em detrimento de 'usuário' e 'aplicativo', respectivamente.

A seguir, no primeiro capítulo deste documento, apresentam-se os procedimentos metodológicos desta investigação, ressaltando a abordagem que melhor se adequou à

proposta de pesquisa, modelo metodológico, finalidades e etapas de atividades, conforme cronograma de ação para o doutoramento.

CAPÍTULO 1. METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO

*É preciso deixar vir o objeto. Todos nós conhecemos isso em certo momento, o desejo de “fazer ciência”, de ser reconhecido pela comunidade científica, de escapar aos estigmas que pesam sobre a sociologia, e sobre seu estatuto científico etc. [Em: *L'autobiographie d'un paranoïaque*, de Pierre Bourdieu e Jacques Maître (1994, p. 18)].*

De forma genérica, o processo de investigação é constituído por observações, reflexões, análises e sínteses que auxiliam na descoberta por explicações em favor da natureza e da vida (Chizzotti, 2006). É ainda um processo que resulta de um trabalho coletivo, sobretudo por ser um produto histórico e social que prima pela evolução e proveito da humanidade. Desse modo, a investigação revê o saber já alcançado na história humana e se interessa pelo esforço de aprofundá-lo em prol de um benefício comum.

Contudo, para que o processo de investigação se estabeleça, ele também pressupõe questões práticas, ações, procedimentos e técnicas que facilitem a busca sistemática de informações a partir da delimitação de um problema. Sobre isso, Coutinho (2011, p. 45) ressalta que “uma investigação envolve sempre um problema, seja ele (ou não) formalmente explicitado pelo investigador”. Partindo desse pressuposto, uma tese de doutoramento, enquanto estudo de natureza reflexiva, que alia a teoria já existente com uma situação real concreta, consiste na ordenação de ideias, diante da visualização de um problema ou de uma determinada lacuna teórica. Logo,

Formular o problema consiste em dizer, de maneira explícita, clara, compreensível e operacional, qual a dificuldade com a qual nos defrontamos e que pretendemos resolver, limitando o seu campo e apresentando suas características. Desta forma, o objetivo da formulação do problema é torná-lo individualizado, específico, inconfundível (Rudio, 1996, p. 75).

A problemática que suscitou esta investigação nasce de uma inquietação da investigadora ao observar o cenário cinematográfico e da produção audiovisual do estado do Maranhão (Brasil), especialmente no que diz respeito aos festivais de cinema e de audiovisual realizados na região. *A priori*, o que se identifica, a partir de um levantamento preliminar de dados, é a desorganização e a falta de informação registrada sobre os eventos culturais, na área de cinema e da produção audiovisual, desse espaço geográfico. Na capital do estado, São Luís, apenas quatro festivais de cinema têm permanecido com regularidade de execução na programação anual da cidade. São eles:

Festival *Guarnicê* de Cinema, Festival Maranhão na Tela, Festival Internacional Lume de Cinema e Festival Maranhense de Animação (Maranime).

Por conseguinte, com exceção do Festival Maranhão na Tela, os outros festivais não possuem portais com endereços virtuais fixos. 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. Diante disso e com o objetivo de sistematizar informações, dados e agentes num único espaço virtual, escolheu-se trabalhar com o Festival *Guarnicê* de Cinema, enquanto cenário real, para compreender conceitos transversais, como memória cultural, mediação e interação na *Web 2.0*, plataformas digitais como espaços de registro e organização da informação e colaboração no ciberespaço.

Tem-se, então, como argumento-chave para a preservação da memória cultural de um lugar-tempo e o seu desenvolvimento criativo o contributo dos meios digitais, que é influenciado pela dinâmica da colaboração em rede, com a participação de potenciais utilizadores dispostos a construir o conteúdo da plataforma. Tais argumentos abriram caminho para a construção da questão de investigação - **“Qual o contributo que uma plataforma digital colaborativa, em torno de um evento cultural, pode dar para a preservação da memória cultural de um território?”** - e de um procedimento metodológico sistemático, que previu o uso de critérios, com teoria e método adequados.

Diante desse contexto e tomando como ponto de partida a preservação da memória cultural do Festival *Guarnicê* de Cinema, esta investigação possui abordagem qualitativa, sobretudo por assumir uma tendência interdisciplinar, envolvendo as ciências humanas e sociais, e por implicar uma partilha com “pessoas, fatos e locais, que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes, que somente são perceptíveis a uma atenção sensível” (Chizzotti, 2006, p. 28). A partir disso, parte-se para a definição do método, enquanto caminho que determinou o conjunto de procedimentos técnicos adotados para se alcançar a finalidade desta investigação.

Conforme dito, como a problemática a ser tratada é especificamente a desorganização e a falta de informação registada em torno dos festivais de cinema, usando o Festival *Guarnicê* de Cinema como exemplo, a abordagem epistemológica a ser seguida é a fenomenológica, que, segundo Triviños (1992), consiste no “estudo das essências,

buscando-se no mundo aquilo que está sempre aí, antes da reflexão, como uma presença inalienável, e cujo esforço repousa em encontrar este contato ingênuo com o mundo” (Triviños, 1992, p. 43). Assim, considera a interpretação das vivências e experiências, descrevendo o fenômeno estudado.

Paralelamente, esta investigação, por estar inserida no campo das Ciências Sociais Aplicadas, segue ainda um modelo alternativo intitulado investigação-desenvolvimento ou investigação de desenvolvimento, que inclui a investigação avaliativa e a investigação de intervenção. Esse tipo de metodologia está ainda dividido em três formas: desenvolvimento de conceito, desenvolvimento de objeto e desenvolvimento ou aperfeiçoamento de habilidades pessoais enquanto utensílios profissionais (Van Der Maren, 1996, p. 178).

Considerando a pesquisa aqui apresentada, seu enquadramento se circunscreve na segunda forma, ou seja, no desenvolvimento de objeto, que propõe a solução de problemas formulados dentro de uma prática cotidiana. Enquanto investigação aplicada, é reconhecida como eficaz, pois promove soluções para os problemas (ibid, p. 179).

Com efeito, sendo o objeto de pesquisa, como já referido na introdução, a concepção, construção e avaliação/validação de uma plataforma digital colaborativa para o Festival *Guarnicê* de Cinema, as ações estão concentradas em três grandes etapas, de acordo com a investigação-desenvolvimento. A primeira delas destinou-se à análise e avaliação da situação, quando foram discutidos os pressupostos teóricos que fundamentariam a problemática da pesquisa, bem como os exemplos que poderiam servir de inspiração para a definição dos requisitos funcionais e genéricos da plataforma. A segunda etapa correspondeu ao processo de concepção do protótipo não funcional, que se baseiou no modelo conceptual elaborado a partir da primeira sessão de *focus group*. A terceira e última etapa constituiu a avaliação e validação do protótipo, realizada por meio de uma segunda sessão de *focus group*.

Um esquema geral dessas macro-etapas está representado na Figura 2 abaixo:

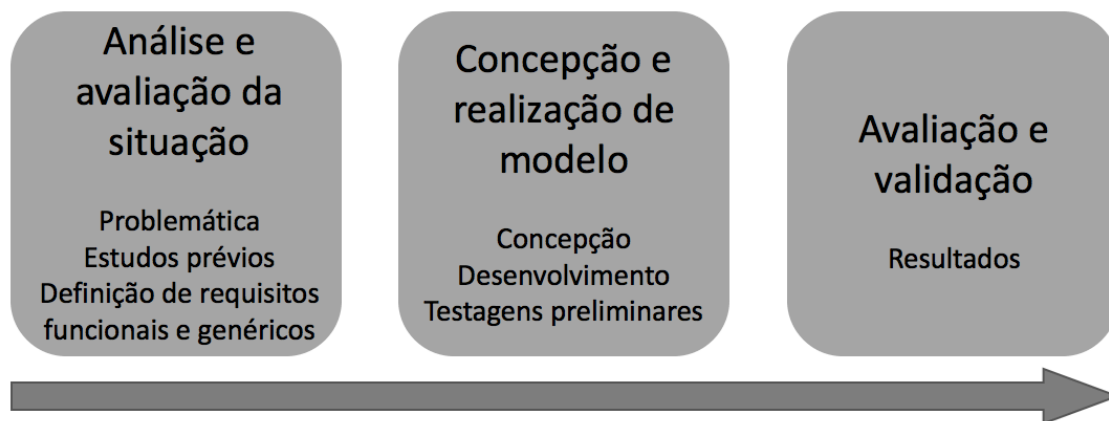


Figura 2: Macro-etapas de desenvolvimento do protótipo não funcional. Fonte: adaptado de Oliveira (2006).

Em pormenor, como será descrito no quinto capítulo deste documento, essas macro-etapas podem ainda se desdobrar em outras etapas, que também são propostas pela investigação-desenvolvimento. São elas: resolução de problemas, análise de um possível objeto (que responda a uma necessidade identificada), conceptualização desse objeto, elaboração de um modelo (uma representação dos elementos que o vão compor), identificação das estratégias de realização, avaliação das possibilidades de concretização, construção de um formato provisório desse objeto (protótipo) e sua implementação (Van Der Maren, 1996, pp. 179-180).

Essas etapas podem ainda ser melhor visualizadas na Figura 3, que traz o modelo da investigação-desenvolvimento, concebido por Villiers (2005) e influenciado por Plomp (2002) e Reeves (2000).

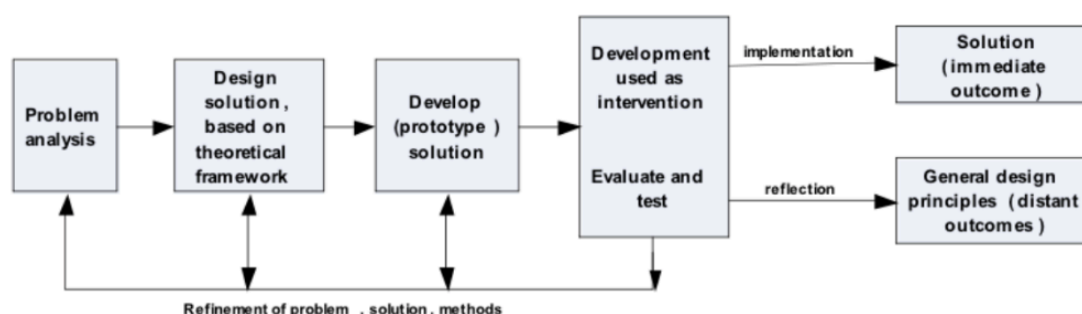


Figura 3: *Development Research Model*. Fonte: Villiers (2005).

Não obstante, De Ketele e Roegiers (1999), em uma visão mais positivista, denominam a investigação-desenvolvimento de investigação tecnológica, já que esta visa essencialmente a ação, sendo a ela creditado o valor da eficácia. Nessa situação, o

investigador procura construir ferramentas, a partir do conhecimento das leis científicas, e busca por generalizações limitadas para determinados contextos.

Nesse viés, os autores classificam esse tipo de investigação na categoria das investigações experimentais, que, por sua vez, estão divididas em três tipologias diferentes: investigação científica fundamental ou de laboratório; investigação científica no terreno; e investigação tecnológica ou de desenvolvimento (De Ketele & Roegiers, 1999, p. 112). Seus critérios de caracterização incluem:

(1) orientação prioritária para instrumentos e materiais válidos, fiáveis e generalisáveis em contextos bem definidos; (2) necessidade de previsão e de verificação com recurso a dispositivos experimentais; (3) exigência de uma estimativa do grau de validade e fiabilidade de determinadas medidas; (4) generalização aplicável a contextos específicos; (5) repetibilidade; (6) os destinatários da investigação, ou seja, decisores e investigadores; e (7) o valor prioritário de eficácia, no nosso caso entendida por objectividade na resolução de um problema concreto (De Ketele & Roegiers, 1999, pp. 120-121).

Quanto aos fins, é tanto exploratória, porque “[...] é realizada em área na qual há pouco conhecimento acumulado e sistematizado”, como descritiva, pois “expõe características de determinada população ou determinado fenómeno. Pode também estabelecer correlações entre variáveis e definir sua natureza” (Vergara, 2004, p. 47). Quanto aos meios, envolve pesquisa de campo e pesquisas bibliográficas. A primeira corresponde ao local “onde ocorre ou ocorreu um fenómeno ou que dispõe de elementos para explicitá-lo” (ibid, p. 47), sobretudo através da utilização de técnicas para a construção de dados, como entrevistas e grupos focais. Já a segunda, a pesquisa bibliográfica, “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de monografias e artigos científicos” (Gil, 2008, p. 48).

Portanto, para sistematizar didaticamente esta investigação, a mesma está dividida em quatro fases, conforme o esquema apresentado no tópico seguinte.

1.1 As fases da investigação

Para o indicativo de soluções em torno da problemática aqui apresentada e alcance dos objetivos propostos, esta investigação segue uma ordem estrutural que lhe oferece os direcionamentos teóricos e práticos, configurados em quatro fases, necessárias para o seu pleno desenvolvimento. As fases são designadas: 1) revisão bibliográfica; 2) identificação e definição dos requisitos funcionais e genéricos; 3) prototipagem; e 4) avaliação e validação.

Seguidamente, segue a descrição dos procedimentos realizados em cada uma delas.

1.1.1 Fase 1

A primeira fase da investigação contempla a **revisão bibliográfica**, referente à temática central deste estudo (plataformas digitais e memória cultural), bem como dos seus conceitos transversais e estruturantes (*web 2.0*; colaboração, sociedade da informação, inteligência coletiva), e contato exploratório com os agentes-alvo da pesquisa. Esses agentes correspondem aos organizadores do evento, produtores, cineastas, críticos, representantes da sociedade civil e professores de instituições acadêmicas de São Luís, Maranhão, que atuem em cursos relacionados à produção audiovisual.

O contato exploratório com os agentes-alvo foi feito, primeiramente, por correio eletrônico e pela plataforma *Facebook*, durante o mês de agosto de 2015. Após essa abordagem preliminar, a investigadora agendou encontros presenciais, já que no mês referido, ela se encontrava no Brasil, conforme consta no cronograma de atividades (Apêndice 1).

1.1.2 Fase 2

A segunda fase corresponde à **identificação e definição dos requisitos funcionais e genéricos da plataforma**, que foram priorizados na criação do protótipo funcional da plataforma colaborativa. Esta fase se efetivou por meio de sessão de *focus group* (grupo focal³ - FG) com os agentes-alvo do contexto audiovisual de São Luís, Maranhão (produtores de eventos ligados ao cinema, cineastas profissionais e amadores, críticos de cinema). O objetivo foi interagir com esses agentes e enumerar as características que a plataforma colaborativa deveria conter.

O *focus group* foi constituído por seis participantes. O agendamento da sessão foi feito de acordo com a disponibilidade de data e hora dos integrantes, sendo realizado no dia 21 de dezembro de 2015, às 14h30. O local do FG foi o anfiteatro do Centro de Ciências Sociais (CCSo) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), visto que era próximo do local de trabalho da maior parte dos sujeitos envolvidos.

³ É pormenorizado no capítulo 5, especificamente no tópico 5.1.1 deste documento.

Para a realização da primeira sessão do FG, a investigadora se deslocou para o Brasil, conforme previsto no cronograma de trabalho (Apêndice 1). A sessão foi estruturada a partir da apresentação em *Power Point* do projeto de tese aos participantes (Apêndice 2), com posterior discussão para se definirem os requisitos funcionais que a plataforma colaborativa deveria possuir. Na sequência dessa definição foram traçados, pela investigadora e membros da equipa de desenvolvimento, os requisitos genéricos da plataforma, que deram suporte às funcionalidades identificadas.

1.1.3 Fase 3

Após a definição dos requisitos funcionais e genéricos da plataforma, passou-se para a sua **prototipagem** (versão beta⁴), que foi desenvolvida por três *web developers* estudantes da Universidade de Aveiro, selecionados a partir dos seguintes critérios: experiência em desenvolvimento *Web*; conhecimentos de HTML5, Javascript, CSS, Ajax, jQuery, Bootstrap; autonomia para desenvolver *websites cross platform* (incluindo *responsive*); conhecimentos de Modelos de Base de Dados; e conhecimentos e experiência de PHP. Nesta fase também foi elaborado o modelo conceptual destinado aos eventos culturais, sobretudo aqueles relacionados ao campo do cinema e da produção audiovisual.

1.1.4 Fase 4

A quarta e última fase faz referência à **avaliação e validação** do protótipo de plataforma junto dos agentes-alvo. Para tanto, foi realizada uma segunda sessão do *focus group*, com ida da investigadora novamente ao Brasil, conforme previsto no cronograma. A segunda sessão do FG foi realizada no dia 05 de outubro de 2016, às 10 horas, na sala de reportagem da televisão universitária da UFMA, TV UFMA. O grupo foi constituído novamente por seis participantes. A escolha do local deveu-se ao fato do ambiente oferecer acesso à internet, fator indispensável para a condução do grupo e dos testes de avaliação.

Reiterando, as quatro etapas estão resumidamente descritas na Tabela 2, por meio de uma sistematização mais objetiva, com as devidas atividades e metodologias correspondentes para cada uma delas.

⁴ A versão beta de um *software* ou produto é a versão em estágio ainda de desenvolvimento.

Tabela 2: Sistematização das fases da investigação, suas respectivas ações e metodologias

Fases	Atividade	Metodologia
Fase 1	Revisão bibliográfica	Leitura e análise crítica de livros, monografias e artigos, e contato exploratório com os intervenientes do Festival <i>Guarnicê</i> de Cinema.
Fase 2	Definição de requisitos funcionais e genéricos da plataforma	Sessão de <i>focus group</i> com produtores do Festival <i>Guarnicê</i> , realizadores profissionais e amadores, críticos de cinema; Entrevistas semiestruturadas com elementos-chave ligados ao Festival; Reuniões entre investigadora e equipa de desenvolvimento.
Fase 3	Prototipagem	Desenvolvimento por <i>web developers</i> e acompanhamento pela investigadora; elaboração do modelo conceptual.
Fase 4	Avaliação e validação	Sessão de <i>focus group</i> com produtores do Festival <i>Guarnicê</i> , realizadores profissionais e amadores, críticos de cinema.

Fonte: elaborado pela autora.

A partir da apresentação do quadro metodológico, detalha-se seguidamente a abordagem teórica consolidada pela literatura de base, bem como as técnicas de pesquisa utilizadas na construção de dados deste trabalho, os quais serviram de alicerce para a prototipagem da plataforma em questão e sua posterior avaliação e validação. Essas fases serão aprofundadas no quinto capítulo deste documento.

1.2 Um percurso pela literatura de base

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. Nesse sentido, a literatura existente auxilia sobremaneira na discussão em torno de uma temática, especialmente por legitimar os direcionamentos empíricos do investigador. Por isso, neste trabalho, a revisão de literatura centrou-se em monografias, artigos de periódicos, registros históricos, teses e dissertações para desencadear uma escrita lógica sobre os principais conceitos-chave desta pesquisa, que são: memória cultural, preservação, informação, plataformas digitais, sociedade da informação e 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 que deveriam ser priorizadas. Nomeadamente, dentre os principais autores utilizados nesta investigação e suas respectivas temáticas estão: Halbwachs (2006) com a memória; Floridi (2014) e Silva e Ribeiro (2011) com a informação contemporânea; Passarelli et al. (2014) e Preece et al. (1994) com as plataformas digitais; Castells (1999; 2001), Jenkins (2008) e Lévy (2007) com a sociedade da informação e em rede, convergência e cibercultura; Santaella e Lemos (2010) com a *web 2.0* e o perfil do utilizador; Brabham (2008; 2013) e West (2003) com a colaboração ou *crowdsourcing*; Morin (2002) com a cultura; e Duarte (1999) com a experiência.

De forma ordenada, a primeira etapa do levantamento da literatura de base teve início na própria sala de aula, durante o primeiro ano do programa doutoral. Durante as unidades curriculares, a apresentação regular do projeto que seria desenvolvido, o contributo dos docentes e a delimitação do universo de estudo nortearam a seleção descrita acima, o que configurou a segunda etapa do levantamento. O conceito de memória, por exemplo, foi um dos que precisou de maior atenção, pois, em princípio, a intenção era focar numa definição mais geral e permanecer nessa generalização.

Contudo, tendo em vista a realidade que seria pesquisada - o Festival *Guamicê* 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 vive” (Halbwachs, 2006, p. 88).

Com a *web 2.0* (outro conceito-chave desta investigação), a organização e o registro 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, conseqüentemente, culminou com esses novos processos de produção e registro 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 e em vários formatos ganham papel fundamental no desafio de facilitar ao público aquilo que ele busca. Esse público, conforme dito, adquire 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 resulta 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.

Complementarmente, o novo formato de preservação histórica situa-se no desenvolvimento dos recursos propiciados por essa era digital. Nessa conjuntura, o campo da preservação não está alheio a esse 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 essa 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 interdisciplinaridade. 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, onde “tudo está ligado”⁵.

A metáfora prototípica dessa sociedade é a dos “espaços de fluxos”, que caracteriza uma lógica organizacional independente de localização. Assim, ela é caracterizada por promover a:

- a. Globalização de atividades estrategicamente decisivas da economia;
- b. Forma de organização em rede;
- c. Instabilidade do trabalho e individualização do emprego;
- d. Cultura de virtualidade real, construída por um sistema pervasivo, interconectado e diversificado de sistemas de mídia;
- e. Transformação das condições materiais da vida, do espaço e do tempo, devido aos espaços de fluxos e do tempo sem tempo (Santaella & Lemos, 2010, p. 16).

Assim como a noção de “rede” pressupõe um apoio interdisciplinar de outras áreas do conhecimento científico, o fluxo das redes existentes, a informação, também sugere uma aparente interdisciplinaridade, apoiada em diferentes óticas como a História, a Filosofia, a Economia, as Ciências Exatas e as Humanidades. Este modelo é fruto do que se entende por informação contemporânea, por estar disponível nos mais diversos suportes e plataformas. Por esse motivo, 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.

O termo infosfera foi cunhado por Floridi (2010) ao relacionar o surgimento da Sociedade da Informação com um processo particular de reavaliação da própria natureza humana, denominado de Quarta Revolução⁶. Para o autor, desde meados dos anos cinquenta, a ciência da computação e as tecnologias da informação e

⁵ Expressão que faz referência à obra de Albert-László Barábasi: *Linked. How Everything is connected to Everything Else and What it means for Business, Science and Everyday Life* (2003).

⁶ *The Fourth Revolution* (Floridi, 2010, p. 11).

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.

1.3 Técnicas para construção de dados

Para se construírem os dados de uma pesquisa, recorre-se às técnicas de investigação, consideradas “instrumento[s] de trabalho que viabiliza[m] a realização de uma pesquisa” (Pardal & Correia, 1995, p. 48) e que contribuem para constatar se a problemática inicial pode ou não ser respondida por meio da informação colhida durante o trabalho empírico. No entanto, há certa ambiguidade quanto ao uso e distinção dos termos *técnica* e *instrumento*, que, na definição de Moresi (2003), também fica evidente, pois, ao conceituar técnica, ele coloca o instrumento como parte dela: “técnica é o conjunto de processos e instrumentos elaborados para garantir o registro das informações, o controle e a análise dos dados” (Moresi, 2003, p. 64).

Assim, neste documento, opta-se por utilizar o termo ‘técnica’ para tratar dos procedimentos utilizados na construção dos dados, e, da mesma forma, prioriza-se o uso do verbo *construir* ao invés de *recolher*, por acreditar que os dados não existem de forma acabada e pronta, e sim de forma dinâmica e móvel, elaborados também a partir do olhar do investigador e do contexto da investigação.

Quanto às principais técnicas utilizadas nas investigações em Ciências Sociais, Pardal e Correia (1995) elencam a observação, o questionário, a entrevista, as escalas de atitudes e opiniões, a análise de conteúdo, a análise documental e a semântica diferencial. O *focus group*, por sua vez, é considerado como um tipo de entrevista ou discussão em grupo (Krueger & King, 1998; Morgan, 1998). Nesse viés, esta investigação abarcou o *focus group* e a entrevista, por propiciarem satisfatoriamente o contato com os agentes-alvo e o intercâmbio de informações.

1.3.1 Focus group (FG)

Focus group, grupo de foco ou grupo focal descende das discussões de grupo ou das entrevistas de grupo, as quais possuíam um papel dominante nas investigações de língua alemã (Flick, 2004, p. 132). Durante a Segunda Guerra Mundial, foi bastante utilizado na avaliação da propaganda política, dos materiais utilizados em treinamento de tropas e na produtividade dos grupos de trabalho. Já na década de 1980, passou a ser utilizado para avaliar o comportamento de doentes, no uso de contraceptivos e nas mensagens de mídia (Morgan, 1998) até passar, recentemente, por uma reformulação na pesquisa anglo-saxônica (Flick, 2004).

Somente nas duas últimas décadas, a presença do *focus group* nas investigações científicas passou a ser mais expressiva, bem como a sua inserção na literatura que trata de procedimentos metodológicos. Assim, enquanto técnica, possui características da observação participante e das entrevistas em profundidade, sendo que seu principal aspecto distintivo corresponde ao uso explícito da interação do grupo para a construção de dados, a partir da determinação de um tópico pelo investigador (Morgan, 1998, p. 130).

Com base nessas características preliminares, muitas definições e abordagens surgiram e se diferenciam de acordo com seus autores. Na Tabela 3 são apresentadas algumas delas, com suas respectivas ênfases:

Tabela 3: Conceitos e ênfases sobre *focus groups*

Autor	Conceitos
Malhotra (2006, p. 157)	É uma entrevista realizada por um moderador treinado, de uma forma não estruturada, e natural, com um pequeno grupo de entrevistados.
Vergara (2004, p. 56)	Grupo focal é um grupo reduzido de pessoas com as quais o pesquisador discute sobre o problema a ser investigado, de modo a obter mais informações sobre ele, dar-lhe um foco, um afinilamento, bem como uma direção ao conteúdo dos instrumentos de coleta de dados.
Leitão (2003, p. 43)	O grupo de foco pode ser visto por administradores e gerentes como um álbum de viagem com anotações. Para aqueles que não puderam estar lá, as imagens

Autor	Conceitos
	captadas oferecem uma ideia da atmosfera, dos melhores momentos e das personalidades envolvidas.
Parent et al. (2000, p. 47)	O grupo de foco pode ser considerado como método de geração de conhecimento já adotado rotineiramente nas organizações há muito tempo, semelhante a muitos outros bastante conhecidos, como o <i>brainstorm</i> , utilizados para que as pessoas que atuam na organização possam exprimir suas ideias.
Oliveira e Freitas (1998, p. 83)	Grupo de foco é um tipo de entrevista em profundidade realizada em grupo, cujas reuniões apresentam características definidas quanto à proposta, tamanho, composição e procedimentos de condução. O foco ou o objetivo de análise é a interação dentro do grupo.
Greenhalg (1997, p. 15)	Os grupos focados caracterizam um método de pesquisa qualitativo, juntamente com outros métodos como a observação passiva, a observação participante e as entrevistas em profundidade.
Morgan (1996, p. 130)	Grupo de foco como uma técnica de pesquisa para coletar dados, através da interação do grupo sobre um tópico, determinado pelo pesquisador.

Fonte: Oliveira, Filho e Rodrigues (2007).

A partir da noção de cada definição, esta investigação segue o conceito sustentado por Morgan (1998), que, conforme resumido na tabela acima, pontua os *focus groups* como:

[...] group interviews. A moderator guides the interview while a small group discusses the topics that the interviewer raises. What the participants in the group say during their discussions are the essential data in focus group. Typically, there are six or eight participants who come from similar backgrounds, and the moderator is a well-trained professional who works from a predetermined set of discussion topics (Morgan, 1998, p. 11).

Por isso, o moderador assume um papel decisivo na condução do *focus group*. Ele se torna um facilitador do processo de discussão e sua ênfase colabora para interrelacionar opiniões e contributos, que, mesmo não sendo compartilhada por todos, direcionam para o resultado final do grupo. Da mesma forma, a escolha pela modalidade e tipo de *focus group* corresponde às orientações em torno dos pressupostos e premissas do

moderador/investigador, que pode ser tanto para reunir informações e facilitar as tomadas de decisão, quanto para promover a autorreflexão e delinear pesquisas futuras.

De acordo com Fern (2001), existem três modalidades de *focus groups*: exploratórios, clínicos e vivenciais. Numa descrição rápida, o primeiro está centrado na produção de conteúdo e possui duas vertentes: uma teórica, que se volta para a construção de hipóteses e para o incremento de modelos e teorias, e outra prática, que promove a elaboração de novas ideias, a identificação de necessidades e a constatação de outros usos para algum produto. Já o clínico, na sua vertente teórica, se ocupa da compreensão de crenças, sentimentos e comportamentos, e na parte prática, da descoberta de mecanismos de projeção e resistência à persuasão. O último faz referência aos *focus groups* vivenciais, que analisam os próprios procedimentos internos do grupo, através de dois tipos de orientação: teórica, pela comparação de resultados do *focus group* com os resultados de entrevistas (análise intergrupar) e, prática, pela compreensão da forma de comunicação do grupo e preferências compartilhadas (análise intragrupal).

Contrariamente, Morgan (1998) adota outra classificação para os *focus groups*, que está relacionada aos usos ou à combinação com outras técnicas e métodos. São eles: “grupos autorreferentes, utilizados como principal fonte de dados; grupos focais como técnica complementar, quando o grupo serve de estudo preliminar; grupo focal como uma proposta multi-métodos qualitativos, que integra seus resultados com os da observação participante e da entrevista em profundidade” (Morgan, 1997 *apud* Gondim, 2003, p. 157). Nesta investigação, por exemplo, a primeira sessão de *focus group* esteve acompanhada de levantamento de dados e entrevistas individuais, mas, a partir da perspectiva de Morgan, o grupo realizado foi autorreferente, pois a informação extraída norteou toda a concepção do protótipo.

1.3.1.1 Planejamento e condução do focus group

Para que um *focus group* seja realizado com sucesso, um dos principais pontos é elaborar um planejamento que contemple todos os itens que precisam ser verificados com antecedência. Entre esses itens estão: número de sessões; local, dia e hora; infraestrutura necessária; forma de registro das informações; número de participantes (por sessão); perfil dos participantes (homogeneidade ou heterogeneidade); forma de

seleção dos colaboradores; convite aos colaboradores (Ribeiro & Ruppenthal, 2002), postura do moderador (diretividade ou não-diretividade⁷).

A definição do número de sessões do *focus group* deve considerar a quantidade de tópicos a serem discutidos, conforme Malhotra (2006), e a clareza do seu propósito. Por isso, importa saber, de forma geral, a natureza do problema, o número de ideias geradas por cada grupo, o tempo e o custo. O autor recomenda que o número mínimo de sessões de *focus groups* seja dois, de forma a obter um resultado satisfatório.

Quanto à escolha dos colaboradores, esta deve ser feita com cautela e partir de critérios claros, que estejam relacionados com uma “experiência adequada com o objeto ou com o problema em discussão” (Malhotra, 2006, p. 158). Já a definição do local também deve priorizar atributos ligados à facilidade para o deslocamento das pessoas, estrutura física adequada (climatização, cadeiras confortáveis, etc.) e que estimule o envolvimento dos participantes. É importante também seguir uma pauta que objetive a realização do grupo, pois o recomendado é que a sessão ocorra dentro de uma hora e meia a duas horas (Gil, 2008; Vergara, 2004; Malhotra, 2006).

Já para facilitar a análise dos contributos que serão partilhados no *focus group*, o moderador deve preparar material que auxilie no seu registro. Assim, invariavelmente, os *focus groups* são gravados, em geral com recursos audiovisuais, para posterior transcrição e avaliação. Esta, por sinal, é uma questão ética que merece a atenção do moderador. É função dele comunicar que a sessão será gravada e que as informações servirão apenas para fins acadêmicos, preservando a privacidade dos colaboradores. É ainda oportuno estar munido de *notebook* e *data show*, para projeção de informações, e papel e caneta, para anotações dos próprios colaboradores e do moderador.

Nesse sentido, para que todos esses pontos sejam colocados em prática, o moderador, que geralmente é o próprio investigador, torna-se peça fundamental para a condução responsável do *focus group*. Sobre isso, Malhotra (2006) complementa que:

o moderador deve estabelecer relação com os participantes, manter ativa a discussão e motivar os respondentes a trazerem à tona suas opiniões mais reservadas. Além disso,

⁷ Para Gondim (2003, p. 154): “A diretividade assegura o foco no tema, mas pode inibir o surgimento de opiniões divergentes que enriqueceriam a discussão. A flexibilidade facilita a interação do moderador com os grupos, pois cada um deles apresenta uma dinâmica diferenciada exigindo maior ou menor diretividade do pesquisador, mas se for levada a extremo compromete a análise comparativa das respostas intergrupais, já que o risco de digressões aumenta”.

o moderador pode desempenhar um papel central na análise e interpretação dos dados. Portanto, ele deve ter habilidade, experiência e conhecimento do tópico em discussão e deve entender a natureza da dinâmica do grupo (Malhotra, 2006, p. 158).

Logo, conclui-se que a performance do moderador está totalmente ligada à qualidade da informação que é recolhida durante o *focus group*. Por isso, procedimentos como o estabelecimento de relação com os participantes, definição de regras e objetivos, e estímulo de discussões relevantes sobre a temática devem ser considerados na condução da sessão.

Outro ponto importante, e que é função do moderador, é apresentar e esclarecer o propósito do *focus group*. Ele deve informar o tempo aproximado que irá durar a sessão, assim como dar conhecimento sobre o preenchimento de documentos que sejam necessários para o andamento do grupo e desenvolvimento da pesquisa, como, por exemplo, o consentimento informado e questionários.

1.3.1.2 Análise dos dados do focus group

Por ser a última etapa dentro do processo de preparação e realização do *focus group*, a análise dos dados depende do tipo de relatório que se deseja gerar. Contudo, ela sempre tem início com uma codificação desses dados. Nesse sentido, a etapa da análise dos dados também pode revelar uma limitação do próprio método. Para Flick (2004, p. 133), “documentar os dados de forma a permitir a identificação dos locutores individuais e a diferenciação entre os enunciados de diversos locutores paralelos” configura um problema semelhante ao que acontece na técnica de discussão de grupo.

Por esse motivo, Morgan (1998) ressalta que alguns cuidados são necessários no momento da interpretação dos dados, sobretudo quando o grupo privilegiou a discussão de fatores periféricos em detrimento dos centrais, em relação a uma dada temática, no momento da realização do FG.

Com base nisso, reitera-se a opção por utilizar a expressão *construção de dados* e não *coleta de dados*, já que, durante o *focus group*:

o pesquisador como moderador tem chance de avaliar a pertinência de suas explicações e concepções teóricas junto ao próprio grupo. Isto o levará a reorientar ou confirmar sua interpretação, abordagem congruente em uma perspectiva metacientífica qualitativa, em que ele está implicado no processo de pesquisa (Gondim, 2003, p. 155).

Quanto a isso, outro ponto de ponderação faz referência ao nível de resposta do colaborador que pode ser considerado para a análise dos dados, pois cada participante deve ser visto como um objeto unitário. Para Gondim (2003, p. 159), essa é a visão da maioria dos que trabalham com *focus groups*, pois tem-se como ponto de partida a formação de opinião enquanto resultado das interações sociais, que se processa por meio da interrelação de respostas, as quais não são genuinamente dos próprios colaboradores, mas fruto de um contexto de discussão de grupo.

Logo, a forma de analisar e interpretar os dados construídos no *focus group* decorre de motivos que também são subjetivamente inferidos pelo investigador e oferecem sentido às contribuições dos colaboradores. O entendimento desse contexto é oportuno para “encontrar o significado dado à ação ou à fala emergente em um grupo” (ibid, p. 159).

1.3.2 Entrevistas

Uma das técnicas de construção de dados mais utilizada nas pesquisas em Ciências Sociais, a entrevista é uma forma de interação social, de diálogo assimétrico (Gil, 2008), em que é possível obter informações objetivas e subjetivas em torno do que o entrevistado sabe, crê, espera, sente ou projeta e das explicações que ele sustenta em torno de situações precedentes. Por ser uma técnica flexível, identificam-se vários tipos de entrevistas. Para Gil (2008, p. 111), elas podem ser divididas em quatro: entrevista informal, entrevista focalizada, entrevista por pautas e entrevista estruturada. Já para Boni e Quaresma (2005, p. 72), elas estão divididas em seis: entrevista estruturada, semiestruturada, aberta, entrevistas com grupos focais⁸, história de vida e entrevista projetiva.

Nesta investigação, a partir da classificação acima, o tipo de entrevista escolhida para auxiliar na construção de dados corresponde à entrevista por pautas, que pode também ser similarmente designada de entrevista semiestruturada. Esta, segundo Flick (2004, p. 124), foi desenvolvida como uma crítica às entrevistas estruturadas ou padronizadas, por serem de natureza artificial e por não se compararem às interações cotidianas.

Logo, conceitualmente, a entrevista por pautas ou semiestruturada prevê uma pequena lista de perguntas fixas, as quais vão sendo visitadas ao longo da interação com o entrevistado. Ou seja:

⁸⁸ O conceito de entrevistas com grupos focais, utilizado por Boni e Quaresma (2005), se assemelha ao próprio conceito cunhado por Morgan e que é apresentado neste documento.

As pautas devem ser ordenadas e guardar certa relação entre si. O entrevistador faz poucas perguntas diretas e deixa o entrevistado falar livremente à medida que refere às pautas assinaladas. Quando este se afasta delas, o entrevistador intervém, embora de maneira suficientemente sutil, para preservar a espontaneidade do processo (Gil, 2008, p. 112).

Esse tipo de entrevista também é recomendado para os entrevistados que não se sentem à vontade com a estipulação de perguntas encadeadas de forma mais rígida. Contudo, a escolha pelo tipo de entrevista mais conveniente também se dá pela natureza da investigação.

1.3.2.1 Planejamento e condução da entrevista

Preparar uma entrevista requer tanta cautela quanto organizar um *focus group*. Ambos precisam ser planejados para que tanto a escolha do entrevistado/participante quanto as informações coletadas favoreçam o andamento da investigação. Lakatos e Marconi (2010) apontam que, para definir um entrevistado, é necessário que ele tenha familiaridade com a temática pesquisada e que tenha disponibilidade para conceder a entrevista.

Outro ponto importante é garantir ao entrevistado a confiabilidade das informações repassadas e da sua identidade, gerando um sentimento de empatia entre os dois papéis. Tal empatia também pode surgir num contato inicial, quando o entrevistado é recebido amistosamente, com cordialidade e simpatia. Nesse momento, pode-se delinear o objetivo da pesquisa, o nome da instituição que a subsidia, sua contribuição para o cenário local, a importância do entrevistado para o seu desenvolvimento.

Após a garantia de um clima favorável entre entrevistador e entrevistado, é possível considerar a abordagem da temática central da conversa. No contexto das entrevistas por pauta ou semiestruturadas, essa abordagem depende do desenrolar da conversação. Sobre isso, Gil (2008) recomenda alguns procedimentos que podem facilitar o andamento das entrevistas de forma geral:

- a) Só devem ser feitas perguntas diretamente quando o entrevistado estiver pronto para dar a informação desejada e na forma precisa;
- b) Devem ser feitas em primeiro lugar perguntas que não conduzam à recusa em responder, ou que possam provocar algum negativismo;
- c) Deve ser feita uma pergunta por vez;
- d) As perguntas não devem deixar implícitas as respostas;
- e) Convém manter na mente as questões mais importantes até que se tenha a informação adequada sobre elas; assim que uma questão tenha sido respondida, deve ser abandonada em favor da seguinte (Gil, 2008, p. 117).

Ao contrário dos questionários, as entrevistas oferecem um leque de respostas mais abrangente, além de propiciarem uma flexibilidade quanto ao tempo de contato com o entrevistado, o que promove a possibilidade de se aprofundar em questões que, por escrito, seriam mais reduzidas. Contudo, esse aprofundamento pode ser facilitado a partir da formulação cuidadosa de perguntas, as quais não devem ser arbitrárias, ambíguas, descontextualizadas ou tendenciosas, ou por direcionamentos que suscitem a memória do entrevistado (Bourdieu, 1999).

1.3.2.2 Registro, vantagens e desvantagens

Assim como no *focus group*, o registro da entrevista também é parte integrante da metodologia do trabalho de investigação, seja através de anotações, seja através de recursos audiovisuais ou apenas de áudio. Porém, nem sempre as anotações, como primeira opção, colaboram para o registro total daquilo que foi dito pelo entrevistado, já que há agravantes como os próprios limites da nossa memória, que não retém tudo o que ouvimos, assim como a possibilidade de distorção de alguma informação.

Assim, usualmente, o registro através dos recursos de áudio e vídeo favorece o arquivamento total da informação, facilitando a etapa seguinte da coleta de entrevistas que é a sua transcrição. Sobre esse tipo de registro, no entanto, Bourdieu (1999) ressalta que pode causar inibição e desconforto ao entrevistado, fazendo com que ele assuma a atuação de um personagem que não é o que convém para a entrevista.

Diante disso, apontam-se algumas vantagens e desvantagens em relação às entrevistas semiestruturadas enquanto técnica escolhida para a construção de dados. Na Tabela 4 são apresentados alguns desses prós e contras, de acordo com Boni e Quaresma (2005):

Tabela 4: Vantagens e desvantagens das entrevistas semiestruturadas

Vantagens	Desvantagens
Elasticidade quanto ao tempo de duração	Escassez de recursos financeiros do entrevistador
Cobertura mais profunda sobre determinados assuntos	Dispêndio de tempo
Interação entre entrevistador e entrevistado oferece respostas mais espontâneas	Retenção de informações por conta do receio do entrevistado de não ficar no anonimato

Vantagens	Desvantagens
Abordagem de assuntos mais complexos e delicados	
Colaboram na investigação dos aspectos afetivos e valorativos dos informantes	
Utilização de recursos visuais como cartões, fotografias, o que pode deixar o entrevistado mais à vontade e fazê-lo lembrar de factos.	

Fonte: Boni e Quaresma (2005).

Parte das desvantagens podem ser melhor geridas quando as entrevistas estão inseridas num planeamento, conforme apontado no tópico anterior. Sua finalização também é um momento que requer cuidado, pois convém deixar a “porta aberta”, conforme orienta Gil (2008), caso ocorra a necessidade de entrevistas posteriores. Eticamente e tecnicamente, a entrevista deve encerrar com o mesmo clima amistoso que teve no início.

Após detalhar todos os procedimentos metodológicos deste estudo, seus pressupostos teóricos e técnicas de construção de dados, parte-se para o segundo capítulo deste documento, que se ocupará da discussão em torno do que é informação e daquilo que se torna memória cultural no mundo contemporâneo. Esse capítulo marca o início do enquadramento teórico que suporta esta investigação. Logo, a primeira parte centra-se na evolução do conceito de informação, destacando seus diversos tipos e níveis. Já a segunda e última parte dedica-se à memória, considerando seus diferentes matizes, entre eles o contexto social, a cultura e o patrimônio material e imaterial.

CAPÍTULO 2. A INFORMAÇÃO E A MEMÓRIA CULTURAL NA CONTEMPORANEIDADE

Todas as palavras têm o aroma de uma profissão, de um gênero, de uma corrente, de um partido, de uma certa obra, de uma pessoa, de uma geração, de uma idade, de um dia, de uma hora. Cada palavra tem o aroma do contexto e dos textos em que viveu intensamente sua vida, desde o ponto de vista social; todas as palavras e as formas estão povoadas de intenções [Em: Questões de Literatura e Estética: A teoria do romance, de Mikhail Bakhtin (2002, p. 106)].

Um argumento razoável é que a humanidade tem vivido vários tipos de sociedade da informação, pelo menos, desde a Era do Bronze, época marcada pela invenção da escrita na Mesopotâmia e em outras regiões do mundo (Floridi, 2010). Porém, isso não qualifica a revolução da informação, pois outro argumento convincente é de que apenas muito recentemente o progresso humano começou a depender fortemente da gestão eficiente e bem-sucedida do ciclo de vida da informação.

Para Floridi (2010, p. 07), esse ciclo de vida da informação inclui fases, que são: ocorrência, transmissão, processamento e gerenciamento, e uso, as quais também estão relacionadas à evolução dos sistemas de gravação, que passaram a ser sistemas de comunicação, e que, por conseguinte, se tornaram sistemas de processamento e produção. Graças a esta evolução, as sociedades mais avançadas dependem significativamente das bases de informação, dos serviços de informação intensiva e dos setores públicos orientados pela informação.

Por isso, ao se debruçar sobre a informação contemporânea, constatamos que ela está presente em seus mais diversos suportes e plataformas. Está na infosfera, que seria este ambiente informacional complexo, em que as pessoas produzem e consomem informação em uma velocidade surpreendente. Não é à toa que Floridi ressalta que vivemos a quarta revolução científica, já que a primeira pode ser representada por Copérnico (Teoria Heliocêntrica), a segunda por Darwin (Teoria das Espécies), a terceira por Freud (Psicanálise) e a quarta pela informação, representada por Alan Turing (Ciência da Computação).

No tópico seguinte, aborda-se a evolução do conceito de informação e seus diferentes níveis, e ressalta-se a sua transformação em memória, a partir das faculdades que compõem o próprio Homem.

2.1 A informação contemporânea: da Teoria Matemática da Informação ao seu caráter semântico

A Teoria Matemática da Informação (ou da Comunicação, com alguns autores tratam), de Claude Shannon, foi a primeira teoria da informação que “adquiriu um sentido científico, preciso, novo [...] [até migrar] para a biologia para se inserir no gene, onde foi associada à noção de código” (Morin, 2003, p. 108). Para Shannon (Floridi, 2010, p. 42), a informação era entendida como entropia, conforme o seu conceito na Termodinâmica, e passível de ser quantificada fisicamente, como a massa e a energia. No entanto, era apenas formada por um significado técnico, pois a informação deveria conter formas eficientes de codificação e transferência de dados.

Ainda, a Teoria Matemática da Informação se preocupava fundamentalmente com a transmissão de mensagens e especialmente com a abolição de ruídos. Não havia uma atenção em torno da semântica da mensagem, da interação entre sujeitos concretos, no âmbito de um campo social e de condições específicas de espaço e tempo (Guedes & Araújo Júnior, 2014). Mais tarde, a informação assumiu um caráter semântico, sem deixar de ser considerada um fenômeno físico.

Esse conceito semântico foi também ampliado pelo filósofo Luciano Floridi, quando ele propôs um mapa conceitual com diversas teorias sobre a informação. Os conceitos apresentados fazem referência aos diversos tipos e níveis da informação, que resultam da interpretação de códigos, sinais e da interação com outros sujeitos. Floridi (2010) aborda os tipos de informação existentes desde a concepção do dado analógico e digital (binário) até à sua configuração em outros níveis: *environmental information* (informações que podem ser encontradas no ambiente) e *semantic information* (dados bem formados e significativos); *instructional information* (informação que contém uma instrução de ação sobre um fato) e *factual information* (aquela que somente representa o fato); *mathematical information* (para a quantificação da informação e probabilidades); *physical information* (informação enquanto fenômeno físico); *biological information* (informação para o estudo dos organismos vivos); e *economic information* (valor econômico da informação) (Floridi, 2010, p. 28).

Uma sugestão de conceito, que conjuga com excelência a natureza da informação que será trabalhada neste projeto e que se tomará por base para ilustrar os tópicos seguintes, é aquele apresentado por Silva e Ribeiro (2011), a partir de inferências em torno da definição de cultura e cognição. Para os autores, informação é:

um conjunto estruturado de representações mentais e emocionais codificadas (signos e símbolos) e modeladas com/pela interação social, passíveis de serem registadas num qualquer suporte material (papel, filme, banda magnética, disco compacto, etc.) e, portanto, comunicadas de forma assíncrona e multi-direccionada (Silva & Ribeiro, 2011, p. 28).

Nesse conceito são ainda assinaladas seis propriedades que alicerçam a informação, nomeadamente: a) a estruturação pela ação (humana e social); b) a integração dinâmica; c) a pregnância; d) a quantificação; e) a reprodutividade; e f) a transmissibilidade (Silva, 2006). No entanto, por ainda não possuírem consenso no meio académico, os conceitos de informação podem ser revistos e remodelados, já que a própria natureza do fenómeno informacional, por si só, já possui muitas nuances. Essa dificuldade ainda é intensificada pelo aumento da produção e do acúmulo da informação, que nunca foi tão vasto como é hoje, e pelo papel estratégico que assumiu a partir da sua propriedade digital.

Igualmente, tal acúmulo recai ainda em outras indagações: como as tecnologias emergentes da *Web 2.0*, que se traduzem em modelos ou suportes, permitem e promovem a intensificação das possibilidades de codificação, apropriação, armazenamento, memorização, transferência, além da reutilização e reprodução da informação?

Sem se deter em todas as vertentes que rodeiam o fenómeno da informação na contemporaneidade, especialmente para não tratar com superficialidade o tema, focaremos no seu armazenamento e memorização a partir da noção de colaboração que alguns modelos sugerem. Assim, a tentativa em compreender esse

território circunstancial do construto informação pode orientar os aspectos teóricos de memória, tanto como registro da informação no ambiente virtual, quanto como recurso de (re)construção de uma memória social. Trava-se uma luta entre a dualidade informação e alienação do cérebro humano, com a conseqüentemente dificuldade de se conservar a memória de todas as ideias, fatos e acontecimentos que mais interessam ao indivíduo (Lazzarin, Azevedo Netto & Sousa, 2015, p. 23).

Para tanto, é necessário colocar o Homem como centro dessa discussão, explorando algumas faculdades que o constituem e que colaboram para a compreensão do lugar que a informação e a memória ocupam na contemporaneidade.

2.2 O Homem enquanto ser de memória

Antes de falar sobre memória, algumas considerações preliminares são necessárias para que possamos relacionar o conceito com a noção de informação na contemporaneidade, armazenada e preservada. Uma delas corresponde à informação biológica, que pode ter vários significados e é de onde provém a inserção das informações do meio ambiente. Tal inserção é feita através de processos perceptivos, que posteriormente elaboram as informações por meio de processos neurofisiológicos internos e que, finalmente, retornam ao ambiente como informações semânticas através de processos de comunicação.

Esses processos, por sua vez, estão intrinsecamente relacionados à realidade concreta e à experiência, que se estrutura por meio de um conjunto de saberes fundados no hábito e, por isso, dependente dos mecanismos de memória dos seres humanos. Surgem, a partir daí, dois processos de sinais opostos: a rememoração e a previsão (Duarte, 1999).

A rememoração é identificada pelas marcas do passado, que são evocadas pelos fatos vividos no presente e que admitem o *reconhecimento* e a *familiaridade* (ibid, 1999). Quanto à previsão, esta também se consolida no presente, com factos que evocam o processo de antecipação de efeitos futuros em relação a esses factos do presente. Mas a memória também pode ser resgatada pelo que existiu de comum, em uma comunidade concreta, e que se desenrolou pela convivência direta (ou indireta) e imediata, no que se denomina de relações sociais.

Segundo o sociólogo francês Maurice Halbwachs (2006), a memória de um sujeito, ou memória individual, existe a partir de uma memória coletiva⁹ - termo criado por ele -, já que as lembranças são constituídas no interior de um grupo, ou seja, a partir das relações e da interação social em comunidade. Em adição, a origem de várias ideias, reflexões, sentimentos e paixões que nos são atribuídas, são, sobretudo, inspiradas pelo

⁹ O termo faz referência à Sociologia Tradicional de Émile Durkheim, em que as representações coletivas do mundo, incluindo as do passado, têm suas origens na interação de entidades coletivas desde o início e que não poderiam ser reduzidas a contribuições de indivíduos.

grupo social do qual fazemos parte e pela língua que nos une. Sobre isso, Hall (2011) afirma que, à medida que as sociedades modernas se tornam mais complexas, acabam por adquirir uma forma mais coletiva e social. Emerge, então, uma concepção de sujeito mais ligada ao social, por conta da sua identificação com o meio, a cultura e a nação.

Contudo, ainda que a concepção de Halbwachs tenha estabelecido um “território conceptual” para a memória, o reaproveitamento dos seus estudos pelas Ciências Sociais e Humanas trouxe uma separação de entendimento no que tange a memória individual (ou neurobiológica) e a memória coletiva (ou social e histórica). A Psicologia Cognitiva, por exemplo, reconhece três principais “sistemas de memória”, que são a memória sensorial, a memória de trabalho (ou memória operacional e memória de curta duração) e a memória de longa duração, a qual está dividida em memória declarativa (que pode ser memória episódica ou memória semântica) e memória de procedimentos. Essa divisão advém do modelo de multi-armazenamento proposto por Atkinson e Shiffrin (1968), em que cada tipo de memória representa um determinado armazenamento existente num nível específico do processamento da informação.

De acordo com esse modelo, a informação é recebida no armazenamento sensorial, onde se mantém por poucos segundos ou milésimos de segundos após o desaparecimento do estímulo. Em seguida, a informação passa para o armazenamento de curta duração, o qual retém apenas uma parte da informação, por menos de um minuto. Depois desse percurso, a informação é esquecida ou processada através da recapitulação, por exemplo, passando para o armazenamento de longa duração, onde permanece por tempo indefinido (Atkinson & Shiffrin, 1968, p. 115).

À memória ainda estão associadas as ideias de “registro (gravação num suporte), repositório (armazenamento), lembrança (testemunho, prova), passado (conservação), acesso recorrente (recuperação), comemoração (evocação de fatos; testemunhos) e todas essas ações estão igualmente associadas ao conceito de informação” (Passarelli et al., 2014, p. 91).

A quantidade de conceituações corresponde à distinção dos objetos científicos. Porém, atendo-se à consideração de Halbwachs (2006), em que a memória individual existe a partir de uma memória coletiva, o elo entre as reminiscências do sujeito e as do grupo social, no qual esse mesmo sujeito está incluído, faz referência à língua e ao laço cultural que os congrega, o que, conseqüentemente, gera a interação social. Logo, o laço

cultural e a interação social colaboram para a constituição de uma memória individual e coletiva.

Mas, e a memória cultural? Seria esta um sinônimo da memória coletiva? Vecchia (2011) destaca que a memória coletiva possui relação com a memória cultural, mas não se confunde com ela, já que é mais volátil e não perdura mais que a segunda. Vejamos mais à frente o porquê. Ocupamo-nos agora da experiência humana, como parte constituinte da memória.

2.2.1 Ser de experiência

A experiência, assim como o tempo, é difícil de definir, porque ambos são “construções da faculdade de rememoração” e fazem parte “das condições da linguagem e da consequente possibilidade de qualquer definição” (Duarte, 2007, p. 07). O Homem, enquanto ser de experiência, desdobra-a à medida que amadurece, ampliando-a no percurso do próprio existir. Tal desdobramento e ampliação se efetiva a partir de alguns fatores, entre eles a linguagem.

Levando em consideração a sua formação, a experiência pode ser primária e secundária. Cronologicamente, a experiência primária vem primeiro, assim como o termo sugere, pois corresponde às competências adquiridas durante a infância até o momento de aquisição da linguagem. A experiência secundária vem *a posteriori*, na fase em que o ser humano já possui o domínio da linguagem.

Contudo, apesar da linguagem enriquecer a experiência, a relação das duas é contraditória. E por quê? Porque não podemos afirmar que a experiência só se efetiva através do discurso, mas, por outro lado, é através do discurso ou de alguma inscrição linguística que ela pode ser transmitida. Neste sentido, Duarte (2007), autor da Teoria da Experiência, cita Gadamer (2005), que trata da ‘*linguisticidade*’ da experiência ou da linguagem como possibilidade da experiência hermenêutica. Para o autor, uma experiência só possui validade se ela puder ser confirmada, ou seja, se ela puder ser reproduzida.

A experiência só se realiza nas observações individuais. Não se pode conhecê-la numa universalidade prévia. É nesse sentido que a experiência permanece fundamentalmente aberta para toda e qualquer nova experiência - não só no sentido geral de correção de erros, mas porque a experiência está essencialmente dependente de constante

confirmação, e na ausência dessa confirmação ela se converte necessariamente noutra experiência diferente (Gadamer, 2005, p. 460).

Para Gadamer (2005), ao se considerar a experiência a partir do seu resultado, atropela-se o processo genuíno da experiência, pois a sua formação se dá, antes, pela desconstrução do que era considerado típico. Logo, a experiência é concebida como um saber muito mais amplo e não apenas como um equívoco que pode ser corrigido. Em outra medida, algo habitual não pode ser visto como uma experiência nova, a não ser que um fato inesperado esteja relacionado ao que era habitual. Diante disso, deste inesperado que agrega valor, o homem experimentado se torna consciente da sua experiência.

Um ponto importante, que é oportuno destacar, diz respeito à distinção entre experiência e experimentação. A experiência não é somente adquirida após diversas experimentações diante de situações não habituais. Para ilustrar, podemos citar como exemplo o próprio processo de concepção da plataforma aqui proposta. A ação de concebê-la e testá-la perpassa por várias experimentações, ou seja, fenômenos novos, até se alcançar o produto final. Nesse caso, a experiência pode se legitimar após algumas fases de experimentação. Porém, é a experiência que faz com que o profissional que a concebe se torne cada vez mais apto a inventar “novas maneiras de intervir sempre que novas circunstâncias, ainda não experimentadas, o exijam” (Duarte, 1997, p. 06). Isto é:

Enquanto a experiência capacita o seu possuidor para compreender sempre novas situações, ainda não experimentadas, a partir de uma sabedoria adquirida que fornece modelos e esquemas de comportamento razoáveis adequados às diferentes situações da vida, a experimentação incide sobre fenômenos novos ainda não compreendidos ou, pelo menos, insuficientemente compreendidos. Através da experimentação poderá evidentemente adquirir-se uma nova experiência, mas a experiência é independente da experimentação que está eventualmente na sua origem (Duarte, 1999, p. 03).

Nesse âmbito, a experiência nunca chega ao fim, porque ela sempre vai adquirir uma nova forma de saber, sobretudo porque o Homem oferece uma abertura para que novas experiências ocorram e, nisso, residem as fases de constituição da própria experiência. Nas palavras da Gadamer (2005), a experiência ensina a reconhecer o que é real, o que lhe confere uma característica qualitativa, entendida como essência histórica do Homem.

Esse real, por sua vez, engloba uma multiplicidade de mundos, justamente porque o Homem não tem a experiência a partir de uma única realidade. Por isso, nestes mundos,

a experiência adquire domínios, que são, nomeadamente, três, a partir da classificação de Duarte (1999): as experiências de si próprio (mundo subjetivo), dos outros (mundo intersubjetivo) e do mundo natural. Estes mundos, ou domínios, vão adquirindo autonomia à medida que o homem vai amadurecendo reflexivamente e fortalecendo um conjunto de saberes que também se fundamenta no hábito.

Conceptualmente, o mundo subjetivo corresponde ao nosso mundo próprio, que se efetiva pelas sensações, pelos desejos, pelos sentimentos que identificamos e reconhecemos como próprios do nosso *eu*, por isso é o mundo que nos diferencia um dos outros, ainda que seja permeado por competências comuns a todos os seres humanos. Já o mundo intersubjetivo é aquele que se concretiza através das interações que estabelecemos com os outros, a partir de normas. E, por último, o mundo natural é aquele regulado por leis e que resulta da intervenção humana (Duarte, 1999).

Nesse seguimento, é a experiência que produz aquilo que Bourdieu (1980) dá o nome de *habitus*, que são:

... sistemas de *disposições* duráveis e transponíveis, estruturas estruturadas predispostas para funcionarem como estruturas estruturantes, isto é, enquanto princípios geradores e organizadores de práticas e de representações que podem ser objectivamente adaptadas à sua finalidade sem suporem que sejam visados, de maneira consciente, fins e o domínio expresso das operações necessárias para os atingir (Bourdieu, 1980, p. 88).

Por isso, a memória é tão importante na maturação da experiência, porque, através de seus mecanismos, o Homem tem a capacidade de visitar, no presente, o seu passado e, de certa forma, prever o seu futuro. Estes processos de retorno ao passado e prenúncio do futuro são chamados, respectivamente, de processo de rememoração e processo de previsão, já referidos. Além disso, esses mecanismos também estão muito próximos dos objetos da experiência, que são divididos em quatro: sensação, sensibilidade, sentimento e conceito (Duarte, 1999).

O primeiro dos objetos, a *sensação* está diretamente ligada à percepção sensorial que temos a partir do contato com outros seres e coisas. É por meio da sensação que sabemos quando está calor ou frio, quando algo cheira bem ou mal, quando o som que ouvimos é barulhento ou suave. A *sensibilidade*, como segundo objeto, “percepciona as qualidades sensíveis e constrói um espaço ou um meio e um tempo ou uma memória corporal sensível, relacionando entre si as sensações e distinguindo-as segundo graus diferentes, segundo as categorias da quantidade e da qualidade” (Duarte, 1999, p. 06). Já o terceiro, o *sentimento*, avalia as sensações a partir do prazer ou desprazer que

causam. E, por fim, o *conceito* é “formado a partir da abstração das propriedades comuns que a razão encontra nos objectos da sensação, da sensibilidade e do sentimento” (ibid, p. 07).

Após categorizar a experiência tendo em vista sua gênese e seus domínios, há ainda uma divisão que é importante para iniciar o próximo tópico: a divisão da experiência em modalidades. Segundo Duarte (2007, p. 12), as três modalidades são: experiência originária, experiência tradicional e experiência moderna. Vale, contudo, destacar que estas modalidades não devem ser confundidas com etapas históricas, pois

em cada época e em cada sociedade, prevalece uma ou outra destas modalidades de experiência, mas encontramos sempre marcas de todas elas. Por mais que recuemos no tempo, observamos sempre alguns traços da experiência moderna e, por mais que consideremos uma sociedade moderna, permanecem sempre marcas indeléveis da experiência originária e da experiência tradicional (ibid, p. 12).

Pela experiência originária entende-se a modalidade que está entre a natureza e a cultura. É aquela mais afeita aos desejos, porém não é determinada pelo instinto e sim pela aprendizagem de normas culturalmente estabelecidas e institucionalmente fiscalizadas. Em contrapartida, a experiência tradicional é aquela adquirida pela transmissão dos saberes - como as crenças, a língua -, que se enraizam ao longo do nosso processo de socialização. Estes saberes não são inventados, mas são apreendidos sem que haja comumente uma racionalização sobre eles. Já a experiência moderna está relacionada com a pretensão de romper com a força que a experiência tradicional impõe, “em busca de novas normas de discurso e de acção, em nome da nossa autonomia e da nossa emancipação como sujeitos responsáveis pelos nossos projectos e pela nossa maneira de ver e de viver” (ibid, p. 13).

A noção dessas modalidades é necessária, assim como todo o referencial teórico apresentado em torno da experiência, para se compreender uma outra dimensão humana: enquanto ser constituinte do patrimônio. Tal patrimônio, conforme se verá a seguir, não diz respeito somente àquilo que se edifica, como bem material, mas, sobretudo, àquilo que se fortalece no convívio social, de forma imaterial.

2.2.2 Ser constituinte do patrimônio

Comumente, a palavra patrimônio acaba por ser relacionada a algo antigo, a alguma velharia que faz sentido para uma pessoa ou para um grupo. Etimologicamente, a palavra se origina de dois vocábulos greco-latino: *pater* (pai), o ‘patriarca’, como chefe

de família, e *nomos*, cujo significado está próximo da lei, dos usos e costumes relacionados à origem, tanto de uma família quanto de uma cidade. De certa forma, há uma coerência sobre o que se acha da palavra numa primeira vista.

Indo mais além, o patrimônio é uma dimensão que faz com que nos reconheçamos como parte dele, especialmente porque, enquanto humanos, ajudamos a constituir-lo, seja através de um hábito, de uma forma que temos de preparar determinada comida, ou o estilo de construir determinada edificação ou mesmo por meio da comunicação de algum saber. Aqui, podemos até fazer uma relação com uma das modalidades de experiência acima citada, a experiência tradicional, que estabelece a sua aquisição pela transmissão dos saberes, como as crenças e a própria língua.

Formalmente, a preocupação com o patrimônio se intensificou, em âmbito internacional, com a culminância da Segunda Guerra Mundial, por conta dos ataques contra o patrimônio cultural dos países invadidos. Assim, em 1954, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) proclamou a Convenção sobre a Proteção dos Bens Culturais, tendo em vista a possibilidade de conflito armado (Machado, 2011). Quase vinte anos depois, em 1972, o mesmo órgão aprovou a Convenção sobre a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural, que preconiza que “a degradação ou o desaparecimento de um bem do patrimônio cultural e natural constitui um empobrecimento efectivo do património de todos os povos do mundo” (UNESCO, 1972). Consequentemente, outras ações de salvaguarda patrimonial, tanto em âmbito internacional como nacional, passaram a proteger o patrimônio cultural material ou imaterial de países, cidades e comunidades.

A partir disso, em 2003, a Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial também foi aprovada pela UNESCO, reconhecendo que o patrimônio cultural imaterial é integrante das nossas vidas e essencial para a construção das identidades. Consoante à convenção, o patrimônio cultural imaterial

compreende as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas, bem como os instrumentos, objetos, artefactos e lugares que lhes são associados, que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural (Iphan, 2000, p. 04).

Em outras palavras, é a dimensão intangível da produção cultural dos povos, encontrada nas representações da cultura, como as práticas, as formas de ver e de pensar o mundo, as cerimônias (festejos e rituais religiosos), as danças, as músicas, as lendas, os contos,

as histórias, as brincadeiras e modos de fazer (comidas, artesanato, etc.) - junto com os instrumentos, objetos e lugares que lhes são associados - cujas tradições são transmitidas de geração em geração pelas comunidades. A cultura imaterial pode enriquecer e “aumentar”, com as suas camadas informacionais, a sua outra vertente material (Baldi & Oliveira, 2013).

Do outro lado, está o Patrimônio Cultural Material, que abrange um conjunto de bens culturais classificados segundo sua natureza, que pode ser arqueológica, paisagística e etnográfica; histórica; belas artes; e artes aplicadas. No Brasil, a Constituição Federal de 1988, estabeleceu outras formas de preservação - como o Registro e o Inventário - além do Tombamento, instituído pelo Decreto-Lei nº. 25, de 30 de novembro de 1937, que é adequado, principalmente, à proteção de edificações, paisagens e conjuntos históricos urbanos.

Por isso, segundo o Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), os bens tombados de natureza material podem ser imóveis, como as cidades históricas, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; ou móveis, como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos.

Contudo, mesmo diante de toda a complexidade e dificuldade que envolve a proteção do patrimônio cultural, órgãos internacionais e nacionais têm impellido um esforço para definir e consolidar instrumentos que propiciem o seu reconhecimento e, acima de tudo, sua defesa e salvaguarda. Com a globalização e seu efeito sobre todos os aspectos da vida humana e social, a questão patrimonial surge como um importante elemento dessa dinâmica.

Virtualizado, o patrimônio cultural, seja ele material ou imaterial, pode ser preservado e documentado não somente através de textos e objetos, como tradicionalmente ocorre nos museus, mas por meio de todo um conjunto de recursos multimídia (vídeo, áudio, modelagens tridimensionais, imagens, *links* com outros *sites* e redes sociais, etc.), que podem enriquecer e potencializar traços de sua história (Cameron, 2007).

2.2.3 Ser de memória cultural

O homem é um ser cultural. É o único capaz de criar símbolos para associá-los a significados de coisas e situações e, através disso, torna-se possível transmitir a sua

cultura de geração para geração, em uma atividade contínua de transformação e aperfeiçoamento, de criação e recriação. Por esse e por outros motivos, ele não se distingue dos demais seres pela vida social ou pela força do trabalho, mas também por se relacionar com outros seres, seus semelhantes, pela língua, pelo laço social e ainda pelo labor.

A partir disso, faz-se necessário conceituar cultura, o que não é um termo fácil de definir. Apesar da variação de conceitos, etimologicamente sua origem vem do latim, do verbo *colere*, que significa cultivar. Por isso, seu conceito original está associado ao ato de plantar e cultivar plantas ou realização de atividades agrícolas (Houaiss, 2003, p. 1.152). Com a Revolução Industrial, durante o século XIX, o termo cultura passou a estar ligado ao desenvolvimento científico.

Peter Burke (1989), ao avaliar o termo, reconhece que há uma ampliação da semântica do conceito: “hoje, contudo, seguindo o exemplo dos antropólogos, os historiadores e outros usam o termo *cultura* muito mais amplamente, para referir-se a quase tudo que pode ser apreendido em uma dada sociedade, como comer, beber, andar, falar, silenciar e assim por diante” (Burke, 1989, p. 25). Ao contrário de Burke, Canclini restringe o termo *cultura* à “produção de fenômenos que contribuem, mediante a representação ou reelaboração simbólica das estruturas materiais, para a compreensão, reprodução ou transformação do sistema social” (Canclini, 2008, p. 29). Já para Morin (2002) é:

a emergência fundamental própria da sociedade humana. Cada cultura concentra em si um duplo capital: por um lado, um capital cognitivo e técnico (práticas, saberes, saber fazer, regras), por outro, um capital mitológico e ritual (crenças, normas, proibições, valores). É um capital de memória e de organização, como é o patrimônio genético para o indivíduo. A cultura dispõe, como o patrimônio genético, de uma linguagem própria (mas muito mais diversificada), que permite a rememoração, a comunicação, a transmissão deste capital de indivíduo para indivíduo e de geração em geração. O patrimônio hereditário dos indivíduos está gravado no código genético; o patrimônio cultural herdado está gravado, em primeiro lugar, na memória dos indivíduos (cultura oral), depois escrito na lei, no direito, nos textos sagrados, na literatura e nas artes. Adquirida em cada geração, a cultura é continuamente regenerada. Constitui o equivalente a um Genos sociológico, ou seja, um engrama-programa, que garante a regeneração permanente da complexidade social” (Morin, 2002, p. 159).

Não há, portanto, apenas uma forma de conceber a cultura, mas sim uma diversidade de conceitos que estão em constante relação. A cultura não está restrita a um determinado grupo social, mas “à humanidade como um todo e, ao mesmo tempo, a cada um dos povos, nações, sociedades e grupos humanos, [já que] [...] a cultura é um produto coletivo da vida humana” (Santos, 1986, p. 8; 42). Ou seja, está ligada às

diversas formas de ser do homem em sociedade, suas formas de vestir, de habitar, de constituir família, de sentir, de ser e de guardar suas lembranças.

Em complemento, para Halbwachs (2006):

Estamos em tal sintonia com os que nos circundam, que vibramos em uníssono e já não sabemos onde está o ponto de partidas vibrações, se em nós ou nos outros. Quantas vezes expressamos, com uma convicção que parece muito pessoal, reflexões tiradas de um jornal, de um livro ou de uma conversa. Elas correspondem tão bem à nossa maneira de ver, que nos surpreendemos ao descobrir que, é o seu autor e constatar que não são nossas. 'Já havíamos pensado nisso' – percebemos que somos apenas um eco (Halbwachs, 2006, p. 64).

E, ao guardar suas lembranças, a partir do seu acervo cultural, como podemos classificar este tipo de memória? Por não agir isoladamente, a memória humana “está diretamente ligada ao patrimônio de um povo, pois gera, a partir da sua cultura, tomada em manifestações naturais, materiais, um ponto de referência de sua identidade e as fontes da sua inspiração” (Carneiro, 2006, p. 20). Em outras palavras, são os elementos formadores da identidade cultural de um grupo, constituídos ao longo de sua história, que contribuem para a formação de uma memória cultural. Esta refere-se, portanto, aos modos de fazer, ser, sentir e se expressar do homem, constituindo um fator de identificação do indivíduo em relação a si mesmo e ao grupo.

Nessa mesma linha, a memória cultural de um indivíduo, grupo ou sociedade está associada ao patrimônio cultural, onde se incluem bens de natureza material e imaterial. Neste último, constitucionalmente, é conferida a importância¹⁰ da preservação atinente à memória dos diferentes grupos da sociedade – no caso, especificamente, da sociedade brasileira –, proteção à identidade coletiva e às formas de expressão (a língua nacional, a literatura, a música, a dança, as festas religiosas e o folclore).

Logo, a memória cultural se externaliza através das formas de expressão de um grupo, com as manifestações da cultura material e imaterial, e pode ser registada nos espaços de convivência social, como os museus, e em instrumentos de preservação da memória. No Brasil, um exemplo muito citado, especialmente por envolver um novo formato de preservação para a memória histórica, é o *Museu da Pessoa*, iniciativa que nasceu de uma experiência realizada em dezembro de 1991, durante a exposição *Memória e*

¹⁰ O interesse pela temática do patrimônio e das práticas preservacionistas têm integrado as agendas de organismos estatais, como a da UNESCO.

Migração, que apresentava a trajetória de imigrantes judeus para o Brasil e tratava, por meio de inúmeras atividades, as memórias dos imigrantes em São Paulo.

Por conseguinte, considerando as definições de informação e de memória cultural apresentadas neste capítulo e que são norteadoras desta investigação, destaca-se, no próximo capítulo, além do Museu da Pessoa, outros exemplos basilares em torno das plataformas digitais que se ocupam do registro e preservação de determinada memória cultural, bem como abordagens relacionadas à tecnologia e à colaboração no ciberespaço.

CAPÍTULO 3. A INTERAÇÃO HOMEM-MÁQUINA E A PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA

Ninguém questiona hoje o valor geral das intervenções no real tornadas possíveis pela ciência moderna através da sua produtividade tecnológica. Mas este facto não deve impedir-nos de reconhecer outras intervenções no real tornadas possíveis por outras formas de conhecimento [Em: Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia dos saberes, de Boaventura de Sousa Santos (2009, p. 49)].

Geralmente, uma interação é um tipo de ação que ocorre entre duas ou mais entidades, quando a ação de uma delas provoca uma reação na outra ou nas demais, ocasionando um efeito. Por exemplo, a interação entre um motorista e o seu carro numa estrada, o *feedback* numa operação com um computador, ou a conversa entre duas ou mais pessoas. Logo, “a interação é o princípio fundador da linguagem, sendo que o sentido do que se quer transmitir depende da relação entre sujeitos, ou agentes” (Oliveira, 2010, p. 02).

Semelhante ao significado da palavra interação, a interatividade favorece a participação ativa de agentes e sujeitos. Segundo Silva (1998), o próprio conceito de interatividade é recente e posterior ao conceito de interação, que tem se incorporado em vários campos do conhecimento, inclusive na informática. Nesse sentido e tendo em vista essa participação ativa, o conceito de interatividade vai além do conceito de interação: enquanto este sugere uma separação entre quem emite e quem recebe a mensagem, a interatividade não separa os sujeitos em polo emissor e polo receptor, pois a mensagem numa dimensão interativa não está sujeita à emissão.

Por outro lado, Primo (2000) ressalta que o conceito de interatividade está baseado na distinção entre o que é interativo e o que é reativo. Para o autor, um sistema interativo possibilita a autonomia do utilizador, enquanto um sistema reativo oferece um conjunto de possibilidades de escolha. Ou seja:

uma relação reativa não seria interativa. De fato, a primeira se caracteriza por uma forte roteirização e programação fechada que prende a relação em estreitos corredores, onde as portas sempre levam a caminhos já determinados a priori. A relação reativa seria, pois, por demasiado determinística, de liberdade cerceada (Primo, 2000, p. 86).

Ao aplicar o conceito de interatividade na informática, tem-se uma possibilidade de diálogo entre homem-máquina, através de uma zona de contato que vem a ser a

interface. Esta, por sua vez, seria o meio (*hardware, software*) em que se processa a interação e a interatividade.

Nesse caminho, ao tratarmos da interação homem-máquina e, mais especificamente, da interação homem-computador, Winograd (2003, p. 03) recomenda uma abordagem mais humana do assunto, já que a interação homem-computador é uma fase do processo da interação humano-humano. Contudo, a expressão aponta outros caminhos de interesse, como a preocupação com todos os aspectos relacionados à interação entre homem e computador, incluindo a configuração dos equipamentos e do ambiente informatizado.

Historicamente, durante o final da década de 1970 e início de 1980, a criação do primeiro computador pessoal da IBM possibilitou a experiência entre *design* e utilizador, levantando uma série de problemas quanto ao acesso dos utilizadores com a interface tecnológica (Chow, Bridges & Commander, 2014, p. 256). A partir de então, para facilitar a interação homem-computador, a projeção tecnológica para o utilizador passou a ser uma prioridade, oferecendo alicerce para a formação do campo de estudo da interação entre homem e computador (IHC ou HCI).

Ainda assim, muitos utilizadores tiveram problemas com o acesso e as empresas perceberam que a maioria dos programadores e engenheiros não era muito eficaz na compreensão de como projetar uma interface amigável para o utilizador iniciante. Assim, o campo de interação humano-computador emergiu. Porém, a área do HCI, segundo Preece et al. (1994), é muito mais que um projeto de interface, pois abrange todos os aspectos relacionados à interação entre utilizadores e computadores.

De acordo com Preece et al. (1994), a área do HCI procura especificamente atender a fatores no que tange à interação humano-computador: segurança, sociabilidade, utilidade, eficiência, eficácia e usabilidade. Seu princípio central é a concepção de interfaces tecnológicas, em que os utilizadores se tornam peças-chaves para o desenvolvimento de sistemas intuitivos e amigáveis. Assim, ao centrar a atenção no utilizador, a área do HCI engloba outra prática, que é conhecida como Design Centrado no Utilizador (DCU ou UCD), a qual contempla a criação de experiências atraentes e eficientes para o utilizador.

Mayhew (1992) ressalta que um sistema interativo é composto por computador, pelo utilizador e pelos limites do sistema. Na Figura 4, a autora apresenta este modelo,

destacando que a interseção entre os dois círculos é onde se efetiva a interação homem-computador.

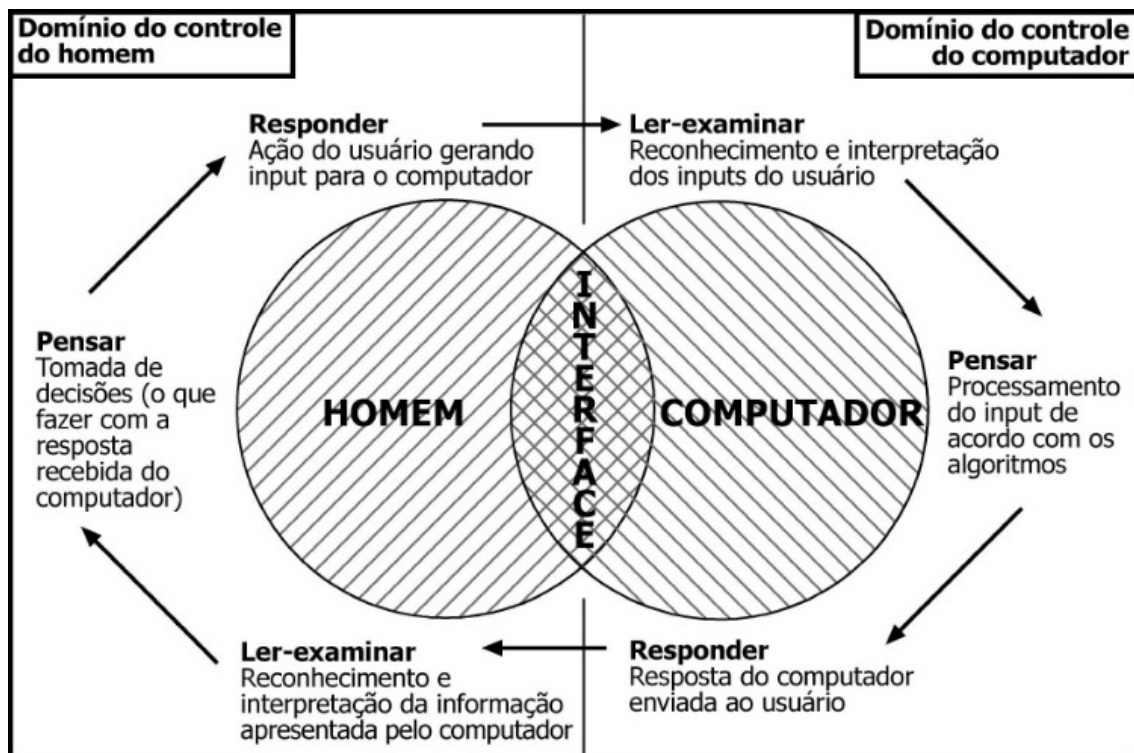


Figura 4: O modelo de três fases da interação homem-computador (Mayhew, 1992).

Mayhew (1992) e Padovani (1998) afirmam que a interação homem-computador se concretiza pela alternância de domínio e controle, que ora é a favor do utilizador, ora é a favor do computador. Essa alternância segue três fases: ler-examinar, pensar e responder. Portanto, nesse modelo, tanto o homem quanto o computador possuem forças e fraquezas.

Logo, a projeção de soluções tecnológicas que sejam amigáveis e que atendam um amplo número de pessoas, com diferentes habilidades, não é uma tarefa fácil, sobretudo quando o computador passa a ser visto como um meio de comunicação que não se restringe simplesmente à impressão de dados. Ao conceber uma interface, o *designer* prioriza os seis fatores acima mencionados, que estão relacionados com os elementos que fazem parte de um sistema; que fazem parte do utilizador do sistema; e com os métodos de comunicação de informações de um para outro.

Nessa interação humano-computador, também estão incluídos outros sistemas e interfaces como as plataformas digitais, onde utilizadores podem produzir conteúdos, compartilhá-los e distribuí-los, interagindo com outros utilizadores (West & Gallagher,

2004). Nessa conjuntura, as redes sociais, *sites*, *blogs*, repositórios, entre outros, ganham papel fundamental no desafio de facilitar ao sujeito aquilo que ele busca, e este adquire outra postura diante dessas plataformas, como a função de *prosumer*¹¹ (produtor + consumidor).

3.1 A plataforma digital na mediação tecnológica

De acordo com o Dicionário Houaiss, a palavra *plataforma* pode ter vários significados. Tecnicamente, ela é o “padrão de um processo operacional ou de um computador; a tecnologia fundamental em que se assenta um sistema de computador” (Houaiss, 2003, p. 2.896). Mas, quando acompanhada do adjetivo *digital*, pode ser melhor entendida como:

uma base tecnológica concebida e usada humana e socialmente para que produza, armazene, recupere, dissemine, comunique e transforme o fluxo informacional. A PD não se esgota, pois, num mero registro tecnológico, embora seja sinônimo ou equivalente ao sentido que se dá a um sistema informático, mas vai mais além, porque ganha sua plena inteligibilidade dentro do sistema de informação (Passarelli et al, 2014, p. 116).

No entanto, para o uso corrente do termo no campo das Ciências da Comunicação e Informação (CCI), os mesmos autores propõem um conceito que corresponde a um “espaço de inscrição e transmissão da informação humana e social visível no écran do computador e gravada/inscrita no respectivo disco e memória, de forma que possa ser comunicada” (ibid, p. 116). Ou seja, é um espaço tecnológico onde há convergência de tecnologias e serviços, transformando-o em “um instrumento de mediação infocomunicacional” (ibid, p. 116).

Essa convergência, muito comum em ambientes descritos como interativos e hipermediáticos, é um conceito apresentado por Jenkins (2008) e que faz correspondência ao fluxo de conteúdos através de múltiplos e novos suportes midiáticos e a cooperação entre mercados midiáticos:

No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia. [...] A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores (Jenkins, 2008, p. 27).

¹¹ Termo criado por Alvin Toffler (2012). É um neologismo originário da língua inglesa e que corresponde à união das palavras *producer* (produtor) + *consumer* (consumidor) ou *professional* (profissional) + *consumer* (consumidor).

Vale ainda destacar que a convergência, na expressão o 'mundo da convergência', "é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando" (ibid, p. 27). Por esse motivo e até a consolidação de um conceito mais social, sobressaindo-se de uma descrição que as representavam como uma arquitetura meramente tecnológica, as primeiras plataformas eram classificadas como plataformas de propriedade, em que um fabricante de sistemas de computador controlava todo o *hardware* e as camadas da arquitetura de *software* padrão.

Essas plataformas foram depois transformadas por dois sistemas operacionais de *hardware* independentes: Unix e Windows. Tais sistemas reduziram a diferenciação entre fornecedores de *hardware* e deslocaram o controle das plataformas para os fornecedores de sistemas operacionais. O sistema operacional Unix também inspirou uma mudança mais radical: o movimento *open source*, em que o Linux permitiu que os utilizadores e concorrentes controlassem a direção de uma plataforma (Caminati, 2013).

Por isso, o movimento *open source* representou a antítese para a estratégia da tecnologia e da plataforma por propriedade (West, 2003, p. 1.264). Nos países desenvolvidos, os *softwares* gozavam de forte proteção dos direitos de propriedade intelectual, na forma de segredos comerciais, direitos autorais e de patentes. No entanto, a capacidade de criar e modificar produtos de *software* tornou-se possível a partir do acesso ao código-fonte, tratado historicamente como um segredo comercial muito bem protegido. Assim, ao invés de usar proteção e estabelecer limites entre fornecedores, concorrentes e clientes, o movimento *open source* conclamava por colaboradores.

Assim, ao migrar de uma plataforma de propriedade e consumo para uma plataforma de criação e colaboração, novas ferramentas e recursos tornaram-se disponíveis e a postura do seu utilizador deixou de ser passiva para se tornar ativa. Agora, qualquer utilizador pode criar seu conteúdo, assumindo o papel de *prosumer*, e distribuí-lo por seus próprios canais de mídia, em vários formatos: escrito (*blogs*), vídeo (*YouTube*, *Vimeo*, etc), áudio (*podcasts* disponíveis em *blogs*, *sites*, etc.), imagens e vídeo (*Flickr*, *Instagram*), etc.

West e Gallagher (2004) já mencionavam a relevância dos novos recursos colaborativos - que serão destacados no próximo tópico - disponibilizados pelas tecnologias de informação e comunicação, como os *blogs*, *wikis*, as redes sociais e as comunidades

virtuais abertas, enquanto exemplos consolidados de plataformas digitais da *web 2.0*. Sobre isso, Rada (2004) destaca que:

O desenvolvimento de plataformas de colaboração permite uma capacidade de acção inimaginável até hoje. Possibilita que milhares de pessoas interactuem com milhares de outras, de forma coordenada, porém autónoma, sem referência a uma estrutura hierarquizada e sem outras regras senão as inventadas por elas mesmas. Este cenário traz novos desafios [...], ao mesmo tempo, gera uma grande transparência do seu desenvolvimento (Rada, 2004, p. 116).

Dentro de uma dimensão tecnológica, tais modelos digitais tornam-se ainda mais relevantes quando se tornam recursos de intermediação para o arquivamento, registro e preservação de informações, as quais, segundos depois, tornam-se memórias. Para Monteiro, Carelli e Pickler (2006):

Os mecanismos de busca no ciberespaço têm grande importância [para a] memória, pois realizam “lembranças” dos conteúdos que lá estão. Entretanto, eles não atuam na *Internet* “invisível”, onde grandes quantidades de dados não são acessíveis aos indivíduos. Para se ter uma ideia, o Google, hoje, é uma das maiores plataformas de processamento de dados do mundo, entretanto, seu objetivo é a busca e não a preservação dessa memória (Monteiro, Carelli & Pickler, 2006, p.11).

Ao longo da história, o registro informacional era feito (e ainda é) em suportes de variados tipos (pedra, pergaminho, papiro, papel, película, etc.), com técnicas de registro também variadas (pintura, impressão, gravação, fotografia, etc.). Além disso, muitas informações e histórias estavam resguardadas por uma suposta tradição oral de grupos sociais e sujeitos anônimos. Mas, com a utilização dos meios eletrônicos e digitais, percebeu-se “a independência ontológica da informação relativamente ao seu suporte material, tornando óbvia a facilidade de reprodução/cópia que as novas tecnologias da informação e da comunicação (TIC) potenciaram” (Passarelli et al., 2014, p. 93).

Portanto, esses novos meios de preservação e interação, onde convergem várias mídias digitais que podem ser interligadas e elaboradas conjuntamente, configuram uma nova linguagem e um novo espaço de comunicação entre os utilizadores, e, porque não, uma nova relação com as suas memórias.

3.2 A plataforma digital e a preservação da memória cultural

Considerados ambientes multimodais, caracterizados pela atualização frequente de informação, as plataformas digitais surgem como uma projeção tecnológica para a inserção, produção e compartilhamento de conteúdo, diferentemente do que acontecia

durante a vigência da *Web 1.0*. Elas emergem da própria primazia que os meios eletrônico e virtual possuem e da transversalidade que ocupam no dia a dia das pessoas.

Ao contrário de outras políticas de preservação da memória – e aqui priorizou-se a memória cultural –, a disseminação dos conteúdos, que originariamente estava restrita aos suportes materiais, passa a ser tão ampla com as plataformas digitais, que extrapola as perspectivas de sua utilização. Ou seja, os documentos ou informações restritas ao passado ganham novas possibilidades de interpretação e, por vezes, redirecionam outros processos de interação com o próprio material revisitado e com a História.

Contudo, outras questões pertinentes estão vinculadas aos processos de reapropriação e rememoração, que se sobressaem diante da “facilidade” que os recursos tecnológicos oferecem. Para muitas instituições de memória, ainda que a digitalização e a virtualização de informações e documentos sejam uma abertura e garantia de novos acessos, todo esse procedimento exige investimento financeiro e trabalho a longo prazo.

Por isso, indubitavelmente, há a seleção daquilo que será digitalizado e do que não será, concretizando dois polos de força, através de uma reelaboração do que é descarte e preservação, e esquecimento e lembrança. Ainda assim, aquilo que é digitalizado e alojado em bases de dados cria uma nova mediação com a sociedade local e com utilizadores remotos, “deslocando do esquecimento séries de documentos e obras raras antes praticamente inacessíveis ao público em geral” (Tavares, 2012, p. 10).

Agora, aquilo que antes podia estar restrito a uma consulta direta e localizada, consegue estar disponível de qualquer parte do mundo, guardada à devida proporção. Essa questão, na perspectiva de Castells (1999, p. 517), associa o local e o global e assume um caráter intemporal. Em outras palavras, é como se o tempo se esvaziasse e a noção de lugar perdesse a significação no sentido de “não” ser um espaço social estruturado por referências simbólicas, construídas historicamente. Ainda assim, não se pode afirmar que há a extinção de uma experiência local, mas a predominância de novas relações econômicas e sociais.

Mesmo sendo possível reconhecer que as noções de tempo e espaço se alteraram e estão em processo de transformação, o presente na contemporaneidade se nutre de

práticas cotidianas cada vez mais estruturadas pelas relações mediadas por tecnologias de informação (Castells, 1999). Diante da tendência do arquivamento digital de documentos e informações, torna-se oportuna a construção crítica do olhar sobre esse material, que guarda uma memória no presente e que se desloca de suportes tradicionais para conjuntos de dados sustentados em sistemas informacionais (Le Goff, 1994, p. 549).

A partir disso,

Relembrando que a leitura que as sociedades fazem do passado se circunscreve ao processo constitutivo da memória socialmente produzida, compreende-se que os documentos depositados em *lugares de memória*¹² podem, em razão de demandas sociais ou coletivas, retornar a contextos e universos simbólicos do presente, mas reconfigurados em suas significações (Tavares, 2012, p. 14).

Logo, ao considerar o dinamismo da história social e os processos de rememoração, retoma-se a noção de memória coletiva sustentada por Halbwachs, que pode não ultrapassar o grupo ou comunidade que a mantém como referência das práticas cotidianas. Mas, se desdobramos essa definição, o indivíduo que pertence a vários e diferentes grupos pode estar facilmente imerso em várias memórias coletivas e, por que não, em várias e distintas memórias culturais.

Portanto, a partir dessas considerações, é indiscutível que as plataformas digitais e outros recursos tecnológicos surgem como modelos que podem auxiliar na reflexão e na interlocução entre os utilizadores e o seu passado, por se tornarem em potenciais repositórios de uma dada memória cultural. Sobre isso, e mais especificamente sobre as plataformas digitais destinadas a essa finalidade, se centrará o subtópico seguinte.

3.3 Plataformas digitais ligadas à preservação da memória

No contexto da preservação da memória, é possível observar novas características estruturais e novos processos construtivos que parecem marcar, com mais nitidez, a durabilidade da informação. Conforme já mencionado, a inserção das tecnologias da informação e da comunicação na produção, no consumo e na circulação de bens culturais, além do estreitamento da noção de espaço e tempo em que se move a sociedade contemporânea, tem provocado outra relação do utilizador com a informação que é gerada e com a memória que pode ser guardada.

¹² Os lugares de memória seriam instituições arquivísticas, museus e bibliotecas.

Portanto, este tópico trata de uma catalogação preliminar em torno das plataformas e de suas principais funções, especialmente aquelas que estão relacionadas com a proposta desta investigação: a preservação da memória cultural por meio de modelos digitais. A descoberta e contato com essas plataformas se efetivou durante as unidades curriculares do doutoramento, quando o projeto de tese estava se delineando. O critério de seleção contempla justamente a temática deste trabalho e que, por sinal, é um ponto comum entre todas elas: o registro de uma dada memória cultural.

A seguir, relaciona-se, considerando as semelhanças de abordagem da memória cultural, e avalia-se, a partir do modelo de análise, as cinco plataformas digitais selecionadas para análise nesta investigação.

3.3.1 Museu da Pessoa

O *Museu da Pessoa* foi fundado em São Paulo, em 1991, e é considerado um museu virtual e colaborativo, que, desde sua origem, tem como objetivo registrar, preservar e transformar em informação, histórias de vida de toda e qualquer pessoa da sociedade. A iniciativa para criação do museu se deu a partir de uma experiência realizada no Museu da Imagem e do Som (MIS) de São Paulo, durante a exposição *Memória e Migração*, que abordava a trajetória de imigrantes judeus para o Brasil e também as memórias dos imigrantes em São Paulo.

Dentro da exposição realizada no MIS, disponibilizou-se um estúdio para que todas as pessoas interessadas viessem contar as suas histórias. A experiência confirmou tanto o interesse em partilhar a própria história, quanto a riqueza que cada história de vida revelava, concretizando a estrutura que o museu dispõe atualmente.

Formado não somente por obras audiovisuais gravadas por pessoas “anônimas”, o *Museu da Pessoa* também possui exposições com temáticas específicas - memória do desenvolvimento industrial no Brasil, da saúde, do comércio, de mulheres empreendedoras, de futebol, de superação, de moradia, de imigrantes variados -, em que “não anônimos” são igualmente chamados a participar. Um dos exemplos foi a exibição de depoimentos relacionados ao São Paulo Futebol Clube, em que foram ouvidos ex-jogadores e outros importantes nomes da história do futebol paulistano.

O *Museu* propõe ainda que o visitante se torne parte do acervo ao registrar sua história de vida, ou que assuma a função de curador, na medida em que pode publicar suas

próprias coleções de histórias, imagens e vídeos. A iniciativa já inspirou campanhas internacionais para a valorização de histórias de vida em várias partes do mundo.

Abaixo, na Figura 5, é apresentada a parte superior da plataforma, que contém os *links* “conte sua história” e “montar sua coleção”, essenciais para firmar o objetivo do museu virtual e colaborativo.



Figura 5: Parte superior da plataforma *Museu da Pessoa*.

Hoje, o acervo em São Paulo contabiliza mais de 17 mil depoimentos em áudio, vídeo e textos, além de 60 mil fotos e documentos digitalizados. Outro trabalho bastante salutar do Museu foi a publicação do livro *Tecnologia Social da Memória - Para comunidades, movimentos sociais e instituições registrarem suas histórias* (2009), que traz pesquisas relacionadas à tecnologia social da memória.

O livro é uma sistematização da forma como os grupos, organizações e comunidades podem realizar projetos de memória e se apropriarem de sua história, elaborada pelo *Museu da Pessoa*. É feito o registro de uma metodologia - práticas, conceitos e princípios essenciais para públicos diferenciados, com objetivos diversos - para coletar narrativas pessoais, bem como uma prática de formação de agentes locais, que passam a elaborar e realizar suas próprias iniciativas de memória.

O acesso à plataforma *Museu da Pessoa* é feita pelo endereço <http://www.museudapessoa.net/pt/home> (Acesso em: 9 out. 2017).

3.3.2 Porta Curtas

Desenvolvido em agosto de 2002, o *Porta Curtas* é uma plataforma que objetiva não apenas catalogar as melhores curtas-metragens brasileiras para a internet, mas também formar um painel representativo da produção nacional de curtas no que concerne às décadas, técnicas, tendências e elencos. O portal, que conta com o patrocínio da Petrobras, é pioneiro na internet nacional brasileira, pois todas as curtas disponíveis são exibidas em sua forma original, sem cortes, e os direitos autorais dos idealizadores são sempre respeitados.

Dentre os portais que exibem produtos audiovisuais já existentes no Brasil, a característica mais marcante do *Porta Curtas* é que o foco principal reside na promoção das curtas também através de outros *sites*, garantindo uma difusão mais ampla. Segundo as informações disponibilizadas no portal, “webmasters, editores e blogueiros podem escolher filmes que sejam adições interessantes ao conteúdo de seus *sites* e receber um *link* que permite que o curta seja exibido a partir deles. A disponibilização de *links* para outros *sites* é um serviço automático e gratuito para todos” (Porta Curtas, 2017). Assim, é sugerido que a circulação do conteúdo audiovisual não fique restrita somente ao portal.

Na Figura 6 é apresentada a página principal da plataforma *Porta Curtas* (o acesso é feito pelo endereço <http://portacurtas.org.br/>, acesso em 9 out. 2017), onde é possível visualizar informações importantes, como a quantidade de curtas catalogadas, a seleção de curtas por gênero, além de informações sobre as estreias recentes.



Figura 6: Página principal da plataforma digital *Porta Curtas*.

Quanto à produção de conteúdos, esta se estrutura de duas formas: a partir da catalogação de curtas feita pela própria equipe do *Porta Curtas* e pela colaboração dos *prosumers*. A colaboração se efetiva através de um contato de *e-mail* pelo portal ou pelo envio de uma ficha técnica completa ou de um DVD para o endereço da curadoria do *Porta Curtas*. O trabalho é avaliado por uma comissão editorial do portal, a partir de critérios qualitativos e técnicos (incluindo adaptação para ser exibido via internet).

3.3.3 Projeto Cidade Velha

O Projecto *Cidade Velha* faz parte de um plano de cooperação transdisciplinar, encabeçado pelo Ministério do Ensino Superior, Ciência e Inovação (MESCI), e corresponde à criação de um museu virtual que ofereça uma dimensão da riqueza histórica, cultural e identitária da Cidade Velha, localizada na Ilha de Santiago, em Cabo Verde. Reconhecida como patrimônio mundial da humanidade pela UNESCO, em 2009, a Cidade Velha é, atualmente, não apenas um local de interesse turístico, mas um centro de valor histórico.

Mesmo com todo o valor histórico e cultural que possui, as informações em torno do passado da cidade estavam efetivamente dispersas e necessitavam de uma fonte ou repositório que as agregasse. Por isso, foi idealizado um protótipo de museu virtual (Figura 7), como uma solução agregadora que facilite a construção de um acervo digital completo e capaz de fazer uso das vantagens ligadas às tecnologias de informação e comunicação.



Figura 7: Página principal do protótipo de museu virtual do projeto *Cidade Velha*.

O projeto foi desenvolvido em parceria entre a Universidade de Cabo Verde e a Universidade de Aveiro, em que a componente tecnológica do mesmo está a cargo da Universidade de Aveiro e a elaboração do conteúdo histórico é uma responsabilidade da Universidade de Cabo Verde. O projeto prevê o “desenvolvimento de uma enciclopédia temática de suporte histórico aos lugares e artefactos da Cidade Velha; e uma biblioteca digital com toda a documentação imagética referente à Cidade Velha e de suporte à enciclopédia temática” (<http://www.ua.pt/coopdev/PageText.aspx?id=11981>, acesso em: 9 out. 2017).

Quanto ao museu virtual, que contextualiza a história do local ao longo dos tempos, este propõe uma visita virtual, modelizando vários períodos históricos da Cidade Velha através da tecnologia 3D. Assim, o utilizador que ainda não visitou a cidade poderá obter a informação de como era o lugar durante o século XVII, como ela ficou após a fundação pelos portugueses, como está agora e como se projeta para o futuro, tendo por base as propostas de dois arquitetos portugueses, Siza Vieira e Brás Mimoso (<http://www.ua.pt/coopdev/PageText.aspx?id=11981>, acesso em: 9 out. 2017).

Vale ressaltar que, de modo a permitir um acesso mais vasto de utilizadores, para além de alunos e professores de várias áreas do conhecimento, os conteúdos do museu deverão ser desenvolvidos em português, crioulo e inglês. Atualmente, o projeto Cidade Velha está alojado no seguinte endereço virtual: www.cidadevelha.gov.cv (Acesso em: 9 out. 2017).

3.3.4 Museum of London: Streetmuseum

O *Museu de Londres*, a partir da tecnologia de realidade aumentada, inaugurou, em 2010, uma aplicação intitulada *Streetmuseum*, que possibilita a comparação de fotos atuais e antigas da cidade de Londres. O uso da aplicação começa pela escolha de um destino no mapa de Londres ou através do GPS, que informa uma imagem a partir da localização indicada pelo utilizador.

Através da câmara do *smartphone*, a aplicação geolocaliza o utilizador quando ele aciona o botão *3D views* e reconhece o local onde ele se encontra. Assim, a partir de um catálogo de fotos e obras de arte geoetiquetadas e disponibilizadas pelo *Museu de Londres*, a aplicação sobrepõe as imagens históricas cadastradas com o cenário que o utilizador fotografa pelo *smartphone*.

Além de acompanhar a evolução da cidade, a aplicação torna-se um museu virtual da cidade de Londres, pois todas as imagens catalogadas (que incluem edifícios, monumentos ou ruas de épocas históricas que vão desde o Grande Incêndio, em 1666, até a era do *swing*) contam com um pequeno texto explicativo para que o visitante conheça em poucas linhas a história do local. Olhando a aplicação por outro viés, ela pode também ser concebida como um guia de viagem, que combina dados atuais, através de fotos inseridas pelo utilizador, com informação histórica.

Abaixo, na Figura 8, é exibida a página principal da aplicação, visualizada no computador por meio do endereço https://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/Dickens_webpage/home.html (Acesso em: 9 out. 2017).

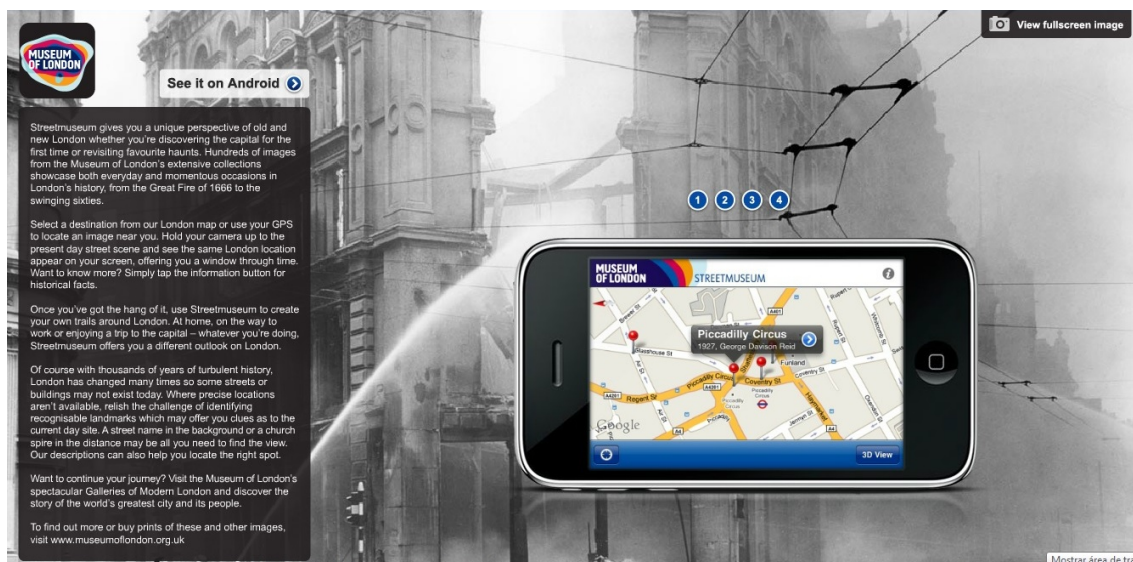


Figura 8: Página principal da aplicação *Streetmuseum*, desenvolvida pelo *Museu de Londres*.

No início, a aplicação estava disponível somente para utilizadores de *iPhone*, estendendo-se agora aos portadores de *smartphones* que possuem o sistema *Android*.

3.3.5 Europeana

Uma das iniciativas mais expressivas do ciberespaço é o projeto *Europeana*, dirigido pela Fundação para a Biblioteca Digital Europeia e com apoio do Parlamento Europeu. Lançado em 2005, o projeto foi aberto ao público em novembro de 2008, com o objetivo de disponibilizar o patrimônio cultural e científico de 27 Estados Membros da União Europeia (UE), em 29 línguas, com uma abrangência que vai da pré-história à atualidade (Winer & Rocha, 2013).

Com sede na biblioteca nacional da Holanda, a *Koninklijke Bibliotheek*, o projeto *Europeana* disponibiliza um vasto e crescente acervo que provém de bibliotecas, arquivos, museus e outras instituições culturais europeias. Apesar de grande parte do material já se encontrar digitalizado em seus organismos de origem, através do projeto é possível identificá-los e agregá-los em uma única plataforma.

A decisão pela concretização do projeto foi estimulada por uma carta escrita, em 2005, pelo presidente da França, Jacques Chirac, e por mais seis primeiros ministros europeus. A carta foi destinada ao Presidente da Comissão Europeia, José Manuel Durão Barroso, e dizia no seu início, conforme a *Europe's Information Society*:

Senhor Presidente, o patrimônio das bibliotecas europeias é de uma incomparável riqueza e diversidade. Ele exprime o universalismo de um continente que, ao longo de toda sua história, dialogou com o resto do mundo. Assim, se ele não for digitalizado e disponibilizado online, este patrimônio poderá, amanhã, não mais ocupar todo o seu lugar na futura geografia dos saberes [...] (*Europe's Information Society apud Winer & Rocha, 2013, p. 114*).

O principal teor da carta era a defesa pela criação de uma biblioteca virtual europeia, que reelaborasse o registro cultural e científico da Europa, tornando-se acessível a todos. Ou seja, a intenção era facilitar o acesso e o uso do diversificado patrimônio cultural e científico da Europa, que estava guardado em outros suportes materiais (livros, filmes, mapas, fotografias, etc.).

Posterior à criação do projeto, uma das ações da Comissão Europeia para administrar os obstáculos que surgiram em torno do projeto *Europeana* foi a criação, em 2010, de um grupo de reflexão intitulado “Comitê de Sábios”. A função do grupo era propor recomendações à Comissão Europeia, instituições culturais europeias e outros órgãos interessados, “sobre as formas e meios para tornar o patrimônio cultural da Europa disponível na Internet e para preservá-lo para as gerações futuras, procurando [...] as fontes de financiamento e as formas de digitalizar materiais vinculados a direitos de propriedade” (*ibid, p. 115*).

A Figura 9 apresenta a página principal da plataforma digital *Europeana*, que pode ser acessada pelo endereço virtual <http://www.europeana.eu/portal/> (Acesso em: 9 out. 2017).

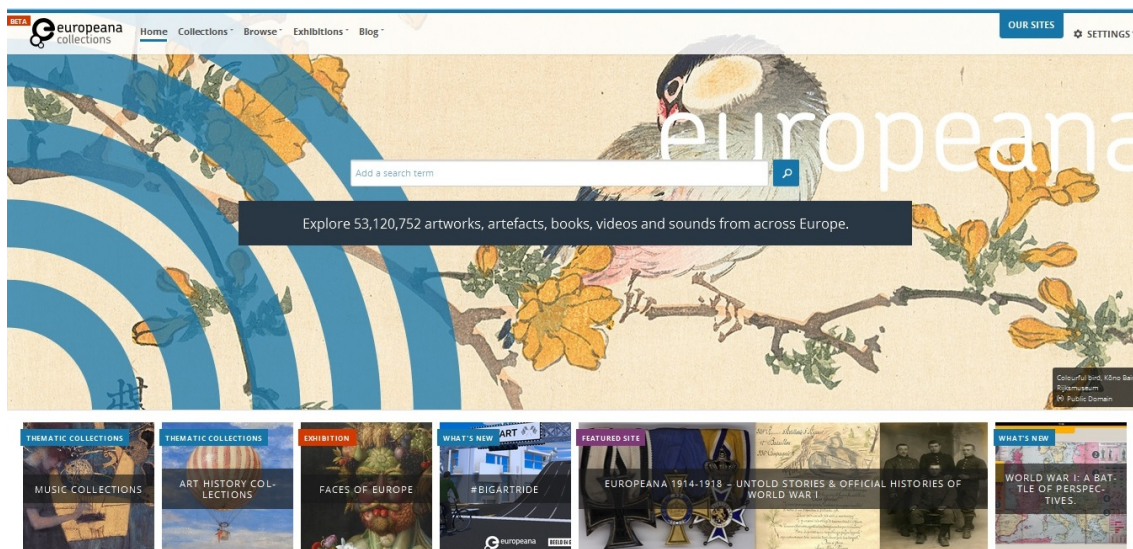


Figura 9: Página principal da plataforma *Europeana*.

No início do projeto, como resultado das ações implementadas pelos comitês gestores e de apoio, o acervo inicial era composto por dois milhões de documentos, disponibilizados por países, como França, Reino Unido, Espanha e Alemanha. Já em 2010, o número de material alcançou 25 milhões de documentos digitalizados entre livros, jornais, mapas, manuscritos, documentos, cartas, fotografias, pinturas, músicas, vídeos, filmes, documentários e programas de TV.

Ao todo, ao longo do período de existência do projeto, mais de 2.200 organizações culturais de toda a Europa contribuíram com o acervo da plataforma. A França, através do Instituto Nacional do Audiovisual Francês, enviou 80.000 vídeos do século XX, que exibem as primeiras imagens filmadas nos campos de batalha franceses, no ano de 1914. Além dessas informações, os vídeos incluem conferências e discussões com vários historiadores franceses, entre eles Jean Pierre Vernant, Jacques Le Goff, René Rémond, George Duby, entre outros (ibid, p. 116).

3.3.6 Avaliação das plataformas a partir do modelo de análise

A partir do modelo de análise apresentado na seção introdutória deste documento (tópico “objetivos” e “modelo de análise”), composto por conceitos, dimensões, indicadores e escalas, destaca-se neste subtópico a avaliação das cinco plataformas acima descritas, apontando as suas principais funcionalidades. Para facilitar a visualização das informações e sem se deter numa análise aprofundada sobre cada uma delas, estruturam-se cinco tabelas que priorizam os aspectos mais relevantes de cada uma.

Essa avaliação torna-se oportuna por contribuir para a circunscção do que será discutido na primeira sessão de *focus group*, quando os exemplos das plataformas serão utilizados para estimular os participantes a identificarem os futuros requisitos funcionais do protótipo de plataforma digital colaborativa. A organização das tabelas de 5 a 9 segue a ordem dos exemplos abordados anteriormente.

Tabela 5: Análise do *Museu da Pessoa*

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Escala (Presente/Ausente)		
Plataforma digital	Colaboração	Utilização de <i>blog</i>	Presente (possui <i>blog</i> e <i>microblog</i>)		
		Utilização de <i>wiki</i>	Ausente		
		Utilização de espaço para envio de conteúdo	Presente (secções <i>Conte sua história</i> e <i>Monte sua coleção</i>)		
		Utilização de espaço para opinião	Presente (somente nas redes sociais)		
		Utilização de galeria de imagens	Ausente		
		Utilização de <i>instant messaging</i>	Presente		
		Utilização de nuvem de <i>tags</i>	Presente		
	Requisitos funcionais	Secção de notícias recentes	Presente		
		Galeria de notícias antigas	Presente		
		FAQs	Ausente		
		Editais de fomento à produção audiovisual	Ausente		
		Busca detalhada	Presente		
		Memória cultural	Preservação	Utilização de imagem	Presente
				Utilização de texto	Presente
Utilização de animação	Ausente				
Utilização de áudio	Ausente				
Utilização de vídeo	Presente				
Utilização de outras mídias (3D, etc.)	Ausente				
Envolvimento	Participante	Presente			

Fonte: elaborado pela autora.

Tabela 6: Análise do *Porta Curtas*

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Escala (Presente/Ausente)
Plataforma digital	Colaboração	Utilização de <i>blog</i>	Ausente
		Utilização de <i>wiki</i>	Ausente
		Utilização de espaço para envio de conteúdo	Presente (secção <i>Envie seu curta</i>)
		Utilização de espaço para opinião	Presente (secção <i>Erro ou Sugestões?</i>)
		Utilização de galeria de imagens	Ausente
		Utilização de <i>instant messaging</i>	Ausente
		Utilização de nuvem de <i>tags</i>	Presente
	Requisitos funcionais	Secção de notícias recentes	Presente
		Galeria de notícias antigas	Presente
		FAQs	Presente

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Escala (Presente/Ausente)
		Editais de fomento à produção audiovisual	Presente
		Busca detalhada	Presente
Memória cultural	Preservação	Utilização de imagem	Presente
		Utilização de texto	Presente
		Utilização de animação	Ausente
		Utilização de áudio	Ausente
		Utilização de vídeo	Presente
		Utilização de outras mídias (3D, etc.)	Ausente
	Envolvimento	Participante	Presente

Fonte: elaborado pela autora.

Tabela 7: Análise do *Projeto Cidade Velha*.

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Escala (Presente/Ausente)
Plataforma digital	Colaboração	Utilização de <i>blog</i>	Presente
		Utilização de <i>wiki</i>	Presente
		Utilização de espaço para envio de conteúdo	Presente (seções <i>Blog</i> , <i>Wiki</i> , <i>Galeria de Imagens</i> e <i>Galeria de Vídeos</i>)
		Utilização de espaço para opinião	Presente (secção <i>Deixe-nos uma mensagem</i>)
		Utilização de galeria de imagens	Presente
		Utilização de <i>instant messaging</i>	Ausente
		Utilização de nuvem de <i>tags</i>	Presente
	Requisitos funcionais	Secção de notícias recentes	Presente
		Galeria de notícias antigas	Presente
		FAQs	Ausente
		Editais de fomento à produção audiovisual	Ausente
		Busca detalhada	Presente
Memória cultural	Preservação	Utilização de imagem	Presente
		Utilização de texto	Presente
		Utilização de animação	Ausente
		Utilização de áudio	Ausente
		Utilização de vídeo	Presente
		Utilização de outras mídias (3D, etc.)	Ausente
	Envolvimento	Participante	Presente

Fonte: elaborado pela autora.

Tabela 8: Análise da *Europeana*

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Escala (Presente/Ausente)
Plataforma digital	Colaboração	Utilização de <i>blog</i>	Presente
		Utilização de <i>wiki</i>	Ausente

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Escala (Presente/Ausente)
		Utilização de espaço para envio de conteúdo	Presente (secção <i>Publish your collection with europeana</i>)
		Utilização de espaço para opinião	Ausente (somente nas redes sociais)
		Utilização de galeria de imagens	Presente
		Utilização de <i>instant messaging</i>	Ausente
		Utilização de nuvem de <i>tags</i>	Ausente
	Requisitos funcionais	Secção de notícias recentes	Presente
		Galeria de notícias antigas	Presente
		FAQs	Ausente
		Editais de fomento à produção audiovisual	Ausente
		Busca detalhada	Presente
Memória cultural	Preservação	Utilização de imagem	Presente
		Utilização de texto	Presente
		Utilização de animação	Ausente
		Utilização de áudio	Presente
		Utilização de vídeo	Presente
		Utilização de outras mídias (3D, etc.)	Presente
	Envolvimento	Participante	Presente

Fonte: elaborado pela autora.

Tabela 9: Análise do *Museum of London: Streetmuseum*

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Escala (Presente/Ausente)
Plataforma digital	Colaboração	Utilização de <i>blog</i>	Ausente
		Utilização de <i>wiki</i>	Ausente
		Utilização de espaço para envio de conteúdo	Presente
		Utilização de espaço para opinião	Ausente
		Utilização de galeria de imagens	Presente
		Utilização de <i>instant messaging</i>	Ausente
	Requisitos funcionais	Secção de notícias recentes	Ausente
		Galeria de notícias antigas	Ausente
		FAQs	Ausente
		Editais de fomento à produção audiovisual	Ausente
Memória cultural	Preservação	Busca detalhada	Ausente
		Utilização de imagem	Presente
		Utilização de texto	Presente
		Utilização de animação	Ausente
		Utilização de áudio	Ausente
		Utilização de vídeo	Ausente
	Utilização de outras mídias (3D, etc.)	Presente	
Envolvimento	Participante	Presente	

Fonte: elaborado pela autora.

De forma geral, no conceito **plataforma digital**, dimensão **colaboração**, os indicadores mais comuns são: utilização de espaço para envio de conteúdo, utilização de galeria de imagens e utilização de nuvem de *tags*. Ainda no mesmo conceito, mas na dimensão **requisitos funcionais**, os indicadores mais frequentes são: secção de notícias recentes, galeria de notícias antigas e busca detalhada.

Já no conceito **memória cultural**, dimensão **preservação**, os indicadores mais recorrentes foram: utilização de imagem, utilização de vídeo e utilização de texto.

Tendo em vista os indicadores mais recorrentes, reitera-se que estes foram considerados fundamentais para compor a lista de sugestões de requisitos funcionais do protótipo de plataforma colaborativa, ao lado de outros que não foram tão apelativos nos exemplos selecionados.

3.4 O processo colaborativo no ciberespaço

No âmbito de um grupo, um trabalho colaborativo pode ser influenciado por diversos fatores. Quando bem articulados, esses fatores contribuem para o alcance satisfatório dos objetivos que foram delineados numa etapa inicial. No entanto, parte desse processo colaborativo envolve a postura dos participantes diante do que foi definido conjuntamente, bem como as atividades que lhes são pertinentes. Outrossim, em ambientes *online*, as dinâmicas geradas pelas interfaces podem, ou não, facilitar uma comunicação em benefício da interação, o que é fundamental para estimular a colaboração entre os participantes do grupo.

Semanticamente, “o conceito de colaboração está relacionado com o de contribuição e cooperação, por envolver um trabalho coletivo que visa alcançar um objetivo comum” (Barros, 1994, p. 38). Preece e Shneiderman (2009), no entanto, ao tratar da sucessão de níveis de participação social da maioria dos utilizadores - *reading, contributing, collaborating and leading* (p. 16) - colocam a contribuição em uma etapa anterior à colaboração. Porém, os autores fazem uma ressalva de que nem sempre essa sucessão é perfeita ou completa, e que os utilizadores podem ou não progredir de uma etapa para outra (Figura 10).

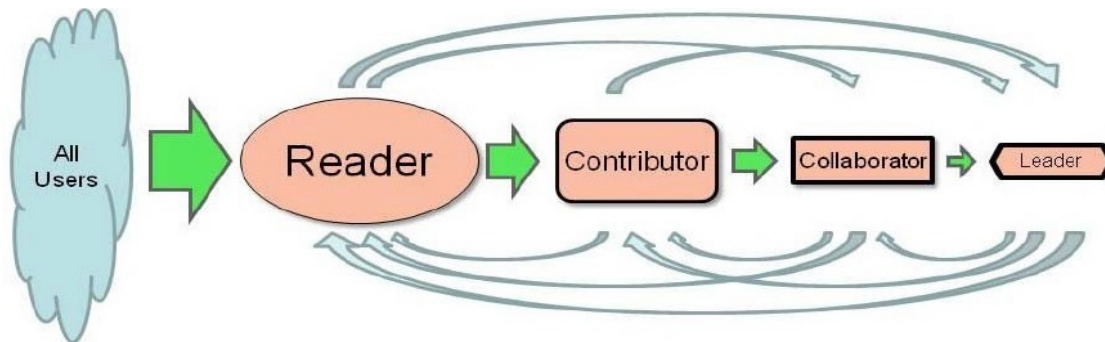


Figura 10: The Reader-to-Leader Framework (Preece & Shneiderman, 2009).

Para Denning e Yaholkovsky (2008), o conceito de colaboração envolve dois ou mais contribuintes que discutem, colaboram e trabalham em conjunto para criar algo ou compartilhar informações. Já para Butler, Joyce e Pike (2008), ao tratarem da participação na mídia social, a contribuição assume um papel individualizado e independente, enquanto que a colaboração pressupõe um trabalho de grupo. Contudo, as contribuições individuais podem trazer benefícios substanciais para todos os participantes, mesmo que não seja diretamente (Preece, 2001).

Logo, quando os sujeitos de um grupo decidem trabalhar juntos com a finalidade de atingir objetivos comuns, a colaboração ocorre ativamente. O auxílio mútuo efetiva-se quando ocorre um envolvimento com a atividade a ser desenvolvida, a responsabilidade é compartilhada e as relações que se estabelecem entre os participantes são, certamente, menos hierárquicas (Bedran & Barbosa, 2016).

Os editores da revista *Wired*, Jeff Howe e Mark Robinson, em junho de 2006, que cunharam o termo *crowdsourcing*. Foi aplicado, *a priori*, como modelo de negócio baseado na *web*, que utiliza as soluções criativas de uma rede distribuída de indivíduos, através de um convite aberto para a apresentação de propostas. Assim, Howe (2006, apud Brabham, 2008) conceitua o termo como:

Simply defined, crowdsourcing represents the act of a company or institution taking a function once performed by employees and outsourcing it to an undefined (and generally large) network of people in the form of an open call. This can take the form of peer-production (when the job is performed collaboratively), but is also often undertaken by sole individuals. The crucial prerequisite is the use of the open call format and the large network of potential laborers (Howe, 2006, p. 5 apud Brabham, 2008, p. 76).

Brabham (2013) complementa que, além de ser um novo arranjo para fazer um trabalho, *crowdsourcing* é também um fenômeno que, dentro das condições adequadas, grupos de pessoas podem desempenhar atividades individuais, trazer novas ideias para

solucionar problemas internos e trabalhar juntas, mesmo que dispersas geograficamente. O resultado é a produção de políticas e projetos que sejam agradáveis para uma maioria significativa.

Já Bedran e Barbosa (2016), apesar de aplicarem o conceito no contexto da formação de professores, a partir da relação entre professores e alunos, atividades e, também, do conhecimento (co)construído, identificam a colaboração como:

[...] processo de interação social, que se fundamenta em uma perspectiva sociocultural, e tem como fundamento a (co)construção e a (trans)formação de conhecimento, por todos os membros engajados nessa prática, por meio do desenvolvimento de atividades, que tornam-se meio e fim, uma vez que representam tarefas, resolução de problemas e/ou alcance de objetivos diversos e semelhantes que são definidos e realizados por todos os envolvidos em um processo de influências e contribuições múltiplas (Bedran & Barbosa, 2016, p. 100).

Para Surowiecki (2004, p. 19), a *web* oferece a tecnologia perfeita capaz de agregar milhões de sujeitos díspares, com ideias independentes, da mesma forma como os mercados e os sistemas de votação inteligentes fazem, sem os perigos da comunicação demasiada e do compromisso. Tal fenômeno é denominado por ele de *sabedoria das massas*, pois a agregação da informação é feita em grupos, o que resulta em melhores tomadas de decisão do que aquelas pensadas individualmente. Essa noção defendida por Surowiecki tem raízes no conceito de inteligência coletiva, desenvolvido por Lévy (1997), onde a interação e a colaboração entre os agentes em comunicação propiciam um tipo de inteligência compartilhada.

It has become impossible to restrict knowledge and its movement to castes of specialists... Our living knowledge, skills, and abilities are in the process of being recognized as the primary source of all other wealth. What then will our new communication tools be used for? The most socially useful goal will no doubt be to supply ourselves with the instruments for sharing our mental abilities in the construction of collective intellect of imagination (Lévy, 1997, p. 9).

No processo comunicacional, com a introdução de novos suportes midiáticos e recursos, tanto a contribuição quanto a colaboração, que se concretizam por meio de plataformas digitais, “conforma[m] novos espaços culturais, sendo capaz[es] de alterar as interações sociais e a estrutura social em geral” (Santaella & Noth, 2005, p. 11). Por isso, um fator essencial neste processo é o desenvolvimento de uma base comum, ou seja, de uma compreensão mútua entre os sujeitos, além do compartilhamento de crenças e parâmetros (Convertino et al., 2008).

Para Tapscott e Williams (2007), “enquanto a velha *web* era construída por *sites*, cliques e *chats*, a nova *web* é composta de comunidades, participação e *peering*” (p. 30). Logo,

Ninguém gasta mais tempo com a internet do tipo ‘publique e navegue’. Cada vez mais as pessoas preferem participar de uma nova geração de comunidades fabricadas por usuários nas quais esses mesmos usuários interagem e criam junto com seus colaboradores [...]. A *web* não significa mais navegar ociosamente e ler, escutar ou assistir passivamente. Significa produzir por *peering*: compartilhar, socializar, colaborar e, acima de tudo, criar no âmbito de comunidades livremente conectadas (*ibid*, pp. 53-62).

Logo, a partir do que é comum, torna-se plausível a facilidade da comunicação e a efetivação do ato de contribuir e colaborar, como, por exemplo, no caso do documentário norte-americano *Life in a Day*, composto por imagens filmadas dentro das 24 horas do dia 24 de julho de 2010 e enviadas ao *YouTube* por pessoas comuns e de todo o mundo: no total, foram 192 países participantes, da Austrália à Zâmbia.

Assim, enquanto colaboradores, os utilizadores tornam-se legitimamente coautores de um dado processo colaborativo ou de *crowdsourcing*. De acordo com Lipovetsky e Serroy (2009), as “inovações tecnológicas permitiram explorar de uma nova maneira os recursos da interatividade digital, de modo que o público não [seja] mais apenas testemunha, mas ‘coautor’ da obra” (p. 288). Assim, a coautoria é uma abordagem importante ao se conceituar um processo de criação a partir da colaboração.

Contudo, não há somente a coautoria como fator que caracteriza o processo colaborativo, já que a descentralização de funções e papéis, entre indivíduos e organizações (que estão vinculados informalmente e por motivações diferentes) também fazem parte de atividades deste gênero. Logo, tem-se a projeção de um espaço de igualdade que possibilita a todos os envolvidos a exposição e o debate das suas ideias, além da partilha de suas experiências, conhecimentos e desejos.

Da mesma forma como na criação coletiva, o processo colaborativo também se desenvolve de maneira mais eficiente a partir do trabalho em equipe. Assim, a partir do que foi referido, coloca-se a colaboração - ou *crowdsourcing* - como um conceito-chave para o desenvolvimento desta investigação, especialmente no que tange à concepção do protótipo de plataforma digital aqui proposto. Mais do que ser um meio entre as mensagens e as pessoas, a intenção é que o processo colaborativo na plataforma seja um modo criativo e que efetive a interatividade entre os seus potenciais utilizadores.

Portanto, tomando-se como base os conceitos até aqui trabalhados – informação, memória cultural, plataforma digital e colaboração -, segue-se para o quarto capítulo deste documento, que tratará de um ponto crucial para o processo de elaboração/concepção, avaliação e validação do protótipo de plataforma digital do Festival *Guarnicê* de Cinema: o modelo conceptual para organização e registro de informação relacionada aos festivais de cinema. Neste capítulo também é reservado um espaço para uma breve contextualização histórica sobre o cinema no Maranhão e o surgimento do Festival *Guarnicê*, propriamente dito.

CAPÍTULO 4. MODELO CONCEPTUAL PARA ORGANIZAÇÃO E REGISTRO DE INFORMAÇÃO RELACIONADA AOS FESTIVAIS DE CINEMA

Não só o mago ou o engenheiro, etc., mas também o sacerdote, o filósofo ou o político, constroem modelos e vão sendo a pouco e pouco uma dada religião, filosofia, ideologia, que estabelece a família dos modelos admissíveis (Geymonat, Giuseppe, Giorello & Giulio, 1992, p. 188).

Este capítulo se ocupa de uma etapa primordial ao desenvolvimento desta investigação e a qual é indispensável para subsidiar a concepção do protótipo de plataforma digital colaborativa aqui proposta: a elaboração de um modelo conceptual destinado à organização e registro de informação para festivais de cinema. Porém, antes de adentrar nos pressupostos teóricos que suportaram a elaboração do referido modelo e na forma como ele se estruturou, ressalta-se o cenário do objeto de estudo, que é importante para compreender o porquê da escolha do Festival *Guarnicê* de Cinema enquanto ponto de partida desta investigação.

4.1 Cenário da pesquisa

O estado do Maranhão (Figura 11) está localizado na Região Nordeste do Brasil e é conhecido pelas suas riquezas naturais, manifestações culturais, peculiaridade da culinária e musicalidade. Além disso, é um estado que tem se destacado pela sua produção audiovisual, que se traduz em algumas iniciativas de fomento, de consumo e de distribuição.



Figura 11: Estado do Maranhão em destaque no mapa do Brasil. Fonte: Google.

Uma dessas iniciativas, cronologicamente a mais antiga do estado e a quarta mais antiga do Brasil (além de ser o segundo maior festival universitário do país), é o Festival Guarnicê¹³ de Cinema. Foi criado em 1977, com o nome de Jornada Maranhense de Super 8, e é promovido pelo Departamento de Assuntos Culturais da Universidade Federal do Maranhão (DAC/UFMA). Durante sua realização, o festival apresenta um panorama da produção audiovisual brasileira, exibindo vídeos de curta, média e longametragens de todo o Brasil, nos formatos 8mm, 16mm e 35mm, em mostras informativas e competitivas.

Além de ter na imagem seu principal ingrediente, o festival é uma forma de revelar para o Brasil e para o mundo não somente novos talentos, mas a própria cultura maranhense, peculiarmente rica e diversificada. Realizado há 40 anos, o *Guarnicê* (como popularmente ficou conhecido) sempre contou com a participação massiva e representativa de artistas de todas as regiões do Brasil e de outros países que também falam o português. Por isso, muito mais que um festival de cinema, a importância do *Guarnicê* para o Maranhão e para o Brasil reside no incentivo à realização de vídeos de curta e média duração, fomentando o aparecimento de novos cineastas e documentaristas, e promovendo o intercâmbio cultural com países ibero-americanos e de língua portuguesa.

Contudo, os registros em torno do Festival, tanto de conteúdo filmográfico quanto de informações sobre as edições (premiações, programações, vídeos concorrentes, quantidade de inscrições, etc.), não foram armazenados de forma adequada, resultando na sua deterioração e/ou completa destruição. Conseqüentemente, observou-se que iniciativas como a criação de um *site* para cada edição também comprometia esse registro e a organização da informação, já que, atualmente, os dados estão dispersos em vários ambientes digitais.

Diante desse contexto, surgiu a intenção em se investigar o cenário da produção audiovisual na cidade de São Luís (Maranhão, Brasil) e propor uma solução para o registro e organização da memória cultural do Festival *Guarnicê* de Cinema. Esta solução, por sua vez, é subsidiada por meio de um modelo conceptual, elaborado a partir do desenvolvimento de *focus groups*, os quais se concretizaram em duas etapas,

¹³ *Guarnicê* é uma palavra que faz referência à manifestação folclórica do bumba-meu-boi, no Maranhão. Ela corresponde ao momento de preparação, em que os brincantes se reúnem em torno da fogueira onde esquentam os seus tambores e pandeirões, cantando a toada que anuncia a chegada do Boi. No festival, simbolicamente encarna o espírito cultural da terra e sintetiza o vigor de suas tradições.

já citadas no início deste trabalho, e que serão esmiuçadas no quinto capítulo deste documento.

O modelo conceptual tem o foco de nortear não somente a concepção do protótipo para o festival aqui estudado, mas também de ser um instrumento de base para a criação de qualquer plataforma que se destine a preservar a memória cultural de festivais de cinema e produção audiovisual espalhados por outras geografias. Assim, antes de tratar da sua elaboração, bem como de suas diretrizes, apresenta-se um panorama histórico em torno do exemplo real e concreto utilizado neste estudo, o qual inclui um breve relato sobre o cinema no Maranhão, o surgimento do Festival *Guarnicê* e suas primeiras edições, além das ações que atualmente são colocadas em prática para a preservação da memória do Festival.

4.2 O cinema no Maranhão: uma breve contextualização histórica

Historicamente, pesquisas realizadas em torno da memória do Festival *Guarnicê* de Cinema apontam que as realizações cinematográficas no Maranhão têm seus primeiros passos por volta do ano de 1911, quando foi documentado em película o “Transporte dos Restos Mortais de João Lisboa e a Festa de São Benedito” (Carvalho, 2002, s/p). Posteriormente, na década de quarenta, um cineasta amador, chamado Murilo Viana, realizou um documentário sobre a Fábrica de Cola Jesus, as paradas militares, aspectos da cidade de São Luís e a visita de Eurico Gaspar Dutra, então presidente do Brasil, na capital ludovicense. Já na década de cinquenta, em Pinheiro (MA), um filme foi produzido por uma congregação religiosa de italianos, mas sem qualquer registro sobre o seu título.

Mais à frente, em 1960, houve alguns filmes realizados no Maranhão, não correspondendo a uma produção local, como é o caso do filme *Maranhão 66*¹⁴ (1966), realizado pelo diretor baiano Glauber Rocha. Contudo, nessa época, não houve uma produção significativa de filmes, concretizando-se apenas um movimento cinematográfico que “envolveu pessoas que produziam filmes isoladamente, com conotação especificamente documental, registrando eventos de valor sentimental, como cenas de famílias e fatos históricos” (Carvalho, 2002, s/p).

¹⁴ *Maranhão 66* é um documentário de curta-metragem, em preto e branco, com dez minutos de duração, produzido em 1966 a pedido do então governador eleito, José Sarney. O documentário retrata a cerimônia da posse do político, a qual ocorreu dois anos depois do golpe militar de 1964. A posse de Sarney, em 1966, marcava o início do domínio político de sua família no Maranhão, interrompido somente em 2007, com a posse do governador Jackson Lago.

Somente na década de setenta, as produções de filmes no Maranhão se tornaram mais significativas, especialmente com a atuação do fotógrafo e cineasta José Murilo de Moraes dos Santos e do cineasta e professor de Comunicação Social Euclides Moreira Neto. Outra razão que fez da década de setenta um período frutífero para o cinema no Maranhão foi a criação, em 29 de outubro de 1972, do Laboratório de Expressões Artísticas (Laborarte), que, na altura, era constituído por grupos de pessoas que se identificavam com diversas linguagens artísticas, entre elas: teatro, dança, fotografia, cinema, artes plásticas, música e literatura (Pinheiro et al., 2008).

São dessa época, documentários sobre a Festa do Divino Espírito Santo, da cidade de Alcântara (MA), danças folclóricas, como: a Dança do Lili, de Buriti Bravo (MA), Bumba-meu-boi e Dança do Pela Porco da cidade de Rosário (MA), como também filmes de ficção baseados em peças teatrais e outros produzidos especialmente para o cinema, como: *Um Boêmio no Céu*, *Adão e Eva*, *Maré Memória* e outros (Carvalho, 2002, s/p).

O objetivo principal era transformar o cinema amador no Maranhão em um cinema de experimentos com linguagens e expressão, como um laboratório cinematográfico onde as imagens documentadas serviriam de ferramenta para trabalhar o resgate das danças populares no Estado. Porém, os cineastas maranhenses encontravam muitas dificuldades para concretizar a realização de filmes. Além da ausência de uma equipe que trabalhasse na produção do filme, faltavam equipamentos e laboratórios especializados na área.

Ainda na década de setenta, mais precisamente em abril de 1975, o professor universitário e ex-padre Mário Cella, com o apoio da Coordenação de Extensão e Assuntos Comunitários (CEAC), fundou o Cineclube Universitário, que depois passou a se chamar Uirá (Carvalho, 2002; Pinheiro et al., 2008). A partir do cineclube, outros grupos começaram a se organizar para fazer cinema.

Esse período de efervescência da cinematografia maranhense possibilitou o surgimento de duas correntes de produção audiovisual: a primeira voltada para as propostas da UFMA (na época da censura), representada pelo Cineclube Uirá, abordando temas leves que não suscitavam questionamentos; a segunda estava preocupada com a abordagem de temáticas sociais, políticas, econômicas e culturais, onde se destacaram dois grupos organizados de cinema: Virilha Filmes e o Urubu Filmes (Carvalho, 2002, s/p).

Mas foi com o documentário em super-8mm intitulado *Os Pregoeiros de São Luís* (1975)¹⁵, cuja responsabilidade da produção ficou a cargo do Cineclube Universitário, que a Universidade recebeu o estímulo para promover cursos e seminários sobre cinema.

Durante muito tempo esse meu trabalho se manteve como único, não havia outras produções. Foi o primeiro trabalho que se encaixou nesse movimento chamado super 8, o primeiro trabalho maranhense aconteceu se enquadrando perfeitamente, e sendo premiado, e sendo referência, foi esse filminho chamado *Os Pregoeiros de São Luís* (Santos, 2006, p. 5 *apud* Pinheiro et al., 2008, p. 6).

Foi assim que no ano seguinte, em 1976, o cineclube realizou o primeiro curso de cinema, o qual foi ministrado pelo fotógrafo e cineasta Fernando Duarte. Nesse mesmo ano, Euclides Moreira Neto produziu o filme *Poluição ou vida* e Murilo Santos, *Zangaria*, ambos para concorrerem ao concurso de filme em super-8, promovido pelo Instituto de Recursos Naturais (IRN), que foi extinto antes da realização do evento (Carvalho, 2002, s/p).

Considerando um caráter de classificação, todas essas produções se inserem em práticas cinematográficas que apontam para um cinema de bordas ou periférico, como atesta Ferreira (1989-1990):

Fica numa faixa de transição entre uns e outros, entre as culturas populares (reconhecidas como folclore) e a daqueles que detêm maior atualização e prestígio, uma produção que se dirige, por exemplo, a públicos populares de vários tipos, inclusive àqueles das periferias urbanas (as ditas culturas de massa) (Ferreira, 1989-1990, p. 173).

Assim, os produtos que mais tarde foram/são exibidos pelas jornadas e pelo Festival *Guamicê* enquadram-se sob um contrato periférico, que mesmo não sendo, de certa forma, um cinema de periferia, nos moldes como o termo é usado atualmente, estão à margem dos modos tradicionais de realização e circulação. São comumente produzidos por realizadores/produtores autodidatas, moradores da cidade de São Luís/MA ou de arredores das grandes capitais. Conseqüentemente, o público consumidor desses produtos é bastante específico, até pelo fato de que a maioria dos vídeos retrata histórias adaptadas à região, ao modo de vida e ao imaginário popular.

¹⁵ *Os Pregoeiros de São Luís* retratam a atividade dos vendedores ambulantes nas ruas da capital maranhense. A equipe de produção do filme era composta por José Pereira Silva Filho (argumento); Murilo Santos (direção) e Josias Sobrinho (trilha sonora). O filme obteve o 10º lugar na classificação do III Festival Nacional de Cinema (FENACA), realizado na cidade de Aracaju (SE), em 1975, além das menções honrosas de melhor trilha sonora (atribuída a Josias Sobrinho) e melhor direção (José Murilo Santos) e também premiação em moeda corrente.

4.3 As jornadas e o Festival *Guarnicê* de Cinema

Em consequência do sucesso que o documentário *Os Pregoeiros de São Luís* alcançou, especialmente após várias premiações em festivais de cinema, incluindo o III Festival Nacional de Cinema (FENACA), o Cineclube Uirá decidiu promover as Jornadas Maranhenses de Super 8mm, em 1977, instituídas pela Universidade Federal do Maranhão. Segundo Carvalho (2002, s/p), através das jornadas, “alguns cineastas [...] expressaram as suas ideologias, tendo o super-8 como instrumento disseminador da realidade da época”.

A primeira Jornada foi realizada exatamente nos dias 24 e 25 de setembro de 1977, com a inscrição de, aproximadamente, 23 filmes, sendo apresentados dezoito durante a jornada. Todos os filmes foram produzidos na bitola super-8mm. Da premiação, apenas seis filmes obtiveram destaque, sendo três com as primeiras colocações e os outros três premiados com menção honrosa. A Figura 12 mostra a capa do catálogo produzido para essa primeira Jornada.

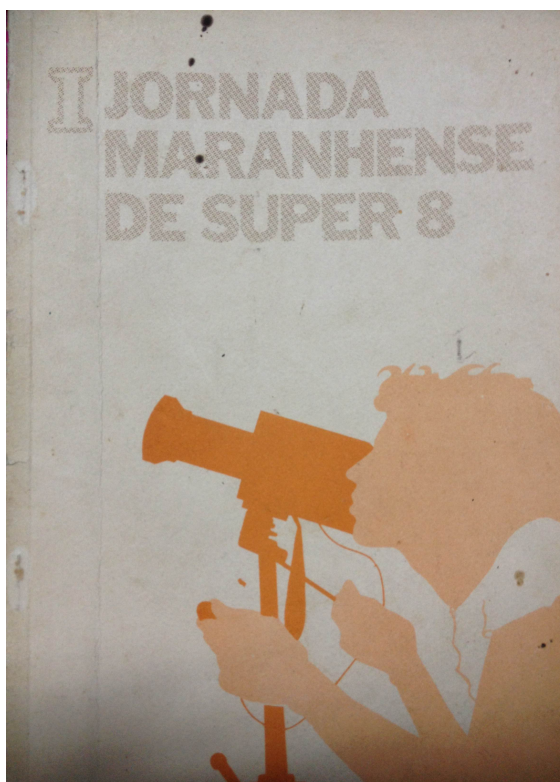


Figura 12: Capa do catálogo da I Jornada Maranhense de Super-8. Fonte: Acervo do Festival *Guarnicê* de Cinema.

O ano de 1977 também se tornou significativo por ter marcado o crescimento da produção de filmes no Maranhão. Neste rol, estão *Haleluia*, de Ivan Sarney, e *Fábricas*,

de Luís Carlos Cintra. Depois, no ano seguinte, em 1978, a II Jornada Maranhense de Super-8mm passou a ser promovida em âmbito regional, estimulando cineastas de outras cidades do Nordeste a participarem do evento com suas produções.

Por ter sido uma década de fortes repressões políticas, de censuras e autoritarismo por conta do regime militar, os filmes de cunho político-social ocuparam o espaço das produções que tinham um caráter mais científico. O próprio formato super-8mm possibilitava esta mudança, especialmente por ter um custo mais baixo em relação às bitolas profissionais de cinema (35mm e 16mm) e à sua qualidade em relação ao 8mm tradicional, facilitando essas produções de protesto, que abordavam questões sociais, culturais e religiosas. A Figura 13 traz exemplos de bitolas utilizadas em uma das edições das jornadas.



Figura 13: Exemplos de bitolas de filmes cinematográficos. Fonte: Acervo do Festival *Guarnicê* de Cinema.

O documentário *A Ilha Rebelde*¹⁶, de Euclides Moreira Neto, é uma destas produções de cunho político-social, que retrata os momentos de tensão e os choques violentos que ocorreram durante a greve em favor do direito à meia passagem na cidade de São Luís, em setembro de 1979. Sobre isso, o próprio diretor comenta:

¹⁶ Documentário de 30 minutos sobre a greve pela meia passagem (meio bilhete em português de Portugal) em São Luís, Maranhão, em setembro de 1979. Apesar de ter sido uma produção em conjunto, seu maior crédito é destinado ao diretor Euclides Moreira Neto.

Era um movimento de reivindicação dos estudantes do 2º grau e que ganhou uma proporção muito grande quando a passeata foi barrada pela polícia estadual da época. Como nós participávamos do cine clube e tínhamos uma preocupação muito grande em fazer filmes documentários, a gente viu naquele ato um momento que deveria ser documentado (Moreira Neto, 2006, p. 1 *apud* Pinheiro et al., 2008, p. 14).

Dentro desse cenário de protestos políticos e sociais, em 1980, mais precisamente a partir da quarta Jornada Maranhense, o evento passou a ser de âmbito nacional. Conseqüentemente, o nome mudou para Jornada Nacional de Cinema no Maranhão. Depois, em 1985, a Jornada foi interrompida por falta de incentivos financeiros e apoio por parte das autoridades competentes, sendo retomada no ano seguinte, tendo à frente a Professora Nerine Lobão, pertencente ao Departamento de Assuntos Culturais (DAC) da UFMA e o professor e diretor de cinema Euclides Moreira Neto (Carvalho, 2002, s/p). A retomada trouxe também uma nova denominação para o evento, que passou a se chamar Jornada de Cinema e Vídeo no Maranhão. Essa edição trouxe “a introdução definitiva do videocassete; a restrição da amostra para filmes nas bitolas 16mm e 35mm, excluindo o super-8mm, que já estava em declínio; e a inclusão de uma mostra itinerante dos filmes premiados no festival” (Carvalho, 2002, s/p).

Finalmente, durante a 13ª edição, em 1990, a Jornada passou a se chamar Festival Guarnicê de Cinema, denominação que recebe até hoje, fazendo uma referência ao momento de preparação dos brincantes para a apresentação folclórica do bumba-meu-boi com a palavra *guarnicê*, conforme mostrado na Figura 14.



Figura 14: Brincantes do grupo Cupuaçu “guarnicendo” com o aquecimento do couro dos tambores. Fonte: Google.

Atualmente, na tentativa de recuperar os catálogos do festival e de digitalizar o acervo de mais de três décadas de produção audiovisual no Brasil, exibido nas edições do Guarnicê, alunos, colaboradores e professores da UFMA têm trabalhado no projeto Memória Guarnicê. O projeto compreende a execução de suas atividades em quatro etapas: a primeira, já executada, recuperou todos os catálogos do Festival. A segunda etapa, também já executada, catalogou todos os filmes em VHS, conforme apresentado na Figura 15:



Figura 15: Estagiários do Projeto Memória *Guarnicê* durante procedimentos de catalogação de processos. Fonte: Acervo Centro de Memória.

A terceira compreendeu a criação de uma cinemateca, que visa motivar a pesquisa e a produção de filmes. Por fim, a quarta etapa, ainda em andamento, prevê a disponibilização do acervo na grade de programação da TV UFMA por meio do programa *Sessão Guarnicê*.

Quanto à cinemateca, esta foi inaugurada no dia 6 de junho de 2016, pelo Departamento de Assuntos Culturais/Proexce (DAC) da UFMA, em decorrência da 39ª edição do Festival Guarnicê de Cinema. Está localizada na sede do DAC, na Rua Humberto de Campos, 174, centro histórico de São Luís (Maranhão) e funciona como um museu, com componentes cinematográficos, biblioteca especializada em cinema e cabines de pesquisa para acesso ao acervo fílmico, que correspondem ao material de mais de três décadas do Festival.

De acordo com o coordenador da Cinemateca, Prof. Gersino dos Santos, a Cinemateca (Figura 16) é um espaço inédito de pesquisa, documentação, formação e difusão do cinema brasileiro, em especial, o maranhense: “Filmes, livros, periódicos, catálogos, todo esse material será disponibilizado para consultas e visitas do público em geral” (Santos, 2016, *online*). Assim como as outras etapas do projeto Memória Guarnicê, a Cinemateca Guarnicê recebeu financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa e Desenvolvimento Científico do Maranhão (Fapema).



Figura 16: O projetorista Guterres Filho exibindo maquinário utilizado nas primeiras edições do Festival *Guarnicê*, durante inauguração da Cinemateca. Fonte: Acervo Festival *Guarnicê*.

Para que o visitante da Cinemateca tenha acesso ao acervo fílmico para fins de pesquisa, é necessário que ele faça um cadastro simples no próprio local. Após o cadastro, ele poderá assistir aos filmes catalogados, em cabines individuais, sem a possibilidade de fazer *download*. Além disso, o visitante também poderá solicitar o empréstimo de livros que estão disponíveis no acervo bibliográfico da Cinemateca (Figura 17).



Figura 17: Acervo bibliográfico e material, disponível na Cinemateca *Guarnicê*. Fonte: Acervo Festival *Guarnicê*.

Segundo o diretor da TV UFMA, Prof. Silvano Bezerra, “tanto a Cinemateca *Guarnicê* quanto o Sessão *Guarnicê*¹⁷ encerram um ciclo de projetos que teve o objetivo maior de preservar a história de um dos mais antigos festivais de cinema do Brasil” (Bezerra, 2016, *online*). A partir da catalogação feita pelos investigadores do projeto, o conjunto de obras audiovisuais compreende aproximadamente quatro mil filmes maranhenses e de outros estados. Ao todo foram catalogados 15 lotes em VHS, cada lote contendo 100 filmes.

4.4 Modelo conceptual: definição e elaboração

A elaboração de modelos conceptuais dentro das Ciências da Informação e Comunicação (CIC) tem se tornado uma prática mais comum, sobretudo pela sua relação estreita com a teorização e pela influência da prototipagem. Nesta investigação, a criação de um modelo conceptual destinado à organização de informações e preservação da memória de eventos culturais, especialmente aqueles relacionados à produção audiovisual e cinematográfica, como os festivais de cinema, se efetivou após a realização do primeiro *focus group*¹⁸, com os intervenientes selecionados do Festival *Guarnicê* de Cinema, e se aprimorou ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

¹⁷ Série documental para a televisão que conta a história dos primeiros anos do Festival *Guarnicê*.

¹⁸ O detalhamento da realização dos *focus groups* é feito no capítulo 5 deste documento.

Mas, antes dessa efetivação, intensificou-se um estudo em torno de alguns modelos inscritos no âmbito da Ciência da Informação (CI) trans e interdisciplinar¹⁹, o que comprovou a necessidade de encontrar uma teoria que fundamentasse o modelo aqui proposto (Tabela 10). São eles: Modelo de Tom Wilson, Modelo de Dervin e Modelo de Krikelas (Silva, 2010).

Tabela 10: Descrição dos modelos em CI estudados.

Modelos em CI trans e interdisciplinar	
Modelo de Tom Wilson	Incide sobre a caracterização da conduta de busca de informação por parte de um indivíduo, que age em consequência da percepção de uma necessidade de informação. As necessidades de informação não são consideradas uma necessidade primária e sim uma necessidade secundária, motivada por outras necessidades mais básicas.
Modelo de Dervin (Teoria do Sense-Making)	Parte da ideia de descontinuidade, concebendo a informação como aquele sentido ou significado criado num determinado momento (tempo-espaco) por um ou mais seres humanos. Uma situação de necessidade de informação será aquela em que desaparece o sentido interno e a pessoa tem de criar um novo sentido. A informação é interpretada como algo construído pelo usuário, ou seja, ela não existe sem que antes tenha sido interpretada e assimilada como resposta a uma situação vital.
Modelo de Krikelas	No processo de busca se encontra, em primeiro lugar, a difusão ou disseminação e a recolha de informação. Os indivíduos são, em simultâneo, receptores e disseminadores de informação. As necessidades de informação emergem sempre como consequência de algum acontecimento ocorrido no ambiente do indivíduo. Os resultados da recolha de informação são armazenados na memória, ou em algum meio físico, como podem ser os ficheiros pessoais.

Fonte: Silva (2010).

O Modelo eLit.pt foi outro exemplo que contribuiu para a elaboração do modelo conceptual aqui proposto, sobretudo pelos elementos dispostos na sua estruturação e pela indicação das referências contextuais que devem ser observadas ao se conceber um modelo dessa natureza. Resultado do projeto de investigação *A literacia informacional no espaço europeu do ensino superior: estudo das competências da informação em Portugal (eLit.pt)*, o modelo propõe um olhar para a literacia

¹⁹ Segundo Silva (2006), é “uma ciência social que investiga os problemas, temas e casos relacionados com o fenómeno info-comunicacional perceptível e cognoscível através da confirmação ou não das propriedades inerentes à gênese do fluxo, organização e comportamento informacionais (origem, colecta, organização, armazenamento, recuperação, interpretação, transmissão, transformação e utilização da informação)” (Silva, 2006, p. 141).

informacional, tendo em conta “a moda explosiva e a variedade de literacias que a literatura exhibe” (Azevedo & Sardinha, 2009, pp. 1-34 apud Silva, 2010, p. 43). Em sentido amplo, o contexto escolhido para a investigação foi o escolar, envolvendo alunos de várias escolas secundárias, universidades e institutos politécnicos de Portugal.

Assim, partindo-se de uma nova visão e diante dos desafios tecnológicos que confrontam a gestão da informação, é fundamental perceber a sua articulação com as tecnologias de informação e comunicação (TIC). Diante disso, assim como os demais modelos acima, o modelo desta pesquisa está vinculado à Teoria Geral dos Sistemas, de Ludwig von Bertalanffy, adaptado ao fenômeno info-comunicacional (Silva, 2010).

Originalmente, segundo Hammond (2003), a Teoria Geral dos Sistemas nasceu a partir do desenvolvimento de um quadro teórico mais abrangente e holístico em biologia, embora sua associação com o desenvolvimento tecnologicamente orientado por ideias de sistemas contribuiu, muitas vezes, para a sua má interpretação, particularmente quanto às suas implicações para a compreensão dos sistemas sociais. Em complemento:

Most importantly, Bertalanffy saw the system view as an alternative to the reductionist methodology and mechanistic values of the industrial revolution. In contrast, he saw the system perspective, with its emphasis on relationship, as the basis of a new scientific paradigm that offered both science and humankind something better (Hammond, 2003, p. 105).

Desde o início do projeto, foi identificada a inevitabilidade de se elaborar um modelo conceitual, tendo em vista que, além de investigar a problemática em torno do Festival *Guarnicê* de Cinema, o objetivo era explorar esse cenário, traçar um diagnóstico possível e desenhar um plano de intervenção que beneficiasse os eventos culturais como um todo. Por isso, através da definição de requisitos funcionais, elencados pelos participantes para o protótipo de plataforma colaborativa do Festival *Guarnicê*, e genéricos, selecionados pela investigadora e equipa de desenvolvimento, tornou-se possível analisar as necessidades e conceber soluções para a problemática em questão. Até a avaliação e validação do protótipo, as atividades ocorreram conforme o esquema ilustrado pela Figura 18:

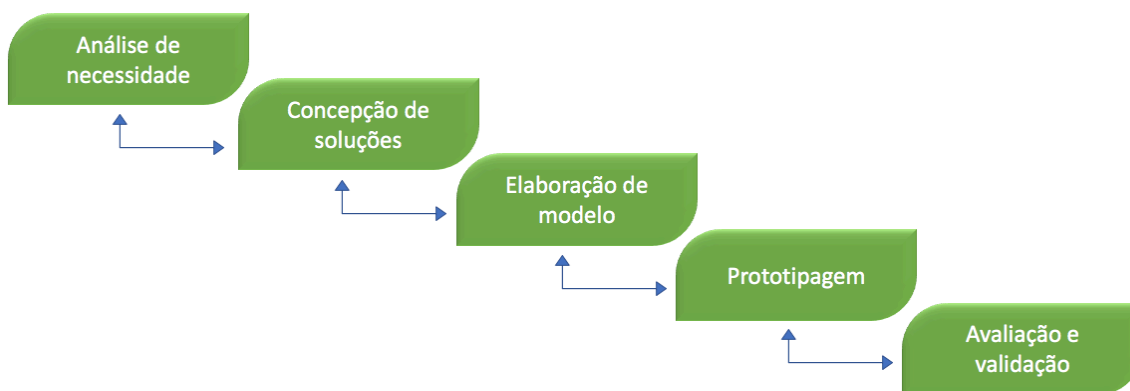


Figura 18: Esquema de ações da pesquisa. Fonte: elaborado pela autora.

Em nível geral, considerando os conceitos operatórios do Modelo eLit.pt, temos como **meio ambiente** a cidade de São Luís, Maranhão (Brasil), que se inscreve numa realidade cultural, social, econômica e política que não prioriza a preservação de acervos, a organização de informações, o registro da memória cultural. Os festivais de cinema e de produção audiovisual, inseridos nesse ambiente, têm uma forte tendência para a não sistematização da informação e, conseqüentemente, da memória, o que dificulta a busca e, até mesmo, o acesso ao conteúdo.

Há ainda outros dois conceitos operatórios que são oportunos para a estruturação de um modelo conceptual: o **contexto** e a **situação**. O primeiro, segundo Silva (2010), é a unidade agregadora de elementos materiais (um edifício, uma sala, um escritório), tecnológicos (mobiliário, material de escritório, computadores com ou sem ligação à internet) e simbólicos (as funções desempenhadas pelas pessoas ou atores sociais). O segundo corresponde ao “estado circunstancial, temporário, de duração mais ou menos reduzida e contínua, que dá historicidade à ação info-comunicacional” (Silva, 2010, p. 47).

No caso do Festival *Guarnicê*, a sede do Departamento de Assuntos Culturais da UFMA (DAC), setor responsável pela organização e realização do Festival, é atualmente um edifício no Centro Histórico de São Luís, localizado na Rua Humberto de Campos, 174. Segundo o interlocutor F, durante a segunda sessão de *focus group*, afirmou que o prédio possui acesso restrito a internet, em particular por conta da velocidade e do sinal deficientes. A equipe que trabalha no evento é composta por, aproximadamente, oito profissionais, entre jornalistas, administradores, projecionista, técnicos em audiovisual.

Esses conceitos operatórios intervêm decisivamente na elaboração de modelos agregados à área da Ciência da Informação, ou mais amplamente na Ciência da Informação e Comunicação, considerando problemas e situações que envolvem a organização da informação e o registro da memória. Conseqüentemente, o modelo conceptual aqui apresentado incide no modo como essa informação e/ou memória pode ser produzida, gerida e representada, a partir de um meio ambiente, contexto e situação concreta, a exemplo dos eventos culturais ligados à produção audiovisual e cinematográfica.

Por ser um modelo que diagnostica e orienta uma intervenção mais aplicativa, ele foi estruturado dentro de três grandes áreas que envolvem o objeto estudado, a saber: produção, organização e representação da informação e memória. Abaixo, a Figura 19 ilustra o modelo conceptual elaborado.

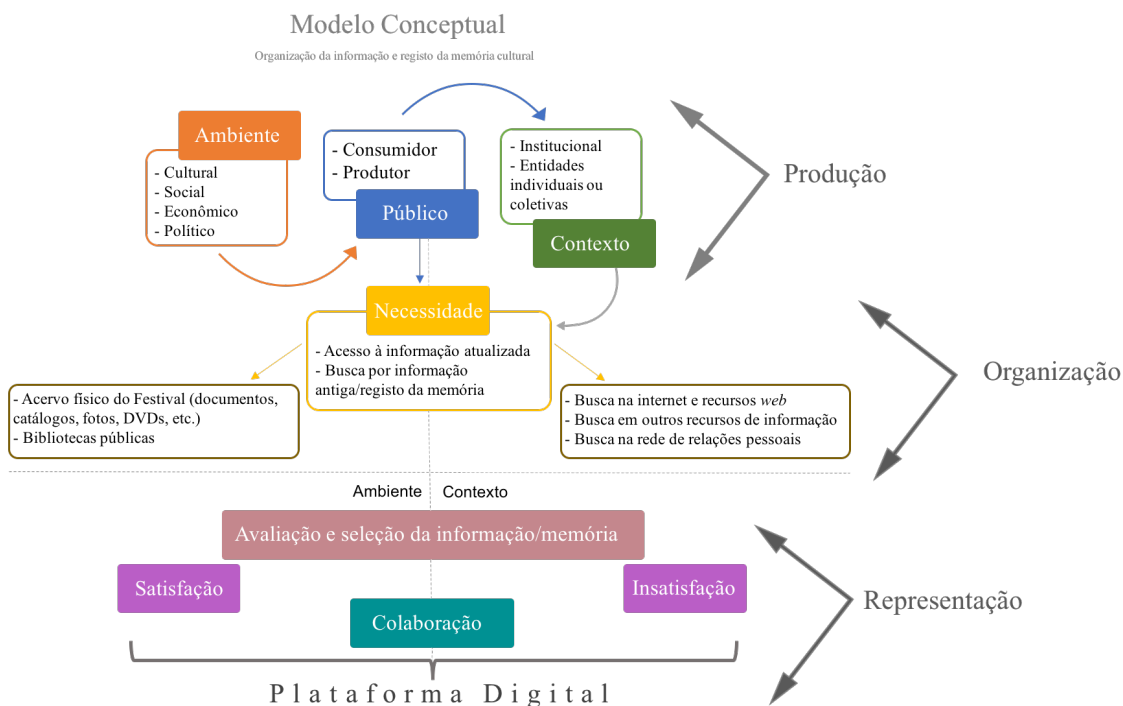


Figura 19: Modelo conceptual para organização da informação e registro da memória cultural de eventos culturais. Fonte: elaborado pela autora.

O público, quer como consumidor, quer como produtor, está condicionado ao meio ambiente em que está inserido, movendo-se por suas necessidades e pela busca em supri-las. Tais necessidades, por sua vez, estão atreladas a esse contexto mutável. Ao mover-se, o público age infocomunicacionalmente, já que ele “busca e acede à informação que necessita, mostra, de seguida, se avalia e escolhe criticamente a informação encontrada para o(s) uso(s) imediatos e contextuais” (Silva, 2010, p. 52).

No modelo conceptual, é o público quem demanda a necessidade de informação e de resgate da memória, pois é ele quem age info-comunicacionalmente. Por outro lado, não há como deixar de lado os acervos físicos, como as bibliotecas, ainda que a influência da internet, por meio dos motores de pesquisa, comumente liderados pelo *Google* (Monteiro et al., 2006), sejam a primeira opção quando o assunto é acessar informação/memória.

O acesso à informação/memória também suscita outras duas ações: a avaliação e a seleção do conteúdo encontrado. Conseqüentemente, se esse conteúdo corresponde ou não à busca inicial, o resultado pode oscilar entre a satisfação e a insatisfação do utilizador. É nesse ponto que a plataforma digital surge como um ambiente viável, colaborativo, propício à produção, organização e representação da informação e memória, tanto pelo público utilizador quanto pelas entidades que as gerem.

Mais do que uma explicação sobre o modelo conceptual acima, o foco é destacar como e para quê se elaborar um modelo na área da Ciência da Informação e Comunicação. Além de permitir a criação de um produto que não seja arbitrário, incoerente e complexo, o modelo conceptual facilita o mapeamento das operações do sistema. Por isso, dele resultou o mapeamento de tarefas/ações que o Portal do Festival *Guarnicê* deve abranger (Figura 20):



Figura 20: Mapeamento de tarefas/funções do Portal do Festival *Guarnicê*. Fonte: elaborado pela autora.

Outro importante aspecto proveniente do modelo conceptual foi a necessidade de se obter uma compreensão prática sobre os procedimentos a serem adotados na criação

e implementação de uma plataforma digital colaborativa para eventos culturais. Utilizando a experiência de Pinto (2009, p. 35), que se centra nas estratégias de implementação de sistemas/plataformas de gestão na área de segurança e saúde no trabalho (SST), esse processo pode ser realizado em etapas, as quais não são estanques, pois podem ocorrer atividades em simultâneo e/ou em diferentes fases.

Segundo o autor, essas etapas podem ser divididas em dez, que são, nomeadamente: levantamento da situação inicial, sensibilização da gestão, definição da política de SST, definição da equipa de projeto, formação da equipa de projeto, definição do projeto de implementação, planeamento, implementação e funcionamento, verificação e ações corretivas, e certificação.

Nesta pesquisa, a busca por procedimentos estratégicos, que podem ser chamados de diretrizes, é essencial por comunizar componentes e atividades que otimizam principalmente o tempo e, até mesmo, o custo de um projeto. A constatação das diretrizes aqui elencadas decorre da própria vivência prática (já mencionada na Figura 18) com esta pesquisa, quando foram estudados os vários procedimentos metodológicos e a sua aplicação no contexto e ambiente apresentado.

A seguir, são apresentadas as oito diretrizes destinadas à criação e implementação de uma plataforma digital colaborativa para eventos culturais, as quais também se assemelham ao que Pinto (2009) propôs em seu estudo com sistemas de gestão em SST.

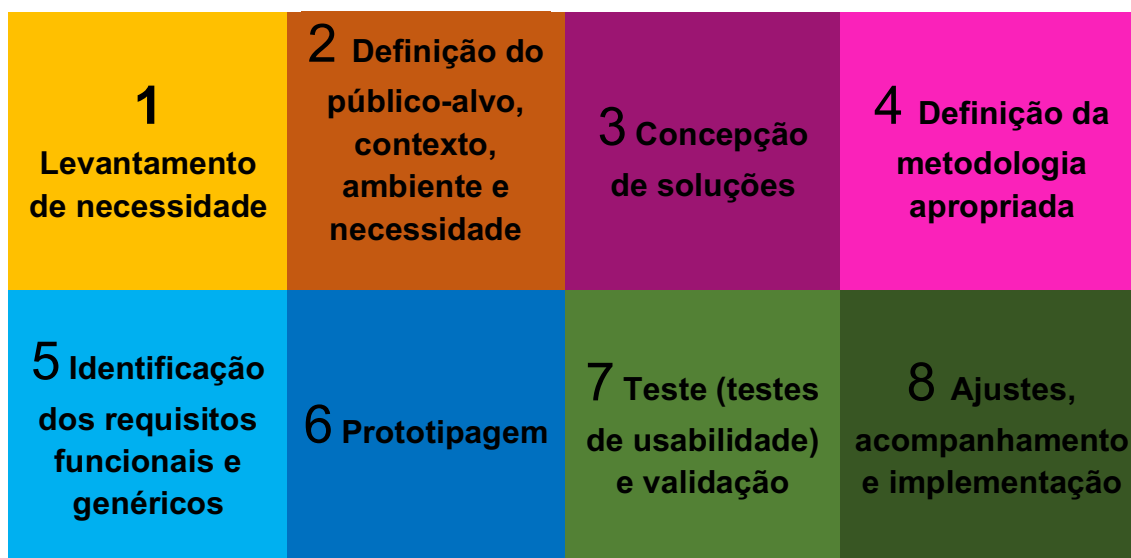


Figura 21: Diretrizes para a criação e implementação de uma plataforma digital colaborativa para eventos culturais. Fonte: elaborado pela autora (2018).

Cada diretriz, de forma detalhada, indica algumas ações que podem facilitar o andamento de um projeto de plataforma digital colaborativa:

1. Levantamento de necessidade: nesta primeira diretriz procura-se saber como é o contexto, o ambiente e as necessidades de determinado evento cultural. É o momento que se percebe como funciona o evento, sua estrutura, principais atividades, funções e meios de que dispõe;

2. Definição do público-alvo, contexto, ambiente e necessidade (modelo conceptual): nesta diretriz toma-se o modelo conceptual para assinalar o que foi estudado no momento do levantamento de necessidade. Aqui são definidos o público-alvo com o qual se irá trabalhar (se é um público consumidor ou produtor, ou ambos), o contexto, o ambiente e a necessidade;

3. Concepção de solução: nesta diretriz a plataforma digital colaborativa é a proposta de solução para determinada necessidade ou problema. É a etapa que demonstra que o processo de criação e implementação de um produto digital será norteado pelas abordagens metodológicas de uma investigação-desenvolvimento;

4. Definição da metodologia apropriada: nesta diretriz são definidas as técnicas de construção de dados, considerando as informações levantadas na diretriz 2. Técnicas metodológicas como *focus groups*, entrevistas e/ou inquéritos são aconselhadas para esse tipo de trabalho;

5. Identificação dos requisitos funcionais e genéricos: nesta diretriz, a partir da participação e contribuição do público-alvo, são identificados os requisitos funcionais e genéricos da futura plataforma. Para facilitar a compreensão do público e motivar o seu envolvimento, recomenda-se a apresentação do objetivo do encontro, da importância de sua concretização e de alguns requisitos que são comumente contemplados em plataformas dessa natureza;

6. Prototipagem: nesta diretriz são estudados/efetivados os requisitos definidos (cores, fontes, botões, funcionalidades, seções, etc. Caso o protótipo seja elaborado por uma equipa de desenvolvedores, é aconselhável que todo o processo seja continuamente acompanhado por seus mentores;

7. Teste (testes de usabilidade) e validação: nesta diretriz são definidos os testes de usabilidade para o protótipo e como ocorrerá sua validação. Alguns testes de usabilidade são mais comuns, como os protótipos de papel, os testes exploratórios, testes de avaliação, testes de validação, testes de aceitação. A forma como esses testes poderão ser concretizados também depende do público-alvo, contexto e ambiente. O encontro presencial é a melhor opção para viabilizar essas atividades;

8. Ajustes, acompanhamento e implementação: nesta diretriz são feitas as ações corretivas para melhorar o produto. É o momento de definição dos recursos, das atribuições, das responsabilidades e das competências de todos os envolvidos na consolidação da plataforma. São implementados os procedimentos de formação, sensibilização, comunicação, gestão e controle dos documentos e dados.

Após o detalhamento do modelo conceptual e das suas referidas diretrizes, o próximo capítulo se debruça sobre o processo de concepção da plataforma digital propriamente dita. Nesta secção são detalhadas as etapas de construção de dados, bem como os procedimentos de elaboração, avaliação e validação do protótipo. Todo esse processo foi subsidiado pelo modelo conceptual elaborado e aqui apresentado.

CAPÍTULO 5. A PLATAFORMA COLABORATIVA DO FESTIVAL *GUARNICÊ*: ELABORAÇÃO, AVALIAÇÃO E VALIDAÇÃO DO PROTÓTIPO

Um sistema não consegue nunca ser uma representação perfeita do “mundo real”, podendo apresentar abstrações incorretas e inconsistências na codificação dos procedimentos, pois o “mundo real” é sempre mais complexo que a abstração que gerou o sistema. Na verdade, um sistema técnico nunca chega a estado totalmente acabado (Simondon diria concreto) e por isso necessita sempre de atualizações. [Em A articulação entre técnica e semiótica na concretização do ambiente virtual, de Marcelo Araújo Franco, 2003, p. 212].

Tendo por base a elaboração do modelo conceptual, apresentado no capítulo anterior, esta secção se ocupará do detalhamento referente ao processo de elaboração, avaliação e validação do protótipo de plataforma digital, criado a partir do Festival *Guarnicê* de Cinema, enquanto exemplo real e concreto. Os processos que serão aqui apresentados também estão relacionados às fases desta investigação, nomeadamente à segunda, terceira e quarta fases, descritas no segundo capítulo deste documento.

Obedecendo a um carácter cronológico, será tratado, primeiramente, o processo de elaboração do protótipo funcional, que teve início com a identificação e definição dos seus requisitos funcionais, por meio de uma sessão de *focus group*, com os agentes-alvo da pesquisa, e dos requisitos genéricos, em reuniões da investigadora com os *web developers*. Em seguida, serão abordados os processos de avaliação e validação da plataforma, com a descrição das duas atividades de avaliação propostas, as quais foram feitas tendo por base a estrutura atual do protótipo da plataforma.

5.1 Construção de dados

A etapa da construção de dados, além da revisão bibliográfica, congregou o uso de duas técnicas de investigação: o *focus group* e a entrevista semiestruturada. A utilização dessas duas técnicas foi fundamental para identificar e definir os requisitos funcionais do protótipo, assim como conhecer as formas de registro e organização da memória referentes ao Festival *Guarnicê* de Cinema.

Para tanto, foi realizada uma sessão de *focus group*, a qual será detalhada a seguir, e duas entrevistas com colaboradores do Festival, a partir de um guião semiestruturado (Apêndice 4).

5.1.1 Focus group (FG)

Após grande dificuldade em agendar uma data, hora e local que fosse conveniente para os participantes da primeira sessão de *focus group*, o encontro foi finalmente realizado no dia 21 de dezembro de 2015, segunda-feira, às 14h30, no anfiteatro do Centro de Ciências Sociais (CCSo) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). A escolha do local deveu-se à sua proximidade com o local de trabalho da maior parte dos sujeitos envolvidos.

Para a realização dessa primeira sessão do FG, a investigadora se deslocou de Portugal, seu país de estudo, para o Brasil, conforme previsto no cronograma de trabalho (Apêndice 1). A sessão foi estruturada a partir da apresentação em *Power Point* do projeto de tese aos participantes (Apêndice 2), a qual durou em torno de 20 minutos, e posterior discussão para identificação e definição dos requisitos funcionais que a plataforma colaborativa deveria possuir.

A primeira sessão contou com a presença de seis participantes, os quais foram escolhidos por meio de contato exploratório prévio, tendo em vista o critério de serem atuantes no contexto audiovisual de São Luís, Maranhão. São eles: **A** (crítico de cinema); **B** (crítico de cinema); **C** (realizador, professor da UFMA e ex-organizador do Festival *Guarnicê*); **D** (realizador); **E** (produtora); **F** (projeccionista e integrante da comissão organizadora do Festival *Guarnicê*). Na Tabela 11 é apresentada a identificação em letras para cada participante e as respectivas funções que cada um desempenha no contexto audiovisual de São Luís, Maranhão.

Tabela 11: Nomenclatura em letras para identificar os participantes do primeiro encontro do *Focus Group*.

Participantes do primeiro <i>focus group</i>			
A	Crítico de cinema (34 anos)	B	Crítico de cinema (32 anos)
C	Realizador, professor da UFMA e ex-organizador do Festival <i>Guarnicê</i> (58 anos)	D	Realizadora (47 anos)
E	Produtora (31 anos)	F	Projeccionista e integrante da comissão organizadora do Festival <i>Guranicê</i> (56 anos)

Fonte: elaborado pela autora.

Toda a sessão foi gravada em áudio. A transcrição das falas está disponível no Anexo 2 deste documento. Na ocasião, foram discutidos alguns aspectos bastante oportunos para a concepção do protótipo, como alojamento em servidor, direitos de autor e trabalhos que envolvem o Festival *Guamicê* e são desenvolvidos em conjunto com outros projetos do Departamento de Assuntos Culturais (DAC/UFMA).

As Figuras 22 e 23 são registros visuais da primeira sessão do FG.



Figura 22: Apresentação do projeto de pesquisa para os participantes do primeiro FG.



Figura 23: Discussão entre os participantes durante o primeiro FG.

Assim, diante do estudo e análise de outras plataformas digitais, que se ocupam do registro e organização da memória, como o *Museu da Pessoa*, *Portal Porta Curtas*, *Projeto Cidade Velha*, *Europeana* e *StreetMuseum (Museu de Londres)*, citados no terceiro capítulo, foram elencadas, para a apresentação, algumas sugestões de funcionalidades para o protótipo, as quais também subsidiaram a definição dos requisitos funcionais. As sugestões, apresentadas pela investigadora, foram as seguintes:

- *Login* a partir de redes sociais ou criação de um usuário e senha;
- *Upload* de imagens relacionadas às edições anteriores do Festival para a criação de uma galeria de imagens;
- *Upload* de curtas inscritas nas edições do Festival para a criação de uma galeria de curtas;
- *Upload* de roteiros para a criação de uma galeria de roteiros;
- Existência de um blogue;
- Informações sobre editais de produção audiovisual;
- Pesquisa por palavras-chave a partir de seções específicas da plataforma ou não;
- Partilha de conteúdo em redes sociais;
- Secção de memorial do Festival (origem, relevância, principais momentos, curtas premiados);
- Espaço do utilizador: secção onde ele pode agrupar os vídeos, imagens e roteiros que mais gostou;
- Secção de curtas em destaque;
- Classificação de curtas: mais vistas, mais comentadas, mais votadas;
- Acesso por meio de outros idiomas;
- Secção de dúvida e/ou FAQs;
- Arquivo de notícias;
- Secção de últimas notícias.

Após a discussão de cada tópico apresentado, os requisitos funcionais definidos pelos participantes do *focus group* foram:

- Plataforma destinada a dois públicos: público produtor (cinema/audiovisual) e público consumidor (cinema/audiovisual);
- 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*;
- Secção para detalhar a história do Festival *Guarnicê*, projetos;
- Secção de curiosidades: homenageados, significado do nome *Guarnicê*, produções premiadas;
- Ícones da plataforma: pequenos bozinhos (relacionados à identidade visual);
- Identidade visual ligada às bandeiras do Maranhão e Brasil;
- Inserção da trilha sonora do Festival *Guarnicê* no momento de abertura da plataforma.

Além da identificação e definição dos requisitos funcionais para o protótipo, os participantes **B** e **E** sugeriram a análise de quatro plataformas ligadas à produção musical, audiovisual e cinematográfica, as quais poderiam servir de inspiração para o *layout*, conteúdo a ser disponibilizado, dentre outras funcionalidades. São elas: *Mubi*, *IMDb*, *Grammy Awards* e *Oscar*.

As plataformas foram brevemente analisadas em reunião realizada no dia 19 de maio de 2016, às 18h, entre a investigadora e os três *web developers*. Alguns aspectos foram pontuados para serem levados em consideração no momento da elaboração do protótipo, como disposição de recursos, uso de imagens, tipografia, encadeamento de cores e conteúdo disponibilizado.

As figuras de 24 a 28 mostram as páginas principais de cada plataforma.

- Mubi (Disponível em: <https://mubi.com/>, acesso em: 9 out. 2017)

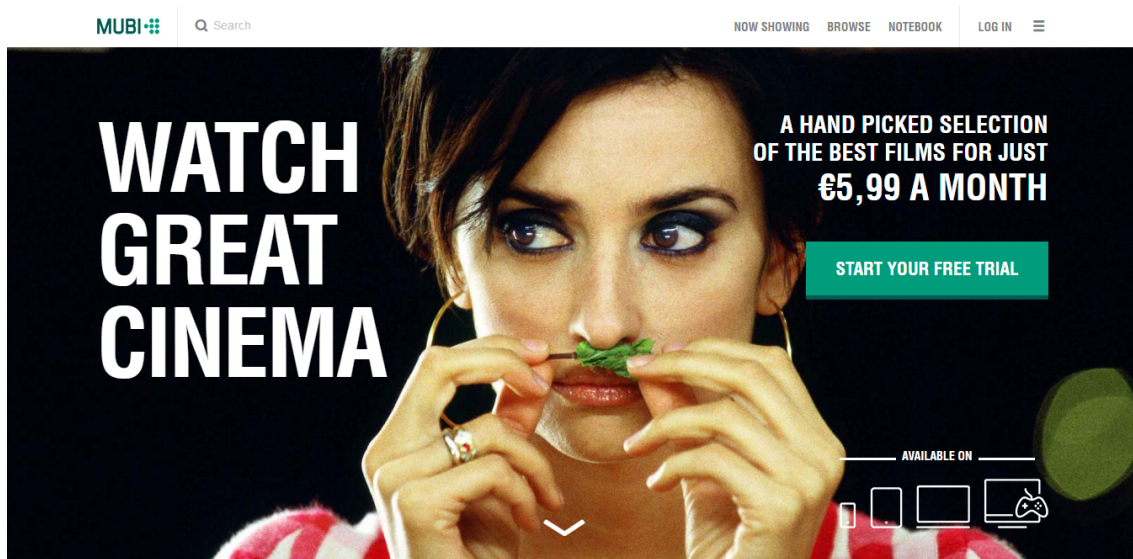


Figura 24: Layout da página principal da plataforma Mubi.

- IMDb (Disponível em: <http://www.imdb.com/>, acesso em: 9 out. 2017)

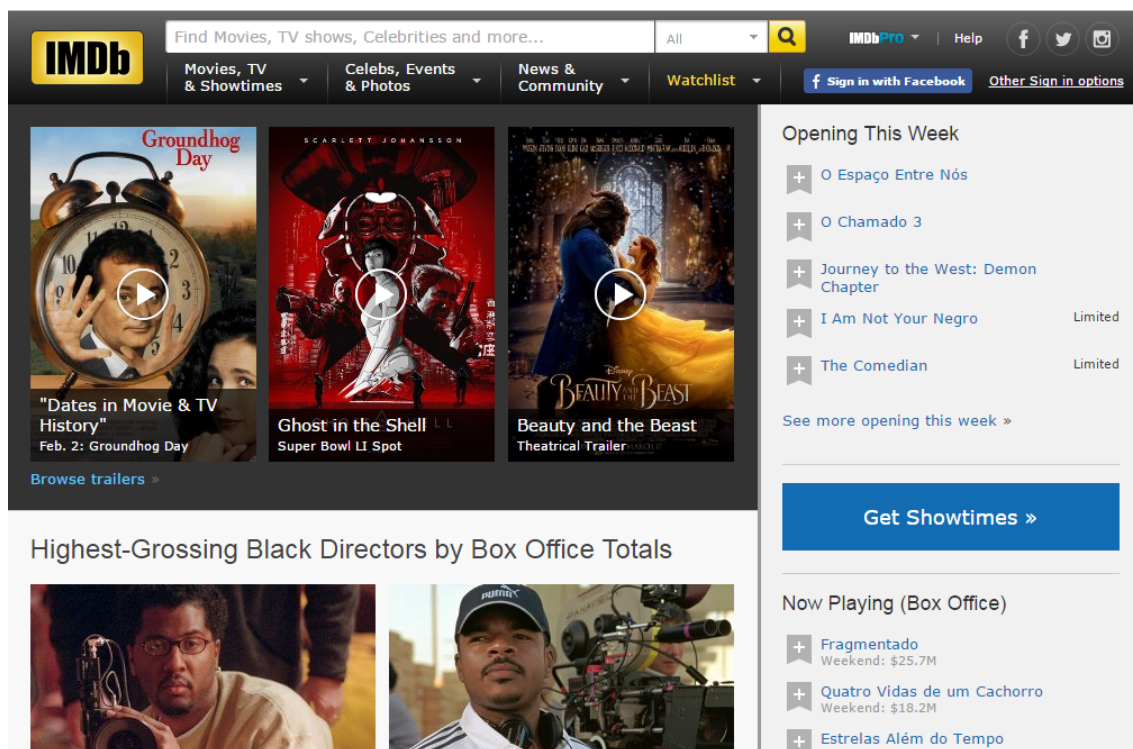


Figura 25: Layout da página principal da plataforma IMDb.

- Grammy Awards (Disponível em: <https://www.grammy.com/>, acesso em: 9 out. 2017)

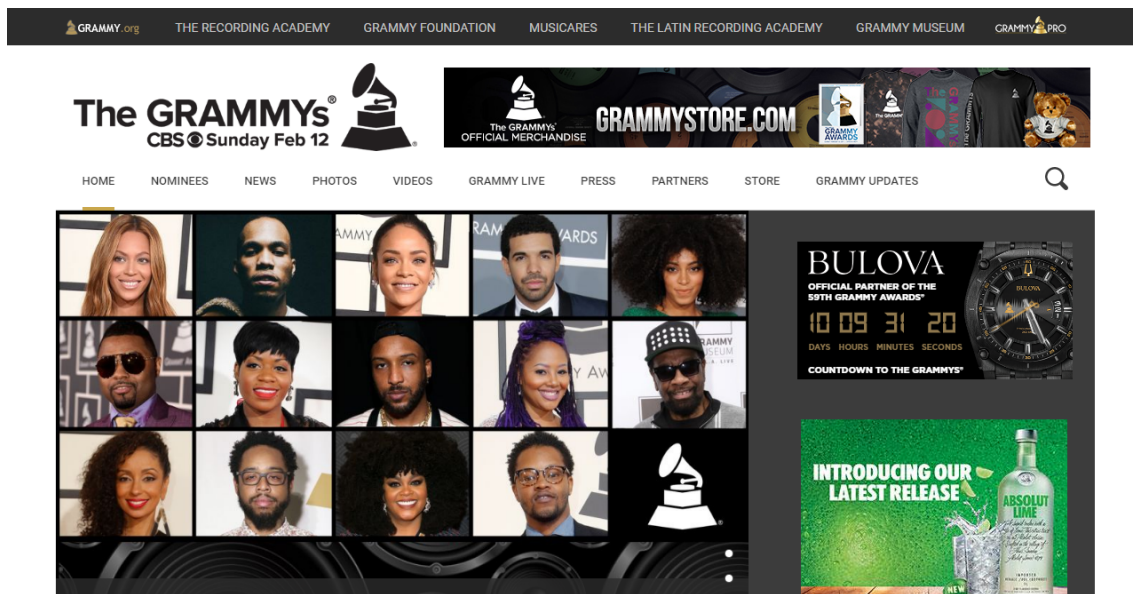


Figura 26: Layout da página principal da plataforma Grammy Awards.

- Oscar (Disponível em: <http://oscar.go.com/>, acesso em: 9 out. 2017)

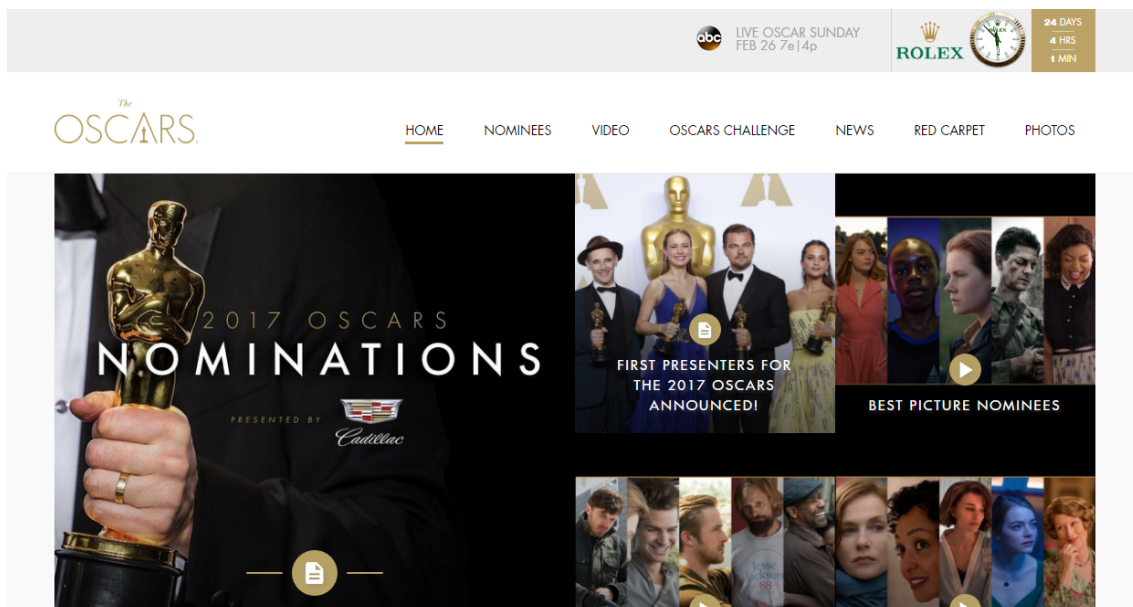


Figura 27: Layout da página principal da plataforma Oscar.

Vale ressaltar que na fase da prototipagem serão especificados os requisitos que foram implementados na solução apresentada e os que estarão presentes somente em uma versão final da plataforma.

O grupo durou 1h10min47s. Ao final, a investigadora foi convidada pelo participante F para participar de uma reunião²⁰ sobre a revisão do edital para o 39º Festival *Guarnicê*, que seria realizada no dia seguinte, 22 de dezembro de 2015, pelas 10 horas, no Gabinete da Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Empreendedorismo (Proexce) da UFMA.

5.1.2 Entrevistas

Aliada à técnica do *focus group*, a entrevista semiestruturada auxiliou na construção de outros dados que foram relevantes para compreender a importância do Festival *Guarnicê* e para o desenvolvimento de um protótipo, que realmente atendesse o objetivo para o qual foi concebido. Assim, foram realizadas duas entrevistas, sendo a primeira com o Professor Euclides Moreira Neto, ex-diretor do DAC e organizador do Festival *Guarnicê* por mais de 30 anos, e a segunda com José Guterres Filho, projetorista e técnico responsável pelo Festival.

A primeira entrevista foi realizada no dia 13 de janeiro de 2016, às 14h30, na morada do Professor Euclides Moreira Neto. A entrevista durou em torno de uma hora e foi importante para coletar informações históricas sobre o Festival, bem como sobre o cenário da produção audiovisual em São Luís na época da sua criação. Dentre os questionamentos, perguntou-se ainda sobre curiosidades relacionadas ao Festival e, de forma mais direcionada, sobre dificuldades na organização e registro de informações do evento.

²⁰ A investigadora esteve presente na reunião, quando apresentou seu projeto de pesquisa sobre o Festival *Guarnicê* à comissão organizadora do evento. Contudo, na ocasião, foi questionada pela Pró-reitora de Extensão, Cultura e Empreendedorismo, Prof^a. Dr^a. Doralene Maria Cardoso de Aquino, se a pesquisa sobre o Festival tinha aprovação do Comitê de Ética da UFMA. Como a investigadora desconhecia tal trâmite para a área das Ciências Sociais Aplicadas, que prevalece desde 2012, por meio da Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012, não havia preliminarmente nenhuma aprovação. Diante disso, a Pró-reitora orientou que fosse feito o cadastro da pesquisa, do orientador e do orientando na Plataforma Brasil (<http://aplicacao.saude.gov.br/plataformabrasil/login.jsf>), uma base nacional e unificada de registros de pesquisas envolvendo seres humanos para todo o sistema CEP/Conep, ligado ao Conselho Nacional de Saúde (CNS). A plataforma permite que as pesquisas sejam acompanhadas em seus diferentes estágios - desde sua submissão até a aprovação final pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) e pela Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), quando necessário - possibilitando o acompanhamento da fase de campo, o envio de relatórios parciais e dos relatórios finais das pesquisas (quando concluídas). Somente após a aprovação pelo Comitê de Ética da UFMA, a investigação poderia ter continuidade nos domínios da universidade. O número do protocolo de envio de toda a documentação necessária para a Plataforma Brasil é 035990/2016 (Anexo 1) e a última atualização informa que um parecer já foi liberado para o pesquisador.

Quanto à segunda entrevista, esta foi realizada no dia 19 de janeiro de 2016, às 15 horas, com José Guterres Filho, na sala do DAC/UFMA. A entrevista durou em torno de duas horas e meia e, na oportunidade, a investigadora teve acesso a alguns materiais relacionados às primeiras edições do Festival. As primeiras perguntas do guião de entrevista (Apêndice 4) foram respondidas, porém, após a primeira hora, o entrevistado se sentiu livre para abordar outros assuntos, como a transição das bitolas de filmes cinematográficos para o filme digital²¹.

Além das duas entrevistas, havia a possibilidade de realizar uma terceira. Esta seria com o cineasta maranhense Murilo Santos, um dos mais expressivos e atuantes do estado, além de ser um dos mais premiados nas edições do Festival *Guamicê*. Contudo, por indisponibilidade na sua agenda, não foi possível efetivá-la.

5.2 Prototipagem

A fase da prototipagem, de acordo com Paula Filho (2001), inclui os processos de desenvolvimento de *software* por meio de uma técnica aplicável ao fluxo de requisitos. Seu produto, o protótipo, é um modelo operacional do *software* que será desenvolvido (Budde & Zullighoven, 1990), cujo principal objetivo é auxiliar na especificação e validação de requisitos relevantes ou problemas de implementação. Além disso, é uma via visual e interativa para a elaboração de testes de interfaces com os utilizadores.

Normalmente, os protótipos são uma solução rápida por apresentarem uma versão simplificada do futuro *software*, com áreas navegáveis e outras sem estarem totalmente implementadas. A escolha pelo processo de prototipagem pode trazer algumas vantagens para o desenvolvimento de um *software*, entre elas a redução de riscos relacionados às mudanças de requisitos e a definição de projetos de interface. Em contrapartida, a prototipagem também possui desvantagens, como “a omissão da complexidade de algumas regras de negócio e a frustração dos usuários devido a eventuais mudanças na interface do *software* final” (Soares, 2007, p. 1).

Didaticamente, os protótipos podem ser classificados como de alta ou baixa fidelidade. Nesse caso, quanto mais se assemelham ao *software* final, mais alta é a sua fidelidade (Walker, Takayama, & Landay, 2002). Outra classificação importante corresponde às

²¹ A transcrição das entrevistas está disponível nos anexos digitais deste documento (Anexo digital 1: entrevista com o professor Euclides Moreira Neto; Anexo digital 2: entrevista com o projecionista e técnico da UFMA, José Guterres Filho).

suas metas/objetivos (*goals*) (Lichter, Schneider-Hufschmidt & Zullighoven, 1993) ou alvos/finalidades (*aims*) (Budde & Zullighoven, 1990): 1) prototipagem exploratória; 2) prototipagem experimental; e 3) prototipagem evolutiva ou evolucionária (*evolutionary*). Lichter et al. (1993) citam ainda uma diferenciação entre os protótipos pelas técnicas de construção: horizontal, que corresponde à implementação superficial de apenas uma camada do *software*, geralmente a camada de interface com o utilizador; e vertical, quando uma parte específica do *software* é implementada por completo.

Vale ressaltar que essas diversas classificações, na prática, podem se justapor. Segundo Soares (2007), os tipos se distinguem pelas características do protótipo como produto e pelos objetivos ou finalidades que se relacionam aos processos de desenvolvimento. Nesse aspecto, Paula Filho (2001) e Gordon e Bieman (1995) tratam das metodologias de prototipagem, que podem ser descartáveis (*throw-away*) e evolutivas ou evolucionárias (*evolutionary*).

Detalhadamente, a metodologia descartável de prototipagem trata o protótipo como o próprio nome sugere, deixando-o de lado ou servindo apenas para consultas após sua utilização. Nessa situação, o processo de desenvolvimento do *software* real é totalmente independente do processo utilizado para a elaboração do protótipo. Normalmente possuem baixa fidelidade, já que apenas auxiliam na especificação de requisitos e não integram o desenho do *software*. Já pela metodologia evolutiva, os protótipos são concebidos na fase inicial do projeto e melhorados durante o desenvolvimento do *software*. Quando os requisitos funcionais são incrementados, estes se incorporam ao protótipo, que, tendo sua fidelidade gradualmente aumentada, pode vir a se tornar o *software* final. Logo, os processos de desenvolvimento do protótipo e do *software* final são essencialmente os mesmos (Soares, 2007).

A partir dessas especificações, o protótipo do Festival *Guarnicê* de Cinema está totalmente subsidiado pelo modelo conceptual elaborado. Enquadra-se como um produto de baixa fidelidade, especialmente por não possuir todas as áreas navegáveis, ainda que suas características estejam bastante próximas de uma plataforma final; possui caráter evolutivo, de acordo com sua meta ou finalidade, visto que por não estar totalmente navegável pode agregar, até à sua implementação, outros requisitos funcionais; sua técnica de construção é horizontal, por não ter todas as suas camadas implementadas; e, por fim, metodologicamente, é considerado evolucionário, já que, desde a sua concepção, o foco é que o protótipo possa ser melhorado até o momento da sua implementação.

O protótipo, conforme já mencionado, foi desenvolvido por três *web developers* estudantes da Universidade de Aveiro, selecionados a partir dos seguintes critérios: experiência em desenvolvimento *Web*; conhecimentos de HTML5, Javascript, CSS, Ajax, jQuery, Bootstrap; autonomia para desenvolver *websites cross platform* (incluindo *responsive*); conhecimentos de Modelos de Base de Dados; e conhecimentos e experiência de PHP.

A necessidade de uma ajuda externa foi aprovada tanto no projeto submetido à bolsa de estudos pela CAPES, quanto na defesa do pré-projeto, ao fim do primeiro ano de doutoramento, já que a investigadora não domina linguagem de programação, fator que também não é colocado como demérito na seleção para o curso de terceiro ciclo em questão.

Considerando o exposto, passa-se a detalhar o processo de concepção do protótipo - o qual foi totalmente acompanhado pela investigadora -, tendo em vista o referido modelo conceptual, elaborado a partir dos requisitos funcionais, identificados e definidos na primeira sessão de *focus group*, e dos requisitos genéricos, estruturados pela investigadora, com auxílio dos membros da equipa de desenvolvimento.

5.2.1 Nome e marca

A partir das sugestões de nomes para a plataforma - Curta *Guarnicê*, Festival *Guarnicê* de Cinema, Memória *Guarnicê* e Porta *Guarnicê* (Anexo 2) -, apresentadas durante a primeira sessão de *focus group*, os participantes debateram e definiram a denominação **Portal *Guarnicê* de Cinema**, por congregar as características que eles acharam imprescindíveis para o produto: o uso do termo 'portal', por sugerir que a futura plataforma não será somente um ambiente digital destinado ao registro da memória do Festival, mas também um espaço de mediação para as edições que serão realizadas; e o destaque para o nome do Festival - *Guarnicê* de Cinema, propiciando a rápida identificação do produto

Com a definição do nome para a plataforma, iniciou-se a discussão em torno da marca do Festival. Mas, o que é marca? Para Sampaio (2002), marca é todo o sinal distintivo, que inclui a utilização de nomes, figuras ou formas tridimensionais e serve para identificar e distinguir produtos e serviços de outros que sejam parecidos, de procedência diversa, bem como certificá-los com determinadas normas ou especificações técnicas. Em outras palavras, a marca é um nome, normalmente

representado por um desenho (logótipo e/ou símbolo), que, com o tempo, devido às experiências reais ou virtuais, objetivas ou subjetivas, passa a ter um valor específico (Strunck, 2001).

Como o Festival *Guarnicê* já existe há quase 41 anos, foi questionado pela investigadora, durante o primeiro *focus group*, se existia alguma identidade visual para o evento. Na ocasião, o participante **C** informou que o símbolo do Festival é o boi, elemento da manifestação folclórica bumba-meu-boi, que faz jus ao termo utilizado na denominação do evento: *Guarnicê*. Contudo, apesar de se manter o boi como símbolo, todos os anos essa identidade visual muda, o que dificulta a memorização do público quanto à marca do Festival. Por isso, a intenção, através da implementação da plataforma, é também consolidar essa marca, favorecendo a materialização da identidade do Festival.

Abaixo, segue trecho da transcrição do *focus group*, quando o boi é mencionado como símbolo do Festival. É feita uma referência ao cartaz desenvolvido para a edição nº 35, que serviu de base para a elaboração da marca utilizada na plataforma.

Participante F: É criada uma arte.

Juliana: Uma arte, né?

Participante C: É criado, mas em cima do boi. O boi, por isso que o nome é *Guarnicê*.

Participante F: Bote os vários catálogos, que estavam...

Participante C: O nosso símbolo é o boi. O troféu é um boi. (*Focus group*, 21 de dezembro de 2015).

A Figura 28 apresenta o cartaz que serviu de referência para o logótipo da plataforma.



Figura 28: Capa do cartaz da edição nº 35 do Festival *Guarnicê*, no ano de 2012, que traz o boi como símbolo.

Diante dessas referências, a marca utilizada na plataforma é a que segue na Figura 29.



Figura 29: Marca da plataforma Portal *Guarnicê* de Cinema.

Nesse caso, a marca é composta pela combinação de um símbolo e tipografia, ou seja, é formada respectivamente por um boi estilizado, coberto por um rolo de filme colorido, que ressignifica o couro do boi (este é feito de veludo preto e bordado à mão com missangas, canutilhos e paetês, os quais formam desenhos que remetem a um tema específico) e a barra de tecido que vai até o chão (que serve para facilitar o bailado do boi durante a manifestação do folgado); e pela palavra “*Guarnicê*”, grafada com a fonte *Open Sans*²², em cor preta.

A marca aparece ao lado esquerdo do *menu* principal, na parte superior de todas as páginas da plataforma, como mostra a marcação em vermelho na Figura 30. Nessa

²² Em sistemas que não leem a fonte *Open Sans*, a mesma é automaticamente substituída pela fonte *Arial*.

parte, a marca está fixada em fundo branco para realçar a figura do boi e o nome do Festival.

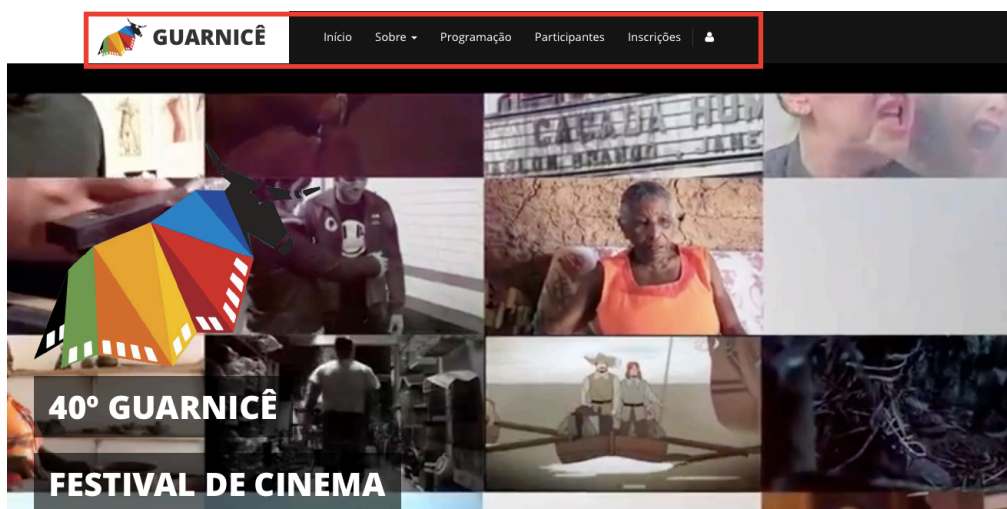


Figura 30: Marca em fundo branco à esquerda do menu principal.

Já na parte inferior das páginas (rodapé), a marca prioriza o símbolo em escala de cinza por conta do fundo escuro (Figura 31).

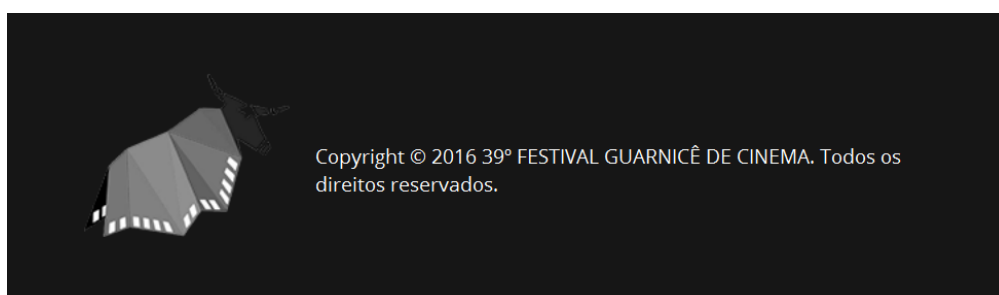


Figura 31: Parte inferior (rodapé) que compõe as páginas da plataforma.

As Figuras 32 e 33 mostram a aplicação do símbolo a partir de duas escalas de cores: RGB e Escala de Cinza, conforme o fundo e secção utilizados.



Figura 32: Símbolo do boi em escala RGB, aplicada em fundo branco e na parte superior da plataforma.



Figura 33: Símbolo do boi em escala de cinza, aplicada em fundo escuro e na parte inferior da plataforma.

No próximo subtópico é apresentado o projeto gráfico da plataforma, quando são especificados o uso de cores, bibliotecas de iconografia e fonte.

5.2.2 Projeto gráfico

Todo o processo de comunicação, para que seja eficaz, depende do entendimento de basicamente três elementos: o veículo a ser utilizado, a natureza das informações e o público que se deseja atingir (Meadows, 1999). Inserido no processo de comunicação visual, o projeto gráfico é um plano que determina os aspectos técnicos e gráfico-visuais, decorrentes da composição visual do conteúdo (diagramação e *layout*).

No protótipo foram desenvolvidos tanto o *front-end* como o *back-end*, com as principais funcionalidades previstas em cada página (ver subtópico 5.2.3). O protótipo desenvolvido recorreu a vários *frameworks* disponíveis *online*, nomeadamente *Bootstrap* (biblioteca de estruturas de HTML + CSS), *FontAwesome* e *FontGlyphicons Halflings Regular* (bibliotecas de iconografia), *JqueryUI* (biblioteca de funções interativas) e linguagens de programação *Web*, como o HTML, CSS, *JavaScript*, *Jquery* e PHP.

Vale ressaltar que como eram criados *sites* para cada edição do evento - conforme mencionado, este foi um dos fatores que motivou a proposta desta investigação -, os quais tinham a finalidade de facilitar a comunicação entre o público e a comissão organizadora do evento, o foco foi congrega aspectos gráficos do que já havia sido produzido nos *sites*, com os requisitos funcionais e genéricos identificados, e com as plataformas que serviram de referência.

As Figuras 34 e 35 apresentam os *prints* das páginas principais dos dois *sites* criados para as duas últimas edições do Festival *Guarnicê* de Cinema (39ª edição, em 2016, e 38ª edição, em 2015, respectivamente) e que ainda estão com acessos ativos.

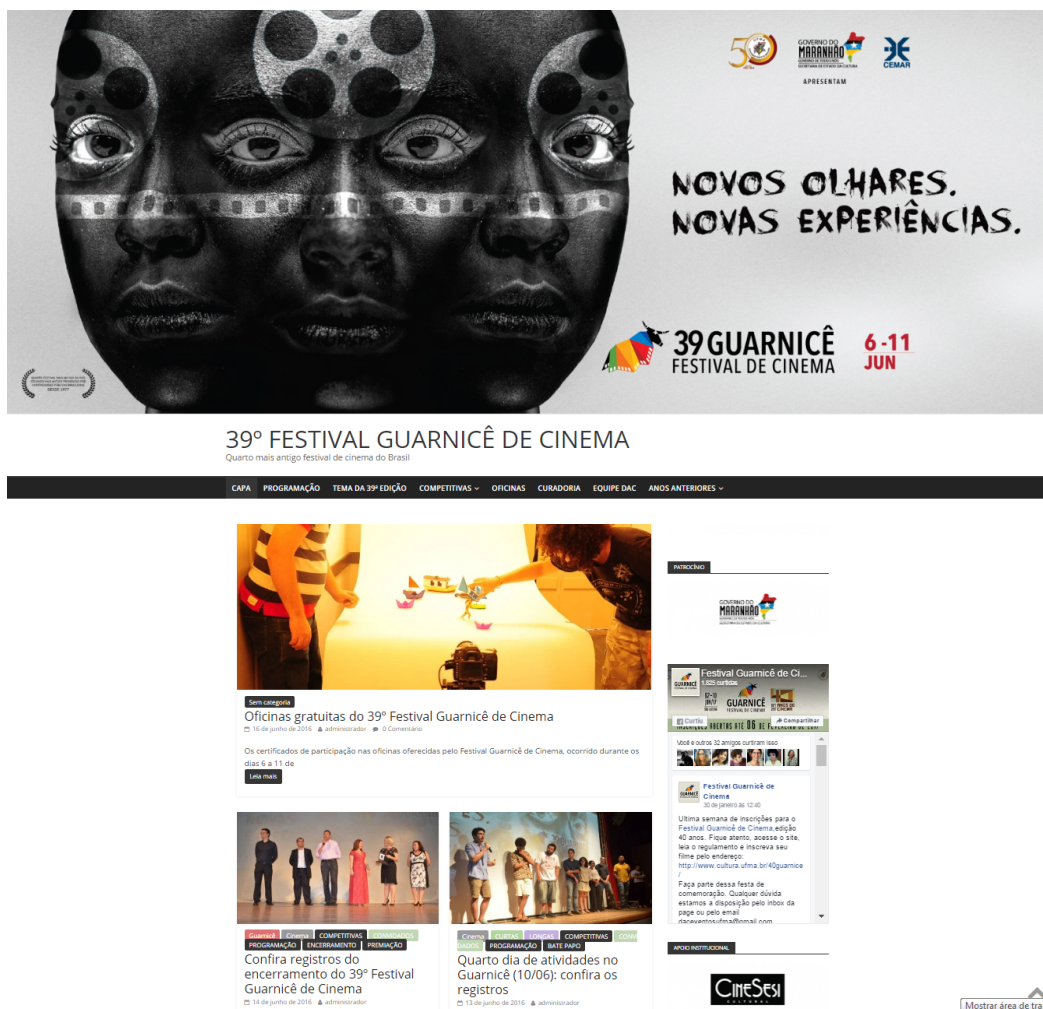


Figura 34: Página principal do *site* destinado ao 39º Festival *Guarnicê*, em 2016.

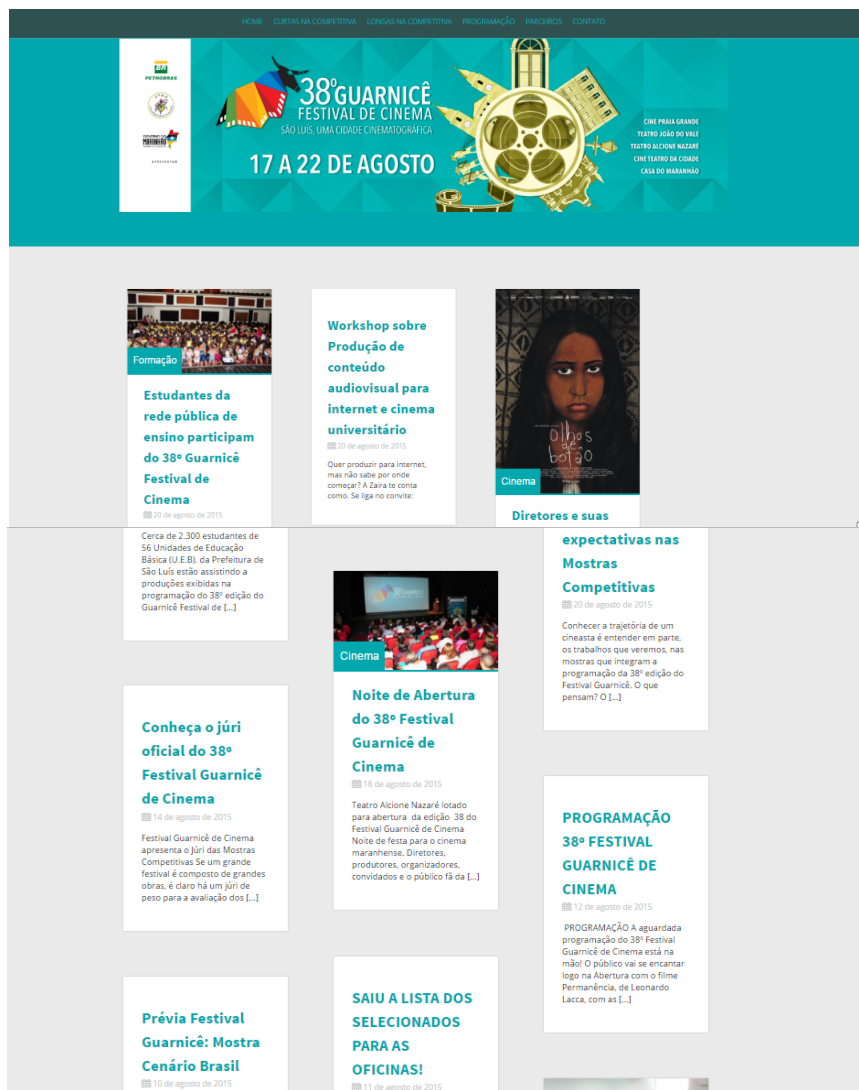


Figura 35: Página principal do site destinado ao 38º Festival Guarani, em 2015.

Quanto às cores utilizadas, estas foram escolhidas e trabalhadas a partir da definição da marca e das características sugeridas pelos participantes do *focus group*. Na ocasião, o participante **B** sugeriu utilizar as cores das bandeiras do Maranhão e do Brasil, apontando para uma facilidade de identificação do público que não é maranhense, sobretudo dessa última, conforme trecho transcrito abaixo.

Participante B: Eu acho assim, se a gente tá pensando que o festival aponta tanto pra São Luís, mas ele também aponta... Porque assim, as cores do boi são facilmente identificadas por nós, daqui, assim, as cores do Maranhão, vamos dizer assim. Pra quem é, e já que tá se falando do festival, ele é internacional, pra quem tá em Aveiro, isso não fica tão facilmente identificado.

Juliana: Tanto é que eu tive que explicar muito o que era Guarani. Qual era, o que significava essa palavra Guarani, porque eles não conseguiam, eles achavam uma palavra engraçada, diferente. Acham que tava mesmo ligada ao povo indígena. É muito, muito diferente pra eles.

Participante C: Vai no blog do cavalo branco.

Participante B: E o verde e amarelo ele aponta pro Brasil muito facilmente. Então, eu acho que poderia misturar os dois. A parte...

Participante A: Aquela identidade do 33º é sensacional.

Participante B: Sim, por ali, mas assim, que não desprezasse nenhum, nem outro, porque eu acho que o verde e amarelo vai auxiliar pra um leitor de fora do país, e o, a cor do boi, do bumba-meu-boi, ele já aponta mais pra nós aqui, entendeu? Eu acho que precisa conjugar isso.

Juliana: Tentar conjugar isso. Pronto. [...] (*Focus group*, 21 de dezembro de 2015).

As Figuras 36 e 37 mostram as bandeiras do estado do Maranhão e do Brasil, de forma a evidenciar o uso de cores sugerido pelo grupo.

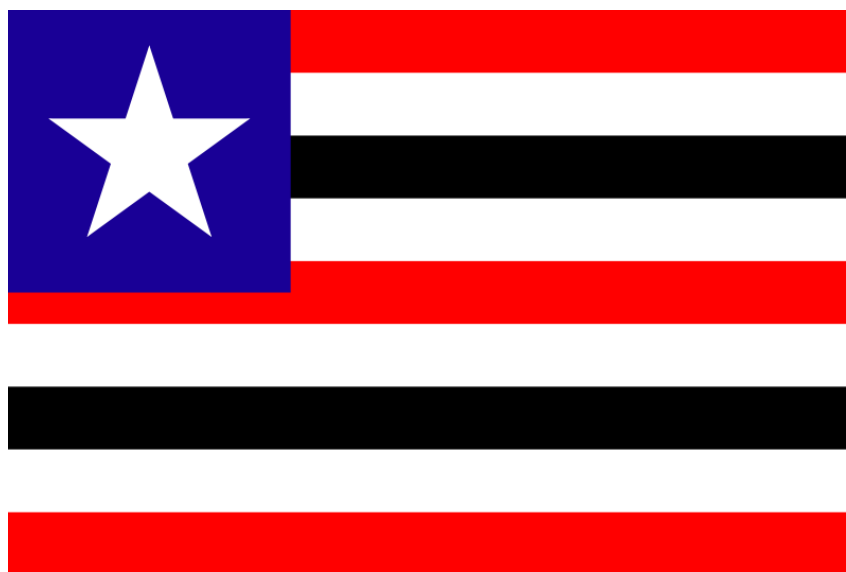


Figura 36: Bandeira do estado do Maranhão.



Figura 37: Bandeira do Brasil.

No que diz respeito à biblioteca de iconografia, os *web developers* optaram em usar duas na composição das páginas: *FontAwesome* e *FontGlyphicons Halflings Regular*. A primeira oferece um conjunto de ferramentas com base em CSS²³ e LESS, entre elas ícones com vetores escaláveis, que podem ser instantaneamente personalizados em tamanho, cor e sombra. Originalmente foi projetada para *bootstrap*²⁴, funcionando muito bem com todos os *frameworks*. Por isso, além de ter uma linguagem pictográfica de ações relacionadas à *web*, outra vantagem é que oferece menos problemas de compatibilidade, já que não requer *JavaScript*.

Com a mesma finalidade da *FontAwesome*, a *FontGlyphicons Halflings Regular* faz parte de uma biblioteca de ícones e símbolos monocromáticos preparados com precisão e criados com ênfase na simplicidade e orientação fácil. Os ícones são adequados não apenas para os sistemas iOS, mas também para o desenvolvimento em sistema *Android*, criação de *sites*, aplicações *web*, infográficos e *wireframes*, graças à fonte *web* e ao formato SVG²⁵.

Relativamente à tipografia, os desenvolvedores recorreram à fonte *Open Sans*. É um tipo de letra sem serifa desenhada por Steve Matteson e encomendada pelo Google. Foi projetada com formas abertas e uma aparência neutra, mas amigável. Foi otimizada para interfaces impressas, *web* e móveis, possuindo excelentes características de legibilidade. Para os sistemas que não leem a fonte *Open Sans*, a conversão é feita para *Arial*. A Figura 38 apresenta as identificações da referida fonte.

²³ Com a intenção de melhorar visualmente as páginas criadas em HTML, Hakon Wium Lie e Bert Bos criaram o CSS, que significa *Cascading Style Sheets*. O CSS define como serão exibidos os elementos contidos no código de uma página da internet e sua maior vantagem é efetuar a separação entre o formato e o conteúdo de um documento. (Disponível em: <https://tableless.com.br/entrevista-com-bert-bos-e-hakon-wium-lie-criador-da-css-e-w3c/> Acesso em: 9 out. 2017).

²⁴ O Bootstrap é o *framework* criado por Mark Otto e Jacob Thornton, ambos engenheiros do *Twitter*. Trata-se de uma coleção de ferramentas para criação de *websites* e aplicações WEB utilizando o HTML e CSS. (Disponível em: <https://www.vrsys.com.br/blog/15-tecnologia/58-o-que-e-o-framework-twitter-bootstrap> Acesso em: 9 out. 2017).

²⁵ SVG é a sigla para *Scalable Vectorial Graphics* (Gráficos Vetoriais Escaláveis) e corresponde a um projeto que trabalha com desenhos vetoriais. (Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/imagem/1756-gimp-ferramenta-vetor.htm> Acesso em: 9 out. 2017).

Styles

Light
Light Italic
Regular
Regular Italic
Semi-Bold
Semi-Bold Italic
Bold
Bold Italic
Extra-Bold
Extra-Bold Italic

Characters

A B C C C D D E F G H I J K L M N O P Q R S S T U V W X Y Z
Ž a b c c c d d e f g h i j k l m n o p q r s s t u v w x y z ž А Б В
Г Г Д Ъ Е Ё Є Ж З С И І Й Ј К Л Љ М Н Њ О П Р С Т Ћ У Ў Ф
Х Ц Ч Ъ Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я а б в г д ђ е ё ж з с и і й ј к
л љ м њ о п р с т ћ у ѱ ф х ц ч ѝ ш щ љ њ ѳ э ю я А В Г Д
Е Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω α β γ δ ε ζ η θ ι κ λ
μ ν ξ ο π ρ σ τ υ φ χ ψ ω ά έ έ έ ή ί ι ί ό ό ú ü ý ÿ Ω Ά
Â Ê Ô Ů ă â ê ô σ υ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ' ? " ! " (%) [#] { @
} / & < - + ÷ × = > ® © \$ € £ ¥ ¢ ; : , . *

Figura 38: Identificações da fonte *Open Sans*.

Quanto aos esboços, todos foram desenvolvidos em *Adobe Photoshop*²⁶ (Figuras 39, 40, 41 e 42). Nessa etapa foram experimentadas várias fontes, cores e composições, até se alcançar uma arquitetura visual satisfatória.

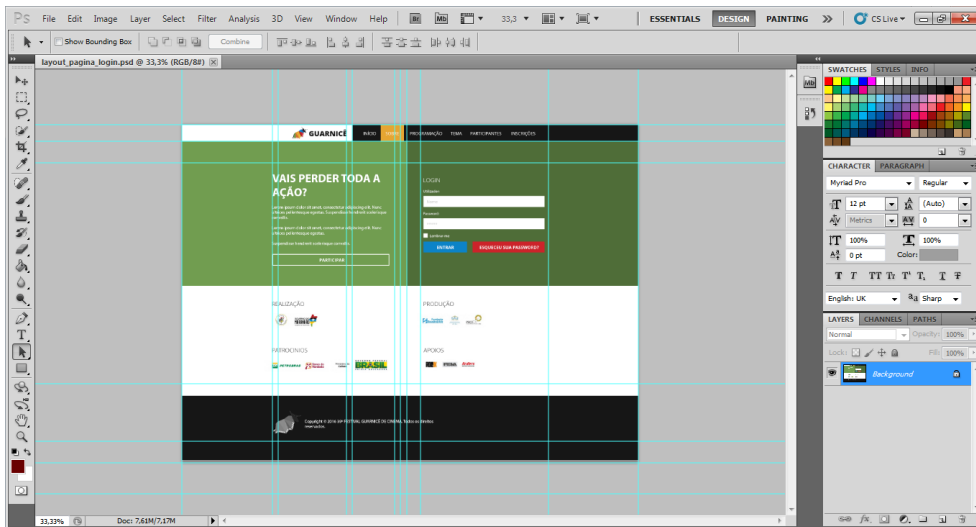


Figura 39: Esboço da página registro/login da plataforma.

²⁶ É um *software* que se caracteriza por ser um editor de imagens bidimensionais do tipo *raster* (são formadas integralmente por pontos, como um mosaico, por exemplo. Devido a esta estrutura, ao se redimensionar uma imagem assim, certamente ela sofrerá deformações), com algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais. É desenvolvido pela *Adobe Systems* (Zemel, 2014, p. 04).

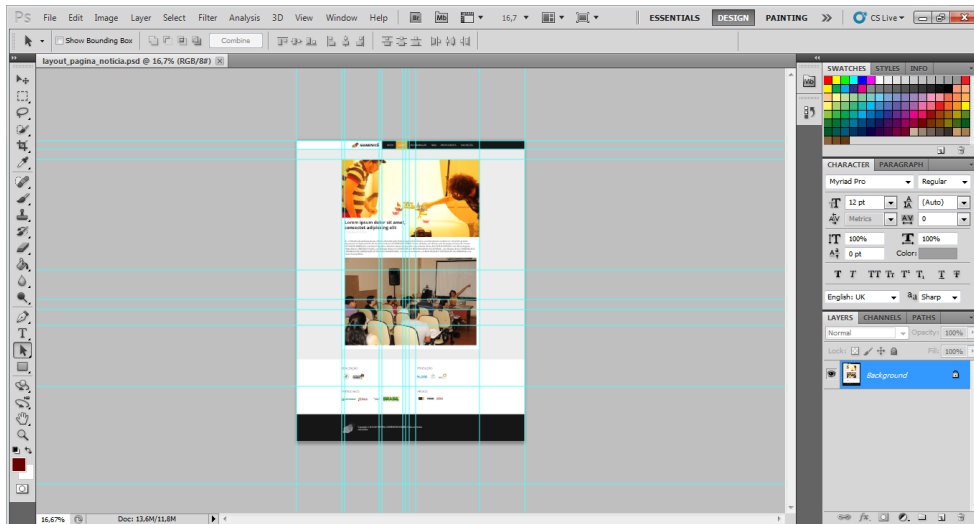


Figura 40: Esboço da página notícia da plataforma.

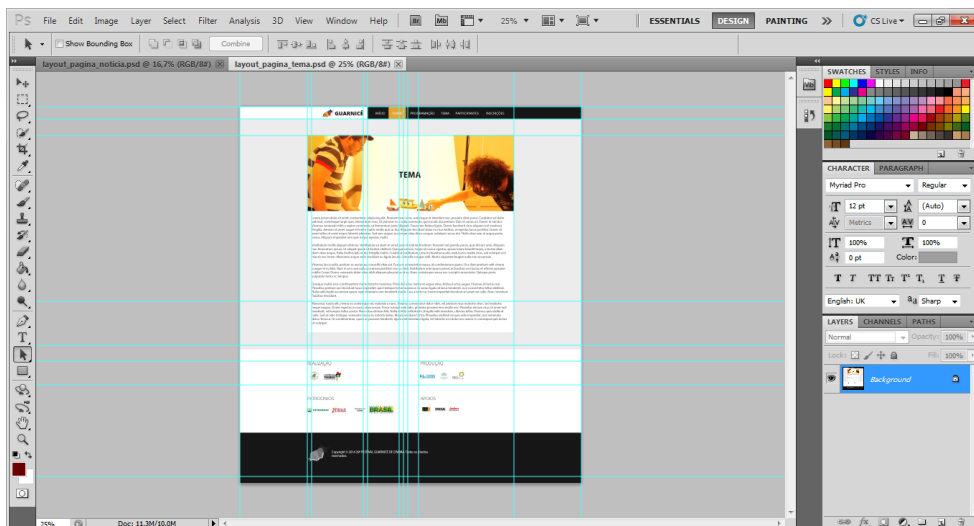


Figura 41: Esboço da página tema da plataforma.

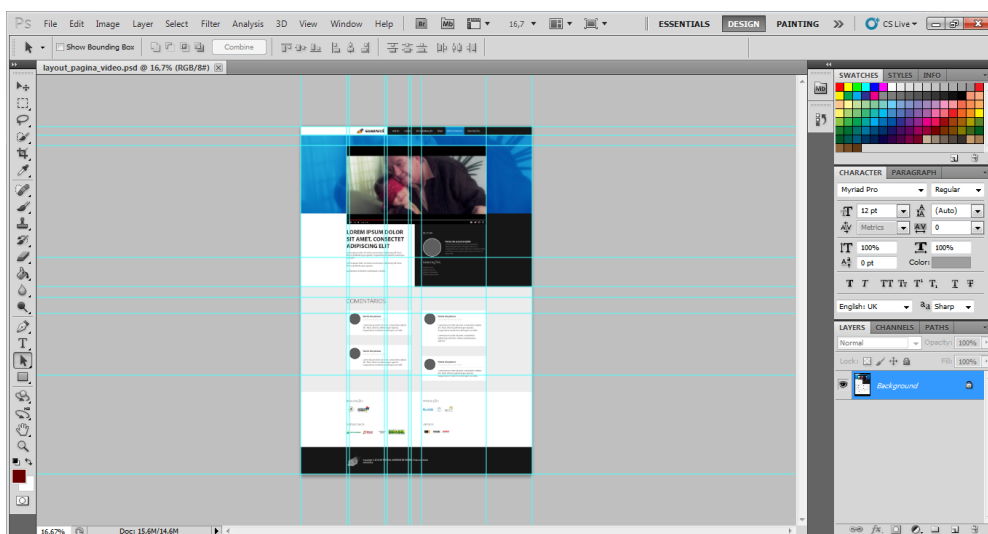


Figura 42: Esboço da página vídeo da plataforma.

A partir dos esboços, as páginas foram colocadas em linguagem *html*. O subtópico a seguir se ocupa dos conteúdos disponibilizados na plataforma, detalhando a função de cada secção e o tipo de informação que o utilizador poderá encontrar em cada uma.

5.2.3 Conteúdo do Portal Guarnicê de Cinema

Desde o momento em que a proposta desta investigação foi definida, estabeleceu-se que o protótipo a ser concebido seria de baixa fidelidade, especialmente por conta do curto tempo para o desenvolvimento de toda a pesquisa. Conforme mencionado, dentre as páginas que compõem a solução apresentada, algumas foram implementadas e outras estarão presentes somente em uma versão final da plataforma, com os ajustes que venham a ser necessários. O protótipo desenvolvido está disponível para consulta em: <http://portalguarnice.web.ua.pt>

Neste subtópico, portanto, apresentam-se todas as secções disponíveis no protótipo, com seus respectivos conteúdos e funções, nomeadamente: 1) página registro/*login*; 2) página início; 3) página notícia; 4) página linha do tempo; 5) página tema; 6) página programação; 7) página ficha de inscrição; 8) página participantes; e 9) página vídeos.

A **página registro/*login*** deve possibilitar o acesso de dois tipos de utilizadores, a saber: utilizador colaborador e utilizador visitante. Para o utilizador colaborador é possível aceder à ficha de inscrição do Festival (ver Figura 58 mais à frente), bem como submeter um *trailer* ou trecho do seu filme na página destinada aos vídeos da suposta edição do evento. Já o utilizador visitante não tem acesso a essa página com a ficha de inscrição.

A página é composta por um *menu*, na parte superior da plataforma, por um rodapé com as logomarcas dos realizadores, produtores, patrocinadores e apoiadores, bem como pelos contatos da comissão organizadora do Festival, distribuídos em duas colunas principais. A primeira coluna destina-se ao primeiro registro dos dois tipos de utilizadores. Quanto ao registro, a sugestão dos participantes do *focus group* é que esse seja feito pela criação de um nome de utilizador e *password* específicos para a plataforma ou através da rede social *Facebook*. Contudo, no protótipo foi implementada apenas a primeira sugestão.

Já a segunda coluna corresponde ao *login*, após a criação das respectivas credenciais de acesso. Caso o utilizador tenha esquecido a sua *password*, o botão “Esqueceu sua

password”, ao lado do botão “Entrar”, pode ser acionado. A Figura 43 demonstra a disposição das informações na página de registro/login do utilizador.

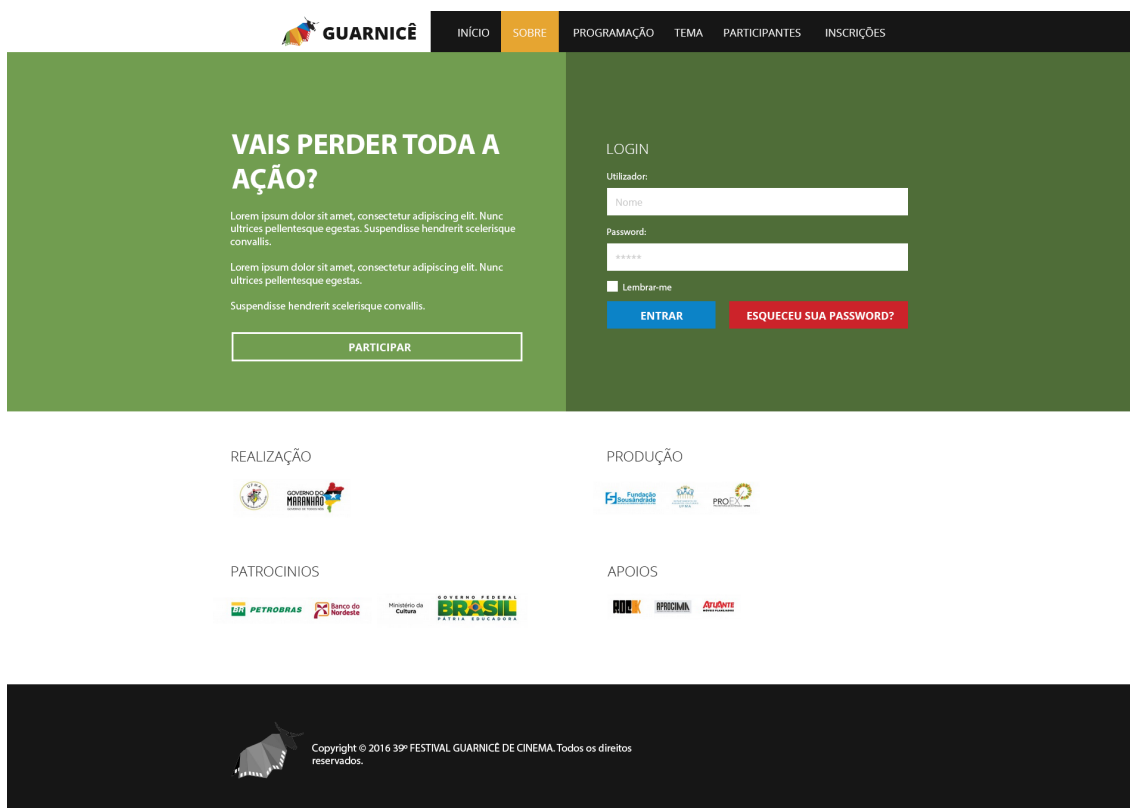


Figura 43: Página de registro/login da plataforma.

Já a **página início** é a página principal da plataforma. Nela estão presentes o menu, na parte superior da plataforma, a secção “Sobre o Festival”, as principais notícias, e as logomarcas dos realizadores, produtores, patrocinadores e apoiadores, além dos contatos da comissão organizadora do Festival no rodapé. Na parte superior, abaixo do menu, há a passagem de um vídeo promocional do Festival, com a possibilidade de assisti-lo com ou sem a trilha sonora do evento, de acordo com a Figura 44.

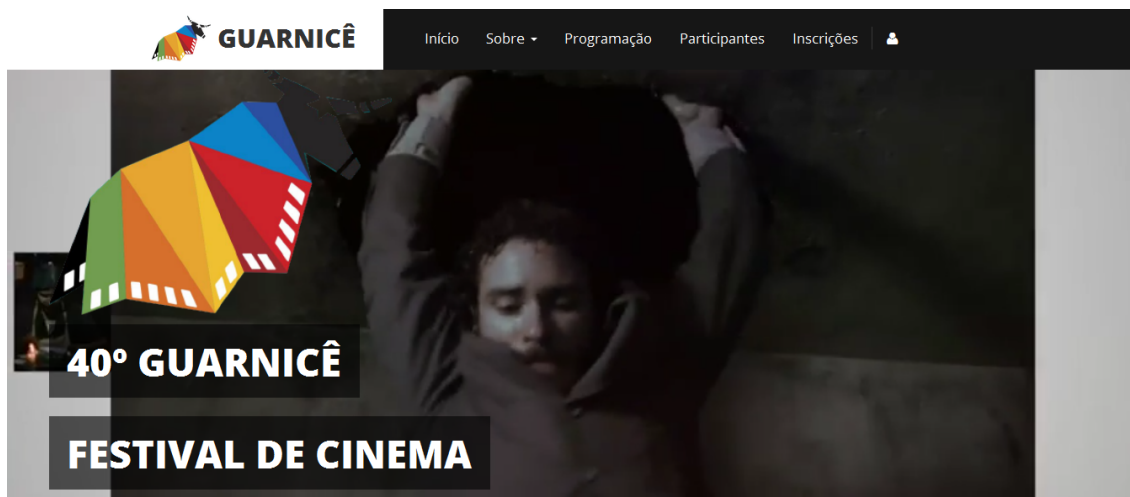


Figura 44: Parte superior da plataforma, com o menu e o vídeo promocional do Festival.

Na secção “Sobre o Festival”, há uma breve descrição sobre o evento (Figura 45). Ao final do texto, caso o utilizador queira saber mais detalhes sobre a história do Festival ou acompanhar dados relevantes em torno de cada edição, ele pode ser direcionado para duas páginas distintas, a partir de dois botões: “Linha do Tempo” e “Tema”. O conteúdo dessas duas páginas será explicitado mais à frente.



Figura 45: Secção "Sobre o Festival" na página principal da plataforma.

Na secção mais abaixo, caso o utilizador se interesse em participar do evento como produtor de algum material audiovisual ou como público, ele pode clicar no botão “Participar” e ser direcionado à página que disponibiliza a ficha de inscrição do Festival. Esta, por sua vez, só estará habilitada para preenchimento no período propício ao seu recebimento. Já na coluna ao lado, o utilizador pode ser direcionado à página que

contém informações sobre a edição passada do Festival, com destaque aos premiados das mostras competitivas, conforme a Figura 46.



Figura 46: Secção que direciona à ficha de inscrição e aos premiados da edição anterior.

Na secção “Notícias”, o utilizador pode acompanhar, em ordem cronológica, as últimas divulgações sobre o Festival (Figura 47). As notícias estão dispostas em seis pequenos quadros, com suas respectivas imagens, títulos e *leads*. Caso o utilizador queira fazer a leitura completa da notícia, ele deve clicar sobre ela ou no botão “Ler mais” para, então, seguir à página onde há o conteúdo sem cortes.

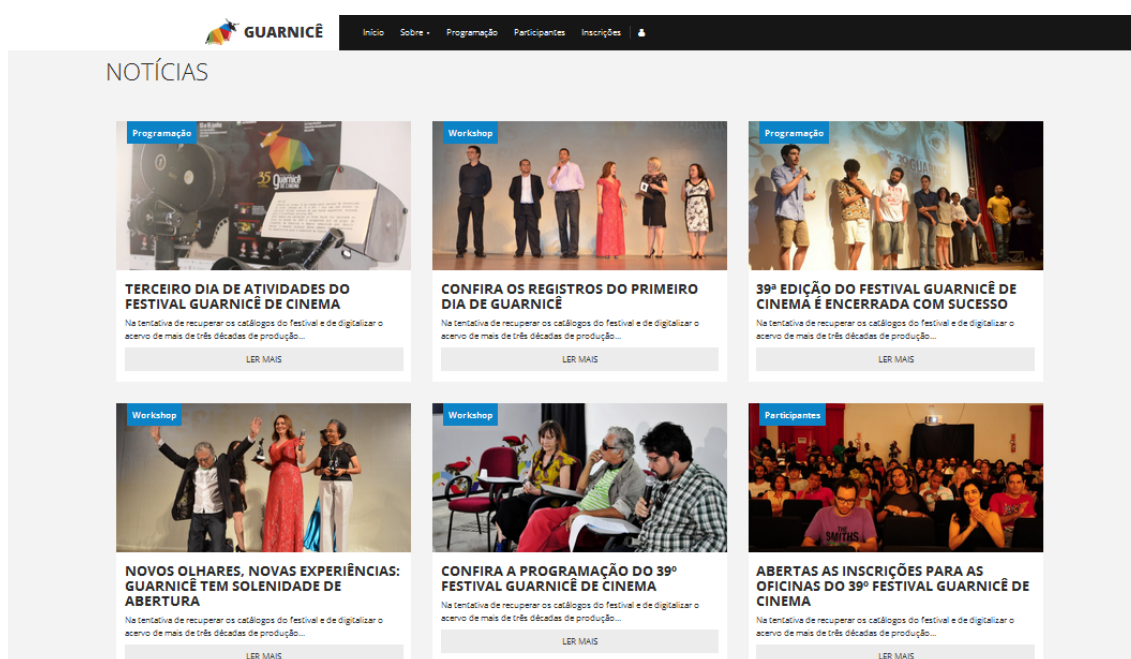


Figura 47: Secção “Notícias” da página principal da plataforma.

Além disso, como se vê pela figura acima, para facilitar a busca das notícias, em cada quadro há uma categorização do conteúdo, localizado no canto superior esquerdo, a partir de nomenclaturas que estão relacionadas às atividades promovidas pelo Festival, como, por exemplo, *Workshop*, *Participantes*, *Programação*.

Conforme referido, em todas as páginas, além do menu, na parte superior, que contém os botões “Início”, “Sobre” - dividido em “Tema” e “Linha do Tempo” -, “Programação”, “Participantes”, “Inscrições” e um ícone para a página de registro/login (Figura 48), há também, no rodapé, as logomarcas dos realizadores, produtores, patrocinadores e apoiadores, bem como os contatos da comissão organizadora do Festival (Figura 49).

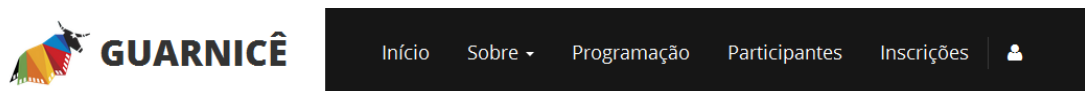


Figura 48: Botões que compõem o *menu* da plataforma.

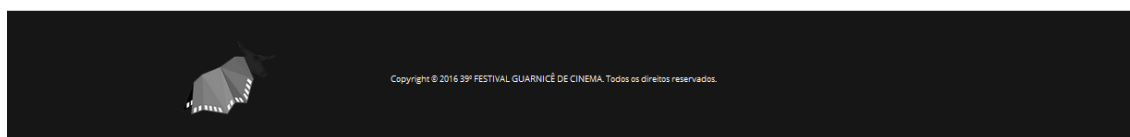
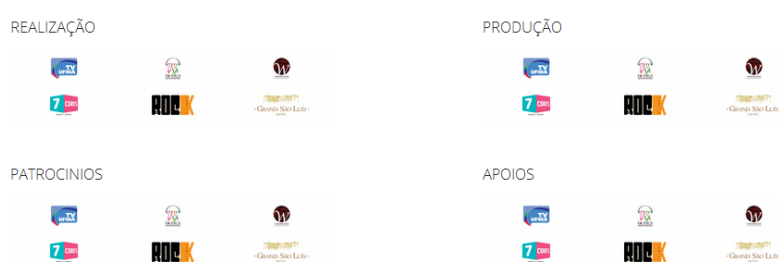


Figura 49: Rodapé com as logomarcas das instituições e empresas envolvidas, além dos contatos da comissão organizadora do Festival.

Outro ponto que é importante mencionar corresponde à construção do *layout* de fundo das páginas. As cores branco e cinza predominam na sua arquitetura, de acordo com os elementos disponíveis nas seções. Outro elemento utilizado, além das cores, são três formas geométricas que remetem à saia colorida em formato de rolo de filme do boi, a qual compõe a marca da plataforma. Essas formas geométricas estão presentes nas extremidades das seções e contribuem para a harmonização de todos os elementos dispostos na página.

As formas geométricas podem ser visualizadas nas Figuras 50, 51 e 52, seguidamente apresentadas.



Figura 50: Forma geométrica em cor verde.



Figura 51: Forma geométrica nas cores laranja e amarela.



Figura 52: Forma geométrica na cor vermelha.

A Figura 53 apresenta uma visão geral da **página início** da plataforma, com todos os elementos mencionados.



Figura 53: Visão total do *layout* da página principal da plataforma.

Ainda ligada à página início, a Figura 54 mostra o *layout* da **página notícia**, para a qual o utilizador é direcionado quando ele escolhe a notícia que deseja ler na íntegra.



Figura 54: *Layout* da página de notícias.

De acordo com o que foi mencionado, o botão “Sobre”, do menu, se desdobra em outros dois, que são “Linha do Tempo” e “Tema”. Estes se ocupam, respectivamente, das informações relacionadas às edições passadas do Festival e da temática que será trabalhada na edição mais atual. Na linha do tempo, a proposta é organizar a memória do evento, tendo em vista a catalogação das principais informações sobre cada edição.

No protótipo, a **página linha do tempo** está organizada para receber as informações das oito últimas edições do Festival. Ao clicar sobre uma delas ou acionar as setas²⁷ que estão nas extremidades da página, o utilizador é direcionado para a página que deve conter os dados mais relevantes sobre aquela edição (data de realização do evento, vídeos premiados, principal programação, homenageados, participações de destaque), com fotos, vídeos, premiações, como mostra a Figura 55.

²⁷ As setas servem para uma passagem ordenada das edições do Festival, caso o utilizador não opte em ver uma edição em específico.



Figura 55: Visão fragmentada da página que contém a linha do tempo da plataforma.

Já a Figura 56 apresenta uma visão fragmentada da **página tema**, que destaca a temática do Festival, abordando informações gerais sobre as atividades que serão desenvolvidas no evento e que estão de acordo com o tema a ser trabalhado.

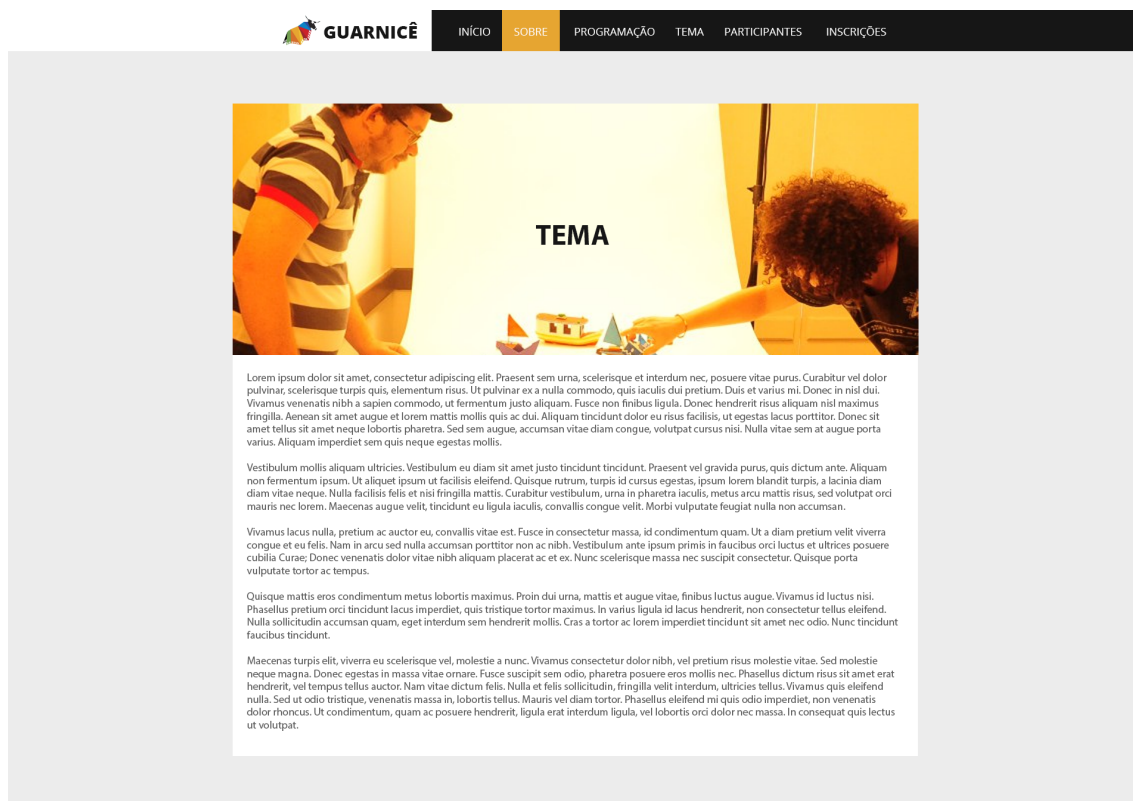


Figura 56: Parte do *layout* da página que detalha informações sobre o Festival, bem como a temática que será trabalhada.

O segundo botão do menu corresponde à programação. Ao clicar nele, o utilizador é direcionado à **página programação**, onde consta toda a programação do evento por data, disposta em três colunas com fundo branco para facilitar a leitura (Figura 57).

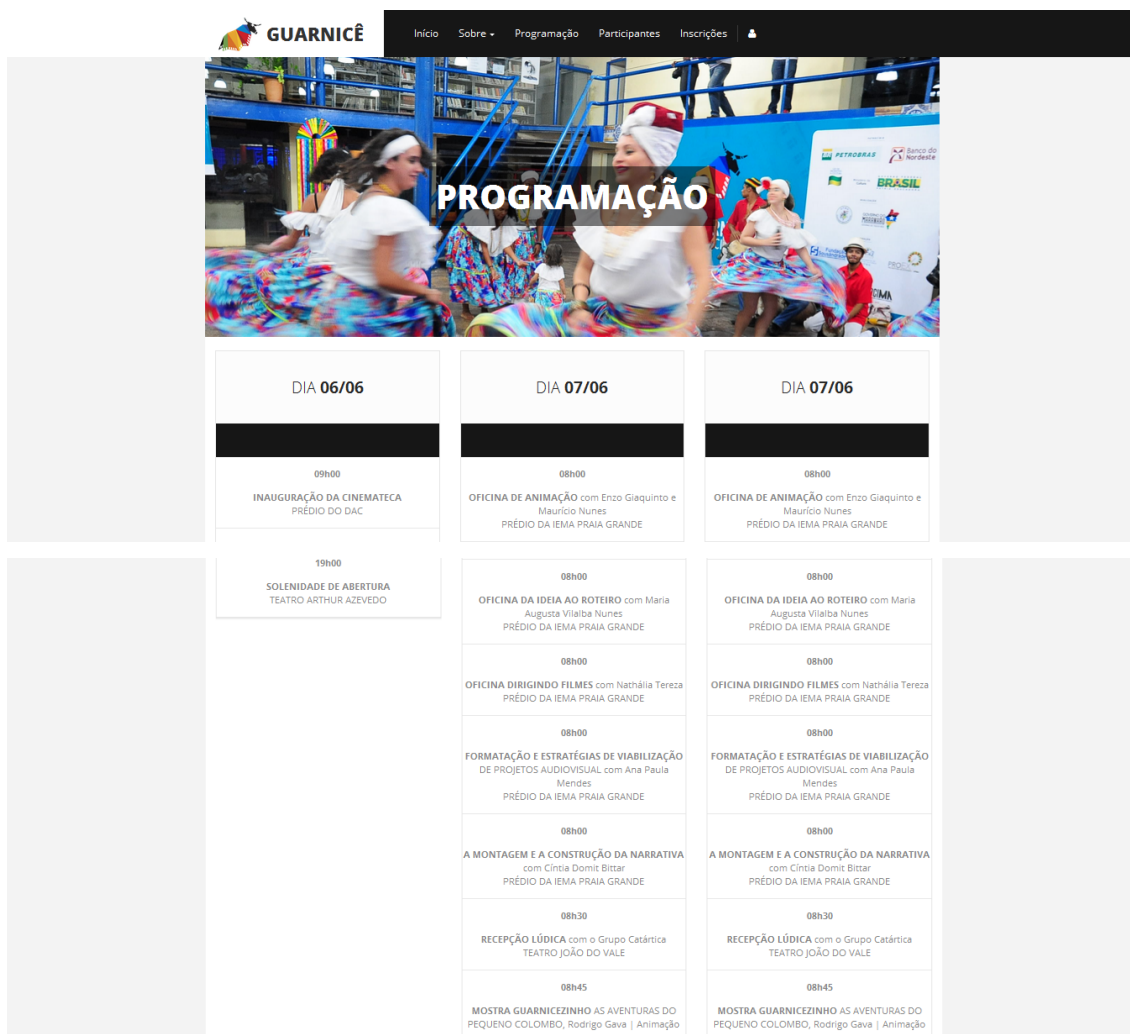


Figura 57: Página com a programação diária do Festival.

A próxima página é a **página ficha de inscrição**, que está vinculada tanto ao botão do menu “Inscrições”, quanto à secção ao meio da página inicial, onde há o botão “Participar”. A ficha de inscrição serve exclusivamente para o público que deseja participar do Festival com algum material audiovisual. O objetivo é que ela esteja habilitada para preenchimento somente durante a abertura das inscrições para a edição mais atual do Festival (Figura 58).

Todos os campos presentes na página da ficha de inscrição constam no real formulário utilizado pelo Festival. Um exemplar da ficha foi fornecido pelo participante F.

FICHA DE INSCRIÇÃO

INFORMAÇÕES TÉCNICAS DO FILME

Título:

Direção: Produtor:

DADOS DO RESPONSÁVEL PELO FILME

Nome do Responsável pela inscrição:

Produtora/Distribuidora:

DDD/Telefone: Celular:

E-mail: Site:

Endereço Completo: CEP:

Cidade: Estado:

Datar e Assinar:

Declaro que todas as informações contidas nesta ficha são verdadeiras e concordo com os dispositivos constantes no regulamento do 39º Festival Guarnicê de Cinema

[ENVIAR](#)

GÊNERO E CLASSIFICAÇÃO DE IDADE

Direção: Produtor: Produtor:

Finalizado em: Mês/Ano: Duração:

Cidade: Estado:

Síntese

Roteiro: Fotografia:

Montagem/Edição: Trilha Sonora:

Direção de Arte: Ator(es):

Atriz(es): Participação em Festivais/Premiações:

Figura 58: *Layout* da página ficha de inscrição.

A penúltima página a ser apresentada é a **página participantes**. Nela são destacados os vídeos que irão participar da próxima edição do Festival. A finalidade dessa secção é dar visibilidade aos participantes do evento, mostrando não só o *trailer*/trecho do material audiovisual enviado, mas também exibindo uma ficha técnica do produtor/diretor, bem como da equipe que auxiliou na produção do vídeo.

A página, além de trazer os vídeos participantes da edição mais atual (Figura 59), retoma os que foram premiados na edição anterior, a partir do *link* “Melhores da Edição Passada” (Figura 60). Diante disso, para facilitar a leitura do utilizador, os vídeos estão dispostos em quatro pequenos quadros, com seus respectivos *frames*, títulos e nome do produtor/diretor. Caso o utilizador queira assistir o *trailer*/trecho completo, ele deve clicar sobre o quadro ou no botão “Visualizar” para, então, seguir à página onde há o material sem cortes. Ao passar o *mouse* sobre o quadro onde há o vídeo desejado, este se projeta como num movimento de alto relevo, de forma a identificar que aquela área está habilitada ao clique.



Figura 59: Disposição dos quadros com os *links* dos vídeos participantes para a edição a ser realizada.



Figura 60: Disposição dos quadros com os *links* dos vídeos premiados na edição anterior.

Por fim, ao escolher o vídeo para ser assistido, o utilizador é encaminhado à **página vídeos**, onde consta o trailer/trecho na íntegra (Figura 61). Para evitar custos com o pagamento de servidor, a proposta do *focus group* é a criação de um canal na plataforma *YouTube* ou *Vimeo* para que os vídeos fiquem hospedados nesse ambiente e sejam, dessa forma, “*linkados*” para a plataforma do Festival.

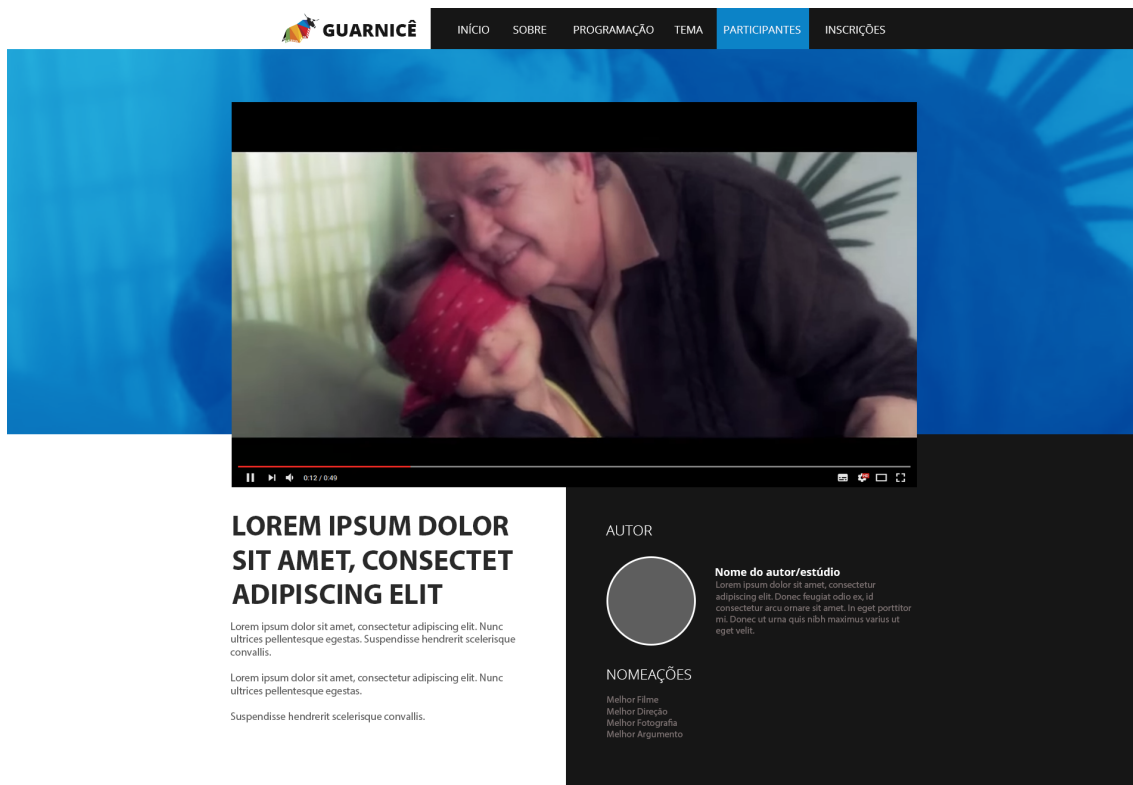


Figura 61: Secção da página vídeos onde consta o *trailer* dos vídeos inscritos no Festival.

Nessa página também foi indicado pelo FG o compartilhamento dos vídeos nas redes sociais (*Facebook*, *Twitter* e *Google+*), a partir de um botão “Compartilhar”, que pode estar localizado abaixo do ecrã. A sugestão não foi implementada no protótipo, mas está elencada como recurso indispensável ao uso satisfatório da plataforma, até para garantir que a informação desejada chegue ao *feed* de notícias dos amigos e seja replicada em outros perfis de redes sociais, tornando o alcance do conteúdo muito maior.

Abaixo do vídeo, há duas colunas: uma, em fundo branco, com a sinopse do material audiovisual enviado, e outra, em fundo preto, com foto e informações do produtor/diretor, bem como de suas premiações ou nomeações para prêmios. A secção é acompanhada por outra parte, que são os comentários dos utilizadores (Figura 62), distribuídos em quadros com fundo branco, onde constam o nome e a foto (caso o utilizador faça o

upload de uma imagem no momento do registro) do utilizador, além da data do comentário.

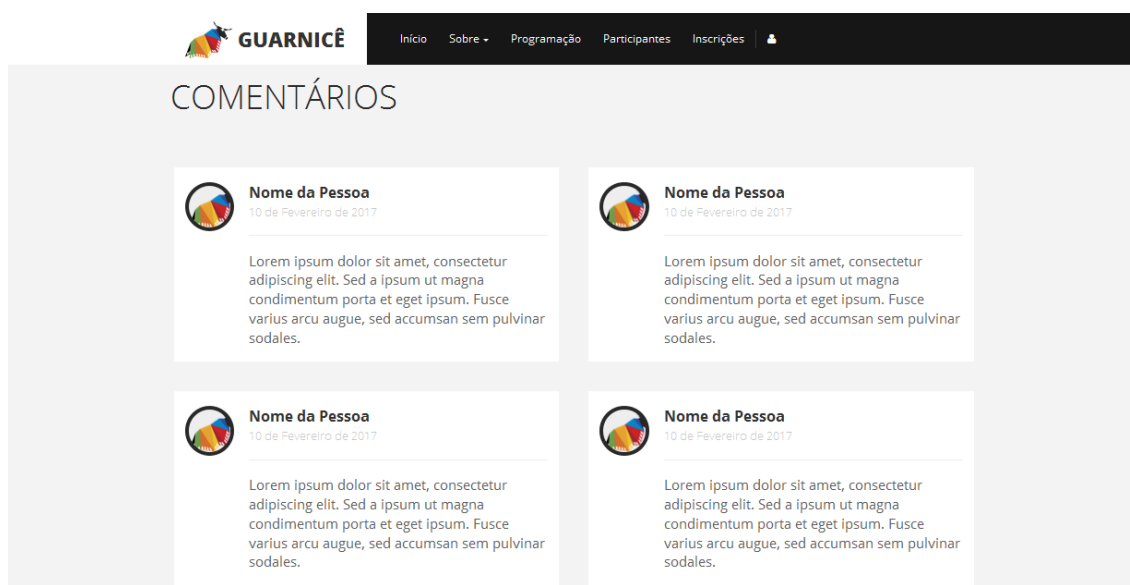


Figura 62: Secção da página vídeos onde constam os comentários dos utilizadores.

Note-se que o protótipo não é uma versão integral da plataforma, por isso há secções que são navegáveis e outras não. Além disso, também há requisitos funcionais e genéricos que não foram implementados, como a galeria de imagens e o recurso do áudio-guia para deficientes visuais, já que o tempo para o desenvolvimento de todas as funcionalidades teria que ser maior do que o programado.

Portanto, as páginas apresentadas constituíram o material encaminhado para avaliação e validação dos participantes presentes no segundo *focus group*, o qual será detalhado no próximo tópico, bem como as atividades de teste aplicadas em torno do protótipo.

5.3 Avaliação e validação do protótipo: *focus group*

Após cinco meses do processo de concepção, estudo e elaboração do protótipo da plataforma colaborativa para o Festival *Guarnicê* de Cinema, o qual, conforme referido no tópico anterior, teve o apoio de uma equipe de três *web developers* da Universidade de Aveiro, chegou-se ao momento de sua avaliação e validação. Esta última fase do trabalho de investigação aconteceu nove meses após a realização do primeiro *focus group*, em 21 de dezembro de 2015, na cidade de São Luís, Maranhão (Brasil).

Pela própria natureza do protótipo, que é de baixa fidelidade, a plataforma não está completamente navegável, contendo algumas áreas que possuem apenas botões para demarcar funções. Contudo, possui um grafismo cuidado, com visual dinâmico e programado com linguagens finais e aspecto bastante desenvolvido. A partir disso, foram desenvolvidas duas atividades de avaliação, as quais foram condizentes com a atual estrutura da plataforma: um roteiro de tarefas definidas (Apêndice 5) e um questionário referente à sua usabilidade (Apêndice 6).

O segundo *focus group* deste trabalho de investigação foi realizado no dia 05 de outubro de 2016, uma quarta-feira, pelas 10 horas, na sala de reportagem da televisão universitária da Universidade Federal do Maranhão, a TV UFMA (Campus do Bacanga). Nesta fase, a dificuldade para concretização do grupo foi maior do que em relação ao primeiro encontro, já que, desta vez, havia a necessidade de um local com acesso à internet para permitir a navegação na plataforma.

Outra dificuldade foi a escolha de uma data e hora em que todos os participantes do primeiro grupo pudessem participar. Por isso, por conta da disponibilidade do local e pelo grupo ter sido realizado no turno da manhã, três participantes do primeiro grupo não puderam comparecer por incompatibilidade de horários. São eles: **A** (crítico de cinema), **B** (crítico de cinema) e **E** (produtora). Consequentemente, eles foram substituídos por outros três membros que, de acordo com os critérios de escolha dos participantes do *focus group*, também se enquadravam como agentes-alvo do contexto audiovisual de São Luís, Maranhão. São eles: **G** (público participante), **H** (produtor e colaborador do projeto Cinemateca *Guarnicê*²⁸) e **I** (produtor e colaborador do projeto Cinemateca *Guarnicê*). Todos os participantes foram informados com antecedência sobre o grupo, de forma a evitar qualquer desistência.

A Tabela 12 apresenta a identificação em letras para cada participante e as funções que cada um desempenha no contexto audiovisual de São Luís, Maranhão.

²⁸ A Cinemateca *Guarnicê* é um museu com componentes cinematográficos, biblioteca especializada em cinema e cabines de pesquisa para acesso ao acervo fílmico de mais de três décadas do Festival Guarnicê de Cinema. É ainda um espaço inédito de pesquisa, documentação, formação e difusão do cinema brasileiro, em especial, do maranhense. O projeto recebeu financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa e Desenvolvimento Científico do Maranhão (Fapema). O acesso ao acervo fílmico, para fins de pesquisa, é feito através de um cadastro simples no sistema da Cinemateca (Fonte: *Site do 39º Festival Guarnicê*. Disponível em: <http://www.cultura.ufma.br/39guarnice/index.php/39o-festival-guarnice-de-cinema-traz-inauguracao-de-cinemateca/> Acesso em: 18 out. 2016.

Tabela 12: Nomenclatura em letras para identificar os participantes do segundo encontro do *focus group*.

Participantes do segundo <i>focus group</i>			
C	Realizador, professor da UFMA e ex-organizador do Festival <i>Guarnicê</i> (59 anos)	D	Realizadora (48 anos)
F	Projeccionista e integrante da comissão organizadora do Festival <i>Guarnicê</i> (57 anos)	G	Público participante (44 anos)
H	Produtor e colaborador do projeto Cinemateca <i>Guarnicê</i> (33 anos)	I	Produtor e colaborador do projeto Cinemateca <i>Guarnicê</i> (33 anos)

Fonte: elaborado pela autora.

Por não haver equipamento de *data show* no local, o grupo teve início com uma breve contextualização do projeto de investigação e leitura das características genéricas, apontadas durante a realização do primeiro *focus group*, para subsidiar a concepção do protótipo. Em seguida, foram propostas duas atividades que foram desenvolvidas para a avaliação da plataforma. O grupo durou cerca de uma hora.

Conforme referido, a primeira atividade proposta foi a definição de cinco tarefas, a partir das quais os participantes do *focus group* teriam que navegar na plataforma para realizá-las. A segunda foi a aplicação de um questionário, contendo oito perguntas em torno da usabilidade da plataforma. Mas como se dá a avaliação da usabilidade de uma plataforma, aplicação ou interface? Para entender esse tipo de avaliação, apresenta-se, brevemente, o conceito de usabilidade, suas características, testes e métodos de mensuração.

Em linhas gerais, a usabilidade é o fator que possibilita ao utilizador a facilidade de uso de determinado produto, interface, aplicação, plataforma, *software*. Contudo, apesar das normas e dos pesquisadores da área de HCI já terem produzido diversas definições sobre o termo, é possível encontrar sintonia em determinados pontos dessas definições.

Inicia-se, então, com o conceito de usabilidade definido formalmente pela *International Organization for Standardization* (ISO 9241-11, 1998), que considera “the extent to which the product can be used by specified users to achieve specified goals with

effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use”²⁹ (ISO 9241-11, 1998). No Brasil, essa norma foi adotada pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT³⁰) sob denominação NBR 9241-11, em agosto de 2002. A partir dessa conceituação, a usabilidade se estabelece como um conjunto de diretrizes que possibilita ao utilizador atingir seu objetivo e satisfação, dentro de um contexto específico de necessidades (Rebelo, 2009).

Porém, antes da ISO 9241-11, a primeira norma ISO a utilizar e a definir o termo usabilidade foi a ISO 9126, cuja tradução para o português está na NBR 13596 (Rebelo, 2009). Essa norma se centra na qualidade do *software*, a qual é definida por seis características básicas: funcionalidade, confiabilidade, usabilidade, eficiência, manutenibilidade e portabilidade. Cada característica é suportada por um conjunto de sub-características de qualidade, que são entendidas como fundamentais para garantir a qualidade interna do *software*.

No caso da usabilidade, que é concebida como um conjunto de atributos relacionados ao esforço necessário para seu uso, por determinado conjunto de utilizadores (Rebelo, 2009), as sub-características que a apoiam são:

Inteligibilidade: atributos do *software* que evidenciam o esforço do usuário para reconhecer o conceito lógico e sua aplicabilidade; **Apreensibilidade:** conhecido por *Learnability*. É o atributo do *software* que evidencia o esforço do usuário para aprender funcionalidades, controles de operação, compreender formatos de entrada e saída, etc; **Operacionalidade:** atributos do *software* que evidenciam o esforço do usuário para sua operação e controle de sua operação; **Atratividade:** evidencia a satisfação subjetiva do usuário durante o uso; e **Conformidade:** atributos do *software* que fazem com que o *software* esteja de acordo com as normas, convenções ou regulamentações previstas em leis e descrições similares, relacionadas à aplicação. Também significa que está em harmonia com padrões ou convenções relacionadas à portabilidade (Rebelo, 2009, *online*).

²⁹ Tradução da autora: “Grau em que o produto pode ser usado por utilizadores específicos para atingir metas específicas com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto específico de uso” (ISO 9241-11, 1998).

³⁰ A ABNT é o Foro Nacional de Normalização por reconhecimento da sociedade brasileira desde a sua fundação, em 28 de setembro de 1940, e confirmado pelo governo federal por meio de diversos instrumentos legais. É uma entidade privada e sem fins lucrativos. É membro fundador da International Organization for Standardization (Organização Internacional de Normalização - ISO), da Comisión Panamericana de Normas Técnicas (Comissão Pan-Americana de Normas Técnicas - Copant) e da Asociación Mercosur de Normalización (Associação Mercosul de Normalização - AMN). Desde a sua fundação, é também membro da International Electrotechnical Commission (Comissão Eletrotécnica Internacional - IEC). É responsável pela elaboração das Normas Brasileiras (ABNT NBR), elaboradas por seus Comitês Brasileiros (ABNT/CB), Organismos de Normalização Setorial (ABNT/ONS) e Comissões de Estudo Especiais (ABNT/CEE). Fonte: Site da ABNT. Disponível em: <http://www.abnt.org.br/abnt/conheca-a-abnt> Acesso em: 27 out. 2016.

Considerando a abrangência do termo, a usabilidade deve ser tratada como um critério de desenvolvimento para qualquer projeto, e não, simplesmente, uma mera determinação intuitiva que facilita o uso. Sobre isso, Nielsen (2008) pontua que a “usability allows us to make everyday life more satisfying by empowering people to control their destiny and their technology rather than be subjugated by computers”³¹ (Nielsen, 2008, *online*).

São atribuídos a Nielsen (1995) muitos conceitos ligados à usabilidade. Reconhecido internacionalmente por seu envolvimento com questões associadas aos estudos de HCI e Ergonomia, ele formulou dez heurísticas que se tornaram princípios para um projeto de interface, onde o utilizador é o foco principal. São elas:

- **Visibilidade do status do sistema:** o sistema deve sempre manter os utilizadores informados sobre o que está acontecendo, através de *feedback* apropriado num prazo razoável;

- **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** o sistema deve falar a linguagem dos utilizadores, com palavras, frases e conceitos familiares ao utilizador, ao invés de termos orientados ao sistema. Deve-se seguir as convenções do mundo real, fazendo com as informações apareçam em uma ordem natural e lógica;

- **Controle e liberdade de escolha do utilizador:** os utilizadores costumam escolher as funções do sistema por engano e vão precisar de um roteiro claro, marcado por uma “saída de emergência”, onde seja possível deixar o estado indesejado sem ter que passar por um diálogo alargado. É o suporte para desfazer e refazer uma ação;

- **Consistência e padrões:** os utilizadores não devem ter que se perguntar se diferentes palavras, situações ou ações significam a mesma coisa. Deve-se seguir as convenções da plataforma;

- **Prevenção de erro:** ainda melhor do que boas mensagens de erro é um projeto cuidadoso que impeça um problema de ocorrer. Eliminar as condições passíveis de

³¹ Tradução da autora: “Usabilidade nos permite fazer o cotidiano mais satisfatório, capacitando as pessoas a controlar o seu destino e sua tecnologia em vez de ser subjugado por computadores” (Fonte: Nielsen, “25 Years in Usability,” useit.com, April 21, 2008. Disponível em: www.useit.com/alertbox/25-yearsusability.html. Acesso em: 26 out. 2016).

erros e possibilitar aos utilizadores uma opção de confirmação antes de se comprometer com a ação é o melhor caminho;

- **Reconhecimento ao invés de recordação:** minimizar a carga de memória do utilizador, fazendo objetos, ações e opções visíveis. Instruções para a utilização do sistema devem ser visíveis ou facilmente recuperáveis, sempre que adequado;

- **Flexibilidade e eficiência de uso:** os aceleradores - invisíveis pelo utilizador iniciante -, muitas vezes, podem facilitar a interação para o utilizador experiente. Contudo, o sistema deve servir para ambos os utilizadores, inexperientes e experientes;

- **Estética e *design* minimalista:** diálogos não devem conter informações que sejam irrelevantes ou raramente necessárias. Cada unidade de informação extra em um diálogo compete com as unidades de informação relevante e diminui sua visibilidade relativa;

- **Ajudar os utilizadores a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros:** mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples (sem códigos), indicar com precisão o problema e sugerir uma solução;

- **Ajuda e documentação:** mesmo que seja melhor o uso do sistema sem documentação, pode ser necessário fornecer ajuda e documentação. Qualquer informação deve ser fácil de pesquisar, focada na tarefa do utilizador, na lista de medidas concretas a realizar, sem ser muito extensa.

Ampliando esses princípios, já que a usabilidade é um conceito complexo de entender e de considerar em termos de aplicação e implementação, Chow, Bridges e Commander (2014, p. 255) recomendam a aplicação de três processos básicos ao se desenvolver uma interface de um projeto direcionado ao utilizador. Para os autores, é necessário envolver os utilizadores representativos como parceiros do projeto desde o seu início; melhorar continuamente; recolher o *feedback* dos utilizadores representativos.

Quanto aos testes de usabilidade, Jordan (1998) definiu duas categorias de avaliação, que são teste empírico (com os utilizadores representativos) e não empírico (sem os utilizadores representativos). Os testes de usabilidade empíricos incluem o uso de *focus groups*, pesquisas, entrevistas e testes de usabilidade com métricas bem definidas (dados qualitativos e quantitativos) e tarefas de desempenho (por exemplo, análise de

tarefas, conclusão da tarefa, tempo para completar as tarefas, etc.). Já os testes não empíricos incluem a criação de listas de verificação de características (que características são as mais importantes?), análise de tarefas (quais são as tarefas mais importantes?) e orientações cognitivas (quais são os caminhos mais eficientes para informações?). Outros autores (Nielsen & Loranger, 2006; Ivory & Hearst, 1999; Jain, 1991) agrupam os métodos de avaliação de usabilidade existentes em cinco classes, nomeadamente:

- Teste (*testing*) ou Observação Directa: um avaliador observa os utilizadores a interagir com a interface (i.e. a completar tarefas) com o objectivo de detectar problemas de usabilidade.
- Inspeção (*inspection*): dois ou mais avaliadores usam um conjunto de directrizes (heurísticas) para identificar potenciais problemas de usabilidade numa interface.
- Inquérito (*inquiry*): os utilizadores fornecem retorno informativo sobre uma interface através de entrevistas, questionários e outros métodos.
- Modelação analítica (*analytical modeling*): um avaliador emprega modelos de utilizador e de interfaces para obter previsões de usabilidade quantitativas. Por exemplo, modelos de desempenho do utilizador - análise quantitativa: GOMS Analysis (*Goals, Operators, Methods, and Selection Rules*) - ou modelos de interface de utilizador: avaliação da representação da interface em múltiplos níveis de abstracção.
- Simulação (*simulation*): Um avaliador emprega modelos (do utilizador e da interface) para emular a interacção do utilizador com a interface e obtém um relatório dessa interacção, i.e. actividades simuladas, erros e outras medidas quantitativas) (Afonso, 2013, pp. 59-60).

No caso desta investigação, tanto a definição dos requisitos funcionais e genéricos da plataforma como a sua avaliação e validação fizeram uso de testes empíricos, como os *focus groups*, que envolveu a participação de utilizadores representativos e pertencentes ao cenário audiovisual de São Luís, Maranhão (Brasil).

Retomando o questionário de usabilidade, das oito perguntas, seis eram objetivas (questões 1, 2, 3, 4, 5 e 7), com cinco opções de respostas, e duas eram subjetivas (questões 6 e 8), onde o participante poderia discorrer sobre a pergunta. Dentre as opções de respostas, foram elaboradas três escalas: na primeira havia três opções de escolha - *sim*, *não* e *em partes* (questão 1); na segunda havia cinco opções de escolha - *muito ruim*, *ruim*, *razoável*, *bom* e *muito bom* (questões 2, 3 e 7); e na terceira também havia cinco opções de escolha - *muito pouco*, *pouco*, *razoável*, *muito* e *bastante* (questão 4).

Os seis participantes foram divididos em duplas e cada dupla teve acesso a um computador, conforme ilustrado pelas Figuras 63, 64 e 65, onde puderam desempenhar as tarefas propostas:

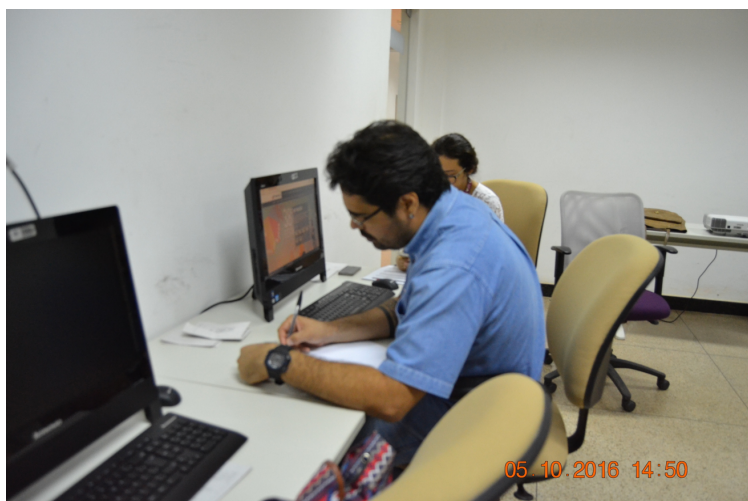


Figura 63: Participantes H e I iniciando a navegação na plataforma.



Figura 64: Participantes D e G iniciando a navegação na plataforma.



Figura 65: Participantes C e F iniciando a navegação na plataforma.

Após navegarem pela plataforma, de acordo com o roteiro de tarefas, os seis participantes responderam ao questionário e tiraram dúvidas sobre a plataforma com a investigadora. De forma geral, os participantes ficaram satisfeitos com a plataforma e fizeram apenas algumas considerações de melhoria, as quais serão apresentadas no tópico 5.4.

5.4 Resultados das atividades aplicadas

Nesta secção são apresentados os resultados compilados, a partir da realização do segundo *focus group*, quando se deu a testagem e a validação da plataforma do Festival *Guarnicê* de Cinema pelos participantes do grupo. Inicialmente, na Tabela 13, estão ordenadas as perguntas elaboradas para o questionário, que também estão disponíveis no Apêndice 6, onde consta o formulário utilizado.

Tabela 13: Perguntas elaboradas para o questionário de avaliação da plataforma

Nº	Perguntas do questionário
1	A plataforma correspondeu às suas expectativas?
2	Quantifique, de acordo com a escala, as interfaces da plataforma:
3	Quantifique, de acordo com a escala, a disposição dos elementos:
4	Considerou a navegação simples e intuitiva?
5	Recomendaria a plataforma aos amigos? Se não, por quê?
6	Mudaria algum elemento gráfico da plataforma (botões, ícones, imagens, tipografia)? Se sim, qual? Por quê?
7	Qualifique, de acordo com a escala, a aparência geral da plataforma:
8	Quais sugestões você daria para melhoria da plataforma?

Fonte: elaborado pela autora.

Na Tabela 14 seguem as respostas objetivas e subjetivas dos participantes do *focus group*, que, em seguida, contribuirão para descrever os dados alcançados. Vale ressaltar que a numeração presente na primeira coluna da Tabela 13 faz correspondência ao número da pergunta disponível na Tabela 14, obedecendo a mesma ordem.

Tabela 14: Respostas objetivas e subjetivas catalogadas dos questionários de avaliação da plataforma

Participantes						
	C	D	F	G	H	I
1	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
2	Muito bom	Bom	Muito bom	Muito bom	Muito bom	Bom
3	Muito bom	Muito bom	Muito bom	Muito bom	Bom	Bom
4	Bastante	Bastante	Muito	Bastante	Muito	Muito
5	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
6	Não. Achei muito bom e pertinente.	–	Não.	Não.	Mudaria linha do tempo, pois o nome cria a expectativa de vermos um gráfico com a linha do tempo.	Linha do tempo em infográfico ou em rolo de cinema; inserir imagens aos filmes na programação.
7	Muito boa	Muito boa	Muito boa	Muito boa	Muito boa	Boa
8	Por em prática imediatamente. Creio que esta plataforma será um divisor de água para divulgar e preservar o festival.	Especificar com informações para a classificação etária dos filmes que irão se inscrever.	Nada a sugerir	Classificação quanto às cenas, se há cenas de sexo, uso de drogas, violência.	Inserir imagens na programação; gráfico para a linha do tempo.	Disponibilizar melhor as informações na página inicial; dar destaque para a notícia.

Fonte: elaborado pela autora.

Quanto à primeira pergunta do questionário, que correspondia à expectativa do participante em relação à plataforma, todos os seis respondentes informaram que “sim”, ou seja, que a plataforma preencheu as expectativas que tinham. Na segunda pergunta³², que pedia a quantificação, em escala de *muito ruim* a *muito bom*, sobre as interfaces da plataforma, quatro respondentes (D, F, G e H) marcaram a opção *muito bom* e dois (C e I) escolheram a opção *bom*.

³² Ainda que a quantidade de respondentes seja pequena, optou-se pela utilização de gráficos para facilitar a visualização dos resultados.

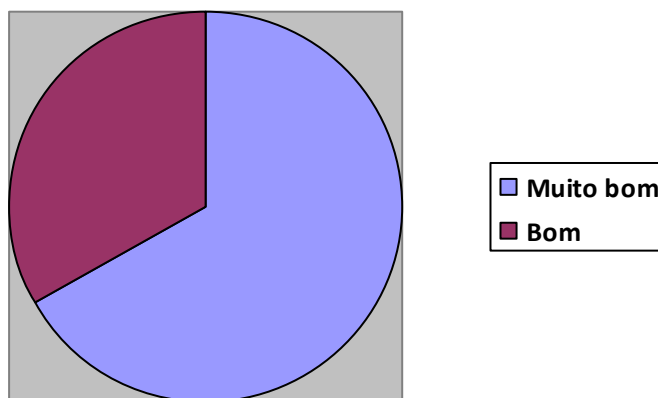


Gráfico 1: Respostas referentes à pergunta nº 2 do questionário de validação.

A seguir, na terceira pergunta, onde as respostas também foram informadas por meio de escala, questionava-se sobre a disposição dos elementos. Sobre ela, novamente, quatro respondentes (C, D, F e G) marcaram a opção *muito bom* e dois (H e I) a opção *bom*.

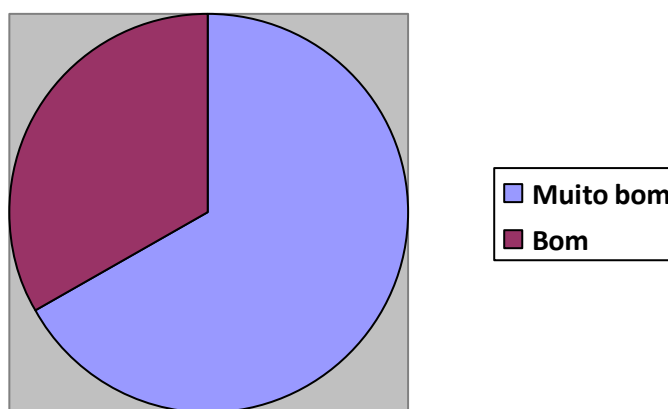


Gráfico 2: Respostas referentes à pergunta nº 3 do questionário de validação.

Na quarta pergunta, que faz referência se a navegação é simples e intuitiva, três respondentes (C, D e G) informaram que *bastante* e três (F, H e I) escolheram a opção *muito*.

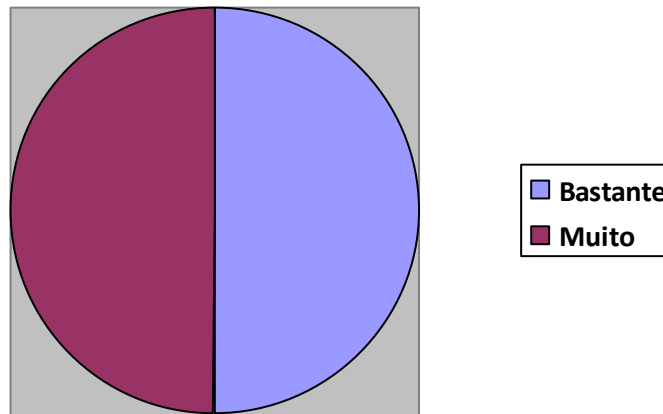


Gráfico 3: Respostas referentes à pergunta nº 4 do questionário de validação.

Já na quinta pergunta, a qual questionava se o participante recomendaria a plataforma aos amigos, todos responderam que sim, mas dois justificaram sua resposta com os seguintes comentários: “A plataforma é simples, agradável de navegar e bastante informativa. A inscrição é muito fácil e simplificada” (participante D); “Pelo fato de ser uma navegação de fácil acesso” (participante F).

Na sexta pergunta, quando é questionado se o participante mudaria algum elemento gráfico da plataforma (botões, ícones, imagens, tipografia), três respondentes (C, F e G) informaram que não, um (D) deixou a resposta em branco e dois (H e I) disseram que sim. As sugestões de melhoria são, respectivamente, a mudança na linha do tempo e a inserção de imagens na seção de programação do Festival. Quanto à alteração na linha do tempo, o participante H informou que o próprio termo utilizado sugere a ideia de que a linha seria um gráfico. Sobre isso, o participante I também comentou que a linha poderia ser em formato de um infográfico ou em rolo de cinema.

Quanto à sétima e penúltima pergunta, cinco respondentes acharam a aparência geral da plataforma *muito boa* e apenas um escolheu a opção *boa* .

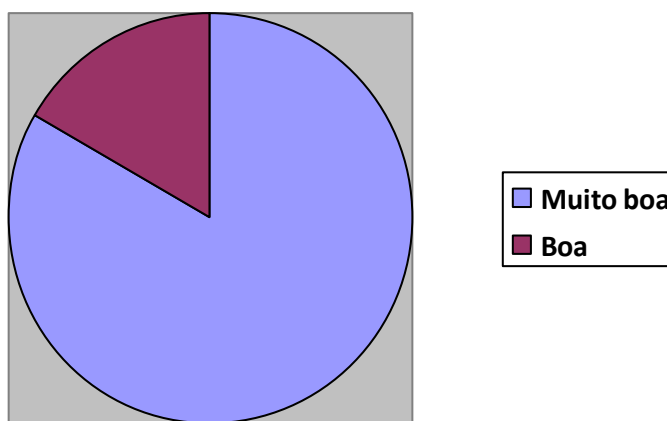


Gráfico 4: Respostas referentes à pergunta nº 7 do questionário de validação.

Na oitava e última pergunta, quatro respondentes apresentaram sugestões de melhoria para a plataforma e dois informaram que não tinham nada para sugerir, sendo que um apenas especificou a necessidade de implantação urgente da plataforma. Entre as sugestões de melhoria estão: classificação etária dos filmes, especialmente como opção no ato da inscrição no Festival; alteração da linha do tempo e inserção de imagens na secção de programação do Festival; e melhor disposição das informações na página inicial, dando destaque para a secção de notícias no menu principal ou realocando-as em uma área que tivesse maior destaque visual.

No geral, a plataforma foi bem aceite e satisfaz as expectativas dos participantes. Após a aplicação do questionário, os participantes H e I ainda conversaram com a investigadora, quando apontaram outra sugestão de melhoria, como a revisão de alguns termos utilizados na plataforma, entre eles “registar”, “utilizador”, “password”, que estão em português de Portugal e em inglês.

Com os resultados apresentados, a próxima secção deste documento se ocupa em pontuar as conclusões desta investigação, bem como suas limitações e os futuros delineamentos que ela poderá seguir.

CONCLUSÕES

Os avanços tecnológicos observados nos últimos anos e o surgimento de novos papéis para os atores sociais, enquanto utilizadores do ciberespaço, promoveram novas perspectivas e abordagens no que tange ao campo da informação e da memória. Da posição de consumidores ou utilizadores passivos, o público assumiu a função de produtor de conteúdo, especialmente pelo acesso facilitado aos recursos digitais, canais de exibição e distribuição gratuitos, além de *softwares* intuitivos.

Agora, o poder de criação atribuído à geração *Web 2.0* contribuiu para a mudança significativa de produtos, conteúdos e modelos de organização e registro, em vários formatos e suportes, e destinadas a uma diversidade de usos e consumos. Nesse contexto de colaboratividade ou de *crowdsourcing*, não são as competências técnicas ou acadêmicas que recebem mais destaque, mas sim as aptidões, experiências, ideias inovadoras e trabalho de qualidade realizado por intervenientes, sejam profissionais em determinado ramo ou amadores.

Conseqüentemente, a abordagem em torno da organização da informação e da representação da memória cultural, a partir das plataformas digitais, está relacionada a essas transformações sociais e tecnológicas que atingem o conceito de presença, copresença e de contemporaneidade, onde “tudo está ligado”. Foram todos esses pontos entrelaçados - tecnologia, ciberespaço, prosumer, colaboração - que motivaram o início desta investigação, partindo de um caso particular, mas considerando um cenário mais abrangente.

Como dito na introdução deste documento, a desorganização e a falta de informação registada sobre os eventos culturais, na área de cinema e da produção audiovisual do estado do Maranhão (Brasil), passou a ser uma problemática que merecia um olhar mais aprofundado. Contudo, ao centrar o olhar e pensar numa investigação que fosse viável em três anos de doutoramento, a capital do estado, São Luís, já mostrava um contexto atraente e instigante.

Por meio de um levantamento prévio em torno dos festivais de cinema e produção audiovisual que ocorrem com regularidade na programação anual da cidade, apenas o Festival Maranhão na Tela, dos quatro existentes, possuía portal com endereço virtual fixo. O Festival *Guarnicê* de Cinema, o mais antigo do Maranhão e o quarto mais antigo

do Brasil, demandou atenção por criar um *site* para cada edição, o que dificultou a busca por informação referente aos anos anteriores.

Nesse contexto, com o objetivo de sistematizar informações, dados e agentes num único espaço virtual, tomou-se o Festival Guarnicê, enquanto exemplo real e prático, para elaborar um modelo conceptual e, a partir dele, conceber um protótipo de plataforma colaborativa que servisse ao seguinte fim: organizar a informação dispersa e preservar a sua memória cultural. Mas, como fazer isso?

Ao investigar as possibilidades de contributo que as plataformas digitais, especificamente as colaborativas, poderim oferecer à organização da informação e registro e preservação da memória cultural de um dado espaço-tempo, definiu-se como questão de investigação: **“Qual o contributo que uma plataforma digital colaborativa, em torno de um evento cultural, pode dar para a preservação da memória cultural de um território?”**

A resposta começou a se delinear no próprio início da **revisão de literatura** e se confirmou com o desenvolvimento das etapas posteriores de pesquisa, que foram, nomeadamente: **identificação e definição dos requisitos funcionais e genéricos da plataforma, prototipagem, avaliação e validação**. Nessas etapas, especificamente na segunda e quarta, o contato com os intervenientes do Festival foi imprescindível para dar coerência ao modelo conceptual e tornar a plataforma um suporte que promova essa outra forma de interação com o evento: do público com a memória, do festival com o público.

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, e por entrevistas semiestruturadas com elementos-chave do cenário audiovisual e cinematográfico de São Luís. Essas entrevistas foram importantes para dirimir aspectos históricos ligados ao Festival *Guarnicê* e que, muitas vezes, são contraditórios em alguns registros.

Quanto às funcionalidades da plataforma, 14 requisitos funcionais foram catalogados a partir da primeira sessão de *focus group*. Esses requisitos, além de auxiliarem os *web developers* na concepção da plataforma, a qual foi acompanhada pela investigadora, serviram de base para a elaboração do modelo conceptual, voltado, de forma geral, para

a organização de informação e registro de memória de eventos culturais, particularmente os festivais de cinema e de produção audiovisual.

Tal modelo, conforme detalhado no capítulo 4 deste documento, está ancorado em três grandes áreas que envolvem o objeto estudado: produção, organização e representação da informação e memória. Além disso, o estudo de outros modelos conceituais, inseridos no âmbito da Ciência da Informação trans e interdisciplinar, contribuíram para o amadurecimento do modelo aqui apresentado, nomeadamente: Modelo de Tom Wilson, Modelo de Dervin (Teoria do *Sense-Making*), Modelo de Krikelas, Modelo eLit.pt.

Considerando essas três áreas, o modelo estabelece três conceitos operatórios, que são oportunos para refletir sobre como proceder com a organização da informação e o registro da memória de um dado evento cultural. São eles: ambiente, contexto, situação. O público e a necessidade também são itens fundamentais para se conceber um produto que tenha essa finalidade.

Nesse sentido, podemos elencar que os contributos das plataformas digitais, enquanto repositórios de informação e memória, e respondendo à pergunta de investigação, são:

- Possibilitam a reunião, em uma mesma interface, de várias possibilidades disponíveis de comunicação e interação;
- Tornam-se potenciais modelos que auxiliam na reflexão e interlocução entre os utilizadores e o seu presente/passado;
- Não substituem outros suportes de organização da informação e registro da memória, mas complementam e ressignificam os usos e consumos;
- Oferecem uma nova dimensão espacial ao conteúdo, pois, aquilo que antes podia estar restrito a uma consulta direta e localizada, consegue estar disponível de qualquer parte do mundo, guardada à devida proporção;

Sobre sua natureza colaborativa, a plataforma digital do Festival *Guarnicê* é assim considerada por propor que o público consumidor e produtor se envolva, de forma ativa, nas trocas de experiências audiovisuais e no auxílio mútuo para elaboração de conteúdo. Nesse sentido, a proposta é que algumas secções da plataforma sejam alimentadas colaborativamente por ambos os públicos, como a secção de notícias, que, no momento da implementação, deve agregar um espaço para o compartilhamento de editais de fomento da produção audiovisual e cinematográfica, e na futura galeria de

imagens³³. Outras secções, como *upload* de vídeos, estarão destinadas ao público produtor, pois esse recurso esbarra nos direitos de autor e deve ser gerido cuidadosamente, com o aval do responsável pelo conteúdo.

Dentro dessa fragilidade, o Festival *Guarnicê* de Cinema já se resguarda quanto ao uso apropriado do vídeo submetido à competição do festival no ato da inscrição. O regulamento é claro ao dispor que:

4.6 O realizador deverá preencher e assinar Declaração informando que dispensa cobrança oriunda de direito autoral sobre sua obra e todo seu conteúdo, incluindo a trilha sonora, autorização de uso de imagem e qualquer outro produto protegido por direitos autorais, conforme rege a Lei nº 9.610/98. (modelo no *site*);

4.7. O realizador deverá permitir a doação de uma cópia da sua obra audiovisual em DVD, através do preenchimento da Ratificação de Permissão à Universidade Federal do Maranhão, para incorporação ao acervo do Departamento de Assuntos Culturais, sob o compromisso de jamais serem utilizados para exibições com fins comerciais. (modelo no *site*);

[...]

8.5. Materiais impressos, fotos e trechos dos filmes inscritos e selecionados poderão ser usados pela organização do evento e pelos parceiros, em peças institucionais de divulgação do festival nos meios de comunicação. (Regulamento³⁴ do 39º Festival *Guarnicê*, Edital PROEXCE nº 001/2016, 2016, *online*).

Nesse quesito, a sugestão é que, a partir da implementação da plataforma, o regulamento especifique a utilização do conteúdo (trecho/todo do vídeo, *trailer*, imagens) por um tempo determinado, com respaldo/autorização do diretor/produtor do conteúdo.

Tendo esclarecido esses pontos, parte-se para algumas considerações que foram estruturadas após a fase de avaliação e validação do protótipo, que incluiu a proposta de duas atividades - a definição de cinco tarefas, a partir das quais os participantes do *focus group* teriam que navegar na plataforma para realizá-las e a aplicação de um questionário, contendo oito perguntas em torno da usabilidade da plataforma.

- Todos os respondentes informaram que a plataforma preencheu as suas expectativas iniciais;

³³ As imagens que futuramente poderão ser disponibilizadas pelo público consumidor passarão por uma curadoria da plataforma, de forma a evitar qualquer contratempo em relação ao uso inadequado de imagens.

³⁴ Disponível em: <http://www.ufma.br/portalUFMA/edital/sf3gemBDalH4zcq.pdf> Acesso em: 9 out. 2017.

- A maioria dos respondentes afirmou que as interfaces da plataforma são muito boas;
- A maioria dos respondentes considerou a disposição dos elementos como muito boa;
- Metade dos respondentes concordaram que a navegação é *bastante* simples e intuitiva e a outra metade definiu que é *muito simples e intuitiva*;
- Todos os respondentes responderam que recomendariam a plataforma aos amigos;
- Metade dos respondentes concordaram que não mudariam nenhum elemento gráfico da plataforma (botões, ícones, imagens, tipografia), um deixou a resposta em branco e dois disseram que mudariam. As sugestões de melhoria são, respectivamente, a mudança na linha do tempo e a inserção de imagens na secção de programação do Festival;
- Mais da metade dos respondentes achou que a aparência geral da plataforma é *muito boa*;
- Mais da metade dos respondentes acrescentou sugestões de melhoria para a plataforma. Entre as sugestões de melhoria estão: classificação etária dos filmes, especialmente como opção no ato da inscrição no Festival; alteração da linha do tempo e inserção de imagens na secção de programação do Festival; e melhor disposição das informações na página inicial, dando destaque para a secção de notícias no menu principal ou relocando-as em uma área que tivesse maior destaque visual;
- O protótipo de plataforma digital colaborativa para Festival Guarnicê de Cinema foi bem aceite.

Consequentemente, a partir do exposto e conjugando-se aos resultados apresentados, retomamos os objetivos gerais e específicos desta investigação, que foram atingidos satisfatoriamente. O primeiro objetivo geral - **compreender o contributo que uma plataforma digital, de tipo colaborativa, pode dar para a preservação da memória cultural de um território** - foi alcançado logo na primeira fase da investigação, no momento de aprofundamento da revisão bibliográfica, que, unanimemente, aponta a plataforma digital como potencial modelo de auxílio para o registro, arquivamento e interlocução entre os utilizadores e o seu presente/passado, sem ousar substituir outros suportes de organização da informação e registro da memória; o segundo objetivo geral - **propor um protótipo de plataforma digital colaborativa, que efetive a preservação da memória cultural de São Luís, Maranhão** - também foi alcançado e o resultado pode ser visualizado no quinto capítulo deste documento.

No que concerne aos objetivos específicos, o primeiro deles - **definir os requisitos funcionais e genéricos da plataforma digital colaborativa** - foi conseguido durante a realização do primeiro *focus group* com os agentes-alvo da pesquisa e em reunião entre

a investigadora e os *web developers*, respectivamente. Já o segundo e último objetivo específico - **testar e validar a plataforma digital colaborativa juntos dos potenciais utilizadores (organização do festival, cineastas, produtores e público consumidor e participante no evento)** - foi atingido na quarta fase da investigação, durante a realização da segunda sessão de *focus group* com os agentes-alvo da pesquisa, quando eles foram submetidos às atividades de avaliação e validação do protótipo não funcional.

Um aspecto que é importante reiterar corresponde a essa lista de requisitos funcionais e genéricos do protótipo em questão. Ainda que, nesta investigação, ela 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, alguns, ainda se deparam com a desorganização e a falta de informação registrada, especialmente no cenário brasileiro. Como exemplo dessas ocorrências, citam-se o Festival de Cinema de Cuiabá, com mais de 20 edições realizadas e sem um *site* ativo; o Cine PE Festival Audiovisual, que vai para a sua 21ª edição, possui *site*, mas sem o registro da memória das edições anteriores; o Festival Internacional Lume de Cinema, que é um festival recente, com quatro edições realizadas, possui um *site*, mas também não dispõe de um espaço para o registro da sua memória.

No entanto, de 2014, ano em que o projeto desta investigação foi elaborado, para 2017, conclusão desta investigação, já se podem identificar exemplos que legitimam a plataforma digital como um potencial modelo de registro da informação e preservação da memória. Tanto no Brasil quanto em Portugal, há casos de festivais de cinema e produção audiovisual que se preocupam em disponibilizar uma biblioteca digital das suas edições passadas. Entre eles, destacam-se, no Brasil, Festival de Brasília de Cinema Brasileiro, Festival de Cinema de Gramado, Festival do Rio, Festival Maranhão na Tela, Festival de Curtas Metragens de São Paulo, entre outros; e, em Portugal, Festival de Cinema de Avanca, Caminhos do Cinema Português, Festival Internacional de Cinema de Arouca, entre outros.

Outra constatação é que, em uma dimensão temporal, a noção de memória também se altera, tanto pela sua natureza plástica quanto pelos novos suportes e plataformas que permitem reavivar e reproduzir a experiência. De certa forma, o próprio suporte, por sugerir outra forma de interação, se ancora na particularidade de cada acesso, na retomada de “velhos” conteúdos e na transformação em atuais novamente.

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 à organização da informação e armazenamento de uma dada memória cultural. Essa ferramenta é, portanto, comumente agregada às plataformas digitais.

1. Síntese do estudo

Em um contexto particular, a partir da dispersão e da falta de registro de informações ligadas aos eventos culturais, especialmente aqueles relacionados à área do cinema e da produção audiovisual, observou-se a dificuldade existente no mecanismo da coleta de dados, da possibilidade de reutilização/reelaboração/reciclagem/rememoração da informação e de uma nova aplicabilidade a ela. A partir da identificação dessa problemática, intentou-se investigar as possibilidades de contributo que as plataformas digitais, especificamente as colaborativas, poderiam oferecer à organização da informação, registro e preservação da memória cultural de um dado espaço-tempo.

Para identificar essas possibilidades, utilizou-se um exemplo de evento cultural, prático e real, como estudo de caso, ligado à área do cinema e do audiovisual: o Festival *Guarnicê* de Cinema, em São Luís, Maranhão/Brasil. A escolha por esse exemplo deve-se ao facto de:

- ser um dos festivais de cinema e vídeo mais antigos do Brasil, com mais de três décadas de existência;
- ser um evento que tem como principal objetivo contribuir com a cultura nacional da informação, do registro documental e do aperfeiçoamento técnico, numa proposta em que estejam envolvidas, sobretudo, a educação e a arte, além da revelação de novos talentos.

Infelizmente, muitas informações e conteúdos referentes às primeiras edições do evento se perderam ao longo dos anos. Hoje, o Festival *Guarnicê* de Cinema, dentro de projetos científicos, busca resgatar sua memória por meio da recuperação de catálogos do festival e da digitalização de um acervo que possui mais de três décadas. Igualmente, com esta pesquisa, pretende-se colmatar a desorganização e a falta de informação registada sobre a realização de eventos culturais, especificamente na área do cinema e da produção audiovisual, considerando a elaboração de um modelo conceptual destinado a esse fim e a concepção de um protótipo de plataforma digital colaborativa.

Metodologicamente, esta pesquisa estruturou-se em quatro etapas, a saber:

a) Fase 1: A primeira fase da investigação contemplou a revisão bibliográfica, referente à temática central deste estudo (plataformas digitais e memória cultural), bem como dos seus conceitos transversais e estruturantes (*web 2.0*; colaboração, sociedade da informação, inteligência coletiva), e contato exploratório com os agentes-alvo da pesquisa. Estes agentes corresponderam aos organizadores do evento, produtores, cineastas, críticos, representantes da sociedade civil e professores de instituições acadêmicas de São Luís, Maranhão.

b) Fase 2: A segunda fase correspondeu à identificação e definição dos requisitos funcionais e técnicos que foram priorizados na criação do protótipo funcional da plataforma colaborativa, que se efetivou por meio de sessões de *focus group* com os agentes-alvo do contexto audiovisual de São Luís, Maranhão (produtores de eventos ligados ao cinema, cineastas profissionais e amadores, críticos de cinema). O objetivo foi interagir com esses agentes e enumerar as funcionalidades que a plataforma colaborativa deveria conter. Nessa fase também foram realizadas entrevistas semiestruturadas.

c) Fase 3: Após a definição dos requisitos funcionais e técnicos da plataforma, passou-se para a sua prototipagem, que foi desenvolvida por três *web developers* e acompanhada pela investigadora.

d) Fase 4: A quarta e última fase fez referência à avaliação e validação do protótipo de plataforma junto dos agentes-alvo. Para tanto, foi realizada uma segunda sessão do *focus group*, com ida da investigadora novamente ao Brasil.

Como resultados do trabalho, pontuaram-se alguns contributos significativos das plataformas digitais, enquanto repositórios de informação e memória, bem como a elaboração do modelo conceptual, que poderá servir de base para a concepção de novos ambientes digitais que tenham como foco a proposta desta investigação.

2. Constrangimentos do trabalho

Como todo trabalho de investigação, este estudo encontrou limitações que são inerentes ao próprio processo de construção de dados, de interlocução com os agentes-alvo, de

cumprimento dos prazos estabelecidos. De certa forma, até as limitações foram determinantes para tornar esta investigação viável e cumprir com rigor o máximo do que havia sido delineado no início.

Invariavelmente, uma das primeiras limitações foi o atraso de 30 dias da pesquisa de campo, que deveria ter durado 60 dias e não 90, como aconteceu. A etapa da pesquisa de campo correspondeu à primeira ida ao Brasil, com intuito de realizar a primeira sessão de *focus group*, bem como as entrevistas semiestruturadas e visita ao acervo documental do Festival *Guarnicê* de Cinema.

O atraso se deu pela necessidade do projeto ser aprovado pelo Comitê de Ética da UFMA. Como a necessidade desse procedimento era desconhecida pela investigadora, não foi efetivada uma submissão com antecedência do projeto à Plataforma Brasil, uma base nacional e unificada de registros de pesquisas envolvendo seres humanos para todo o sistema CEP/Conep.

Consequentemente, a pesquisa só poderia prosseguir após aprovação do projeto pelo Comitê de Ética da UFMA. Contudo, como o primeiro *focus group* já havia sido realizado e a investigadora precisava cumprir prazos e retornar ao país de estudo, foram efetivadas apenas mais duas entrevistas semiestruturadas e coletados alguns registros documentais sobre o histórico do Festival com um dos interlocutores da pesquisa.

Com o retorno ao país de estudo, deu-se início à busca por *web developers* que pudessem assumir o trabalho de concepção do protótipo a partir dos dados catalogados. Depois de alguns contatos com alunos da licenciatura em Novas Tecnologias da Comunicação da Universidade de Aveiro, consolidou-se um contato com três desenvolvedores, que, de início cumpriram os prazos e tarefas estabelecidos. No entanto, após o protótipo pronto e com alguns ajustes que ainda precisavam ser feitos, os três desenvolvedores não cumpriram com as obrigações finais e não efetivaram o que precisava ser alterado na plataforma.

Dentre as alterações necessárias constava a inserção de uma galeria de imagens do festival; alteração de termos que estão em português de Portugal para o português do Brasil; inclusão de botões com ícones das redes sociais para a partilha de conteúdo, em particular nas secções notícias e participantes, e para *login* na plataforma; inserção de botões para mudança de idioma da plataforma.

Por se tratar de um protótipo, que ainda não passou por uma implementação, as alterações poderão ser feitas em qualquer momento e não representam qualquer prejuízo ao produto final apresentado neste trabalho. Portanto, mesmo sem contemplar todos os requisitos definidos na primeira sessão do FG, a plataforma foi bem aceita e poderá, também, passar por reformulações futuras, conforme a necessidade dos próprios gestores do Festival.

3. Continuidade do trabalho de investigação

Considerando o tempo de permanência da investigadora, com bolsa, em Portugal, e após o término do doutoramento, o objetivo é retornar ao país de origem e trabalhar com projetos acadêmicos relacionados à pesquisa desenvolvida em Portugal. Uma das propostas é buscar fomento para a implementação da plataforma junto à Universidade Federal do Maranhão, tendo em vista que o Festival *Guarnicê* de Cinema é realizado e organizado por um dos seus departamentos.

Outro ponto a destacar é que a investigadora foi aprovada em terceiro lugar em concurso público federal no Brasil, na universidade referida acima, e aguarda finalização do processo de convocação dos primeiros candidatos. Caso se efetive uma futura contratação, a intenção da investigadora é continuar pesquisando a mesma temática, de forma transversal, em ambiente acadêmico.

Caso essa possibilidade não se concretize, o objetivo é focar em publicações e dar visibilidade aos resultados alcançados, destacando o modelo conceptual aqui elaborado, uma mais valia em trabalhos na área da Ciência da Informação e Comunicação.

BIBLIOGRAFIA

- Afonso, A. P. P. M. (2013). *Projeto de Avaliação de Interfaces (PAI)*. (Tese de Doutorado, Universidade de Vigo). Disponível em: recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/3696/1/DD_AnaAfonso_2013.pdf Acesso em: 9 out. 2017.
- Archak, N., bordas Sundararajan, A. (2009). *Optimal Design of Crowdsourcing Contests*. *International Conference on Information Systems*. A. E. Library. Phoenix, Arizona, AIS Electronic Library.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), *Psychology of learning and motivation*. v. 2. New York: Academic Press.
- Baldi, V., & Oliveira, L. (2013). *Território hipermediatizado e convergências multilocalizadas: dialética entre terras e nuvens*. Experiências de consumo contemporâneo. Pesquisas sobre mídia e convergência. São Paulo.
- Bakhtin, M. (2002). *Questões de Literatura e Estética: A teoria do romance* (5. ed.). São Paulo: Hucitec.
- Barábasi, A.-L. (2003). *Linked. How everything is connected to everything else and what it means for business, science and everyday life*. New York: Plume.
- Barros, L. A. (1994). *Suporte a ambientes distribuídos para aprendizagem cooperativa*. Rio de Janeiro: UFRJ.
- Bedran, P. F., & Barbosa, S. M. A. D. (2016). Prática colaborativa: concepções e reflexões a partir de uma perspectiva sociocultural. *Domínios da Linguagem*, Uberlândia, 10(1), 89-120.
- Bezerra, S. (2016). 39º Festival Guarnicê de Cinema traz inauguração de cinemateca. *Site do 39º Festival Guarnicê de Cinema*. Disponível em: <http://www.cultura.ufma.br/39guarnice/index.php/39o-festival-guarnice-de-cinema-traz-inauguracao-de-cinemateca/> Acesso em: 10 mai. 2016.
- Brabham, D. C. (2008). Crowdsourcing as a Model for Problem Solving: an introduction and cases. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. London, Los Angeles, New Delhi and Singapore, 14(1), 75-90. DOI: 10.1177/1354856507084420.
- Brabham, D. C. (2013). *Crowdsourcing*. Estados Unidos: The Mit Press.
- Boni, V., & Quaresma, S. J. (2005). Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. *Em Tese. Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC*, 2(1), 68-80. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/emtese/article/viewFile/18027/16976> Acesso em: 10 mai. 2017.

- Bourdieu, P. (1980). *Le Sens Pratique*. Paris: Ed. de Minuit.
- Bourdieu, P. (1999). *A miséria do mundo*. Trad. Mateus S. Soares. (3. ed.). Petrópolis: Vozes.
- Budde, R., Zullighoven, H. (1990). Prototyping revisited. *Proceedings of the 1990 IEEE International Conference on Computer Systems and Software Engineering* (pp. 418-427). TelAviv, Israel.
- Burke, P. (1989). *Cultura popular na idade moderna*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Butler, B., Joyce, E., & Pike, J. (2008). Don't look now, but we've created a bureaucracy: The nature and roles of policies and rules in Wikipedia. *Proceedings of 26th Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1101-1110). Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1357227> Acesso em: 27 jan. 2015.
- Cameron, F. (2007). Beyond the cult of the replicant: museums and historical digital objects. In: Cameron, F.; Kenderdine, S. (2007). *Theorizing digital cultural heritage: a critical discourse*. Cambridge: MIT.
- Caminati, F. A. (2013). *Terra incógnita: liberdade, espoliação*. O software livre entre técnicas de apropriação e estratégias de liberdade (Tese de Doutorado, Universidade Estadual de Campinas). Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/280842> Acesso em: 27 out. 2017.
- Canclini, N. G. (2008). *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da Modernidade*. Tradução de Heloísa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. (4. ed.). São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Carneiro, H. F. (2006). Banalização do patrimônio cultural e consequências perversas para a vida na cidade. Martins, C. (org). *Patrimônio cultural: da memória ao sentido do lugar*. São Paulo: Roca.
- Carvalho, G. de F. P. de. (2002). *Evolução histórica dos festivais de cinema e vídeo no Maranhão*. São Luís: Imprensa Universitária.
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- Castells, M. (2001). *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*. (vol. 3). São Paulo: Paz e Terra.
- Chizzotti, A. (2006). *Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais*. Petrópolis, RJ: Vozes.

- Chow, A., Bridges, M., & Commander, P. (2014). The Website Design and Usability of US Academic and Public Libraries. *Reference & User Services Quarterly*, 53(3), 253-266.
- Convertino, G.; Mentis, H. M.; Rosson, M.B.; Carroll, J.M.; Slavkovic, A.; C.H. Ganoe (2008). Articulating common ground in cooperative work: Content and process. *Proceedings of 26th Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1637-1646). Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1357310> Acesso em: 25 jan. 2015.
- Coutinho, C. P. (2011). *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas: teoria e prática*. Coimbra: Almedina.
- Daniel, C. A. (2009). *Web 2.0: historic preservation in a digital age*. (Dissertação de Mestrado, Universidade de Georgia). Disponível em: https://getd.libs.uga.edu/pdfs/daniel_christopher_a_200908_mhp.pdf Acesso em: 25 jan. 2015.
- Denning, P. J., & Yaholkovsky, P. (2008). Getting to 'We': Solidarity, not software, generates collaboration. *Communications of the ACM*, (51)4, 19-24.
- De Ketele, J. M., & Roegiers, X. (1999). *Metodologia de Recolha de Dados. Fundamentos dos métodos de observações, de questionários, de entrevistas e de estudo de documentos*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Duarte, A. (1999). Experiência, Modernidade e Campo dos Media. *Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*. Disponível em: http://www.bocc.ubi.pt/_esp/autor.php?codautor=2 Acesso em: 10 out. 2016.
- Duarte, A. (1997). Comunicação e experiência. *Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/rodrigues-adriano-comunicacao-experiencia.pdf> Acesso em: 10 out. 2016.
- Duarte, A. (2007). Teoria da Experiência. *Revista da Faculdade de Sociais e Humanas*, (19), 7-21. Lisboa: Edições Colibri.
- Fern, E. F. (2001). *Advanced focus group research*. California: Thousand Oaks.
- Ferreira, J. P. (dez/jan/fev 1989-1990). Heterônimos e cultura das bordas: Rubens Luchetti. *Revista USP*, (4), 169-174.
- Flick, U. (2004). *Uma introdução à pesquisa qualitativa*. Trad. Sandra Netz. (2. ed.). Porto Alegre: Bookman.
- Floridi, L. (2010). *Information: A very short introduction*. New York: Oxford University Press.

- Franco, M. A. (2003). A articulação entre técnica e semiótica na concretização do ambiente virtual. *Contrapontos*, Itajaí, 3(2), 209-221.
- Gadamer, H. G. (2005). *Verdade e método*. Tradução de Flávio Paulo Meurer (revisão da tradução de Enio Paulo Giachini). (7. Ed.). Petrópolis: Vozes, Bragança Paulista: EDUSF.
- Geymonat, Giuseppe; Giorello, Giulio (1992). Modelo. In *Enciclopédia Einaudi* (Vol. 21, pp. 183-222) Método-Teoria/Modelo. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. (6. ed.). São Paulo: Atlas.
- Gondim, S. M. G. (2003). Grupos focais como técnica de investigação qualitativa: desfaixos metodológicos. *Paideia*, 12(24), 149-161.
- Gordon, V. S., & Bieman, J. M. (1995). Rapid prototyping: lessons learned. *IEEE Software*, 12(1), 85-95.
- Guedes, W., & Araújo Júnior, R. H. de. (2014). Estudo das similaridades entre a teoria matemática da comunicação e o ciclo documentário. *Inf. & Soc.: Est.*, João Pessoa, 24(2), 71-81.
- Halbwachs, M. (2006). *A memória coletiva*. Trad. de Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro.
- Hall, S. (2011). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. de Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. (11. ed.). Rio de Janeiro: DP&A.
- Hammond, D. (2003). *The Science of Synthesis: Exploring the social implications of General Systems Theory*. Colorado: University Press of Colorado.
- Instituto António Houaiss de Lexicografia (Houaiss) (2003). *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. (Vol. 5). Lisboa: Círculo de Leitores.
- IPHAN (2000). *Manual do Inventário Nacional de Referências Culturais*. Brasília: Departamento de Identificação e Documentação do Iphan.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de Comunicação*. Trad. de Susana Alexandria. (2. ed.). São Paulo: Aleph.
- Jordan, P. (1998). *An introduction to usability*. Philadelphia: Taylor & Francis.
- Krueger, R., & King, J. (1998). *Involving Community Members in Focus Groups*. (Focus Group Kit, 5) Thousand Oaks, CA: Sage.
- Lakatos, E. M., & Marconi, M. A. (2010) *Fundamentos de metodologia científica: Técnicas de pesquisa*. (7. ed.). São Paulo: Atlas.

- Lazzarin, F. A., Azevedo Netto, C. X., & Sousa, M. R. F. (2015). Informação, memória e ciberespaço: considerações preliminares no campo da Ciência da Informação no Brasil. *TransInformação*, Campinas, 27(1), 21-30.
- Lemieux, V. (2000). *À quoi sert les réseaux sociaux?* Québec: Les Éditions de l'IQRC.
- Levy, D. (2014). *Nadando de volta para casa*. Trad. de Léa Viveiros de Castro. Rio de Janeiro: Editora Rocco.
- Lévy, P. (1997) *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. New York: Plenum.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. (6. ed.). São Paulo: Editora 34.
- Le Goff, J. (1994). *História e memória*. Campinas: Ed. Unicamp.
- Lichter, H., Schneider-Hufschmidt, M., Zullighoven, H. (1993). Prototyping in industrial software projects: bridging the gap between theory and practice. *Proceedings of the 15th International Conference on Software Engineering* (pp. 221-229), Baltimore, MD, USA.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina.
- Machado, B. N. M. (2011). Os direitos culturais na Constituição brasileira: uma análise conceitual e política. Calabre, L. (org). (2011). *Políticas culturais: teoria e práxis*. São Paulo: Itaú Cultural; Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa.
- Maître, J., & Bourdieu, P. (1994). Avant-propos dialogué. In: *L'autobiographie d'un paranoïaque*. Paris, Economica.
- Malhotra, N. (2006). *Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada*. (4. ed.). Porto Alegre: Bookman.
- Martín-Barbero, J. (2006). *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Tradução de Ronald Polito e Sérgio Alcides. (4. ed.). Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Mayhew, D. J. (1992). *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. Englewood Cliffs (New Jersey): PTR Prentice Hall.
- Meadows, A. J. (1999). *A Comunicação científica*. Tradução de Antonio Agenor Briquet de Lemos. Brasília: Briquet de Lemos.
- Monteiro, S., Carelli, A., & Pickler, M. (2006). Representação e memória no ciberespaço. *Ciência da Informação*, 35(3), 115-123. Disponível em:

<http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/704/596/>. Acesso em: 20 fev. 2016.

- Morgan, D. (1998). *The Focus Group Guide Book*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Moresi, E. (2003). *Metodologia de Pesquisa*. Programa de Pós-graduação stricto sensu em gestão do conhecimento e da tecnologia da informação da Universidade Católica. Brasília.
- Morin, E. (2002). *O Método 5. A humanidade da humanidade – a identidade humana*. Trad. de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina.
- Morin, E. (2003). *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Trad. de Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil.
- Museu da Pessoa (2009). *Tecnologia Social da Memória - Para comunidades, movimentos sociais e instituições registrarem suas histórias*. São Paulo: Abravídeo e Fundação Banco do Brasil.
- Oliveira, L. R. (2006). Metodologia do desenvolvimento: um estudo de criação de um ambiente de e-learning para o ensino presencial universitário. *Educação Unisinos*, 10(1), 69-77.
- Oliveira, F. B. (2010). Interfaces Usuário-Máquina. *Biblionline* (pp. 16-22). João Pessoa. Disponível em: https://sistemas.riopomba.ifsudestemg.edu.br/dcc/materiais/1618984280_Apostila-Interfaces-Homem-Maquina.pdf Acesso em: 12 jun. 2016.
- Oliveira, A. A. R., Filho, C. A. P. L., & Rodrigues, C. M. C. (2007). O processo de construção dos grupos focais na pesquisa qualitativa e suas exigências metodológicas. *Anais do XXXI Encontro da ANPAD*. Rio de Janeiro: ANPAD.
- Padovani, S. (1998). *Avaliação ergonômica de sistemas de navegação em hipertextos fechados*. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: PUC-Rio.
- Pardal, L., & Correia, E. (1995). *Métodos e Técnicas de Investigação Social*. (1. ed.). Porto: Areal Editores.
- Passarelli, B., Ribeiro, F., Oliveira, L., & Mealha, O. (2014). Identidade conceitual e cruzamentos disciplinares. Passarelli, B.; Silva, A. M.; Ramos, F. (orgs.) (2014). *e-infocomunicação: estratégias e aplicações* (pp. 79-121). São Paulo: Editora Senac.
- Paula Filho, W. P. (2001). *Engenharia de Software* (2. ed.). LTC.
- Pinheiro, I. L., Ribeiro, L. L. N., Ferreira, N. C., Arraes, T. V. C., & Douglas, F. (2008). A greve de 79 e os primeiros passos do cinema no Maranhão. *Anais do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*. São Luís: Intercom/Nordeste.

Disponível em:
<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/R12-0242-1.pdf> Acesso em: 9 out. 2017.

Pinto, A. (2009). *Sistemas de Gestão da Segurança e Saúde no Trabalho: Guia para a sua implementação* (2. ed.). Lisboa: Edições Sílabo, Lda.

Porta Curtas. Disponível em: <http://portacurtas.org.br/filmes/> Acesso em: 09 out. 2017.

Preece, J. (2001). Sociability and usability in online communities: Determining and measuring success. *Behaviour & Information Tech*, 20(5), 347-356.

Preece, J. et al. (1994). *Human-Computer Interaction*. Reading, MA: Addison-Wesley.

Preece, J., & Shneiderman, B. (2009). The Reader-to-Leader Framework: Motivating Technology-Mediated Social Participation. *AIS Transactions on Human-Computer Interaction*, 1(1), 13-32.

Primo, A. (2000). Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. *Revista Farmecos*, (12), 81-92.

Quivy, R., & Campenhoudt, L. (2003). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. (3. ed.). Lisboa: Gradiva.

Rada, J. (2004). Oportunidades e riscos das novas tecnologias para a educação. Tadesco J. C. (Org.). *Educação e Novas Tecnologias: esperanças ou incertezas?* (pp. 109-119). Brasil: Cortez Editora.

Rebello, I. B. (2009). *Interação e avaliação. Apostila*. Brasília, DF. Disponível em: <https://irlabr.wordpress.com/apostila-de-ihc/> Acesso em: 9 out. 2017.

Ribeiro, J. L. D., & Ruppenthal, C. S. (2002). *Estudos Qualitativos com apoio de grupos focais*. 2ª Semana de Engenharia de Produção e Transporte. Porto Alegre.

Rudio, F. V. (1996). *Introdução ao Projeto de Pesquisa Científica*. Petrópolis: Vozes.

Sampaio, R. (2002). *Marcas de A a Z*. Rio de Janeiro: Campos.

Santaella, L., & Lemos, R. (2010). A evolução das RSIs: da interação monomodal à multimodal. *Redes Sociais Digitais: a cognição conectiva do Twitter* (pp. 55-59). São Paulo: Paulus.

Santaella, L., & Noth, W. (2005). *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus.

- Santos, B. S. (2010). Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia dos saberes. Santos, B. S.; Meneses, M. P. (2010). *Epistemologias do Sul*. São Paulo: Cortez.
- Santos, J. L. (1986). *O que é cultura?* São Paulo: Brasiliense.
- Santos, J. M. M. (2006). *O cinema no Maranhão na década de 70*. São Luís, 22 mar. 2006. Entrevista concedida a I. Lima Pinheiro e L. Lima Ribeiro.
- Santos, G. dos (2016). 39º Festival Guarnicê de Cinema traz inauguração de cinemateca. *Site do 39º Festival Guarnicê de Cinema*. Disponível em: <http://www.cultura.ufma.br/39guarnice/index.php/39o-festival-guarnice-de-cinema-traz-inauguracao-de-cinemateca/> Acesso em: 10 mai. 2016
- Silva, A. M. (2006). *A Informação: da compreensão do fenómeno e construção do objecto científico*. Porto: Edições Afrontamento; CETAC. COM. ISBN 978-972-36-0859-5.
- Silva, A. M. (2010). Modelos e modelizações em Ciências da Informação: o Modelo eLit.pt e a investigação em literacia informacional. *Revista Prisma*, (13), 01-56. Aveiro: CICDigital. ISSN: 1646-3153.
- Silva, A. M., & Ribeiro, F. (2011). *Paradigmas, serviços e mediações em Ciência da Informação*. Recife: Néctar.
- Silva, M. (1998). Que é interatividade. *Boletim técnico do Senac*, Rio de Janeiro, 24(2), 27-35.
- Soares, B. C. (2007). *Requisitos para utilização de prototipagem evolutiva nos processos de desenvolvimento de software baseado na Web*. Belo Horizonte: Departamento de Ciência da Computação – Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).
- Strunck, G. L. (2001). *Como criar identidades visuais para marcas de sucesso*. Rio de Janeiro: Books.
- Surowiecki, J. (2004). *The Wisdom of Crowds: Why the Many are Smarter than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies, and Nations*. New York: Doubleday.
- Tapscott, D., & Williams, A. (2007). *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*. EUA: Paradigm Learning Corporation.
- Tavares, M. F. D. (2012). Preservação digital: entre a memória e a história. *Ciências da Informação*, 41(1), 9-21, Brasília.
- 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.
- UNESCO - Organização das Nações Unidas para a educação, a ciência e a cultura. Disponível em: <http://whc.unesco.org/> Acesso em: 10 out. 2016.
- Van Der Maren, J. M. (1996). *Méthodes de Recherche pour l'Éducation*. (2. Ed.). Bruxelles: DeBoeck Université.
- Vecchia, M. J. S. G. (2011). A importância do conceito de memória coletiva ou social na visão das ciências sociais. *Revista Tavola Online*. Disponível em: <http://nucleotavola.com.br/revista> Acesso em: 17 jan. 2016.
- Vergara, S. C. (2004). *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. (5. ed.) São Paulo: Atlas.
- Villiers, M. R. de. (2005). Three approaches as pillars for interpretive Information System research: development research, action research and grounded theory. *Proceedings of SAICSIT*. White River, South Africa: South African Institute for Computer Scientists and Information Technologists
- Zemel, T. (2014). *Conhecendo o Adobe Photoshop CS6*. Casa do Código.
- Walker, M., Takayama, L., & Landay, J. (September 30-October 4, 2002). High-fidelity or low-fidelity, paper or computer medium? *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 46th Annual Meeting: HFES2002* (pp. 661-665).
- 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. doi: 10.1016/S0048-7333(03)00052-0.
- West, J., & Gallagher, S. (2004). *Key challenges of open innovation: lessons from open source software*. Disponível em: http://www.cob.sjsu.edu/west_j/papers/WesrGallagher2004.pdf Acesso em: 25 jan. 2015.
- Winer, D., & Rocha, I. E. (2013). Europeana: um projeto de digitalização e democratização do patrimônio cultural europeu. *Patrimônio e Memória*, 9(1), 113-127. São Paulo: Unesp.
- Winograd, T. (2003). Computers Connecting People. *Proceedings of CLIHC 2003*. Rio de Janeiro: PUC-Rio.
- Wolton, D. (2010). *Informar não é comunicar*. (1. ed.). Porto Alegre: Editora Sulina.

APÊNDICES

Apêndice 1: Cronograma de atividades desenvolvidas ao longo do processo de investigação

		Ano 2 (2015)												Ano 3 (2016)												Ano 4 (2017)									
Nº	Tarefas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fase 1	1	Consolidação da Revisão de Literatura	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	2	Definição dos instrumentos de recolha de dados	█	█	█	█																													
	3	Identificação e análise de plataformas <i>Web 2.0</i> , com foco na preservação da memória cultural					█	█	█	█																									
	4	Construção do modelo de análise			█	█	█	█																											
	5	Defesa do projecto de tese					█	█																											
	6	Submissão do primeiro artigo				█																													
Fase 2	7	Identificação dos agentes-alvos do FG ³⁵						█																											
	8	Contato com os agentes alvo e preparação do FG							█	█																									
	9	Realização do FG ³⁶									█	█																							

³⁵ Deslocamento da investigadora para identificação dos agentes-alvo do FG

³⁶ Deslocamento da investigadora para realização do *Focus Group*.





		Ano 2 (2015)												Ano 3 (2016)												Ano 4 (2017)									
Nº	Tarefas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	10																																		
	11																																		
	12																																		
	13																																		
Fase 3	14																																		
	15																																		
	16																																		
Fase 4	17																																		
	18																																		
	19																																		

³⁷ Com recurso de ajuda técnica externa.

³⁸ Deslocamento da investigadora para realização do *Focus Group*.

		Ano 2 (2015)												Ano 3 (2016)												Ano 4 (2017)									
Nº	Tarefas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19	Defesa da Tese																																		

Apêndice 2: Apresentação do projeto na primeira sessão de *focus group*

 <p>FOCUS GROUP JULIANA CAMPOS LOBO Tutora: Maria João Antunes</p> <p>U.PORTO CAFES</p>	<p style="text-align: center;">Título da pesquisa</p> <hr style="border: 1px solid black; width: 100%;"/> <p style="text-align: center;">A preservação da memória cultural: concepção e estudo de uma plataforma digital colaborativa para o Festival Guarnicê de Cinema.</p> 
<p style="text-align: center;">Apresentação</p> <hr style="border: 1px solid black; width: 100%;"/> <ol style="list-style-type: none"> 1. Problema da investigação; 2. Questão de investigação; 3. Contexto da investigação; 4. Objetivos; 5. Resultados esperados; 6. Exemplos de plataformas; 7. Sugestão de funções para a plataforma; 8. Sugestão de características para a plataforma; 9. Sugestão de nomes para a plataforma.   	 <p style="text-align: center;">Problema da investigação</p> <hr style="border: 1px solid black; width: 100%;"/> <p style="text-align: center;">Desorganização e falta de informação registada sobre a realização de eventos culturais na área do cinema e produção audiovisual</p>
<p style="text-align: center;">Questão de investigação</p> <hr style="border: 1px solid black; width: 100%;"/> <p style="text-align: center;">Qual o contributo que uma plataforma digital colaborativa, em torno de um evento cultural, pode dar para a preservação da memória cultural de um território?</p> 	<p style="text-align: center;">Contexto da investigação</p> <hr style="border: 1px solid black; width: 100%;"/> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>O Festival Guarnicê é o 4.º festival de cinema e vídeo mais antigo do Brasil;</p> <p>Foi criado em 1977, com o nome de Jornada Maranhense de Super 8;</p> </div> <div style="width: 10%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 45%;"> <p>É promovido pelo Departamento de Assuntos Culturais da Universidade Federal do Maranhão;</p> <p>Exibe vídeos e filmes de curta, média e longa-metragem nos formatos 8mm, 16mm e 35mm, em mostras informativas e competitivas.</p> </div> </div>
<p style="text-align: center;">Objetivos gerais</p> <hr style="border: 1px solid black; width: 100%;"/> <div style="background-color: #d9ead3; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>- Compreender o contributo que uma plataforma digital, de tipo colaborativa, pode dar para a preservação da memória cultural de um território;</p> </div> <div style="background-color: #f4cccc; padding: 10px;"> <p>- Conceber um protótipo de plataforma digital colaborativa, que efetive a preservação da memória cultural de São Luís, Maranhão.</p> </div>	<p style="text-align: center;">Objetivos específicos</p> <hr style="border: 1px solid black; width: 100%;"/> <div style="background-color: #d9ead3; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>- Definir os requisitos funcionais e técnicos da plataforma digital colaborativa;</p> </div> <div style="background-color: #fff2cc; padding: 10px;"> <p>- Testar e validar a plataforma digital colaborativa junto dos seus potenciais utilizadores (organização do festival, cineastas, produtores, críticos e participantes no evento).</p> </div>

Resultados esperados

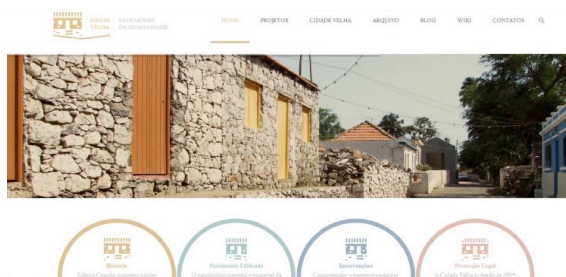
- Elaboração de um modelo conceitual para organização e registro de informação relacionada com eventos culturais, especificamente na área de cinema e produção audiovisual;
- Concepção e validação de um protótipo de plataforma digital colaborativa, baseada no modelo conceitual elaborado.



Focus Group

- **Objetivo:** identificar e definir os requisitos funcionais e técnicos que serão priorizados na criação do protótipo funcional da plataforma colaborativa;
- **O que se espera:** dos participantes, por viverem o Festival Guarnicê, como espectador, crítico, produtor ou cineasta, espera-se que contribuam para o registro e organização da sua memória, apontando contributos em torno da concepção da plataforma colaborativa.

Projeto Cidade Velha



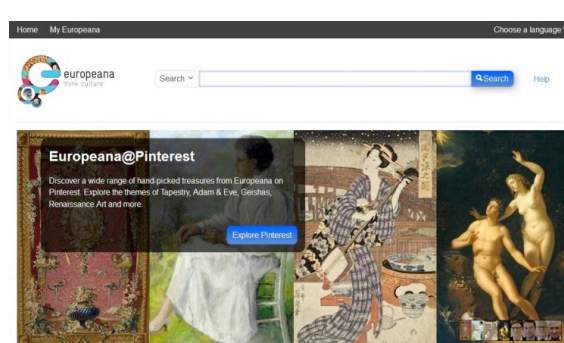
Portal Porta Curtas



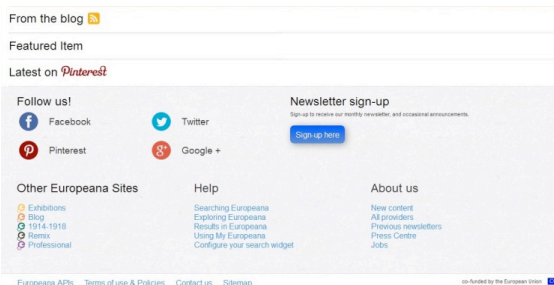
Museu da Pessoa



Europeana



Europeana



Sugestão de funcionalidades para a plataforma

- **Login** a partir de redes sociais ou criação de um usuário e senha;
- **Upload** de imagens relacionadas às edições anteriores do Festival para a criação de uma galeria de imagens;
- **Upload** de curtas inscritas nas edições do Festival para a criação de uma galeria de curtas;
- **Upload** de roteiros para a criação de uma galeria de roteiros;
- Existência de um **blogue**.

Sugestão de funcionalidades para a plataforma

- Informações sobre editais de produção audiovisual;
- Pesquisa por palavras-chave a partir de seções específicas da plataforma ou não;
- Partilha de conteúdo em redes sociais;
- Seção de memorial do Festival (origens, relevância, principais momentos, curtas premiados);
- Espaço do utilizador: seção onde ele pode agrupar os vídeos, imagens e roteiros que mais gostou;

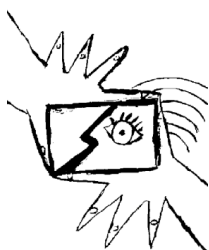
Sugestão de funcionalidades para a plataforma

- Seção de curtas em destaque;
- Classificação de curtas: mais vistas, mais comentadas, mais votadas;
- Acesso por meio de outros idiomas;
- Seção de dúvida e/ou FAQs;
- Arquivo de notícias;
- Seção de últimas notícias;
- Outras sugestões...



Sugestão de nomes para a plataforma

- a) Curta Guarnicê;
- b) Festival Guarnicê de Cinema;
- c) Memória Guarnicê;
- d) Porta Guarnicê.
- e) Outras sugestões...



Apêndice 3: Modelo do termo de consentimento informado utilizado nesta investigação

Consentimento informado

Eu, _____
declaro que aceito participar no projeto de investigação para doutorado “A preservação da memória cultural: concepção e estudo de uma plataforma digital colaborativa para o Festival Guarnicê de Cinema” e tenho conhecimento que o mesmo inclui a recolha de dados através de um *focus group*, onde ocorrerá o registo audiovisual da sessão.

Assim, autorizo a utilização confidencial dos dados referentes à minha participação no estudo, sobre o qual fui informado(a) acerca dos objetivos e procedimentos a decorrer.

Data:

Assinatura:

Contacto preferencial:

Apêndice 4: Guião de entrevista semiestruturada aplicada aos entrevistados

Guião de entrevista

- 1) Quando o senhor começou a trabalhar no Festival Guarnicê?
- 2) Quanto tempo foi dedicado a esse trabalho?
- 3) Qual era o cenário da produção audiovisual nessa época?
- 4) Como o senhor observa o cenário da produção audiovisual atualmente?
- 5) Há algo peculiar que o senhor lembra do Festival Guarnicê?

Apêndice 5: Roteiro de atividades propostas para o segundo *focus group*

Roteiro de atividades

Atividade 1: Fazer o registro na plataforma;

Atividade 2: Visualizar a linha do tempo das edições do Festival *Guarnicê*;

Atividade 3: Visualizar a programação do evento;

Atividade 4: Ler alguma notícia do Festival;

Atividade 5: Fazer a inscrição para participar do Festival.

Apêndice 6: Questionário relacionado à usabilidade da plataforma, aplicado com os participantes do segundo *focus group*.

QUESTIONÁRIO: VALIDAÇÃO

Nome: _____

1. A plataforma correspondeu às suas expectativas?

Sim Não Em partes

2. Quantifique, de acordo com a escala, as interfaces da plataforma:

Muito ruim	Ruim	Razoável	Bom	Muito bom
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Quantifique, de acordo com a escala, a disposição dos elementos:

Muito ruim	Ruim	Razoável	Bom	Muito bom
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Considerou a navegação simples e intuitiva?

Muito pouco	Pouco	Razoável	Muito	Bastante
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Recomendaria a plataforma aos amigos? Se não, por quê?

Sim

Não

Por quê

6. Mudaria algum elemento gráfico da plataforma (botões, ícones, imagens, tipografia)? Se sim, qual? Por quê?

7. Qualifique, de acordo com a escala, a aparência geral da plataforma:

Muito ruim

Ruim

Razoável

Boa

Muito boa

8. Quais sugestões você daria para melhoria da plataforma?

Muito obrigada pela sua participação!

ANEXOS

Anexo 1: Comprovante de envio de documentação para a Plataforma Brasil.

UFMA - UNIVERSIDADE
FEDERAL DO MARANHÃO



COMPROVANTE DE ENVIO DO PROJETO

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A preservação da memória cultural: concepção e estudo de uma plataforma digital colaborativa para o Festival Guarnicê de Cinema

Pesquisador: Juliana Campos Lobo

Versão: 2

CAAE: 5554431 6.3.0000.5087

Instituição Proponente: Universidade Federal do Maranhão

DADOS DO COMPROVANTE

Número do Comprovante: 035990/2016

Patrocinador Principal: MINISTERIO DA EDUCACAO

Informamos que o projeto A preservação da memória cultural: concepção e estudo de uma plataforma digital colaborativa para o Festival Guarnicê de Cinema que tem como pesquisador responsável Juliana Campos Lobo, foi recebido para análise ética no CEP UFMA - Universidade Federal do Maranhão em 27/04/2016 às 16:58.

Anexo 2: Transcrição do primeiro *focus group*

Transcrição 1º encontro do *focus group*

Data: 21 de dezembro de 2015 **Hora:** 14h30 **Duração:** 1h10min47s

Local: Anfiteatro do Centro de Ciências Sociais da Universidade Federal do Maranhão

Participantes: **A** (crítico de cinema); **B** (crítico de cinema); **C** (realizador, professor da UFMA e ex-organizador do Festival Guarnicê); **D** (realizador); **E** (produtora); **F** (projeccionista e integrante da comissão organizadora do Festival Guarnicê)

Juliana: Boa tarde, primeiramente eu queria agradecer a presença de todos que aceitaram participar deste grupo focal. MUITÍSSIMO obrigada.

Bom, eu começo este encontro por apresentar o projeto que deu origem a esta reunião. Antes de tudo, para contextualizar, eu sou aluna do programa doutoral em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, que é um curso em parceria da Universidade de Aveiro com a Universidade do Porto. A ideia deste projeto surgiu há alguns meses, antes de começar o doutorado, em uma conversa com a professora Maria João Antunes, que hoje é minha orientadora. O meu interesse científico, desde o mestrado, sempre foi a produção audiovisual e, ao ser questionada por ela sobre o que gostaria de investigar no doutorado, eu pensei em alguns festivais de cinema realizados no Maranhão. Eu comecei a pesquisar sobre alguns e ao conhecer algumas especificidades sobre o Festival Guarnicê de Cinema, eu descobri que ele é o festival mais antigo do Maranhão e o quarto mais antigo do Brasil. Com a ajuda da professora Maria João, eu submeti um projeto à CAPES, que foi aprovado, porque observei que, ao pesquisar na internet sobre o Festival, havia vários sites para cada edição do Festival e pouca informação em relação às primeiras edições. Então, pensei que a proposta de criação de um protótipo de plataforma digital, já que o próprio doutorado ajudaria nisso, para a organização e registro da informação relacionada ao Festival poderia ser algo relevante para o cenário audiovisual do meu estado e também para a CAPES.

Então, este projeto traz como título “A preservação da memória cultural: concepção e estudo de uma plataforma digital colaborativa para o Festival Guarnicê de Cinema” e é orientado pela professora doutora Maria João Antunes, conforme eu mencionei anteriormente.

Bom, a minha apresentação seguirá esta estrutura e eu começo a falar sobre o problema que suscitou essa investigação. Como eu disse, a desorganização e a falta de informação registrada sobre a realização de eventos culturais na área do cinema e produção audiovisual fez com que este projeto surgisse. Foi assim que eu me centrei nos eventos culturais ligados ao cinema e à produção audiovisual. Encontrei o professor Euclides, lá em Aveiro também, quando já estava conversando com a minha orientadora e quando decidimos: vamos fazer sobre isso. Consegui a bolsa da CAPES e agora tenho que desenvolver um protótipo de plataforma digital e que esse protótipo sirva de ambiente de registro para o Guarnicê. Na verdade, o Guarnicê vai ser a porta de entrada, mas a intenção é que ele se estenda, que seja um exemplo, um modelo para outros festivais do Brasil.

Na verdade, no início, eu gostaria de algo que unisse os países lusófonos, mas isso seria inviável de fazer em três anos de doutorado, então a minha orientadora falou: “Não, Juliana, a gente não pode pensar uma coisa que seja pra o cinema de países lusófonos, vamos começar por algo que te interesse em teu estado, na tua cidade, porque isso já serve como modelo pra outros... outros programas doutorais e outras instituições culturais que se interessem por isso”.

Então, a minha pergunta de investigação é essa: “Qual o contributo que uma plataforma digital colaborativa, em torno de um evento cultural - no caso, o Festival Guarnicê de Cinema -, pode dar para a preservação da memória cultural de um território?”. Esse território é São Luís, é o Estado do Maranhão.

Bom, coisas que eu descobri sobre o Guarnicê. É o 4º festival de cinema mais antigo do Brasil; o primeiro do Maranhão; em 1977 que ele foi criado, com o nome de **Jornada Maranhense de Super 8**; - se eu tiver equivocada, prof. Euclides e Guterres, especificamente, porque são as pessoas mais envolvidas com o Festival, podem me corrigir -; é promovido pelo Departamento de Assuntos Culturais da Universidade Federal do Maranhão; e exhibe vídeos e filmes de curta, média e longa duração nesses formatos (8mm, 16mm e 35mm), em mostras informativas e competitivas.

Bom, os meus objetivos são: compreender o contributo que uma plataforma digital pode oferecer pra um evento cultural, nesse caso, o Festival Guarnicê; eu pretendo conceber um protótipo de plataforma, que efetive a preservação da memória do festival em São Luís. E o Focus Group aqui, que é o grupo focal, vai me ajudar a definir os requisitos funcionais, especificamente os funcionais, que depois eu vou explicar que requisitos são

esses, pra essa plataforma; e futuramente, se Deus quiser, em agosto, eu vou validar isso, se todos estiverem disponíveis, com vocês ou com outras pessoas que estejam ligadas a esse objeto de estudo.

Bem, os meus resultados esperados são: além de conceber um protótipo, eu vou construir um modelo conceitual de organização e registro de informação ligada à memória cultural. Então, a partir desse modelo, futuramente, quem pensar em conceber uma plataforma, uma aplicação, ele pode ter ali um modelinho que auxilie ele nessa atividade. E, por fim, a partir desse modelo, fazer a elaboração e a concepção da plataforma.

É... Bom, qual o objetivo desse momento aqui, que a gente está, e que mais uma vez eu agradeço a presença de todos. Eu quero identificar e definir os requisitos funcionais e técnicos, mais até os funcionais porque os técnicos ficam muito a cargo da pessoa que vai desenvolver e programar junto comigo, dessa plataforma; e o que é que eu espero de vocês, justamente pela vivência, cada um em sua área, dentro do audiovisual, como crítico, como produtor amador, como estudioso do audiovisual, como organizador do evento, apontar contributos para que essa plataforma, ela tenha, ela consiga, de fato, cumprir com o papel pela qual foi pensada.

Bom, eu me espelhei em alguns projetos pra pensar nesse protótipo. Um deles é o Projeto Cidade Velha, é um projeto feito pela Universidade de Aveiro, sobre uma cidade na África, chamada Cidade Velha, e nesse projeto, as pessoas que conceberam, eles reúnem toda a história da cidade, por ser patrimônio histórico; e ele tem alguns... algumas opções de colaboração, tem ali no menu em cima tem a *wiki*, que quem é colaborador da plataforma pode interferir nesse conteúdo. E outros também que, através de fotos, eu visitei a Cidade Velha, quero partilhar minha foto ou o meu vídeo, eu posso se eu me cadastrar na plataforma, eu posso contribuir e colaborar com essa plataforma. É o que pensei também pra essa plataforma destinada ao festival, ser algo em que usuário possa interferir no conteúdo, modificá-lo, compartilhá-lo, enfim...

Outro projeto que eu também estudei é o Porta Curtas, em que a pessoa também que tem o seu curta e quer divulgá-lo na plataforma, é possível fazer isso. E ele tem muitas seções em que eu posso observar qual o curta mais assistida, qual o curta mais visualizada, qual o que possui mais curtidas. Se eu não to enganada, ah, 8801 curtas já catalogados no Brasil inteiro.

E o Museu da Pessoa, também foi um dos primeiros projetos que eu tive acesso. O Museu da Pessoa tem uma proposta muito interessante. Ele tá sediado em São Paulo e eu, como uma anônima, se quiser gravar minha história de vida e deixá-la guardada e arquivada pra que outras pessoas possam assistir, é como se a minha história de vida fizesse, fosse também parte de um museu, um museu da humanidade. Então, tem um objetivo muito particular essa plataforma. E você pode montar sua coleção, pode contar sua história por texto ou por foto e, através daquela foto, você resume um pouquinho da sua vida, ou então também por vídeo. Eles têm um canal no *YouTube* e todos os vídeos são direcionados pro *YouTube*.

E esse é o projeto do continente europeu, que traz o acervo... na verdade, ele não tá ligado só ao audiovisual, mas é uma plataforma ligada ao acervo cultural da Europa. Então tem de todos os países, tem os principais museus visitados, artistas, produtores, então tá tudo registrado nessa plataforma. Tem em outros idiomas também, que é uma intenção que eu gostaria pra plataforma, não ser só em português, mas isso são sugestões que eu também trago pra saber o que é que vocês... quais os contributos que vocês teriam também em relação a isso. Aqui é a parte de debaixo da plataforma, também tá ligada a outras plataformas também.

Bom, mais objetivamente, essas aqui são algumas sugestões que eu trouxe, a partir do que eu vi nessas plataformas, de funcionalidades pra esse protótipo que se vai conceber. Uma delas, será que o *login*, quando eu quiser ser usuário dessa plataforma, convém ser pelas redes sociais ou eu posso criar um usuário pra isso, ou pode ter as duas opções; o *upload* de imagens, digamos, eu visitei ou fui na próxima edição do festival, mesmo como participante, como público que tá assistindo aos vídeos e registrei ali momentos que são próprios e importantes, e eu quero compartilhar essas fotos. Eu posso montar uma galeria de imagens sobre aquela edição? Da mesma forma, o *upload* de curtas inscritas... será que isso seria bem visto? Será que eu como diretora, produtora eu gostaria de ter a minha curta ali disponível pra que outras pessoas pudessem assistir também?; um *upload* de roteiros, uma seção em que eu possa disponibilizar o meu roteiro; seria oportuna a existência de um *blog* sobre o festival, pra eu colocar as minhas impressões sobre o festival nesse espaço.

Isso aqui eu achei interessante. Não vi no Porta Curtas, não vi em outras plataformas ligadas ao cinema: informações sobre editais, não só ligado ao Estado do Maranhão, mas a outros estados.

Pra facilitar minha pesquisa, como é que seria essa pesquisa dentro plataforma? Seria por palavras-chave? A partir de seções específicas da plataforma ou não? Eu posso colocar qualquer palavra e ele autocompleta e me sugere uma pesquisa? Poderia ter partilha de conteúdo em redes sociais? Uma seção de memorial do festival, em que eu mostre a origem do festival, a relevância dele pro Estado, os principais momentos, os curtas premiados e um espaço do utilizador, onde ele possa agrupar os seus vídeos, as suas imagens, montar a sua coleção, como o Museu da Pessoa também propõe isso pro usuário.

Outras opções que eu pensei também: uma seção destinada aos curtas em destaque; uma classificação de curtas, como tem no Porta Curtas, os mais vistos, e comentados e votados; acesso por meio de outros idiomas, que eu acho que é importante, hoje a gente vive num mundo globalizado, né; seção de dúvida ou de perguntas frequentes; um arquivo de notícias; e uma seção de últimas notícias para que eu possa ver ali quais as atualizações mais recentes.

Essas são mais ou menos as funcionalidades que eu pensei, a partir das plataformas que eu analisei e estudei.

Bom, e eu preciso também ter o nome pra essa plataforma. Então, eu trouxe aqui algumas sugestões: Curta Guarnicê; ou o próprio nome do Festival, Festival Guarnicê de Cinema; Memória Guarnicê; Porta Guarnicê. E, na verdade, esse momento é pra eu colher esses contributos, saber as impressões de vocês sobre esse projeto, podem comentar alguma coisa, porque eu ainda estou num momento de fazer adaptações, esse projeto pode sofrer ainda alguma alteração e é isso. Gostaria de saber o que vocês acham.

A: Seriam só curtas? As longas não entrariam?

Juliana: O festival também inclui longas, então, a princípio, também englobariam as longas também. Eu sei que isso demanda uma autorização, né, um termo de compromisso, não é algo que seria feito assim... teria um controle.

E: Na verdade, a gente pensa o termo quando a pessoa vai fazer o *upload* do vídeo, já já autoriza isso.

Juliana: Sim, é uma opção também.

E: Quando tu assina um serviço isso gera custo, aqui você tem uma plataforma pra você fazer o *upload* do filme, mas você ta autorizando utilizar sem nenhum custo.

B: Independente de ter subido vídeos, e procurar vídeos, eu acho que o passo mais difícil vai ser a catalogação dessas curtas, porque...

Juliana: Na verdade já tem, né seu Guterres? Tem o projeto financiado pela Fapema, já tem uma equipe trabalhando nessa catalogação, então quando eu pensei nesse projeto, nossa... então assim, que bom que as pessoas já tão se alertando pra isso, pra registrar também...

B: Porque boa parte do acervo da plataforma ela vem mais desses dados de roteirista, diretor, nome, o subir vídeo, o próprio autor do vídeo às vezes nem tem... Até o diretor quando souber da plataforma, entrar, fizer a busca, olhar o filme dele, ter uma ficha técnica, pra ajudar ele, sei lá, você vai entrar em contato com o administrador da plataforma para subir o vídeo ou ele mesmo subir, eu se fosse diretor teria total interesse em divulgar o meu trabalho nessa plataforma. Ah, eu, assim, já pode começar a falar... Eu acho interessante, por exemplo, tem duas plataformas de cinema: tem uma internacional, que é o *Mubi*, recentemente ela passou por uma mudança, começou com assinatura e eu deixei de usar. Mas era assim, funcionava como um *face*, funciona como um *Facebook* de filme, você digita o filme que você assistiu, aí aparece a ficha catalográfica, com os *trailers*, os pôsteres dos filmes e as pessoas comentando embaixo...

E: o IMDb também

B: O IMDb, é ótimo. É uma espécie de *Facebook*, mas é voltado diretamente pro... do cinema. Aí você clica no diretor e mostra a lista dos filmes que aquele diretor já fez; tem o elenco, cada nome de ator é um *hiperlink*, aí você clica e já agrupa todos os filmes que aquele ator fez, aquela atriz fez, o produtor. O bacana é a interação que você tem com as pessoas que curtem e produzem e que curtem o mesmo filme que você, porque você faz um comentário e alguém comenta em cima do seu comentário.

E: Talvez pensar na plataforma pra dois públicos: o público produtor e o público consumidor.

B: E o que é legal, assim, eu acho que *Facebook* é um fato, assim como o *Orkut* era um fato. A gente, nós fomos pegos de surpresa com o *Orkut*.

E: O *face* é até 2019.

B: Mas assim o *Facebook* é um fato, então, eu acho que hoje se fala muito em convergência. Então se você já tem os dados numa plataforma que é o *Facebook*, por que você só não fazer as pessoas migrarem. Eu acho que assim, essa parte de cadastro é uma parte mais chata que você tem quando você vai se inscrever num lugar... digitar nome, criar *login*, eu acho péssimo, eu não faço.

E: Eu acho que o cadastro, principalmente dos profissionais, numa forma como essa é pra te dar um dado absurdo de formação sobre a realidade audiovisual do local.

B: Sim do profissional, mas assim eu falo como eu usuário, se tem o clique logar com o *Facebook*, eu clico no lugar do *Facebook*, que já vão os dados. Mas eu concordo contigo que, pro profissional, com certeza, até porque há dados que ele pode fornecer que podem não tá catalogados, que podem ter outros filmes que ele produziu na mesma vertente, e não sei, acho mesmo que pro profissional é importante mesmo coletar esses dados.

A: Até se o filme ter ganho premiações fora e ainda assim uma informação que ele possa adicionar ali. Eu também acho que essa questão pro usuário o *login* possa ser pelas redes sociais, mas ter um campo pros produtores poderem ter acesso, né...

D: Tem a questão da segurança, se alguns podem fazer o *login*, vai ter acesso a todas as redes sociais.

B: Com relação à memória, eu não sei se o ponto da parte da foto de quem participou do evento se isso não desvirtuaria um pouco a ideia da plataforma. Eu também temo que... A ideia da plataforma é preservar a memória do festival, mas eu acho que não seria qualquer imagem que...

E: Eu fiquei em dúvida assim... Ok, a gente tá entrando nesse momento de hipercolaboração, acompanhando... acho que a gente pensa muito com a cabeça do *gatekeeper*, né? Existiria uma curadoria pra esses conteúdos colocados? Porque assim, que mídia tem uma curadoria, os artistas, eles são avaliados, de uma certa forma, pra

saber se eles estão seguindo um padrão que tem mídia e etc. Eu fiquei um pouco preocupada com isso. E assim também o fato de ser muito simples de criar um pseudocurrículo premiado e colocar numa plataforma...

D: Tem que haver uma curadoria pra ir filtrando as informações...

B: Pra ver a veracidade das informações.

D: Exatamente.

F: Há sempre perguntas sobre a participação de crianças no Guarnicê na era digital. O Memória Guarnicê ele tá revitalizando um acervo que nós temos mais no formato VHS. Logo, no começo, havia um pequeno mal-entendido quanto chegar a uma locadora e fazer a locação de um filme, o cara pensava que era um filme, não era em fita magnética, mas era um filme de curta, média ou longa metragem. Até que as pessoas possam entender o significado dessas portabilidades do sistema é meio complexo. Então, o Alexandre Bruno me procurou, através de uma pesquisa, sobre o resgate da memória do festival. Então, a gente passou umas noites acordados, de madrugada, eu passando mensagem pra ele, e conseguimos fazer esse registro, que deu o nome de Memória Guarnicê. Ou seja, o acervo começa a partir dos VHS que contêm os títulos de filmes e vídeos, porque muita gente pensa que é o direto do digital, começa com a parte mais complexa. Primeiro, surgiu a questão da digitação, porque até o 30º festival, a Maria do Carmo, que acompanhava o nosso trabalho, datilografava naquela época e a gente arquivava esse material. E, ao longo do tempo, eu venho guardando algumas coisinhas, meio que particular minha, até pra chegar a um ponto como esse, que eu acho de extrema importância essa iniciativa. E essa recuperação já fizemos 1786 transcrições pro digital, ou seja, ele tá sendo armazenado em fitas de LTO, pra durar mais 10 ou 20 anos, né, aos cuidados da TV Universitária, que acaba de ser inaugurada. Agora vem a segunda etapa que é exatamente que vai culminar com o seu trabalho, que é a catalogação. Fizemos a parte de digitalização, não fazendo correções de cores, apenas transportando da mesma qualidade. E aconteceu alguns casos, ao longo desse trabalho, que aqui tinha um realizador ministrando uma oficina, que ele nem sabia da obra dele. E aí uma vez o trabalho dele foi premiado, era um videoclipe, e eu disse: “- Rapaz, eu liguei pra ti, cara”. E ele: “- Não, não me lembro”. “- Eu liguei pra ti. O teu videoclipe se chamava Alagoas”. Ele mesmo ficou surpreso, porque eu presenteei com a própria obra dele que ele não tinha armazenado no arquivo. Ele tinha um trechinho no *YouTube*, mas aí eu tinha cópia na versão de VHS que ele foi concorrente. Então, é

uma parte legal essa questão do contributo, porque aí ele vai saber como é que funciona. Muitos dos diretores, inclusive maranhenses, não têm sua obra armazenada no projeto Memória, porque se perdeu. Ao longo do tempo, o VHS ele cria uma crosta e vai perdendo. Então, perdemos uns 10% desse acervo.

C: Guterres, tu tá muito generoso. Tu tá muito generoso. Uma coisa que é bom registrar é o porquê nós temos esse acervo em VHS. Havia antigamente, na década de oitenta, um projeto escola, né?

F: Videoescola.

C: Videoescola. A gente tinha como objetivo levar o vídeo para a escola pública, pra bairros carentes e tudo. Ai, de repente passava no festival, e a gente ficava sem acervo. O acervo que a gente tinha eram as nossas produções. E nem todos os realizadores concordavam em ceder as suas obras pra gente tá desenvolvendo essa atividade. Ai, depois ficar pedindo, era um trabalho muito oneroso, muito, muito desgastante e tudo, então, vamos vincular esse trabalho ao festival e colocamos nos editais a cláusula dizendo: se você ceder uma cópia do trabalho pra ser utilizado em sessões gratuitas, sem fins lucrativos, a gente dispensa a cobrança da taxa de inscrição. Quase 90% dispensavam, mas alguns não dispensavam, principalmente do Sul e do Sudeste, né, aqueles realizadores que já têm nome, que “não, não quero não, prefiro pagar e morre aqui”. Principalmente a turma do Rio Grande do Sul é ótima pra fazer isso e alguns de São Paulo. Mas, a maioria entendia que não tinha fins lucrativos e era bom pra divulgar, que era bom pra dar visibilidade e tudo. Então, foi feito isso. Agora, nós começamos a aprimorar no festival os nossos catálogos, que têm informações... eram catálogos de quase 200 páginas, hoje tá bem reduzidinha.

Juliana: Foi... eu cheguei a ter acesso a alguns pela internet. Inclusive alguma, alguma informação do projeto eu peguei nos catálogos.

C: Pois é, a gente tentava acompanhar essa evolução à medida que os outros festivais também faziam, né. E a gente não queria ficar pra trás, a gente queria... se a gente é o quarto, queria pelo menos ser o quarto também na mobilização. Esse trabalho todo, quase todo foi desconstruído com a gestão Natalino Salgado, infelizmente a gente tem que dizer isso. Melhorou fisicamente o campus, tá maravilhoso, mas a programação cultural da Universidade foi... que era referência, pra região toda, todo mundo queria ser UFMA, hoje a gente se limitou ao Festival Guarnicê. Acabou Femaco, acabou

Maracanto, acabou Unireggae, acabou Festival de Poesia, acabou Miniatura, acabou as exposições de artes plásticas, não tem mais nada. E vai acabar o Guarnicê, porque a Petrobrás tá falida. O PT conseguiu falir, infelizmente. Fez tanta coisa boa, mas infelizmente a corrupção foi maior do que as coisas boas que eles fizeram. A gente tem que reconhecer que teve coisas boas, mas a corrupção lascou, tá lascando a gente que tá em Portugal. Eu to aqui não é porque eu quero não. Eu to aqui é porque o meu dinheiro de professor não dá pra eu bancar a minha casa aqui e um apartamento lá, com as despesas de lá. Fiz esse parênteses foi pra dizer: gente to fazendo o doutorado em Portugal com o meu salário. Mas to muito contente.

Juliana: E eu só tô fazendo lá por causa da bolsa. Porque é difícil, não é fácil.

C: E eu não tenho esperança em bolsa por causa da crise do país que é bem maior. Mas eu vou fazer, graças a Deus. O meu objeto é aqui também, por isso que eu estou cá. Mas olha, eu queria dizer também, há um outro projeto que não é só o Memória Guarnicê. Uma coisa que eu via perigoso... O Projeto Memória Guarnicê, ele foi criado depois que eu saí. Eu não sei muito sobre a história, até também fiz questão de me afastar, já que sou malquerido, então não devo me envolver. Mas não nego prestar as informações na nossa fase. O Guterres graças a Deus continua e é um dos responsáveis pelo Festival existir, porque ele cuida com muito carinho, com muita responsabilidade. Uma coisa que eu via como perigo era aquela fita VHS, que foi cedida, que foi doada pro acervo do Festival pra realizar sessões não competitivas, educativas, pra ser exibida em escola, de repente a gente tava se apropriando de uma obra de arte que não era nossa. Eu não sei se pediram autorização pra gente botar no acervo. Ele falou: vai ser utilizada na TV UFMA. Isso é um perigo muito grande, daqui a pouco vem processo em cima de processo, se não tiver autorização, né.

É importante, é! Por exemplo, *A Greve da Meia Passagem*, que é um filme que eu fiz, em 1978... 1979, 1979, eu não tenho mais. Fui achar no *Google*, que eu acho que foram vocês que colocaram, porque não fui.

D: Eu sei que eu participei de duas versões do Guarnicê, numa mostra competitiva e em VHS, quando era VHS. E eu também sou uma dessas que eu não tenho mais meu filme, porque eu viajei, aí na volta acabei perdendo, aí bichou, eu não tenho mais os dois filmes, mas eu sei que lá tem.

C: O nosso clima é muito ingrato. Essa variação... ela bagunça principalmente com VHS.

D: É a umidade.

C: Bom, tem um outro projeto chamado Memória Cinematográfica Maranhense, que eu e o Murilo desenvolvemos e também a gente recuperou muita coisa. Inclusive filmes da década de quarenta que a gente conseguiu em Pinheiro. Tá lá com ele. A gente até cedeu já pro MAVAM. Eu acho que o trabalho que o Joaquim Haickel faz no MAVAM é muito bacana e tem que ser visto também com carinho. Mas, parabéns. Eu só vi uma coisa que tu colocaste antes, lá, filmes 16, 35, super 8 e esqueceu o vídeo digital. Tem que botar o vídeo, tá. Opa, passou. Lá.

Juliana: Aqui! Tá!

C: Mostras informativas, mas tem os vídeos, que eu não to vendo ali. Mas é os formatos...

B: Tem o digital.

Juliana: Tá bom.

Euclides: É o caminho, é o que possibilita.

F: E amanhã vai acontecer uma reunião, aonde vai estar a nossa diretora do Departamento e mais o diretor que é Saulo, diretor de divisão, que é pra sentar e discutir o regulamento pro ano que vem do Festival Guarnicê. Aí é criada uma página, um *site*, e nesse *site* vem exatamente as indagações que você tá perguntando. Então, ele lá preenche os dados todinhos. Eu já tive várias discussões quanto à questão da segurança, que é feita através de CPF. Então na hora da confecção, da criação, da elaboração do *site*, eu tenho que estar junto com o desenvolvedor pra não deixar ele dá abertura... Pra que eu só eu tenho acesso ao CPF dos vários brasileiros que fazem parte do cinema. Eu é que guardo. Então o que acontece: a questão da vulnerabilidade dos...

E: Dos dados.

F: Do concorrente. Síntese: tem um sistema na própria polícia, na Receita Federal, que você coloca seu nome, mas coloca o CPF dela. Então, a gente faz o cruzamento e descobre se realmente você não tá usando CPF com nome diferente. Como ele fala, essa turma do Sul é meio sacana mesmo. Sabe o que eles fazem? Eles, na hora da

inscrição, eles colocam o nome e põe os onze dígitos, que é o zero. Zero é número. Aí isso foi uma discussão que gerou... Olha, tá errado. O que tem que ter é o CPF que tá ligado à Receita Federal. E aí passa por esse processo. Aí eu tenho todo esse cuidado de não deixar que isso ocorra pra esse tipo de situação. Mas aí, por que eu tenho que dar o meu nome com CPF? Porque o festival tem a premiação e é prêmio que tem dedução de imposto, e pra isso é necessário ter todo esse procedimento.

C: Tem que ter conta bancária, tem que ter uma segurança mínima...

F: Conta bancária. Segurança mínima mesmo. Se o realizador for menor de 16 anos, ele faz a inscrição dele, mas na hora da premiação ele quer dar o CPF do pai ou da mãe. Aí isso gera um conflito. A outra situação dentro do festival foi o que após vários eventos, antes de culminar com o 30º Festival, nós fomos tomados de surpresa por uma empresa chamada ECAD, veio nos cobrar a exibição de cada trabalho no espaço, aquela coisa toda, que é uma outra confusão.

C: É uma briga muito grande. O ECAD tá sendo muito sacana.

E: Tá sendo não, sempre foi.

C: Nas reuniões dos Fóruns tinham grandes discussões e continua tendo.

F: E continua tendo. Então, foi em cima da gente e eu, ao lado dele no trabalho, chegamos a um consenso de ter um documento em que você assina declinando dos direitos, porque a Universidade não pode ser processada por questões de exibição. Nós temos esse cuidado. E tem um outro segundo documento que o realizador, ele, simplesmente, tem um quadradinho que ele preenche, se ele libera um trecho ou se esse trabalho entregue para exibição do conteúdo ou a metade.

E: Na íntegra.

F: Eu tive conversando com o Alexandre, agora com o advento da TV, se acrescentar mais um item, por conta de exibição no circuito comunitário e universitário. Aí se ele aceitar, ele assina embaixo. Assim que é feito... O mínimo do seguro possível pra gente ter controle. Algumas obras, eles não permitem, mas permite um trecho de exibição, não permite o conteúdo todo. Só que tem um porém, um detalhe mínimo nesse processo: a duração que a gente pede é um ano. Um ano para fazer exposições com os

parceiros que fazem parte do Projeto Memória Guarnicê ou... Aí, assim, ele aceitando, ele deixa como doação. Agora no processo da recuperação do acervo vir a TV, já tá tendo várias reuniões, com todo esse cuidado, pra gente elaborar uma ficha técnica padrão, com os mínimos detalhes, aonde que ele falou, vai ser tudo capturado. Então, ele vai saber, se ele acessar através dessa plataforma, que eu espero que seja essa, porque essa aqui vai demorar a sair, deles terem acesso em qualquer lugar, um trecho do filme, em qualquer parte. Se ele botar 'Guterres', aparece qualquer obra que eu já participei, alguma coisa. É essa a ideia... Na verdade, o projeto começou com cinco depois mudou. Sabe como é projeto. Então eu não sei quem vai ser agora que vai tomar conta dessa parte da catalogação, toda nos mínimos detalhes, que deverá ser, parece que sexta-feira agora ia saber o resultado se haveria o apoio da Fapema pra segunda etapa da cinemateca, que é a parte de exibição. Então, o Guarnicê ele se prima por isso. Quanto à minha parte, ao longo desse tempo, eu me fiz feliz por eu procurar também estudar um pouco. Sair do processo analógico pro digital não foi fácil. E você tem que buscar conhecimento, não é ficar sentado esperando que o cara... "olha, chegou uma fita assim e tal...". O último item agora é a discussão de como fazer pra eu ter acesso à tua inscrição, "tu vais mandar o *teaser*", "como é que vai ser?". Aí tem as grandes plataformas pra descarregar, o *Mega*, o *Vimeo* e outros por aí. Só que tem um porém: a gente tem um processo muito delicado quanto ao sistema digital e é nuvem. É muito complicado.

E: Eu ia te falar sobre isso.

F: O Festival de Belo Horizonte aconteceu isso. Ela foi fazer um evento totalmente digital e foi o maior rolo, porque eles não tavam preparados...

E: Servidor.

F: [...] pra a plataforma, a ferramenta receber esse formato. O Guarnicê, a partir do 30º festival, quando chegamos no 32º até agora, temos grandes problemas quanto obras descarregadas via nuvem. Por quê? Porque às vezes, quando eu descarrego, ele não confere que eu fiz o *upload* completo, o sistema informa que foi descarregado, mas no momento da exibição, no último frame dá um *click*, que é aquela falha de sinal de internet. Aí pronto. É vergonhoso pra mim, um técnico de exibição, no dia checar, checar, checar, três ou mais vezes. Na hora de acontecer, o cara: 'éguas, o último trecho do meu filme não passou', que é o grande risco da plataforma. Primeiro, que essa questão aqui, a gente tem um estado cheio de oscilação, altos e baixos, e tem as

operadoras que não contribuem. A experiência, a última experiência foi agora na entrega da medalha aqui no auditório central. O sistema de exibição não tinha nada que botar nada. Era lá. Eu tava o tempo todo esperando pra evitar que... Aí eu fui baixando a cabeça, saiu do ar, porque a *wifi* da UFMA, tuuu, a partir das 5 da tarde, ele dá queda. Então tem esse outro lado que é muito complexo. A gente tá mudando de prédio, prédio novo, um casarão, na verdade é um arremedo, e aí a NTI vai tentar aumentar o sinal pra poder fazer com que eu possa descarregar o seu trabalho. Aí o que é que eu faço? A coordenação, por parte dos outros que fazem a equipe, não quer que eu peça um material volátil. Eu preciso da ferramenta. Ora, tu manda em DVD, ou pendrive, ou HD externo, porque só o que vai descarregar não é confiável.

E: O que eu ia te falar, Ju, é porque os meninos, até o Gibran, tu conheces, tá desenvolvendo um sistema pra *clipping* e o maior problema que a gente... a gente não, na verdade eu to só como consultora, mas que os programadores tiveram com o desenvolvimento é a questão do espaço necessário pra arquivar vídeo, que são as matérias clipadas de TV e etc. E aí eu acho que tu caís em duas questões muito importantes: a primeira, esse servidor ele é caro, ele é em dólar e ele é mensal; segundo, se tu for tentar trabalhar linkando com o *YouTube*, lembra de ler detalhadamente todos aqueles termos do *Google*, porque botou no *YouTube* não é mais seu. O *Google* é teu sócio e ele é sócio majoritário do teu conteúdo e aí isso pode pegar na questão dos direitos autorais pra quem sobe o arquivo.

Juliana: Essa é uma parte que vai ter que ser mesmo feita com muito, muito cuidado.

E: Mas não sei se tu pode, de repente, ver como funciona o *Vimeo*, até porque a qualidade do vídeo no *Vimeo* fica muito melhor, mas eles também tem pacotes pra profissionais, que você paga anual.

B: Pensando aqui a questão do *YouTube*, tentar ver se uma saída pra organizar os vídeos não seria criar um canal do Guarnicê no próprio *YouTube*, que pode ser como os artistas têm, pode ser que essa seja uma forma com questão dos direitos autorais, eu não sei. E daí todos os vídeos que forem do Guarnicê...

E: Criar pentes e aí puxando do próprio perfil dos... de quem subiu o vídeo.

B: De quem subiu, por exemplo... essa é uma saída, né, porque aí tiraria do...

E: Uma possibilidade de linkar não da própria plataforma, mas, assim, não uma pessoa subir para o *YouTube*, mas puxar. Linkar, seria o caso.

F: O Guarnicê, quando fizemos a seção de não pagamento por inscrição da obra individual ela ficou com ainda agora. Quer dizer você entrega o seu trabalho, mas só que o teu trabalho ele pesa pra descarregar, aí tem Mega, essas plataformas... aí teu longa é pesado, aí eu não posso passar e tem o limite...

B e E: O limite.

F: Aí não passa, aí resolve entregar via DVD. Tem esse procedimento também.

B: Uma das coisas importantes que tu falaste é a questão de tá em língua estrangeira. Eu acho imprescindível que esteja em inglês.

E: Imprescindível mesmo.

B: Tem que tá em inglês. Talvez tu não consigas que seja em inglês o comentário, se no caso tu colocares ficha técnica e os usuários e o próprio diretor comentando. Talvez tu não consigas isso, porque o conteúdo vai ser deduzido por quem tá acessando. Mas o que for da própria plataforma é imprescindível que tenha duas línguas, assim, um pouco, o que é o festival, é...

E: Até porque eu acho que é interesse de repente, de Portugal, em algum momento...

C: Nós... teve época, no regulamento, a gente chegou a botar ele em português e espanhol. Quem fez a versão em espanhol foi até a esposa do Prof. Mendes, José Ribamar Mendes...

B: Conceição Ramos. Conceição Ramos.

C: Isso.

Juliana: Daqui do de Letras.

C: Isso. E a gente chegou a trazer, por exemplo, mostras da Espanha, tinha um rapaz bacana do Festival de Valência, e ele vinha todo ano aqui, ele até integrava ao grupo, colaborava bastante, levava os cineastas daqui pra lá e vinha.

F: É importante fazer essa base com outro país.

Juliana: Sim, vocês acham que além do inglês, poderia se pensar numa terceira... Espanhol...

E: Espanhol.

B: Inglês e espanhol.

F: O professor Silvano fez um comentário que, possivelmente, todo o acervo poderia ser trabalhado em braile, com uma professora que iria fazer esse trabalho pro Memória Guarnicê...

C: Sonhar não custa nada.

F: E no regulamento, amanhã eu vou defender essa outra parte, ele tem que tá aberto mesmo, porque o Guarnicê é internacional. Ele é um festival maranhense, mas ele é internacional. Eu tenho inscrição aqui que já deu problema. É uma pessoa da casa que o esposo dela fez o trabalho aqui, mas ele é alemão. Pense na barreira que há do regulamento, porque não poderia ser nem, a não ser que ele tivesse 10 anos de patricio aqui, aquela coisa toda. E isso é outro problema.

[ruídos]

F: Mas a dublagem, ele fez em alemão.

C: Mas esse fuxico com outras nacionalidades vem desde a primeira fase. Desde quando era a Jornada Maranhense de Super 8. Eu me lembro muito disso. Teve um realizador de Angola, né, que era português, mas ele era de Angola, não podia...

F: Este ano [2015] tivemos muita inscrição de Portugal.

Juliana: Olha, que coisa boa.

F: Pois é, mas só que não me enviaram, por conta de que...

Juliana: Do regulamento...

F: Não, não do regulamento, não, por conta do transporte da obra, porque o custo é muito alto. É muito complicado isso. Então, a inscrição, se você tá num outro país, tem um tempo de tolerância.

C: Aliás, esse serviço, Guterres, de envio, quando eu era diretor, a gente sempre facilitava a vida do realizador local, por exemplo, vumbora mandar, manda! A gente manda pela Universidade, a Universidade pagava. A gente sempre facilitou a vida do realizador local. E não só com o cinema, mas com as outras áreas também. O coral queria ir pra onde, mande direto a ficha, manda. A obra de arte era pra levar pro salão. A gente sempre facilitava isso. Isso deixou de ser feito também. Mas deixa pra lá... Fica parecendo que é coisa de governo...

D: Juliana, só dar talvez uma sugestão pra lá pra plataforma também é que, recentemente, os editais, né, de audiovisual têm exigido que a gente coloque áudio guia nos...

Juliana: Nos materiais.

D: ... nos orçamentos previstos. Não sei se seria o caso pra ti colocar na plataforma...

Juliana: Sim, um áudio guia. Ok! Ótima ideia.

F: Outra situação que devo pedir ajuda... [som de celular] trabalhar na direção... na verdade, depois que, falando de uma maneira que Euclides deixou a direção do Festival, caiu sobre mim a grande cruz, eu e Maria do Carmo. Eu simplesmente dedico, já desde a primeira edição, 35 anos, antes de começar a carreira do Festival, para as pessoas que não eram acostumadas, que tinham deficiência, até então não pensam nisso. Amanhã eu vou tentar, mais uma vez, brigar para que se quiser possamos fazer inscrição, a gente pode no ato da inscrição e não faz... Eu to no Guarnicê e nunca esqueci. Principalmente fora do Estado, aceitar [ruídos] de animação, mas já no ato da inscrição. [muito baixo] Mas é necessário ter, porque a gente tá excluindo o que a gente incluía antigamente. Antigamente se incluía nas sessões do Guarnicê. Teve no 25º Guarnicê nós fizemos, era um comprimido. Eu tenho que destacar o que nós tivemos

no passado. Era um comprimido. E a sessão de abertura do Festival Guarnicê foram em duas etapas. Adivinha onde aconteceu a sessão? No Hospital Nina Rodrigues. Foi a melhor sessão que eu fiz. Sabe o que me disseram nos bastidores? Que aquele comprimido era pra botar no meu alimento, que eu não deveria fazer sessão do festival em hospital... de louco. A gente não quer. Ao longo do tempo, a maior barreira [muito baixo], rapaz, será que o hospital não é pro Guarnicê, não eu, mas o Festival, por conta disso. A política não compreende os valores e os significados que tem o Festival. Certa vez, o telefone toca, [muito baixo] ligaram da Biblioteca Nacional, pra uma pesquisa, eles não tinham sequer um quesito sobre o que era o Festival Guarnicê, aí eu prontamente, preparei um malote direitinho e mandei. Ficaram muito agradecidos. Então, esses pormenores, às vezes passaram o tempo todo [ruído, telefone toca]. A questão do digital, que é o grande caso agora, mas que tem que ter esse cuidado.

Juliana: Sim, claro. Isso vai ser uma coisa que eu vou ter muito, vou centrar muito a minha atenção nisso pra, e a partir do que vocês também falaram, buscar a melhor alternativa pra isso, né? É... e quanto às outras coisas...

A: Juju, tu tá prevendo uma linha do tempo? Eu acho que uma linha do tempo, como uma coisa bem direta, bem prática, assim... melhor longa metragem, e tal, aí clica lá e ter as informações, quem foi a personalidade que foi homenageada naquela edição? Entendeu? Eu acho que é legal, uma coisa assim bem...

B: Bem objetiva.

A: Bem objetiva.

F: Tinha um professor chamado [muito baixo]. Ele compilou num livro, ele até me enviou um, um dicionário de curta metragem. Muita obra maranhense, muita obra que foi premiada no Guarnicê tem destaque nesse livro. O livro tem mais de 200 páginas.

Juliana: O senhor lembra...

F: Dicionário de Cinema Brasileiro. Eu tenho até ele guardado aqui...

C: Essa última versão, que ele fez recentemente?

F: A penúltima. A última ele ainda vai lançar. Ele mandou...

C: Eu tava em Portugal quando eu recebi um material.

F: Ele vivia na madrugada, acertando tudo. Porque, na verdade, é o seguinte: o digital passou dos 30 pra cá. Antes, o nosso problema era assim: muito dos catálogos do Guarnicê iam pra criação. E sabe por quê? Porque principalmente os de 16 e os de 35 mm. Eles viam, porque era em película, a gente não tinha como fazer a telecinagem, na época, era muito caro pra gente. Vinham, faziam a exibição, era premiado e se devolvia, porque era um material de película. Os de 35, esses aí a gente no dia seguinte tinha que enviar de volta, por quê? Porque era de uma obra individual do realizador. Então, era prioridade. Terminou de manhã cedo. Às vezes era no braço. Então muita gente passou a perder coisas que passaram para versão de VHS, algumas coisas assim. Teve muito videoclipe, na verdade, a gente, até certo tempo, fizemos um pente com aquelas obras audiovisuais que eram bem interessantes, que era só baixar, obras que tem... [muito baixo] ofertado pela Fundação. Era Cine Brasília. Eram prêmios exatamente pra crianças, índios, menor, drogas. Era assim.

C: A Ancine ela só premiava São Luís, Gramado e depois... Aí com isso se perdeu. E não era só do povo do Maranhão que tinha reportagem bonita, através da cultura local. Tinha propaganda e publicidade que deixou de ser realizado no Guarnicê, que estão fazendo agora. Mas se isso tivesse sido feito, era recuperado. Tinha inclusive meio ambiente, cultura popular, várias propostas temáticas foram se fazendo ao longo do tempo. E chegou um certo tempo que foi rompido isso.

F: Tinha uma forma que quando a gente fazia o relatório, que todo ano sobrava pra mim fazer porque eu que tinha senha pra fazer o relatório... O Guarnicê nunca foi temático. Sabe por quê? Porque o Guarnicê é o único festival que não fecha tema, ele é aberto pra todas as categorias. E o grande lance do festival é esse. Os outros não. E o troféu...

C: Até animação...

Juliana: Uma coisinha que é importante aqui. Então, vocês... eu gostei dessa sugestão quanto às imagens. É algo que vou repensar nessa seção, se é oportuna, se não, né?

F: Porque é feito assim, quando a gente faz a inscrição no Festival, a gente pede todos os dados que o cara tem. Ele manda em CD, em 300bpi e fotos da produção, isso é legal pra incorporar no catálogo, né? Aí ele manda um minicurrículo do diretor ou produtor. Esse currículo ele vem, ele pode enviar por email e até em papel. O que é que

acontece com esse currículo? Esse currículo é garimpado, porque às vezes o realizador ele vem pra cá e tem condições de ministrar uma oficina. Então, ele não fica aqui andando pra cima. Por isso que a gente tem esse acesso todo e os CDs, agora, muito pouco, aí tem, quando usado, se descarta, mas o material fica compilado, porque pode servir também.

Juliana: Sim, com certeza.

D: Essas funcionalidades, Juliana, eu não sei... Talvez poderia ter algum acessozinho pra críticas, né, críticos de cinema escreverem...

Juliana: Terem acesso sobre aquele...

D: ...sobre aquele filmezinho.

Juliana: Ótimo.

D: Eu não sei se seria o caso também, se seria só assim... Se a plataforma seria mais pra formar, pra divertir, ou se teria também, na época do Festival, a opção "inscrever", né, "inscrever-se no Guarnicê".

E: Sim, poderia se tornar uma plataforma de acesso também.

D: Uma plataforma de acesso pra inscrição, assim.

E: Eu não sei assim a viabilidade.

Juliana: Inclusive isso foi algo que eu também observei, que eu via que sempre se faz um *site* pra cada edição, né?

F: Sempre acontece isso.

Juliana: Sim, porque se pudesse ter algo em que eu já soubesse que é aquele lugar, que se eu quiser ter acesso a tudo, eu posso fazer ali, né?

D: No período de inscrição.

Juliana: Exato.

C: Pois é, Guterres acabou de informar que amanhã vai haver uma reunião pra se pensar a edição do próximo ano. E já tá atrasado, mas, tudo bem, vai ter a reunião, graças a Deus vai ter. Não seria o caso de você chegar junto, botar o teu projeto de pesquisa aí, e pedir autorização pras pessoas que vão se inscrever pra permitir que a gente alimente esse projeto com imagens, com informações, dos que estão se inscrevendo, pra não ter que depois ter que recorrer a todo mundo, entendeu, ter o mesmo trabalho. Porque se ele coloca...

E: Se o realizador autorizar...

Juliana: Porque, na verdade, assim, a partir do que eu recolher, eu vou sentar com uma pessoa, com um programador, vou passar essas características. Inclusive, algo que eu gostaria de ter acesso assim, há alguma identidade visual? Mas eu acho que todos os anos se cria um...

F: É criada uma arte.

Juliana: Uma arte, né?

C: É criado, mas em cima do boi. O boi, por isso que o nome é Guarnicê.

F: Bote os vários catálogos, que estavam...

C: O nosso símbolo é o boi. O troféu é um boi.

F: Ali...

Juliana: Sim, aqui.

C: É o brincante do boi, é o Chico do boi, é num sei o que... É o 32.

F: 32. Foi na gestão do Professor Alberto. Eu passei duas horas pra ele, explicando, de frente a ele, explicando o que era o Guarnicê. Parece que entrava aqui e saía aqui. Ele só me vê, cara, e não sacou de nada. Na hora de elaborar essa arte, aí, o que foi que eu tava fazendo? Eu sei que eu disse, “rapaz, vamos fazer o seguinte, vamos cortar o coco babaçu, que isso é uma dor de cabeça...”. Bem aqui o coco babaçu, ele se torna um carretel. Então foi cortado e ficou visto um carretel. Foi daí que passou a ter logo a inserção do longa metragem no Festival. O Guarnicê ele foi nascido nos circuitos de

curta metragem. Os longas eram convidados. Com a inserção dos longas dentro do Festival, cai por terra o concurso que era melhor de mais acesso, que era o quintas [muito baixo]. Porém, já descartando os curtas. Tem que ter na plataforma esse tipo de informação.

Juliana: Ok, ok, sr. Guterres. Vocês pensam em cores, assim, que eu possa trabalhar essa plataforma. Acho que por ser do boi, acho que tem que ser uma coisa bem colorida.

A: Acho que a identidade tem que ser mantida.

Juliana: É, sim...

C: Olha lá o brincante do boi...

F: Certa vez, eu tava de madrugada, assistindo um filme no Corujão, quando tem uma cena simbólica, aí pensei... olha onde estão os troféus do Guarnicê. No filme. Todos os troféus do Guarnicê nessa cena.

Juliana: Do Guarnicê.

F: Outra coisa, na premiação, a questão do júri. Nós temos dois júris técnicos específicos: um júri de pré-seleção e um júri de premiação, no Guarnicê. Eles são distintos eles. Quando você fala que vai concorrer, a pessoa que pode tá no júri... esse júri tem [muito baixo] na pré e na premiação. Ele poderia ser o primeiro a fazer crítica pra selecionar o trabalho.

Juliana: Sim, o júri, né.

F: O júri. Só que esse júri é assim mesmo. A cada ano, ele se...

B: Ele se renova.

D: Aí só assim nessa identidade da plataforma, os iconizinhos, né, podem ser os boizinhos.

Juliana: Sim, sim. Ótimo.

B: Eu acho assim, se a gente tá pensando que o festival aponta tanto pra São Luís, mas ele também aponta... Porque assim, as cores do boi são facilmente identificadas por nós, daqui, assim, as cores do Maranhão, vamos dizer assim. Pra quem é, e já que tá se falando do festival, ele é internacional, pra quem tá em Aveiro, isso não fica tão facilmente identificado.

Juliana: Tanto é que eu tive que explicar muito o que era Guarnicê. Qual era, o que significava essa palavra Guarnicê, porque eles não conseguiam, eles achavam uma palavra engraçada, diferente. Acham que tava mesmo ligada ao povo indígena. É muito, muito diferente pra eles.

C: Vai no blog do cavalo branco.

B: E o verde e amarelo ele aponta pro Brasil muito facilmente. Então, eu acho que poderia misturar os dois. A parte...

A: Aquela identidade do 33º é sensacional.

B: Sim, por ali, mas assim, que não desprezasse nenhum, nem outro, porque eu acho que o verde e amarelo vai auxiliar pra um leitor de fora do país, e o, a cor do boi, do bumba-meu-boi, ele já aponta mais pra nós aqui, entendeu? Eu acho que precisa conjugar isso.

Juliana: Tentar conjugar isso. Pronto. E possíveis nomes pra plataforma, vocês...

B: Eu acho Memória Guarnicê.

E: Não, eu já acho que tinha que ser Festival, e memória tinha que ser uma... aba

B: Ah entendi!

D: Porque memória...

Juliana: Fica muito restrito, né?

E: Se a intenção é depende virar uma plataforma de inscrição.

B: De inscrição. É, tira a memória e deixa o Festival Guarnicê.

D: É muito contemporâneo, tá mais pra uma Plataforma Festival Guarnicê de Cinema ou só Festival Guarnicê.

B: Eu tenho uma sugestão, Juliana. Tu poderias visitar, assim, é bem ambicioso o que vou te dizer, parece super non sense, mas dá uma olhada em como ta a plataforma do Oscar e como é a plataforma do Grammy, porque eu acho que no Grammy, a pessoa se inscreve e indica os candidatos. E no próprio *site* do Grammy, você tem a memória do Grammy, você clica, tipo assim: todos os indicados de canções do ano, aí clica e já aparece a canção, e vai pro link do *YouTube*, eu acho que pra ver esse ponto de memória...

Juliana: De interação...

B: Isso, dá uma olhada pra ver como funciona isso.

Juliana: Ótimo, todas as sugestões são bem-vindas.

D: Eu gosto de Porta Guarnicê.

Juliana: Alguém tem mais assim... e Prof. Euclides?

C: Eu gosto de Portal Guarnicê. Portal.

B: Portal Guarnicê.

C: Falta um L.

Juliana: Um elezinho. Pronto.

F: Portal Guarnicê de Cinema.

Juliana: É. Tiraria o nome Festival... Portal Guarnicê de Cinema.

F: Até porque Guarnicê, ele, por si só, não seria só o Guarnicê, nós criamos também outras atividades paralelas ao Festival Guarnicê. Nesse momento, quem ajudou foi Laura Saldanha que trouxe várias obras, inclusive reportagens. Fizeram até doação [muito baixo].

D: É importante também nesse processo dizer o que é a palavra, inicialmente, o que é, o que significa, o que é Guarnicê.

Juliana: Exatamente. Tem tudo a ver com a gente.

C: Eu conceituava Guarnicê... de guardar, de reunir as pessoas pra iniciar o auto. Pegava o que é mesmo na prática. Se guardar pra começar. Então, guardar o povo do cinema, reunir o povo do cinema pra refletir cinema, pra ver cinema, praticar cinema e fazer analogia do conceito.

Juliana: Isso é importantíssimo. Vai ter... a intenção mesmo é que tenha um espaço, falando das origens do festival e também explicando o que é, a relevância que ele tem pro nosso estado. Quando eu soube que ele era o quarto festival mais antigo do Brasil, então não tá só aqui, né, com a gente...

F: Ele passa a ser denominado de Guarnicê a partir da 10ª Jornada, porque ele era Jornada, que só tem na Bahia. É bom fazer esse contexto aí pras pessoas entenderem como foi que o Guarnicê ficava, nós aqui sabemos o Guarnicê como ele foi desde o primeiro. Então ele foi até 10ª Jornada...

Juliana: Como Jornada Maranhense de Super 8, e só a partir da 10ª que ficou Festival Guarnicê.

F: Em particular, na pesquisa é importante deixar claro essa mudança.

C: Se tu pegar o livro da Fátima Pires, ela tem acho que 20 anos, 30 anos catalogados.

Juliana: É um que tenho que ir em busca, professor, tenho que aproveitar esse período.

C: Eu não sei se ela tem isso digitalizado em algum lugar, que esteja pra...

F: Não, eu tenho.

C: Tu tens? Já facilita muito. Aí tu vai ter que trabalhar 10 anos depois pra reunir. Mas os catálogos ajudarão bastante.

F: Eu tenho até a primeira edição, toda digitalizada. Eu mesmo escaneei, até por uma questão de manter, preservar tudo. De uma mudança pra outra, se perde muito material do Festival.

E: E outra, acho que tu devias, depois que tiver já no teste, de repente ver com teus zilhões de amigos jornalistas, e trabalhar numa assessoria de imprensa muito forte disso, até pra que chegue informação pra pessoas que já participaram, que ainda têm esses arquivos, e etc., conhecerem a plataforma e saberem que a plataforma tá atrás desse conteúdo.

F: E você também pode trabalhar com curiosidades na plataforma, é eu posso fornecer essa informação, quem foram os homenageados?

Juliana: Sim, ótimo.

F: Aqueles que já se foram e foram marcos no Festival. Eu nem ia saber que tinha uma foto... e nesse momento todo mundo quer aparecer, mas é a memória do Festival.

Juliana: Claro, claro. E foi justamente pensando em situações como essa que eu pensei na galeria de imagens. Claro que teria que ter realmente esse cuidado pra não ser qualquer imagem ta ali, né? Apesar de que a intenção principal, no início, que eu pensei é que ela fosse colaborativa, mas, também, até que ponto essa colaboração... eu tenho que pensar também nessas coisas, né? Até que ponto essa colaboração não vai prejudicar a plataforma.

A: Eu acho que a parte colaborativa, acho que é legal se for pros expositores, quem for contribuir, no caso, com os conteúdos.

E: De repente distinguir bastante isso.

C: No período que a gente teve à frente, tinha muito material registrado, porque era uma preocupação que eu sempre tive desde estudante, era com a memória. Mandava fotografar tudo, documentar tudo, até quando... Mas aos poucos, muita gente roubava as fotos, pegava, né. Muitos estudantes daqui ia lá, quando a gente via “cadê a foto daqui?”. Ah era uma coisa que me deixava doente. Era empréstimo porque tinha que emprestar. Não era nosso, era público. Mas tinha muita coisa, não sei como é que tá...

F: O Guarnicê ele se preserva não na memória como um todo, mas também como fonte de pesquisa. Cinco livros já foram produzidos como fontes de pesquisa. Eu apenas como técnico, não participo como grande conhecido, mas apenas participo.

C: A trilha sonora organizada que Célia Reis fez...

F: O ano passado já tava pronta. Só que eu tenho que falar com ele pra autorizar. O primeiro sempre sou eu, quando o telefone toca.

B: Pode até colocar na abertura.

C: É linda a música.

F: E ela não é pesada. Você pode lá e clicar. É muito interessante.

Juliana: Bom, gente, é... eu já vou ter que entregar a sala pra professora Poliana, que ela vai dar aula aqui 3h50. Mas, eu queria, primeiramente, agradecer muito os contributos, esse diálogo, vai ser muito importante pra prosseguir com a pesquisa. E, se tudo der certo, em agosto, eu já vou tá mais ou menos aí com esse protótipo montado e também vai ser uma oportunidade da gente, se vocês puderem colaborar comigo nessa etapa também, de apontar: não ficou bem aqui, eu acho que isso aqui não ficou legal, pode ser que entre isso aqui. E se eu puder também participar, eu vou ficar aqui até fevereiro...

C: A título de sugestão, se você pegasse o email de cada um e começasse a compartilhar.

D: Claro.

C: ...as suas loucuras com as nossas contribuições, seria legal também.

Juliana: Inclusive professor, eu queria que o senhor só preenchesse aqui, pro senhor me consentir a sua imagem, mas vai ser tudo confidencial. Muito obrigada.

ANEXOS DIGITAIS

Anexo digital 1: Entrevista com entrevista com o professor Euclides Moreira Neto;

Anexo digital 2: Entrevista com o projecionista e técnico da UFMA, José Guterres Filho.