



Cinemateca Guarnicê: Proposição de diretrizes projetuais para um repositório público audiovisual virtual da UFMA.

Cinemateca Guarnicê: Proposition of design guidelines for a virtual audiovisual public repository at UFMA

SIMÕES, Saulo; Mestrando no PPGDg/UFMA. saulo.ss@ufma.br

SILVA, I. M. L.; Doutorado em Multimídia em Educação/Universidade de Aveiro; inez.silva@ufma.br

FURTADO, C.; Doutorado em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais/Universidade Aveiro; cassia.furtado@ufma.br

Resumo:

Apresenta-se a proposta de criação de diretrizes de um artefato tecnológico digital para o acervo da Cinemateca Guarnicê, da UFMA. O repositório público Cinemateca Guarnicê é um dos mais importantes espaços culturais de preservação da memória audiovisual do Maranhão e do Brasil, pois detém em seu acervo mais de 4 décadas de produção fílmica local e nacional, que fizeram parte do Festival Guarnicê de Cinema, projeto de extensão realizado pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA) desde 1977. Atualmente, este espaço de conservação da memória audiovisual encontra-se desativado por questões estruturais, de equipamentos e operacionais. Em 2020, devido a necessidade de isolamento social da população imposto pela pandemia do Coronavírus, a edição 43 do Festival Guarnicê de Cinema precisou ser repensada para o formato híbrido: presencial e virtual. O primeiro na modalidade *drive-in*, e o *online*, em um portal de transmissão de conteúdos audiovisuais (*streaming*) chamado Portal Guarnicê, hospedado na plataforma EDUPLAY, e no aplicativo CineGuarnice, desenvolvidos pela Superintendência de Tecnologia da Informação (STI/UFMA). A experiência da plataforma do Festival Guarnicê em 2020, consolidada na edição de 2021, resultou na ampliação dos indicadores de audiência (14.000 e 35.000 acessos, respectivamente) revelando-se, assim, o potencial inovador do deslocamento do presencial para o *online* (UFMA, 2021). Com base no formato já testado, percebeu-se a possibilidade de aplicar o mesmo processo projetual na Cinemateca Guarnicê. Ao cenário descrito oportuniza expor a questão norteadora da pesquisa: a prospecção de um artefato tecnológico digital, pode ser um contributo para o retorno à atividade do repositório público Cinemateca Guarnicê? Tem-se como objetivo geral propor diretrizes projetuais para a plataforma do repositório público Cinemateca Guarnicê, a luz dos métodos, técnicas e ferramentas do campo do Design. O Design, segundo Friedman (2017), envolve a criação de algo novo ou a transformação de uma situação pouco agradável em uma mais desejável. Para atingir o objetivo, adotou-se o método Design Science, descrito por Santos (2018) como um método de pesquisa onde são desenvolvidas e avaliadas a eficiência e eficácia de um artefato na solução de uma categoria de problema. O caminho metodológico inicia-se com a pesquisa documental, concomitantemente, uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL), que utiliza como fonte de dados a literatura sobre determinado tema, Sampaio e Mancini (2007), fundamental para dimensionar o estado da arte da temática estudada. Em complemento, utiliza-se a busca assistemática, notoriamente prevalente na prática dos pesquisadores no campo do Design, Santos (2018). Para a etapa metodológica de coleta de dados, será utilizada a entrevista e questionário com especialistas e ainda será usada a análise de conteúdo, um conjunto de técnicas de análise das comunicações por meio de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição



do conteúdo das mensagens, Bardin (2010). Estabelecer a criação projetual de um artefato (físico, digital, serviço ou sistema) requer atenção concentrada nas interações entre este e o seu usuário, daí a necessidade de relevância da abordagem Design de Interação, que segundo Preece, Rogers e Sharp (2005), entende como design de produtos interativos que forneçam suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho. Dessa forma, tem-se como contribuição a devolução do repositório público da Cinemateca Guarnicê, que torna-se urgente e relevante para a sociedade maranhense e brasileira.

Palavras-chave:

Palavras-chave: Festival de Cinema Guarnicê; Cinemateca Guarnicê; Plataformização; Design Science; Design de Interação.

Referências:

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 2016. 281p.

FRIEDMAN, Ken. Construção de teoria na pesquisa de design: critérios, abordagens e métodos. **Arcos Design**, [S.l.], v. 9, n. 2, p. 1-30, jul. 2017. ISSN 1984-5596. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/29396>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de interação**: além da Interação Homem-Computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

SANTOS, A. **Seleção do método de pesquisa**: guia para pós-graduandos em design e áreas afins. Curitiba: Insight, 2018.

SAMPAIO, R.F.; MANCINI, M.C. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, São Carlos, 2006.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO. Guarnicê 2021 consolida modelo híbrido e atinge marcas expressivas. São Luís, 2021. Disponível em <https://portalpadrao.ufma.br/site/noticias/guarnice-2021-consolida-modelo-hibrido-e-atinge-marcas-expressivas>. Acesso em 01 ago. 2022.