

CRIAÇÃO DE UM ACERVO ARTÍSTICO DIGITAL DO IFRN – CAMPUS IPANGUAÇU

Autor (Yasla Emanuelle de Almeida Moreira); Co-autor (John Cleyton Albano Frutuoso); Co-autor (Rafael Cavalcanti de Castro); Orientador (Thiago Henrique Freire de Oliveira)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – Campus Ipanguaçu
yaslamoreira@gmail.com
cley.tonalbano@gmail.com
rafaelcavalcanti47@gmail.com
thiagohfo@gmail.com

INTRODUÇÃO

Nos *campi* dos Institutos Federais, em geral, é possível observar que os jovens estão passando a se familiarizar mais com a arte, principalmente em decorrência dos diversos eventos que são oferecidos, como grupos de teatro e dança, concursos literários e de desenhos, charges, fotografias, aulas de canto e instrumentos, além do Núcleo de Artes, o NUARTE, disponível em cada campus. Essa configuração estimula a ideia de se expressar artisticamente e a aproxima dos discentes e servidores, valorizando a arte e a exteriorização da personalidade.

Porém, para que esse propósito seja difundido, existem outros fatores determinantes, como o processo comunicativo. É necessário que haja uma divulgação acerca dos eventos e que esse senso artístico alcance toda a comunidade escolar, atentando-se fundamentalmente aos elementos da comunicação e de que forma eles interagem nesse contexto. O princípio é a enunciação, que tem origem nos organizadores dos eventos e no setor de comunicação dos institutos e se dá através de diversos veículos - como panfletos, oralidade, redes sociais e *internet* em geral.

Mas, para além disso, é fundamental compreender a relação entre todos os participantes dessa interação para que ela seja bem-sucedida (GRICE apud VIANNA, 2005). Essa compreensão vem através da intenção de cada elemento, sendo imprescindível, nesse caso, que o enunciador seja claro em sua função de divulgar e o interlocutor seja alcançado através do efeito cognitivo - a compreensão - do enunciado, de acordo com a Teoria da Relevância (WILSON; SPERBER, 1986).

No campus Ipanguaçu do IFRN, notamos uma lacuna nesse quesito e estabelecemos uma pesquisa sobre a divulgação dos eventos e expressões artísticas em geral. Ainda em andamento, obtivemos 46 respostas, até então, que corroboram a nossa premissa para a criação de uma ferramenta que seja incisiva no processo comunicativo em relação à arte. Apenas 13% do total avaliam essa divulgação como ideal, enquanto 87% a avaliam como mediana ou falha, paralelo ao fato de que cerca de 70% considera que já deixou de participar desse tipo de evento por falta de lembrança ou de uma divulgação mais eficiente.

Cerca de 90% do total também considera necessária a criação de um sistema para a exposição digital do acervo artístico do campus, ao passo que 63% sente vontade de expor suas expressões artísticas - mesmo que anonimamente - e cerca de 95% não consegue localizar facilmente o acervo artístico do *campus* ou localiza poucas obras. Diante disso, a criação de uma plataforma digital que serve como um acervo artístico vem como uma

alternativa precisa a essa realidade, uma vez que as diferentes formas de expressão artística - como fotografias, literatura e artes plásticas - do *campus* seriam armazenadas e ao mesmo tempo expostas para além da comunidade escolar. Além da função de colecionar os trabalhos, propicia a entrada no ambiente cognitivo (WILSON; SPERBER, 1986) do interlocutor, com um *layout* agradável e a disposição simples e direta de informações.

O projeto de criação de um acervo artístico digital para o *campus* Ipanguaçu do IFRN também propõe a integração entre arte e informática, objetivando uma troca de conhecimentos de duas áreas que são vistas, geralmente, como discrepantes. O processo criativo envolve o próprio público alvo do sistema, o que ajuda a obtenção de resultados vigentes na problemática e soluções precisas. Além disso, garante que os trabalhos referentes à arte no *campus* sejam valorizados e, mais que isso, difundidos pela comunidade escolar afora, motivando quem já é criador e estimulando a criatividade de quem ainda não é.

METODOLOGIA

Para a produção efetiva do sistema, consideramos a integração de tecnologias diferentes e de que forma ela pode propiciar um resultado completo. Dessa forma, visando um acervo artístico digital, estabelecemos a criação de um *website*. O prelúdio dessa criação se dá através do estudo das linguagens HTML e CSS, paralelo à elaboração de versões preliminares do sistema, utilizando essas linguagens como forma de treinamento. Além disso, fez-se necessária a inclusão da tecnologia PHP atrelada ao uso de banco de dados, com a linguagem SQL e utilizando o sistema de gerenciamento MySQL, possibilitando, assim, um *website* dinâmico - interessante para a atualização constante do acervo e para a interação com os usuários.

Em relação ao *layout* do *site*, utilizamos o *software* Adobe Illustrator para a criação de um protótipo estático, necessário principalmente para os primeiros estudos com as linguagens utilizadas, e pretendemos utilizar JavaScript ao final da primeira versão, para a sofisticação de aplicações. O *design* é, em base, minimalista, com algumas interferências *pop-art*, para dar atenção fundamentalmente às obras expostas.

Para pragmatizar o processo de construção do sistema, utilizamos as etapas do Design Thinking: descoberta, interpretação, ideação, experimentação e evolução (INSTITUTO EDUCADIGITAL, 2010). Na descoberta, identificamos o problema sob a visão de alunos do instituto e, já na fase de interpretação, propusemos uma pesquisa acerca do tema - ainda em andamento - à comunidade escolar, em busca de uma argumentação sólida. Na ideação, sob a coordenação de um orientador, pensamos no acervo artístico digital como solução para a problemática e de que forma - linguagens e tecnologias - ele seria produzido. Para a experimentação, utilizaremos o protótipo criado para transformá-lo em um *website* e testar em parceria com o LAVI, Laboratório de Artes Visuais do *campus*. Por fim, pretendemos estender a etapa de evolução infindavelmente, em busca de sempre atualizar o sistema e minimizar as falhas, através da continuação do projeto.

Com a construção do site já efetivada, nós projetamos uma estratégia para a produção de conteúdo do *site* que inicia no *upload* de obras, restringido aos membros do *campus* Ipanguaçu. Posteriormente, uma vez submetido, o arquivo passará por uma banca avaliadora feita em parceria com o Núcleo de Artes e, quando aprovado, será exposto no *site* em sua devida galeria - dessa forma, evitamos irregularidades no material do *site*. Além disso, no ato

de submissão, o usuário insere um endereço (celular ou *e-mail*, por exemplo) para que façamos APIs, em uma parceria com o setor de comunicação do instituto, e assim há a divulgação direta dos eventos para cada usuário cadastrado no site, instrumentalizando a transmissão de informações que, antes, seria apenas através de panfletos e *posts*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao identificar o problema de armazenamento e divulgação referentes às obras de arte no nosso instituto, cogitamos a criação de um *website*, inicialmente, com função apenas de exibir o que já havia sido criado. Ao amadurecer o projeto, vimos que era possível unir funções e necessidades a um sistema próprio do campus Ipanguaçu, que promove e reúne as criações através de um acervo artístico digital.

Através de uma pesquisa ainda em execução, disponível para a nossa comunidade acadêmica responder, pudemos observar que a divulgação dos eventos desse cunho desempenha, geralmente, um papel determinante na participação do público nos eventos. Além dos dados anteriormente citados, as 46 pessoas que responderam apontam que 25% nunca participou - sendo como expositor, auxiliar ou espectador - de um evento artístico no *campus*, enquanto a maioria, cerca de 54%, participou apenas de 1 a 4 eventos. Tendo em vista que, no instituto, muitas atividades desse tipo são promovidas - como o Concurso de Fotografia da II SEMAGRO, o I Concurso de Charges, a antiga Mostra de Conhecimento, Cultura e Arte, o Festival de Arte e Cultura do NUARTE, dentre outros inseridos em eventos gerais, como a SEMADEC -, são números que demonstram uma participação escassa.

Nesse viés, propusemos um funcionamento à par da comunicação do instituto, para anunciar os eventos e atividades artísticas ao mesmo tempo que expõe o acervo. Para uma divulgação que seja realmente eficiente, bem como um site que interaja com o usuário é necessária a utilização de APIs e tecnologias informacionais, previamente expostas na nossa metodologia. Até então, obtivemos conhecimentos aprofundados das linguagens HTML e CSS, que compõem a nossa grade curricular na disciplina de Autoria Web como discentes da instituição, o que nos ajudou a alcançar resultados mais facilmente. Além disso, também temos como disciplina Banco de Dados, que possibilita o estudo paralelo à criação.

Ainda na etapa de ideação, estamos em fase de produção primitiva do *website*, com os primeiros protótipos e utilizando apenas HTML e CSS, atentando-se principalmente à estrutura do *site* e os componentes que ele deve ter. Paralelamente, estabelecemos uma agenda para complementar essa produção com o estudo, inicialmente, da linguagem PHP, que era desconhecida para nós. Em um retrospecto do que foi feito, alguns dos resultados mais proveitosos foi o desenvolvimento de um *layout* responsivo na página principal, ainda que em fase inicial, e a semelhança com a nossa ideia do *design* geral do site - porém, um dos maiores empecilhos para um desenvolvimento mais eficaz é a impossibilidade de uma produção simultânea entre os autores do projeto.

CONCLUSÕES

O projeto ainda está em andamento, por isso as conclusões apresentadas têm um caráter inicial. Outrossim, é evidente a indispensabilidade real e efetiva da criação de uma plataforma

para o compartilhamento dos trabalhos artísticos do nosso *campus*, uma vez que, sob a ótica de estudantes no instituto, conseguimos sentir as necessidades reais e de que forma elas impactam na participação da comunidade escolar no que se refere às atividades artísticas, bem como à exposição das mesmas.

Nesse resumo, apresentamos o processo de criação de um acervo artístico digital do IFRN *campus* Ipanguaçu, no qual, em seu andamento, foi criado o *website* estático com o *design* pré-definido, mediante as linguagens de marcação e apresentação HTML e CSS, respectivamente. Paralelo a isso, há também a sucessão de estudos sobre as outras tecnologias que serão usadas, uma vez que estas ainda não foram repassadas na grade curricular do curso técnico integrado de Informática, já que os discentes autores ainda estão no 3º ano de formação.

Diante disso, os objetivos iniciais - criação de um protótipo, aprofundamento em HTML e CSS e desenvolvimento de um esquema de estudos para as outras tecnologias - foram atingidos, de forma que podemos observar o projeto tomando forma e trazendo experiências e conhecimentos valiosos para os desenvolvedores. Ademais, diante das pesquisas validadas e das exposições da ideia em conversas coloquiais na comunidade escolar, nota-se que é o estudo de um sistema enriquecedor para o *campus*, já que existem poucos projetos de alunos voltados para o incentivo da arte, principalmente integrados à informática, além de, claro, haver a importante conveniência de exibir e armazenar as criações originárias do instituto, valorizando-as e incentivando esse aspecto.

Finalmente, os dados coletados podem ser usados como subsídio para futuros estudos e pesquisas referentes aos eventos artísticos e seus efeitos no *campus*, ao próprio acervo ou outros projetos que lidem com a influência da arte na instituição. Pretendemos, com a ideia de um *website* totalmente dinâmico, que esse projeto não se restrinja apenas aos desenvolvedores iniciais, mas sim que seja contínuo, em parceria com o setor de Comunicação, com o Núcleo de Artes e, dessa forma, se torne uma identidade do *campus* Ipanguaçu, que tem demanda e aptidão valiosas para a área artística.

REFERÊNCIAS

CAELUM. Apostila do Curso WD-43: **Desenvolvimento Web com HTML, CSS e JavaScript**. Disponível em: <<https://www.caelum.com.br/curso-html-css-javascript>>. Acesso em: 07 set. 2018.

DUCKETT, J. **HTML e CSS: Projete e Construa Websites**. 1. ed. Alta Books, 2016.

EDUCA DIGITAL: **Design Thinking para Educadores**. IDEO, 2010. Disponível em: <<http://www.educadigital.org.br/site/design-thinking-para-educadores/>>. Acesso em: 07 set. 2018.

ELMASRI, R.; NAVATHE, S. B. **Sistemas de Banco de Dados**. 6. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2005.

FUSARI, M. F. R.; FERRAZ, M. H. C. T. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1992.

GRICE, P. **Studies in the Way of Words**. Cambridge: Harvard University Press, 1989. pp. 213-223.

MARRONE, B.; OSHIMA F. **A importância do ensino das artes nas escolas**. Época, 2016. Disponível em: <<https://epoca.globo.com/ideias/noticia/2016/05/importancia-do-ensino-das-artes-na-escola.html>>. Acesso em: 13 set. 2018.

NASCIMENTO, V. S. J. **Ensino de Arte: Contribuições para uma Aprendizagem Significativa**. Funarte, 2012.

SPERBER, D.; WILSON, D. **Relevance: communication and cognition**. Massachusetts: Harvard University Press, 1995.

WELLING, L.; THOMSON, L. **PHP e MySQL: Desenvolvimento Web**. Rio de Janeiro: Campos, 2001.