

PROPOSTA E CRIAÇÃO DE UM ACERVO ARTÍSTICO DIGITAL PARA O IFRN CAMPUS IPANGUAÇU

John Cleyton Albano Frutuoso¹
Thiago Henrique Freire de Oliveira²

INTRODUÇÃO

Em geral, nos campi dos Institutos Federais, é possível notar que a arte tem se tornado cada vez mais presente no cotidiano dos jovens, especialmente em virtude da ampla diversidade de eventos que são disponibilizados, como grupos de dança e teatro, concursos de literatura e desenhos, fotografias, charges, aulas de canto e instrumento, além do Núcleo de Artes, o NUARTE, acessível em todos os campus. Tudo isso gera estímulo a ideia de expressar-se artisticamente e cria uma aproximação entre discente e servidor, valorizando a exteriorização da personalidade e a arte.

Entretanto, para que esse propósito tenha êxito, há uma série de fatores cruciais, como o processo de comunicação. É necessário que ocorra uma divulgação a respeito dos eventos e que esse senso artístico alcance toda a comunidade escolar, focando-se fundamentalmente aos elementos da comunicação e a forma na qual interagem nesse contexto. O princípio é a enunciação, tendo como origem os organizadores dos eventos e no setor comunicativo dos institutos, e se dá por meio de diversos veículos - como a oralidade, panfletos, cartazes, redes sociais e internet em geral.

Porém, além disso, é importante compreender a relação entre os participantes dessa interação para que ela seja bem-sucedida (GRICE apud VIANNA, 2005). Esse entendimento vem através da intenção de cada um dos elementos, sendo essencial, nesse caso, que o enunciador seja tangível na sua função de divulgar e o interlocutor seja alcançado por meio do efeito cognitivo - a compreensão - do enunciador, como diz a Teoria da Relevância (WILSON; SPERBER, 1986).

No campus Ipanguaçu, é perceptível uma lacuna nessa questão e realizamos uma pesquisa sobre a expressão artística em geral e a divulgação dos eventos. Mesmo em andamento, recebemos 46 respostas, até então, que confirmam a nossa premissa para a importância da criação de uma ferramenta que seja incisiva no processo de comunicação em relação à arte. Somente 14% do total avaliam essa divulgação como ideal, enquanto 86% a avaliam como mediana ou falha, estando assim, paralelo ao fato de que cerca de 70% considera que já acabou deixando de participar desse tipo de evento por falta de lembrança ou de eficiência na divulgação.

Aproximadamente 90% do total também considera importante a criação de um sistema digital para a exposição do acervo artístico do campus, ao mesmo tempo que 65% sente vontade suas expressões artísticas - ainda que anonimamente - e cerca de 95% não consegue identificar facilmente o acervo artístico do campus ou localiza poucas obras. Mediante isso, a criação de uma plataforma digital servindo como um acervo artístico funciona como uma alternativa a essa realidade, tendo em vista que as diferentes formas de expressão artística - como fotografias, artes plásticas e literária - do campus seriam expostas para além da

¹ Estudante do Curso Técnico Integrado em Informática do Instituto Federal do Rio Grande do Norte – IFRN, cley.tonalbano@gmail.com;

² Professor Orientador: Mestre pelo Curso de Ciência da Computação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, thiagohfo@gmail.com.

comunidade escolar, como também armazenadas. Além da função de guardar os trabalhos, proporciona a entrada no ambiente cognitivo (WILSON; SPERBER, 1986) do interlocutor, com a elaboração de um layout agradável e a disposição simples e clara 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, tendo como objetivo 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 facilita a obtenção de resultados atuais na problemática e soluções exatas. Além disso, garante a valorização dos trabalhos referentes à arte no campus e, mais que isso, difundidos pela comunidade escolar afora, motivando quem já é criador e estimulando a criatividade de quem ainda não é.

A introdução deverá conter resumo teórico sobre o tema, apresentação da pesquisa, justificativa implícita, objetivos, síntese metodológica e resumo das discussões e resultados da pesquisa, além de apresentar uma síntese conclusiva acerca do trabalho desenvolvido.

METODOLOGIA

Para a produção concreta do sistema, consideramos a integração de diferentes tecnologias e de que forma ela proporciona um resultado completo. Desse modo, visando um acervo artístico digital, determinamos um website. O início dessa criação se dá por meio do estudo de linguagens HTML e CSS, em paralelo a elaboração de versões preliminares do sistema, usando ambas as linguagens como forma de treinamento. Ademais, é necessária a inclusão da tecnologia PHP ligada ao banco de dados, com linguagem SQL e fazendo uso do sistema de gerenciamento MySQL, viabilizando, assim, um website dinâmico – interessante para a atualização constante do acervo e para a interação com os usuários.

Relacionado ao layout do site, usamos o Adobe Illustrator para a criação de um protótipo estático, importante para a visualização dos primeiros estudos com as linguagens utilizadas, e pretendemos usar JavaScript ao fim da primeira versão, para a sofisticação de aplicações. O design é, basicamente, minimalista, com algumas interferências pop-art, para dar maior atenção às obras expostas.

Para pragmatizar o processo de construção do sistema, usamos as etapas do Design Thinking: descoberta, interpretação, ideação, experimentação e evolução (INSTITUTO EDUCADIGITAL, 2010). Na descoberta, é possível identificarmos o problema sob a visão de alunos do instituto e, já na fase de interpretação, propusemos uma pesquisa com relação ao tema - ainda em andamento - à comunidade escolar, em busca de argumentos sólidos. Na ideação, sob a coordenação de um orientador, pensamos no acervo artístico digital como uma 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 e melhorias posteriores.

Logo, com a construção do site já realizada, ideamos uma estratégia para produzir o conteúdo do site que se dar início no upload das obras, limitado aos membros do campus Ipanguaçu. Em seguida, uma vez submetido, o arquivo passará por uma banca avaliadora - responsável pelo NUARTE - e quando aprovado, será exposto em sua devida galeria, evitando, assim, irregularidades no material disponível no site. Ademais, o usuário, no momento de submissão, insere um endereço (e-mail ou celular, por exemplo) para que façamos APIs, em parceria com o setor comunicativo do instituto, havendo assim, a divulgação direta dos eventos para cada usuário cadastrado no site, concretizando a transmissão de informações que, antes, se daria somente através de posts e cartazes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após reconhecer o problema de armazenamento e divulgação relativo às obras de arte no nosso instituto, ponderamos a criação de um website, a princípio, com a única função de mostrar o que já havia sido criado. No entanto, ao amadurecer o projeto, percebemos que era possível fazer a junção de funções e necessidades a um sistema exclusivo do campus Ipanguaçu, que possibilita e reúne as criações através de um acervo artístico digital.

Por meio de uma pesquisa ainda em execução, disponível para a nossa comunidade acadêmica responder, observamos que a divulgação dos eventos dessa natureza desempenha, normalmente, um papel fundamental na participação do público nos eventos. Além dos dados anteriormente mencionados, as 46 pessoas que responderam indicam que 25% nunca participou - sendo expositor, auxiliar ou espectador - de algum evento artístico realizado no campus, ao passo que a maioria, cerca de 54% participou somente de 1 a 4 eventos. Considerando que, no instituto, atividades desse cunho são bastante desenvolvidas - como o Curso de Fotografia da II SEMAGRO, o Festival de Arte e Cultura do NUARTE, a antiga Mostra de Conhecimento, Cultura e Arte, o I Concurso de Charges, além de outros inseridos em eventos mais abrangentes, como a SEMADEC - são números que revelam uma participação escassa.

Nesse sentido, sugerimos um funcionamento à par da comunicação do instituto, para expor o acervo ao mesmo tempo que anuncia os eventos e as atividades artísticas. Para uma divulgação eficiente, bem como um site que interaja com o usuário é essencial a utilização de APIs e tecnologias informacionais, antes expostas na nossa metodologia. Até então, adquirimos conhecimentos aprofundados das linguagens HTML e CSS, que integram nossa grade curricular na disciplina de Autoria Web como alunos da instituição, o que facilitou o alcance de resultados. Ademais, também temos Banco de Dados como disciplina, possibilitando o estudo paralelo à criação.

Ainda na fase de ideação, estamos na etapa de produção primitiva do site, com os protótipos iniciais e utilizando somente HTML e CSS, considerando-se principalmente à estrutura do site e os componentes que o compõe. Simultaneamente, estabelecemos uma agenda para complementar essa produção do estudo, primeiramente, da linguagem PHP, que era inédita para nós. Retrospectivo ao que foi efetuado, alguns dos resultados mais proveitosos foram o desenvolvimento de um layout responsivo na página principal, mesmo que em etapa inicial, e a similaridade com a nossa ideia de design geral do site - porém, uma das maiores dificuldades para um desenvolvimento mais eficaz é a impossibilidade de uma produção conjunta entre os autores do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto até então está em andamento, por esse motivo, as conclusões apresentadas têm caráter inicial. Da mesma maneira, é evidente a essencialidade real e efetiva da criação de uma plataforma para a partilha dos trabalhos artísticos do nosso campus, posto que, sob a ótica de discentes no instituto, conseguimos sentir as necessidades presentes e de que forma elas impactam na participação da comunidade escolar referente às atividades artísticas, assim como, também, a exposição e valorização das mesmas.

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

Nesse caso, os propósitos iniciais - a criação de um protótipo, aprofundamento em HTML e CSS e desenvolvimento de um plano de estudos para as outras tecnologias - foram alcançadas, de forma que podemos observar o projeto ganhando forma e trazendo experiências e conhecimentos valiosos para os desenvolvedores. Além disso, 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 haver a importante conveniência de exibir e armazenar as criações originárias do instituto, valorizando-as e incentivando esse aspecto.

Por último, os dados coletados podem ser utilizados como um incentivo para estudos e pesquisas posteriores, no qual referem-se aos eventos artísticos e seus resultados no campus, ao próprio acervo ou outros projetos que lidem com atuação da arte na instituição. Intencionamos, com a ideia de um website integralmente dinâmico, que esse projeto não se limite somente aos desenvolvedores iniciais, e sim que seja prolongado, em parceria com o setor de Comunicação, com o Núcleo de Artes e, assim sendo, se torne uma identidade do campus Ipanguaçu, que tem procura e aptidão valiosas para a área artística.

Palavras-chave: Arte; Acervo; Comunicação; Digital.

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.

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.

FERREIRA, X.; SANTOS, L. A pragmática cognitiva no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira. Vol. 3, nº 4. Curitiba: Revista Versalete, 2015.

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