

VOCÊ TEM FOME DE QUE?

Aluno: Carolina Limeira Alves e Bernardo Althoff
Orientador: Profa. Rejane Spitz

Introdução

A instalação artística “Você tem fome de que?”, divulga a realidade do problema da fome e miséria no Brasil e no mundo. Tais questões são discutidas a partir dos depoimentos de pessoas oriundas de diferentes regiões e localidades brasileiras, selecionadas em razão da natureza da sua prática profissional, de seu nível educacional e sócio-econômico, e de seu contexto cultural de origem.

Consideramos que a Arte Eletrônica seja um novo e importante meio para a discussão e divulgação da realidade perversa de fome e de miséria que assola uma enorme parcela da população ao redor do mundo. Artistas e designers têm um papel fundamental a desempenhar na promoção de mudanças sociais que visem à melhoria da qualidade de vida da população.

Objetivos

Os principais objetivos dessa etapa do projeto foram a promoção da discussão sobre a fome e a miséria através da exibição da instalação artística “Você tem fome de que?” em diversas localidades (Rio de Janeiro, São Paulo e Paris/França); adequação do projeto a cada público e espaço de exibição específicos; aperfeiçoamento técnico e aprimoramento do website, e divulgação do projeto.

O desenvolvimento da ambientação da instalação e de seus componentes de uso - terminal multimídia, bandeja do usuário e decoração do ambiente – bem como de toda a documentação do processo de montagem e fabricação do terminal multimídia foram realizados nesta etapa. Foi desenvolvida ainda uma animação que envolve o percurso e as ações que o usuário faz na exposição artística, para um total entendimento do funcionamento do projeto. Além disso, foi concebido um website que abriga informações sobre a pesquisa, especificações técnicas da instalação e a descrição da equipe com suas funções.

Metodologia

Para o desenvolvimento dos componentes físicos da instalação, foi feita uma pesquisa de materiais e componentes eletrônicos, para iniciar a criação de um terminal simples na sua estrutura e funcional na utilização. Utilizando o método de modelagem em software 3D, foi desenvolvido um terminal que atende todos os requisitos do projeto. A estrutura foi desenvolvida para suportar dois monitores LCD, duas CPUs, teclado e mouse, também devendo ter características fundamentais, tais como: ser leve e de fácil transporte. Foi feito um estudo ergonômico para que o terminal se adaptasse às medidas antropométricas. A partir daí iniciou-se o processo de fabricação. A estrutura foi desenvolvida em tubos de aço carbono de 3/4” (polegada). Os tubos foram furados e presos por varas rosqueadas de 1/4” para o terminal ser totalmente desmontável, possibilitando seu transporte sem muito volume. Uma Chapa de Polietileno de 1mm, sobre a estrutura, cobre a regulagem do monitor superior. Uma mesa de acrílico de 3mm cobre a regulagem do monitor inferior. Nela existe um orifício onde se encaixa a bandeja no terminal. As regulagens dos monitores foram projetadas para aceitar qualquer modelo e marca de monitor LCD. A simplicidade do terminal fez com que seu peso e volume ficassem mínimos sem que perdesse a elegância e a geometria da forma. O prato da

bandeja foi modelado em software 3D e esculpido na fresadeira 3D do Laboratório de Volume do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Com a matriz (o positivo do prato) feita, foi levado à máquina de *Vacuum Forming*, onde foram produzidos pratos de PVC 3mm transparente. A bandeja de alumínio de 3mm foi trabalhada e suas quinas dobradas na prensa. O alumínio foi escovado para dar um acabamento moderno. Todos esses procedimentos foram documentados em um manual, mostrando as etapas de montagem a serem seguidas para que o projeto seja utilizado de maneira adequada, sem a necessidade da presença dos seus idealizadores. A realização da animação tem como objetivo a compreensão do funcionamento do projeto. As interfaces capturadas foram importadas para o *3D Max Studio*, onde toda a ambientação foi modelada dando início à animação 3D. Os vídeos das animações renderizadas foram então encaminhados para o software *Adobe Premiere*, onde a animação foi editada e finalizada.

Para que os visitantes saíssem da exposição e dessem continuidade à reflexão da questão levantada foram impressos panfletos (em português e francês) contendo uma explicação detalhada do projeto, informações sobre a equipe e o endereço do website na internet. O website referente ao projeto também foi aprimorado (em suas versões em português e inglês) ganhando maiores detalhamentos técnicos, fotos das exposições e informações sobre a pesquisa.

Conclusões

O projeto “Você tem fome de que?” - desenvolvido pela equipe do Núcleo de Arte Eletrônica do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio - estimula a reflexão sobre a questão da fome e da miséria no Brasil e no mundo.

Sua primeira exibição se deu na exposição “Cinético_Digital”, realizada no Itaú Cultural em São Paulo, em julho de 2005. Em seguida, fomos convidados a participar das comemorações do Ano do Brasil na França na área de Arte Eletrônica, sendo a instalação exibida na Exposição “Art Outsiders”, na Maison Européenne de la Photographie em Paris, de setembro a outubro de 2005. Em maio de 2006, a instalação foi apresentada ainda na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro .

O projeto precisou ser adaptado para que se adequasse aos diferentes públicos e às diversas localidades de exposição. A idéia inicial do projeto era a de uma instalação com cinco terminais, mas como isso ficou inviável devido ao custo, o projeto foi reduzido para apenas um terminal, sem perder sua essência e conceito originais. Da versão apresentada em São Paulo para a exibida em Paris houve necessidade de se introduzir mudanças no formato e nas edições das entrevistas, e o projeto precisou ainda ser traduzido para o francês. Além disso, através de observações da interação do público com a instalação, foi possível aprimorar questões técnicas das interfaces e de programação computacional.

Um dos próximos passos da pesquisa é a promoção da discussão sobre a questão da fome e da miséria no Brasil e no mundo através da Internet, organizando-se um banco de dados (textos, áudios e imagens) a partir dos depoimentos de pessoas ao redor do mundo. Faz-se necessária a criação de um site de modo a propiciar, de forma dinâmica e atualizada, a discussão do tema em pauta, através da utilização de recursos artísticos e tecnológicos de ponta, que promovam a interatividade e a integração entre usuários, suscitando questionamentos e interferências. O objetivo será o de aprofundar-se, assim, os resultados obtidos através desta pesquisa, de forma imersiva e original, apresentando na Internet dados sobre a fome no Brasil e no mundo, dados sobre a participação popular no combate à fome, e a diversidade de opiniões existentes sobre o assunto.