



VOCÊ TEM FOME DE QUE?

*Carolina Limeira Alves¹,
Profa. Rejane Spitz².*



¹ Aluna de Graduação do curso de Desenho Industrial da PUC-Rio.

² Doutora em Educação, Mestre em Design, Professora do quadro principal do Departamento de Artes & Design e Coordenadora do Núcleo de Arte Eletrônica da PUC-Rio

SUMÁRIO

| | |
|-----------------------------|----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 3 |
| 2. OBJETIVOS | 4 |
| 3. METODOLOGIA | 4 |
| 4. CONCLUSÕES | 6 |
| AGRADECIMENTOS..... | 7 |
| REFERÊNCIAS..... | 6 |

1. INTRODUÇÃO

Ao longo do desenvolvimento do projeto “Você tem fome de que?”, idealizado pela professora Rejane Spitz e desenvolvido por sua equipe no Núcleo de Arte Eletrônica, buscou-se a divulgação e debate da problemática da fome e miséria no Brasil e no mundo. Pesquisamos dados e informações sobre o assunto e coletamos depoimentos de diversas pessoas de diferentes classes sociais, sexo e idade. Tais depoimentos foram organizados, editados e expostos em uma instalação multimidiática. [Figura 1]



Figura 1: Alguns dos entrevistados no projeto

A instalação, da forma que foi viabilizada, é constituída de um terminal interativo, bandejas inteligentes, e uma interface gráfica acionada através da colocação da bandeja no terminal. O visitante escolhe umas das perguntas feitas aos entrevistados através de uma sopa de letrinhas e assiste a um vídeo com uma edição das respostas. Ao final de cada vídeo, os visitantes são convidados a interagir com a instalação, de forma lúdica e inovadora, se tornando parte integrante do projeto. [Figura 2]

Para abranger ainda mais a discussão dos problemas sociais que assolam grande parcela da população mundial estendemos o projeto para a Internet, gerando, assim, a possibilidade de participação de pessoas ainda mais diversificadas e de várias regiões do planeta. Tal avanço cria a possibilidade de pessoas que não tiveram oportunidade de entrar em contato com a instalação também participarem do projeto. E aquelas que participaram, mas que gostariam de contribuir de forma mais profunda, também podem colaborar, enriquecendo o trabalho.



Figura 2: Montagem da instalação na exposição Cinético_Digital no Itaú Cultural em São Paulo, SP (julho 2005) e Exposição @rt Outsiders na Maison Européenne de la Photographie em Paris, França (setembro 2005)

2. OBJETIVOS

Nessa etapa do projeto visamos a divulgação da questão da fome e da miséria no Brasil e no mundo, organizando um banco de dados contendo textos, áudios e imagens de diversas pessoas interessadas na discussão do assunto. Tais depoimentos são hospedados em um website e disponibilizados para quem quiser ver e contribuir.

Para que as pessoas respondessem às principais questões levantadas no projeto criamos um website com recursos artísticos e tecnológicos baseados no conceito de Web 2.0. Assim, promovemos questionamentos e interferências, buscando maneiras inovadoras de focar a temática tratada, de forma a fazer com que os visitantes se sentissem interessados em participar da pesquisa e do debate.

3. METODOLOGIA

A Internet foi escolhida como suporte para a extensão do projeto por seu caráter democrático e expansivo. Pessoas de diversas regiões, em diferentes locais, são capazes de acessar a rede mundial de computadores e, assim, passam a conhecer e a interagir com o projeto. Pensamos, também, na possibilidade dessas pessoas - que têm como denominador comum o interesse pelo combate à fome e à miséria - poderem interagir e comunicar-se, entrando em contato umas com as outras através das informações fornecidas no website.

Pensando nessas possibilidades estudamos os conceitos de Web 2.0 - onde o usuário é o grande fornecedor de conteúdo - garantindo a dinamicidade e atualização do website. Se antes os internautas eram consumidores de informação, hoje eles são produtores que colaboram entre si. Tais características se enquadram e perpetuam a dinâmica da instalação multimidiática, já que o visitante continua sendo convidado a interagir e deixar suas opiniões, as quais são armazenadas e, agora, exibidas a todos os que tiverem acesso ao website.

Para a elaboração do website pensamos em um roteiro e uma estrutura que se assemelhassem à experiência de interação da instalação artística. A idéia era fazer com que o usuário tivesse a mesma sensação de imersão gerada naqueles que tiveram contato com uma das montagens do projeto. A navegação é linear e o internauta responde às perguntas em uma seqüência lógica, sempre tendo a visão do cenário em “primeira pessoa”.

O visitante caminha por um ambiente, uma espécie de restaurante “self-service” virtual, e é convidado a depositar seus dados pessoais e a fornecer suas respostas em relação às 5 perguntas básicas que deram origem ao projeto:

1. *Você tem fome de que?*
2. *O que você sabe sobre a fome?*
3. *Você já passou fome na vida?*
4. *O que deve ser feito para reduzir a fome no mundo?*
5. *O que você faz pelo combate a fome?*

Apesar do usuário responder às mesmas perguntas encontradas no quiosque da instalação, pensamos que seria interessante se as perguntas aparecessem de forma diferente. Primeiro, para não desmistificar a surpresa daqueles que não tiveram a oportunidade de visitar a instalação. E, também, pela própria dinâmica diferenciada do ambiente da Internet.

A partir desses conceitos desenvolvemos um storyboard com todos os passos dos visitantes. O storyboard foi feito com desenhos à mão de forma simplificada baseados no roteiro desenvolvido, e serviu como referência para a elaboração das animações e telas do website. [Figura 3 e 4]

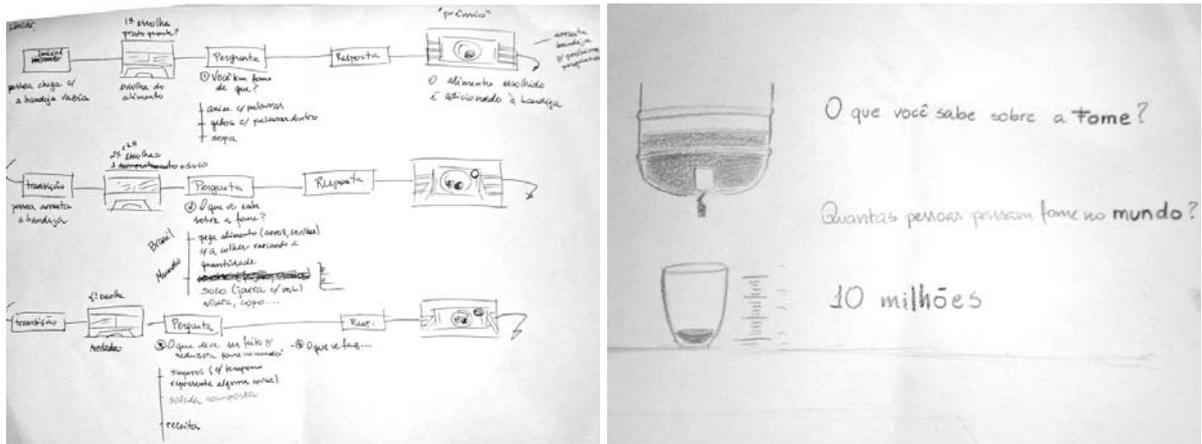


Figura 3: Storyboard scaneado



Figura 4: Estudo de telas

Para a confecção do website foram utilizadas animações geradas no software 3Dmax, onde modelamos uma série de elementos que formam o cenário virtual, ou seja, o restaurante “self-service” e os elementos com os quais os visitantes interagem para responder às perguntas. Com o objetivo de manter uma unidade com a identidade visual do website de divulgação do projeto renderizamos as animações com texturas semelhantes a um tratamento 2D vetorial. [Figura 5]

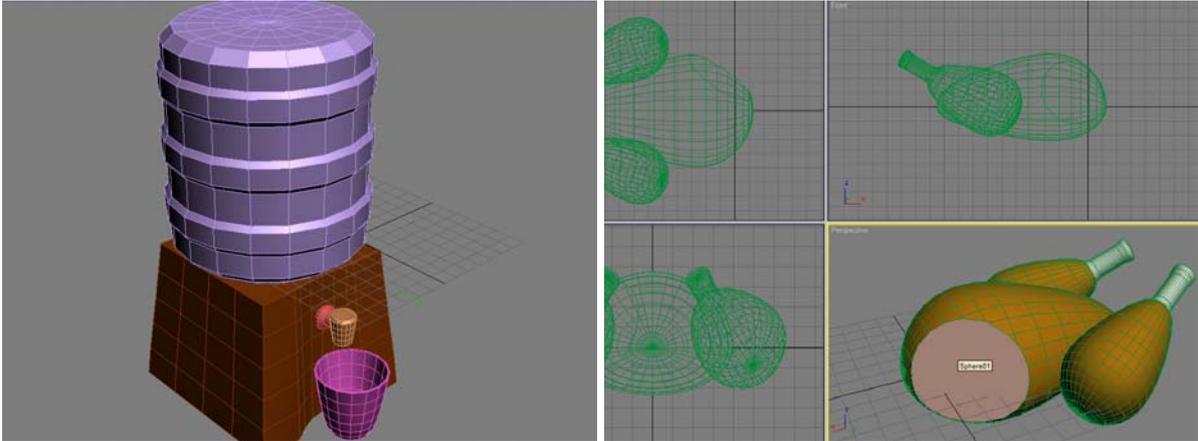


Figura 5: Screenshots de algumas das telas das modelagens

As animações foram unificadas e complementadas com as perguntas através do software Adobe Flash, no qual inserimos todas as informações textuais, animações extras e os códigos necessários para o armazenamento dos dados coletados no banco de dados. E, por último, para gerar o banco de dados foi utilizada a linguagem PHP. A partir dele é possível coletar as informações de todos os visitantes e torná-las visíveis a quem tiver interesse sobre o assunto abordado, relativo à fome e à miséria.

4. CONCLUSÕES

O desenvolvimento de mais uma etapa desse projeto tem como objetivo a importante tarefa de alertar a população sobre a gravidade dos problemas da fome e miséria que nos assolam, e que, infelizmente, ainda são pouco divulgados e discutidos pela sociedade em geral. Tendo em vista tal objetivo, acreditamos que através da Internet seja possível chamar a atenção de um grande contingente de pessoas ao redor do mundo, que não tiveram contato com a instalação.

Sabemos que a arte eletrônica é um importante meio de divulgação desses problemas, pois ao discutirmos de uma forma lúdica e inovadora tal problemática, fazemos com que elas adquiram informação e consciência para que possam pensar em soluções para as difíceis condições sócio-econômicas enfrentadas por uma grande parcela da população mundial.

Assim, como resultado dessa etapa, ampliamos o escopo de opiniões sobre a temática abordada nas pesquisas, sendo possível atingir um número maior de pessoas, enriquecendo ainda mais nosso banco de dados.

Através de uma forma imersiva e original, apresentamos na Internet dados sobre a fome no Brasil e no mundo, dados sobre a participação popular no combate à fome, e mostramos a diversidade de opiniões existentes sobre o assunto.

Além dos debates no mundo virtual, o projeto foi apresentado e discutido em eventos da área de Design realizados durante este ano, tais como a palestra “*Sedução, engajamento e solicitação: como resistir aos encantos das redes colaborativas?*” proferida pela Profa. Rejane Spitz na Universidade Anhembi-Morumbi, São Paulo, em abril de 2007, e o Seminário “*SIM 2007 - Seminário de Imagem e Informação: abordagens de design*”, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, em maio de 2007, bem como na palestra sobre Arte Eletrônica proferida pela Profa. Rejane Spitz no Departamento de Design da Universidad de Buenos Aires (UBA), na Argentina, em julho de 2007.

AGRADECIMENTOS

Os autores deste trabalho gostariam de agradecer ao CNPq por seu apoio financeiro, ao Departamento de Artes & Design e a PUC-Rio.

Agradecemos ainda a todos os estagiários, bolsistas, professores e colaboradores do Laboratório/Núcleo de Arte Eletrônica (LAE/NAE) envolvidos no projeto.

REFERÊNCIAS

“Projeto Fome Zero: Uma proposta de política de segurança alimentar para o Brasil”, Instituto Cidadania, outubro de 2001.

Afonso, Carlos Alberto. **Por que é fundamental discutir o acesso universal no Brasil?**, Seminário Cidadania na Internet, RITS, Rio de Janeiro, 8 de dezembro de 1999.

Bindé, Jérôme. What is the Future of the Media? in Mendes, C. & Larreta, E.R.(eds) **Media and Social Perception**, Rio de Janeiro : UNESCO/ ISSC/ EDCAM, 475-490, 1999.

Bonsiepe, Gui. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

Hertz, Paul. Colonial ventures in cyberspace. The Leonardo Gallery, **LEONARDO**, vol.30, n.4, 1997. Human Development Report 1999: **Globalization with a human face**, United Nations, EUA, 1999.

Jornal O GLOBO, **Caderno Especial**, 30 de março de 2003.

Lévy, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

Mehta, Michael D. e Plaza, Dwaine. Content analysis of pornographic images available on the Internet. **The Information Society**, 13: 153-161,1997.

O’Reilly, Tim. **What’s the Web 2.0**, setembro de 2005.

Quéau, Philippe. The Information Revolution: in search of the common good. in Mendes, C. & Larreta, E.R. (eds) **Media and Social Perception**, Rio de Janeiro : UNESCO/ ISSC/ EDCAM, 131-154,1999.

Rodrigues, Mauro Pinheiro. **E-business ou a Nova Economia**. PUC-Rio, Rio de Janeiro, janeiro 2000 (não publicado).

Shallit, Jeffrey. e Lyons, Harriet. Social Issues of Networking in Canada's Information Society, **The Information Society**, 13:147-151, 1997.

Spitz, Rejane. Qualitative, dialectical and experiential domains of Electronic Art. The Art Factor. **Fourth International Symposium on Electronic Arts**, Minneapolis, Minnesota, USA, novembro 1993, p. 161-166.

Spitz, Rejane. Private Domain: please, keep off, in Hertz, Paul, **The Homestead/La Finca - a colony in cyberspace**, June 1996 (<http://venus.rdc.puc-rio.br/rejane/private-domain>)

Spitz, Rejane. Internet, the WWW & human communication: a new Tower of Babel?, in Couto, R.M.S. e Oliveira, A.J. (eds.) **Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar**, Rio de Janeiro: 2AB Editora Ltda., 1999, pp.103-127.

TWYMAN, Michael. **Using Pictorial Language: A Discussion of the Dimensions of the Problem**. Academic Press, 1985.

United Nations, **HUMAN DEVELOPMENT REPORT**, 2000.

WEINMAN, Lynda. **Design Gráfico na Web**. São Paulo, Quark do Brasil, 1998.

Wilson, Stephen. Artists as explorers of the technological frontier. **Academic Computing**, 2, No. 1, 1987