

VOCÊ TEM FOME DE QUE?

Aluna: Carolina Limeira Alves
Orientador: Profa. Rejane Spitz

Introdução

O projeto “Você tem fome de que?” abrange a problemática da fome e miséria no Brasil e no mundo. Trata-se de uma instalação de arte eletrônica multimidiática onde as impressões e depoimentos das diversas pessoas entrevistadas foram organizados, editados e expostos de forma lúdica e interativa. Ao final de cada vídeo o visitante é convidado a interagir dinamicamente com a instalação e dar o seu parecer sobre as questões levantadas.

Nessa nova etapa do projeto, visamos abranger ainda mais a discussão dos problemas sociais que assolam grande parcela da população mundial. Através de um site interativo coletamos conhecimentos e opiniões de pessoas que não puderam entrar em contato com a instalação ou pessoas que saíram da visita querendo contribuir ainda mais.

Objetivos

O principal objetivo dessa etapa do projeto foi 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 diversas pessoas.

Fez-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 promovemos a interatividade e a integração entre usuários, suscitando questionamentos e interferências, buscando, assim, novas maneiras de chamar a atenção das pessoas para as questões levantadas, de forma que elas se sintam instigadas e interessadas a participar da pesquisa.

Metodologia

Para o desenvolvimento da etapa em questão, estudou-se qual seria a maneira mais adequada para atingir o objetivo de abrangência dessa importante discussão. Acreditamos que a internet é uma maneira democrática de alcançar diversas regiões do mundo e um público extremamente diferenciado. As novas tecnologias e tendências para a internet são caracterizadas por uma rede cada vez mais interativa e com o conteúdo gerado pelos usuários.

Estudamos esses novos padrões da Web 2.0, uma espécie de segunda geração da Web, onde está em voga a praticidade e o conteúdo com interação. Antes, os usuários eram consumidores de informação. Hoje eles são produtores de conteúdo e responsáveis por manter essas informações atualizadas.

O perfil dessa nova rede mundial de computadores se encaixa com nossa pesquisa, pois a questão da fome é de grande importância e precisa ser divulgada e discutida por todos. Muitos não sabem da gravidade do problema. Com este site sugerido podemos ao mesmo tempo difundir a discussão e ter conhecimento do que as pessoas sabem sobre a fome e o que fazem para combatê-la.

Elaboramos a narrativa e a estrutura deste site pensando de que forma as perguntas iriam ser apresentadas, e como os usuários se sentiriam ao respondê-las. Concluímos que o

site deveria ter uma interface diferenciada do terminal para que as pessoas que tiveram a oportunidade de interagir com a instalação não se sentissem repetindo os mesmos passos, visto que o site abriga mais questões do que as apresentadas no terminal. Além disso, mantivemos a mesma identidade visual com o site de divulgação do projeto.

Desenvolvemos, então, um website interativo para que os usuários depositassem seus dados pessoais e suas respostas às 5 perguntas básicas que deram origem ao projeto:

Você tem fome de que?

O que você sabe sobre a fome?

Você já passou fome na vida?

O que deve ser feito para reduzir a fome no mundo?

O que você faz pelo combate a fome?

Todas essas informações são coletadas e armazenadas em um banco de dados, e ficam disponíveis para os interessados sobre o assunto da fome e miséria.

Conclusões

Como resultado dessa etapa do projeto promovemos a discussão sobre a fome e a miséria através da ampliação do escopo de entrevistados, sendo possível abranger um número maior de opiniões das mais diversas pessoas, enriquecendo, assim, ainda mais a nossa pesquisa.

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.

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 a ser proferida pela Profa. Rejane Spitz no Departamento de Design da Universidad de Buenos Aires (UBA), na Argentina, em julho de 2007.