

VOCÊ TEM FOME DE QUE?

Aluna: Andréa Sonnenfeld Vilela

Orientador: Rejane Spitz

Introdução

O projeto “Você tem fome de que?” tem por objetivo divulgar a realidade do problema da fome e da miséria no Brasil e no mundo, focalizando suas causas, conseqüências e possíveis soluções. O projeto contempla primordialmente aspectos do cotidiano alimentar da população brasileira, analisando as diferenças entre as necessidades, anseios e expectativas de sujeitos pertencentes a diferentes segmentos sócio-econômicos, tanto no tocante à alimentação e necessidades básicas, bem como nos projetos de vida e relações sociais, dentre outros tópicos. Essas questões são apresentadas a partir dos depoimentos feitos por pessoas de diferentes regiões brasileiras, demonstrando uma grande diversidade de opiniões e conhecimentos [1].

A pesquisa vem sendo ampliada por meio da experimentação de idéias em diferentes suportes e plataformas da área de Mídia Digital, sempre dando continuidade à discussão de sua temática principal (causas, desafios e soluções para o combate à fome e à miséria no Brasil e no mundo).

Objetivos

Na etapa anterior do projeto, visou-se a divulgação e promoção de discussões sobre a fome e a miséria no Brasil e no mundo através da exibição da instalação artística “Você tem fome de que?” [Figura 1], que foi exibida em diferentes países, o que acarretou a necessidade de adequação do projeto a diferentes públicos, idiomas e espaços de exibição [2].

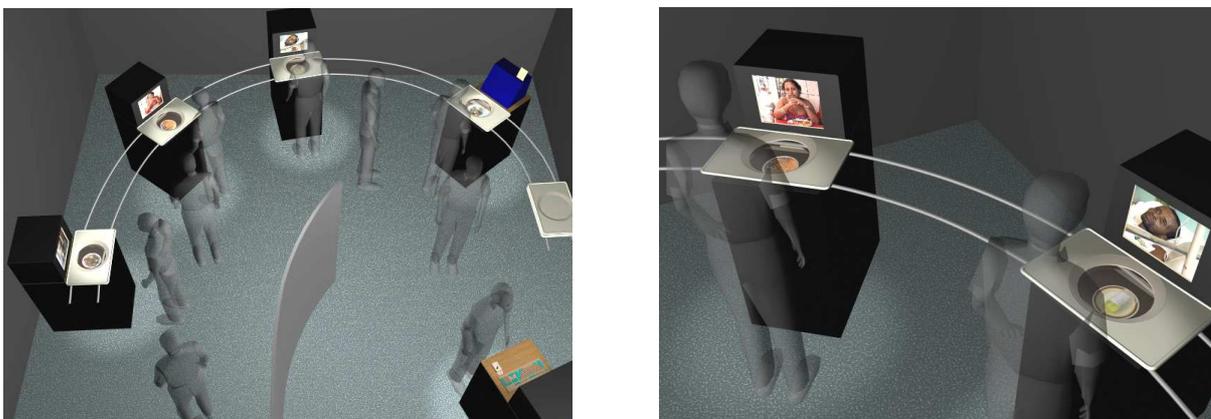


Figura 1: vista geral e detalhe da instalação artística “Você tem fome de que?”

Primou-se, também, pelo aperfeiçoamento técnico dos componentes da instalação O desenvolvimento da ambientação da instalação e de seus componentes de uso - terminal multimídia [Figura 2], bandeja do usuário [Figura 3] e decoração do ambiente [Figura 4] – bem como de toda a documentação do processo de montagem e fabricação do terminal multimídia também foram realizados nessa etapa anterior, que envolveu ainda o desenvolvimento de uma animação mesclando técnicas de vídeo e 3D, detalhando o percurso e as ações que o usuário faz na exposição artística, para um total entendimento do funcionamento do projeto.



Figura 2: Estrutura do terminal desmontável, feito especialmente para a instalação, em aço de carbono

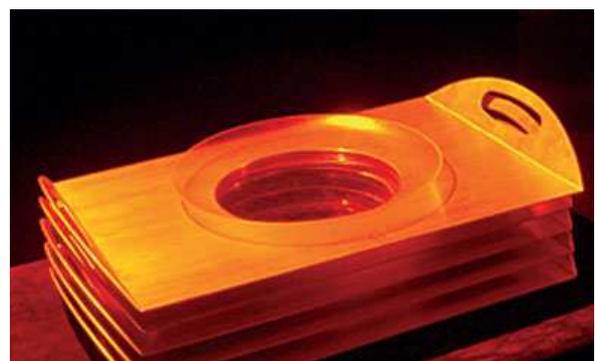


Figura 3: detalhe do projeto de bandeja interativa: mock-up virtual (à esquerda), e bandejas já finalizadas (à direita), em alumínio com pratos de plástico transparente.

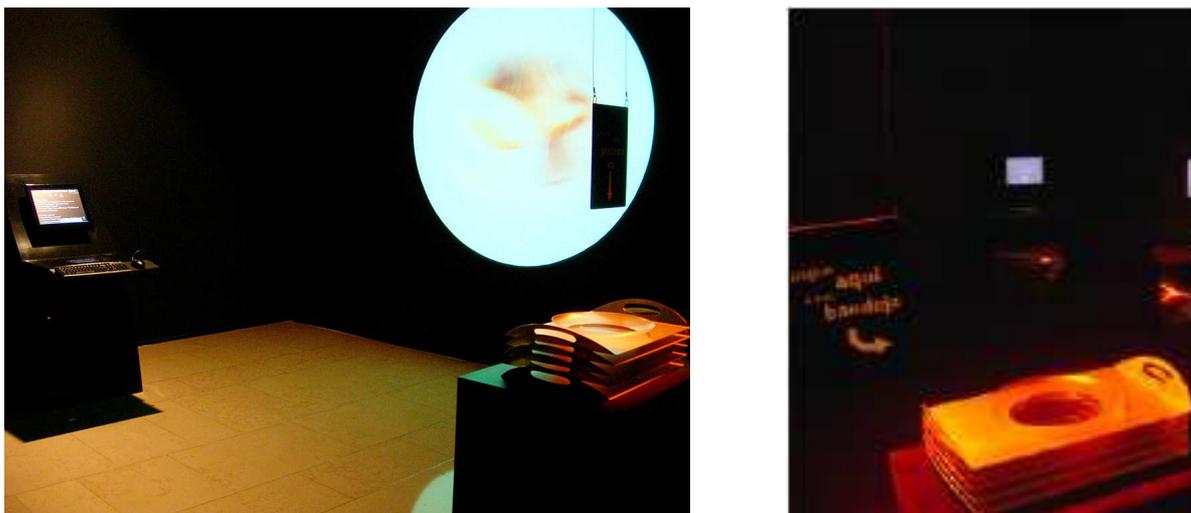


Figura 4: fotos das exposições realizadas na França (Maison Européene de la Photographie, Paris) e no Brasil (Itaú Cultural, São Paulo), em 2005.

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 Europeéne de la Photographie em Paris, de setembro a outubro de 2005. Em maio de 2006, a instalação foi apresentada num evento realizado nas Tendões do Departamento de Artes & Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, e em setembro de 2006 no evento realizado pelo Núcleo de Arte e Tecnologia da Escola de Artes Visuais, no Rio de Janeiro (2006). O projeto precisou se adequar aos diferentes públicos e localidades de exposição, o que foi feito mediante adaptações, traduções e ambientações diferentes para cada espaço. Diante da bem sucedida repercussão e do grande interesse do público, consideramos que seria extremamente interessante se o projeto pudesse ser disponibilizado para um público ainda maior.

Assim sendo, a fase atual da pesquisa teve por objetivo promover a discussão sobre a fome e a miséria através da criação de um *site* na Internet, de forma a atingir um número maior de pessoas.

Conseqüentemente, esta etapa do projeto englobou o desenvolvimento do *site* “Você tem fome de que?” [Figura 5], contendo informações sobre a fome que podem ser acessadas pelo público de forma dinâmica, permitindo a participação de usuários no âmbito global, através da utilização de recursos artísticos e tecnológicos de ponta.

Buscou-se, assim, aprofundar 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

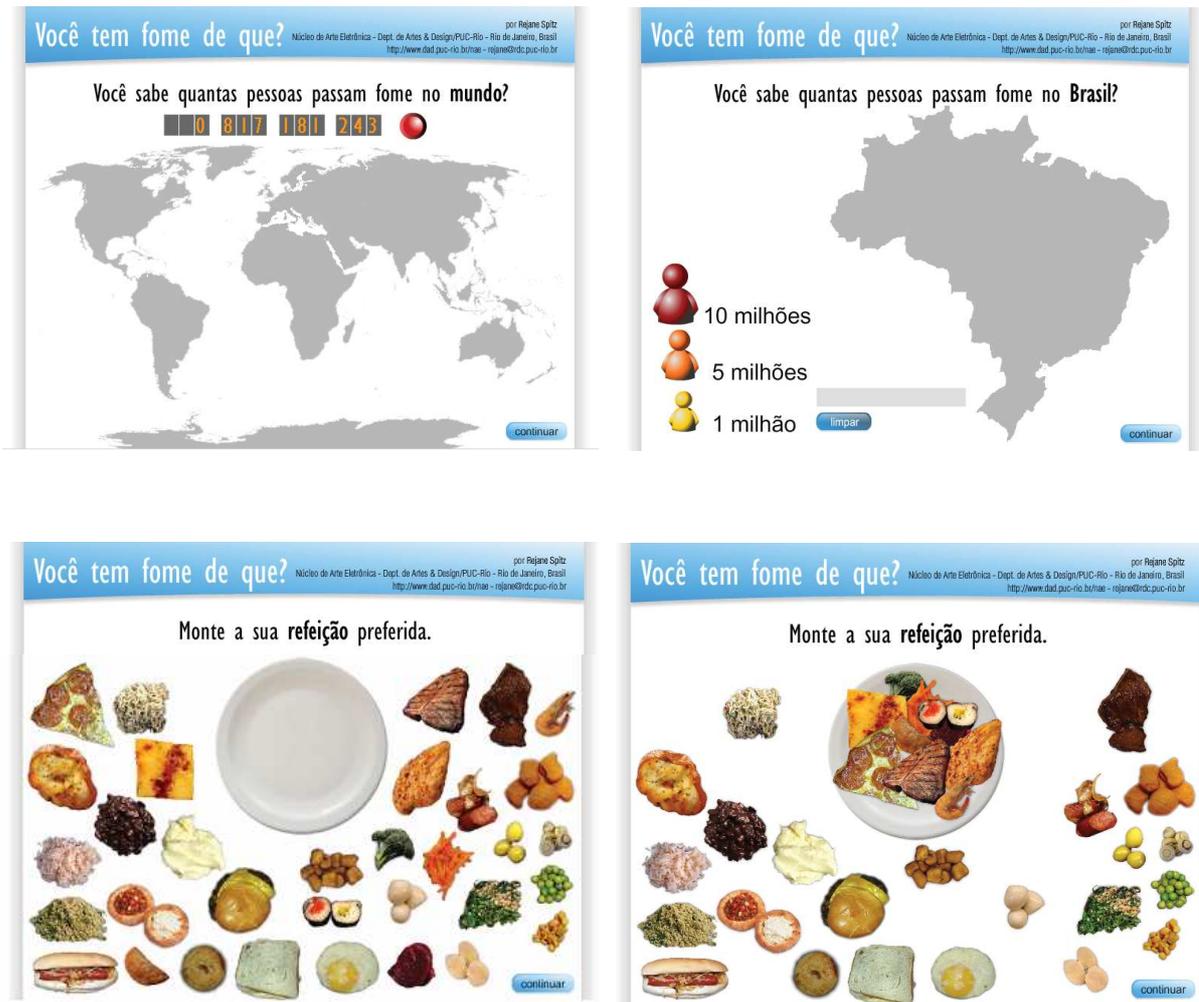


Figura 5: exemplos de páginas do web site “Você tem fome de que?”
(<http://www.dad.puc-rio.br/nae/fome>)

Metodologia

Diante da necessidade de um método de divulgação mais amplo e democrático do que a exposição da instalação artística em ambientes de museus e galerias, optou-se pela escolha da Internet como suporte atual do projeto por ser um meio que permite a interligação dos usuários que buscam combater a fome e a miséria, e urgem por um sistema integrado que capacite a troca rápida de informações e conhecimento entre os interessados no assunto.

Foi desenvolvido um banco de dados (com textos, áudios e imagens) a partir de depoimentos dos sujeitos anteriormente entrevistados, visando propiciar a discussão do tema, além de suscitar novos questionamentos e interferências, permitindo a inserção de opiniões e idéias de pessoas localizadas ao redor do mundo, por meio da utilização de recursos artísticos e tecnológicos, que traduzem o espírito da Web 2.0, promovendo o engajamento e a colaboração [3].

Estão sendo utilizados conhecimentos das áreas de Informática e de Design para a elaboração desses produtos, envolvendo a formação de uma equipe interdisciplinar. Elaboramos a narrativa e a estrutura deste site pensando de que forma as perguntas iriam ser apresentadas e respondidas.

Para transpor a instalação multimidiática para o ambiente da Internet, e fazer com que o usuário tivesse a mesma sensação de imersão experimentada por aqueles que tiveram o contato com uma das montagens do projeto, criamos uma navegação própria para esse meio (diferente da utilizada no terminal da instalação artística), através da qual o internauta poderia responder às cinco 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, mudamos sua forma de apresentação. 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 [Figura 6].

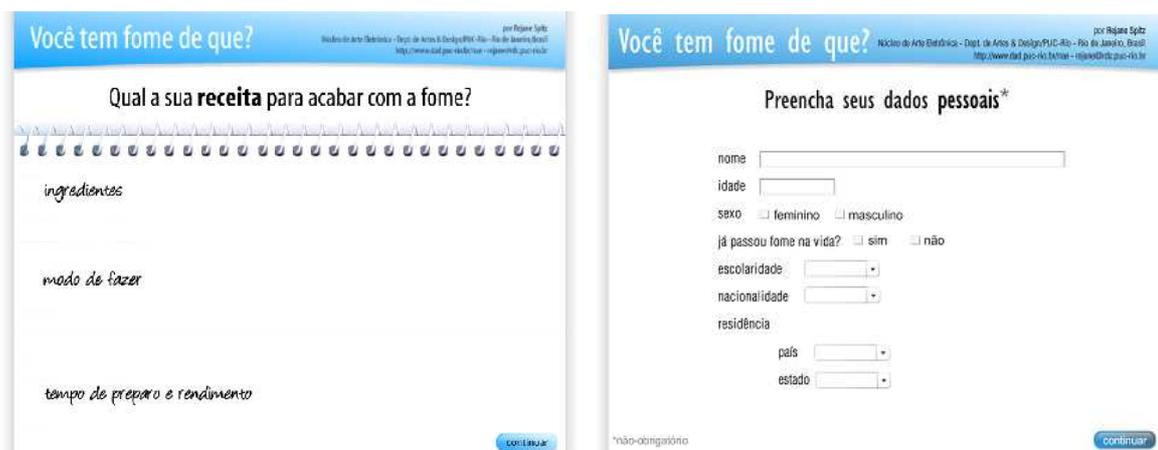


Figura 6: exemplos de páginas do web site “Você tem fome de que?”

O usuário poderá ver todas as respostas fornecidas por ele e por outros visitantes do site, com as devidas estatísticas geradas. Todas as informações fornecidas ficam armazenadas no site e tornam-se parte integrante do projeto.

Foi necessário, ainda, o aprimoramento do *website* responsável pela divulgação e detalhamento do projeto [Figura 7]. Nele abrigam-se informações sobre a pesquisa, especificações técnicas da instalação e a descrição da equipe com suas funções.

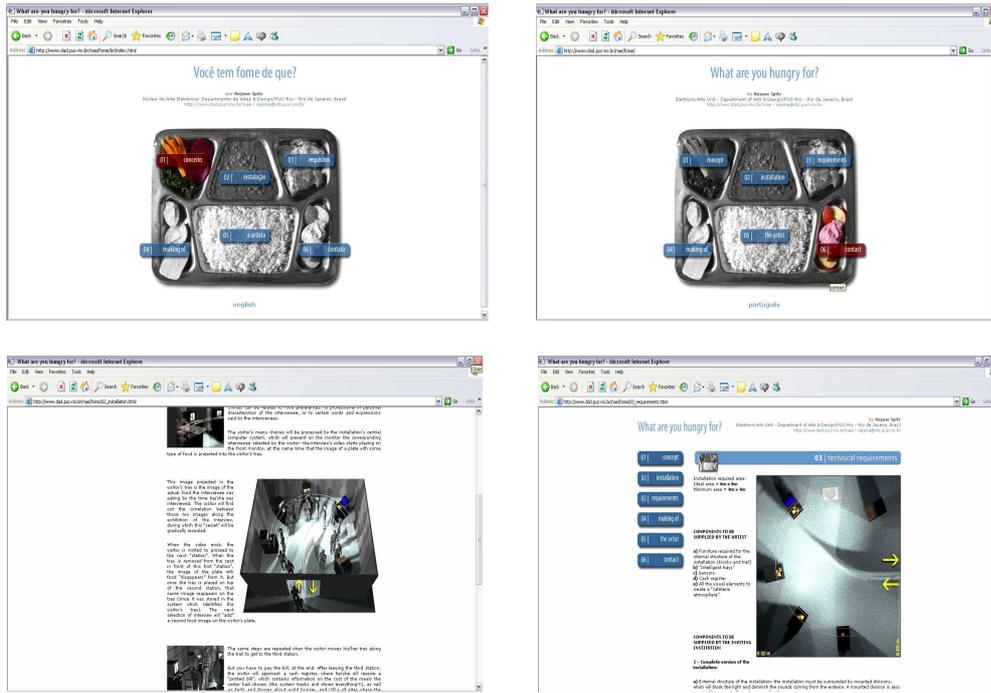


Figura 7: páginas introdutórias do web site “Você tem fome de que?”, contendo informações gerais, conceito, e detalhes técnicos sobre o projeto.

Conclusões

A Arte Eletrônica é um novo e importante meio para a discussão e divulgação da realidade da fome e da miséria que assola uma enorme parcela da população ao redor do mundo.

Todas as versões da pesquisa já realizadas até agora incorporam desenvolvimentos tecnológicos recentes dos cruzamentos das áreas do Design e da Informática, explorando, de forma criativa, as possibilidades oferecidas pelas diferentes mídias e suportes para a discussão do assunto em questão.

Esta etapa do projeto - que resultou na criação do *site* “Você tem fome de que?” - fará com que mais pessoas se mobilizem e discutam o assunto em pauta, enriquecendo ainda mais nosso banco de dados com as respostas fornecidas pelos visitantes.

Continuaremos pesquisando questões sociais e tecnológicas, e aperfeiçoando, com inovações e criatividade, o projeto “Você tem fome de que?”, pois acreditamos que a tarefa de erradicar a fome e assegurar o direito à alimentação de qualidade deve envolver toda a população, e que artistas e designers têm um papel fundamental a desempenhar na promoção de mudanças sociais que visem à melhoria da qualidade de vida da população.

Referências

[1] SPITZ, Rejane. Arte Eletrônica, informação e conhecimento: você tem fome de que?. **Anais 2º. Congresso Internacional de Design da Informação**. São Paulo: Centro Universitário SENAC, 2005, sem numeração de páginas.

[2] SPITZ, Rejane. **De quoi avez-vous faim? (Você tem fome de que?)**. In: Anomalie digital_arts #5. (Org.). ://brasil - Festival Art Outsiders 2005. 01 ed., Orleans: Editions HXX, 2005, v. 01, pp. 236-249.

[3] PINHEIRO, Mauro & SPITZ, Rejane. O design de interação em ambientes de ubiqüidade computacional. In: **Anais do 3º Congresso Internacional de Design da Informação**, Curitiba, 2007, sem numeração de páginas.