

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). A pesquisa inicial foi apresentada através de uma instalação artística interativa e imersiva [2] e, nesta fase, por meio da criação de um *site* na Internet, desenvolvido especificamente para este fim. Ambas as versões incorporam desenvolvimentos tecnológicos recentes dos cruzamentos das áreas do Design e da Informática.

Objetivos

A fase atual da pesquisa buscou 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. Assim sendo, esta etapa do projeto englobou o desenvolvimento do *site* “Você tem fome de que?” contendo informações sobre a fome, que pode ser acessado pelo público de forma dinâmica, permitindo a participação de usuários no âmbito global. 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.

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, foi feita a 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. 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 – exibidas no Instituto Itaú Cultural, São Paulo, em 2005, na Maison Européenne de la Photographie, Paris, em 2005, na PUC-Rio e na Escola de Artes Visuais, Rio de Janeiro, em 2006 - 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, além de outras perguntas adicionais sobre o assunto. 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.

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.

Essa 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.

O Laboratório/Núcleo de Arte Eletrônica da PUC-Rio realizou recentemente um projeto em parceria com a empresa NOKIA, e percebemos que temos em nossas mãos uma outra forma de tornar o projeto “*Você tem fome de que?*” mais acessível a todos. Na próxima etapa do projeto, pretendemos criar e desenvolver um aplicativo para telefonia móvel sobre a temática da fome e da miséria no Brasil e no mundo.

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. v. 01. p. s/n.
- 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 HYX, 2005, v. 01, p. 236-249.