

# **VOCÊ TEM FOME DE QUE?**

**Aluna: Carolina Limeira Alves**

**Orientador: Profa. Rejane Spitz**

## **Introdução**

O projeto “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. As impressões dos entrevistados foram organizadas, editadas e expostas de forma lúdica e interativa em uma instalação artística multimidiática. Informações sobre o projeto foram complementadas e reorganizadas em um website.

Os resultados da pesquisa promovem a discussão de um assunto de fundamental relevância. Assim, consideramos que a Arte Eletrônica seja um novo e importante meio para a discussão e divulgação de diversas questões vitais para a humanidade. A utilização de tecnologia de ponta pela arte, aliada a informática e os mais recentes meios de comunicação, geram novos debates sobre a realidade perversa do quadro da fome e miséria que assola uma enorme parcela da população ao redor do mundo. Por isso, 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**

Nessa etapa do projeto, visou-se a divulgação e promoção de discussões sobre as questões levantadas. Isso se deu através da exibição da instalação artística “Você tem fome de que?” em diferentes localidades (Rio de Janeiro, São Paulo e Paris/França) o que acarretou na necessidade de adequação do projeto a cada público, idioma e espaço de exibição específicos.

Primou-se, também, pelo aperfeiçoamento técnico dos componentes da instalação e aprimoramento do website responsável pela divulgação e detalhamento do projeto. Nele, se abrigam informações sobre a pesquisa, especificações técnicas da instalação e a descrição da equipe com suas funções.

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 também foram realizados nesta etapa.

Por último, foi desenvolvida ainda uma animação, mesclando técnicas de vídeo e 3D, que envolve o percurso e as ações que o usuário faz na exposição artística, para um total entendimento do funcionamento do projeto.

## **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  $\frac{3}{4}$ " (polegada). Os tubos foram furados e presos por varas rosqueadas de  $\frac{1}{4}$ " para o terminal ser totalmente desmontável, possibilitando seu transporte sem muito volume. [Figura 1]



Figura 1: Estrutura desmontável em aço de carbono.

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. [Figura 2]



Figura 2: Estrutura com monitores; estrutura final com chapas de polietileno; e, bandeja.

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.

Através de observações da interação do público com a instalação foi possível aprimorar questões técnicas de programação computacional gerando um melhor desempenho do sistema de interfaces da instalação, com respostas mais rápidas para o usuário e maior facilidade para a navegação intuitiva.

Devido às diversas localidades de exposição, o projeto precisou ser adaptado para que se adequasse aos diferentes públicos. As interfaces foram traduzidas para o francês e para o inglês foi necessário introduzir mudanças no formato e nas edições das entrevistas. [Figura3]



Figura 3: Sites das exposição em São Paulo e em Paris.

Além disso, 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. [Figura 4]



Figura 4: Telas capturadas do website.

Para divulgar e facilitar a compreensão do funcionamento do projeto foi realizada uma animação de 5 minutos. 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. [Figura 5] A divulgação do projeto é de grande importância para que

o mesmo seja levado para outros locais e possa alertar um número maior de pessoas sobre os problemas sociais relacionados à questão da fome no Brasil e no mundo.

Figura 5: Frames capturados da animação.

### **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 através da fusão entre arte e tecnologia. Incentivando o cidadão comum a refletir e ao compromisso social.

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 ainda na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O projeto precisou adequar aos diferentes públicos e localidades de exposição sendo levado para um público ainda maior. 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. Através de observações da interação do público com as interfaces e o terminal e estudos dos diversos contextos em que a instalação estava situada foi possível promover mudanças e aprimorar questões técnicas e conceituais.

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.

O problema da miséria e da fome é real e mais alarmante do que muitos imaginam, por isso, a necessidade de se suscitar a discussão sobre este assunto e de se propor mudanças para o preocupante quadro são tão necessárias.