

**Arte Digital - Processo Artístico-Criativo e Uso da Mídia Eletrônica por Jovens de Comunidades Populares de Salvador**  
**Autores: Jean Cardoso e Karla Brunet**  
**Instituições: Cipó – Comunicação Interativa/Oi Futuro/UFBA**

**1. Introdução**

Em Salvador, existe a Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia, um programa do Oi Futuro, em parceria com a ONG CIPÓ – Comunicação Interativa, que forma 80 jovens, durante 18 meses, nas linguagens de vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica. Participam jovens que estudam em escola pública, têm de 16 a 21 anos e moram em comunidades populares de Salvador. Em 10 anos, a escola produziu inúmeros produtos de comunicação, gerando novos conhecimentos oriundos de espaços educativos não-formais. São saberes reconhecidos como particulares e “não-universais”, quando comparados aos saberes científicos e, supostamente, universais. Para Mato,

Dentro de tal visão das coisas, costuma-se assumir que os diversos tipos de saber agrupados sob esta segunda classe só teriam validade e aplicação “local”, pelo menos até que sejam validados com os métodos próprios da “ciência” (MATOS, 2009, p. 78).

Ao final da primeira turma, em 2006, foi criado o Núcleo de Produção Oi Kabum! Salvador como formação avançada, que teve como objetivo buscar experiências profissionais para os jovens vindos da Escola Oi Kabum! Salvador. O III Edital Oi Kabum! de Arte Digital foi uma atividade da Incubadora de Projetos jovens pensada como um lugar onde eles pudessem desenvolver seus projetos autorais. Foram selecionados cinco projetos (Sem Limites, Na Linha do Subúrbio, Sucata, Po-Imagem e Interart), que receberam, cada, R\$ 3.500,00 para a execução das obras interativas.

## **2. III Edital Oi Kabum! de Arte Digital: O processo de criação e etapas de produção**

Na primeira etapa realizou-se o I Seminário de Arte e Tecnologia Oi Kabum! Salvador com palestras e oficinas com profissionais e pesquisadores em Arte e Tecnologia. Estas trouxeram os temas de mapeamento artístico, visualização de dados, metarreciclagem e intervenção urbana. O intuito era instigar a curiosidade e o desejo desses jovens a trazerem a tona seus projetos. Segundo Paulo Freire (2000; 25), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. Para Isabella Daltro e Jadilson Machado, jovens das linguagens de design gráfico e computação gráfica “o seminário amadureceu muito as ideias porque a gente no começo não sabia o que fazer, tinha que fazer edital, um vídeo, alguma coisa?”

As temáticas estavam ligadas ao cotidiano ou voltadas a temas mais universais como direitos humanos, questões políticas e sociais, que são importantes para eles. A visão desses jovens em relação ao mundo vem de experiências pessoais, que ao mesmo tempo retratam o universal e o particular. No projeto **Sucata**, José Roberto trata do meio-ambiente com um foco no problema do lixo das grandes cidades, neste caso, Salvador e, mais especificamente, seu bairro, São Caetano. O que despertou seu interesse pelo tema foi a história de seu tio, aposentado e catador de lixo, discriminado por causa do trabalho, mas que tem orgulho de trabalhar e o usar o dinheiro extra para comprar o que deseja. Para Pais, essa é a forma desses jovens exercem sua cidadania,

Uma compreensão cultural desta “cidadania da intimidade” (Plummer, 2003), que contemple o universo dos sentimentos e das fantasias, ajudar-nos-á a perceber melhor a natureza dos investimentos emocionais dos jovens quando estão em jogo identidades (individuais e grupais) não determinadas por interesses racionais (Frosh, 2001). (2005:56)

## 2.1 Oficinas artísticas e técnicas

A primeira oficina foi de Elaboração de Projetos e Orçamento, realizada logo após as inscrições. Por ser um edital formativo, visando o lado profissional desses jovens, essa oficina busca capacitá-los para participar de editais e leis de incentivo na área de cultura, um dos caminhos profissionais a ser seguidos pelos que desejam atuar nas áreas onde estão sendo formados. O principal objetivo dessa oficina foi a organização de ideias, escrita e ajuste financeiro do projeto. Ao final, percebeu-se uma maior consistência nas ideias iniciais, um conceito para o projeto, com as ações conectadas com o objetivo, com a justificativa, com o público que desejavam atingir.

A segunda oficina foi para burilar os projetos, pensar as ações e as instalações interativas que iam ficar na exposição. O resultado dessa oficina era importante, pois antes da terceira oficina, cerca de dois meses, as equipes tinham que produzir as imagens que serviria de conteúdo para as obras interativas.

A terceira oficina focou na programação e finalização das instalações interativas da exposição, e na finalização dos conteúdos. Desde o início, a proposta era trabalhar com software livre, sendo o *Pure Data*, o programa escolhido.

Dividida em duas etapas, a oficina primeiro definiu cada instalação da exposição e depois avaliou os projetos que tinham produzido ou não os conteúdos, e, se serviam para as obras. O desenvolvimento do conceito era muito importante para se chegar a cada instalação. Alguns projetos definiram rápido, outros não, pois muitos jovens se apegaram as suas ideias.

Isso fez com que os ministrantes das oficinas desenvolvessem caminhos para que eles refletissem sobre a sensação que queriam passar ao público que estivesse diante de suas obras.



**Figura 1 – Oficinas**

## **2.2 Participação dos jovens nas etapas de produção**

A produção para as instalações interativas perpassa todas as etapas, desde a pesquisa, até a finalização das obras. Nesse processo, a produção do conteúdo é de fundamental importância para o sucesso da instalação interativa. A pesquisa começou mais superficialmente na oficina de elaboração de projetos e orçamentos, e tomou fôlego na pré-produção dos conteúdos, logo após a segunda oficina. Nessa etapa, as equipes foram a campo definir locações e personagens, redefinir o orçamento e, alguns, definir a equipe de vídeo.

A dinâmica e procedimentos da pré-produção e produção dos conteúdos não era desconhecida pelos jovens, pois, na escola Oi Kabum! Salvador, já tinham vivenciado essa experiência. Com isso, houve uma maior independência e domínio nas decisões. A maioria dos projetos foi coordenada por dois jovens de áreas diferentes. Essa situação tornou-se desconfortável em muitos momentos para os jovens coordenadores. Para muitos deles, entender a separação entre amizade e relação profissional foi importante para o futuro profissional. Outro ganho foi ter uma visão ampliada de como coordenar um projeto, desde a inscrição, até a finalização, vivenciando todas as etapas de produção.

O vídeo foi a linguagem usada por quatro projetos, sendo que “Sucata” não utilizou na instalação interativa, mas produziu um curta-metragem sobre o tema. “Na Linha do Subúrbio”, “Po-Imagem” e “Sem Limites” utilizaram o vídeo, de formas diferentes, nas suas obras. Só “Interart” não produziu conteúdo pelo conceito colaborativo do projeto.

O “Sem Limites”, por ser um game, teve especificidades nos enquadramentos e edição. Usou a GoPro, uma mini-câmera de alta definição, com um campo de visão grande angular. Como o participante tinha que ter a sensação do cadeirante, o vídeo tinha que ser todo em plano subjetivo. A GoPro foi colocada no corpo de Wilson, o cadeirante que participou da filmagem, mostrando as suas dificuldades ao andar pela cidade. Essa apropriação do espaço da cidade que os jovens trazem vai de encontro ao conceito de espaço de Certeau (1990;184) como um lugar praticado. Para ele, “a rua geometricamente definida por um urbanismo é transformada em espaço pelos pedestres”.

Os documentários trazem não só imagens, mas depoimentos de pessoas comuns, onde o tema faz parte do cotidiano delas. Todos eles são “iguais” aos jovens com relação a esse cotidiano, são vizinhos, moradores do mesmo bairro, que estão descobrindo juntos com os jovens algumas reflexões que o próprio tema traz. “Na Linha do Subúrbio” a exposição de lugares turísticos pelos moradores, incluindo os jovens, em uma região considerada pobre e violenta é confirmada pelas belas imagens mostradas no vídeo. Em “Sucata – Recicladores”, o depoimento dos catadores de lixo trazem, ao mesmo tempo, o orgulho e o sofrimento que essa atividade acarreta. Ao perceber que aquelas pessoas que estão no vídeo, fazem parte da vida desses jovens, direta ou indiretamente, torna os depoimentos mais contundentes.

Os relatos contidos nos curtas-metragens mostram o cotidiano desses personagens, são feitura de espaço (CERTEAU, 1990), principalmente, por trazer uma visão de experiências vividas, não de estudos ou pesquisas. Ao falar de relato, Certeau aborda a diferença entre relato por objeto e por operações. O primeiro determina a lei do “lugar”, o segundo especifica os “espaços” pelas ações de sujeitos históricos. Para ele, “O relato é “diégese”, como diz o grego para designar a narração: instaura uma caminhada (“guia”) e passa através (“transgride”)”.

O “Po-Imagem” é um videoarte com três poesias de Marina, que conta o cotidiano de uma mulher, de seus medos, angustias, sentimentos que são da autora e foram transpostos para esse personagem. O vídeo tem um apuro estético e sonoro que as duas jovens, Marina e Bianca, buscavam desde o começo do projeto.

Mesmo não tendo uma produção de conteúdo, Kaline e Thamires, do “Interart”, ocuparam-se nessa etapa da divulgação do blog e do concurso, uma tarefa que trouxe mais trabalho que pensavam. “A gente tinha que pensar no blog de divulgação, de cartaz, disso, daquilo”, fala Kaline.



**Figura 2 - Making of**

Ao final da produção dos conteúdos, os jovens foram para uma segunda etapa, a adequação desses conteúdos nas instalações interativas, mantendo o conceito de cada obra, que iam participar da Exposição Toque Para Mover Sentidos (<http://cipo.org.br/toqueparamoversentidos/>).

A obra do “Sucata” foi um game, onde o participante escolhia um objeto na tela e colocava no recipiente de lixo reciclável correto. A instalação é composta por uma projeção da interface do game, uma webcam, uma luva com LED e um projetor. Através da luva, o jogador consegue selecionar o objeto reciclável e levar até a lixeira compatível. Se errar, o objeto volta para o lugar de origem.

No “Interart”, o conteúdo da obra foi os trabalhos enviados para o blog e inscritos no concurso. Como a instalação tinha um conceito colaborativo, o principal componente era a possibilidade do participante interferir na obra. Na ambientação o limite da instalação são dois televisores em cima de cavaletes de madeira, onde em uma TV passa um vídeo com as obras escolhidas pelos internautas; e na outra TV, conectada a internet, está o blog com a imagem dos desenhos feitos pelo público. No meio está um *tablet* em cima de um suporte, conectado ao computador com a programação. Através do *tablet*, o participante faz o desenho e aciona o botão que envia online para o blog.

No caso de “Sem Limites”, nada tinha sido feito, já que a instalação como um game foi escolhida depois. Com isso, a produção dos conteúdos e a programação foram feitas ao mesmo tempo. As filmagens foram refeitas com um maior detalhamento de cada enquadramento, depois houve a edição seguindo rigorosamente o roteiro. Tendo dois sensores nas rodas da cadeira que disparavam os vídeos, a instalação torna necessário o participante

sentar nela e sentir-se como um cadeirante. Todo o comando do jogo é feito pelos sensores na roda, levando os jogadores a um esforço físico similar ao cadeirante nas ruas das cidades. Jadilson, idealizador da obra, comenta que “as pessoas sentavam e falavam que legal, que massa, difícil a vida de um cadeirante, não agüento mais, os braços doem, não agüento mais girar as rodas, nossa que altura aquele batente, faziam caras e bocas”.

Para Sara e Ana Paula, do “Na Linha do Subúrbio”, o principal desafio era a parte da instalação interativa, já que tinham domínio da linguagem de vídeo. A obra era um fliperama com um computador acoplado internamente, com o monitor visível, onde estava um mapa interativo do Subúrbio Ferroviário de Salvador, região periférica da cidade. O passeio é feito através da linha de trem que liga o último bairro do Subúrbio, Paripe a Calçada, na região do Comércio de Salvador. Com um joystick, o participante conduz o trem pelas estações, onde são acionados vídeos em cada estação, sobre o bairro e suas atrações turísticas.

No “Po-Imagem” Bianca e Marina, idealizadoras da obra, tinham um desafio na instalação interativa, como fazer que o espectador imergisse no vídeo, sentisse a poesia tomar conta de suas sensações. Para construir esse clima da instalação, as duas jovens criaram um cubo fechado e escuro, onde os vídeos são projetos nas quatro paredes, com caixas de som colocadas nos cantos, buscando uma imersão total do público que visitou a exposição.

Ao se tornarem criadores, esses jovens vivenciam uma experiência de transformação interna, que vão levar para o resto da vida. Em alguns essas transformações vêm se forma intensa, em outras gradualmente, quase imperceptíveis. Para Isabella, idealizadora da obra, do “Sem Limites”, o edital trouxe “também além da condição profissional, no meu caso, foi mais a capacidade, porque antes eu achava que não era capaz de fazer nada disso...” Para Ana

Paula, do “Na Linha do Subúrbio”, “eu percebi depois do edital, pelo menos aqui na Kabum as portas se abriram para mim porque as pessoas viram que eu sou uma pessoa responsável e comprometida com o que faço...”. Thamires, idealizadora da obra, do “Interart”, conta “cheguei à universidade, todo mundo calouro, ninguém nunca tinha feito um edital e eu já participei de um edital que envolveu arte interativa.” Marina, idealizadora da obra, do “Po-Imagem”, traz “a confiança, né, de saber que eu posso escrever um projeto e que eu posso fazer aquilo acontecer e...”



**Figura 3 - Obras Interativas**

### **3. Conclusão**

Ao ser criado, o objetivo do edital interno formativo era fomentar os projetos autorais desses jovens, trabalhando seu lado empreendedor e indicar outros caminhos para sua atuação profissional. Por serem jovens entre 18 a 21 anos, que estão iniciando a vida profissional, muitos sem experiência alguma no mundo do trabalho, não só a técnica é importante na experiência do edital, mas uma vivência de papéis existentes na vida profissional do mundo

“real”. Essa experiência não abarca todas as possibilidades existentes no mundo do trabalho, mas coloca-os a frente de situações que permite a eles fazerem escolhas, decidirem o encaminhamento das questões, etc.

Os depoimentos confirmam que o conhecimento técnico fica em segundo plano ao se perguntar da importância de participar do edital para a vida deles. Pontos como liderança, confiança, auto-estima são comuns. Muitos já tinham clareza que seguiriam outras profissões. Por isso, esse resultado é importante para o futuro deles, não só profissional, como pessoal.

Novos espaços estão sendo abertos para a disseminação de projetos de jovens em diversas áreas da arte. Esses espaços não são só de produção, mas de reflexão sobre o que se produz e a importância para a arte contemporânea. Os desafios são importantes para a evolução da arte. A inquietação é uma característica que faz o artista criar suas obras. A arte contemporânea é híbrida e traz misturas de culturas, convergência das mídias, combinação eclética de linguagens (SANTAELLA, 2008). Os jovens nasceram nesse cenário híbrido, onde a mistura do diverso faz parte do seu cotidiano. Por isso, a junção arte + jovem + tecnologia é importante para a evolução da cadeia criativa da arte contemporânea.

#### **4. Referência bibliográfica:**

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano: Artes de Fazer**. 16a. edição. Petrópolis-RJ: Vozes, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia** - Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MATOS, Carmen Lúcia Guimarães. **A abordagem etnográfica na investigação científica**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.

PAIS, José Machado. **Jovens e Cidadania**. Sociologia, Problemas e Práticas. 2005.

SANTAELLA, Lucia. **A Estética Política das Mídias Locativas**. s.l. São Paulo: Nómadas, 2008.

\_\_\_\_\_. A ecologia pluralista das mídias locativas. IN: **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, nº 37. Dezembro de 2008a, quadrimestral.