

Toque Para Mover Sentidos: arte digital e laboratório de aprendizagem¹

Jean Cardoso (Pós-Cultura/UFBA)
Karla Brunet (IHAC/Pós-Cultura/UFBA)

Resumo: Este artigo está focado no processo artístico-criativo do 3º Edital Oi Kabum! Escola de Arte e Tecnologia que durou seis meses e resultou na Exposição “Toque Para Mover Sentidos”. As obras apresentadas trazem o olhar desses jovens para questões políticas e sociais contemporâneas como: acessibilidade, sustentabilidade, cultural local e criação colaborativa. A arte e a educação aqui são apresentadas como um espaço de troca de conhecimentos e experimentações entre jovens e profissionais, uma interligação conectada entre a técnica, a estética e o social. Tendo como princípio básico a não intervenção nos projetos e objetivos criados pelos jovens, a aprendizagem se deu pela contribuição dos diversos atores envolvidos: artistas, educadores, técnicos, produtores. Deste modo, resultando em instalações interativas que demonstram uma apropriação por parte dos mesmos das mídias eletrônicas e de suas particularidades técnicas e estéticas.

Palavras chaves: arte digital, jovem, estética, social, laboratório, técnica

O uso da mídia eletrônica como ferramenta de formação e transformação social pelos projetos sociais está bem abordado pelo do vídeo digital no Brasil. Para Arlindo Machado (2007), quando vinculadas a movimentos sociais, estas mídias colocam em evidência o imenso potencial estético, cognitivo, comunicativo e mobilizador dos meios eletrônicos de expressão. Qual o impacto desse processo artístico-criativo na vida desses jovens? Como ocorre a parte técnica e profissional desta criação? Este processo influencia na vida pessoal e social? Os temas abordados trazem à tona a preocupação dos jovens com os problemas da sociedade contemporânea? Qual o papel espaço de laboratório na criação destas instalações interativas? Este artigo busca refletir sobre essas questões, através da análise do processo artístico-criativo do 3º Edital Oi Kabum! Salvador.

1. Incubadora de Projetos Jovens: Illo. Edital Oi Kabum! Salvador

Em Salvador, no Pelourinho, a Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia de Salvador, um programa do Oi Futuro em parceria com a CIPÓ – Comunicação Interativa, que funciona desde 2004, com o objetivo de formar jovens de comunidades populares de Salvador,

¹ Ensaio apresentado no [CIANTEC 12 Congresso Internacional em Artes, Novas Tecnologias e Comunicação](#). Inhotim, outubro de 2012

Subúrbio Ferroviário, Nordeste de Amaralina e Centro Antigo, nas áreas de vídeo, fotografia, *design* gráfico e computação gráfica, sendo 20 por linguagem, no total são 80 jovens formados em 18 meses de curso. O programa disponibiliza uma infra-estrutura de última geração, com equipamentos de ponta como: ilhas Mac, câmeras de vídeo e foto profissionais, computadores com programas profissionais, celulares etc. Os produtos desenvolvidos pelos jovens buscam um conteúdo reflexivo, uma qualidade estética, e uma técnica como instrumento mobilizador e transformador das vidas desses jovens, e, conseqüentemente, das suas comunidades e da sociedade como um todo. Para o sociólogo Sergio Silveira:

... os processos de inclusão digital dos diversos segmentos sociais, a enorme eficiência das práticas colaborativas, a interatividade e o elevado número de canais e instrumentos de produção comum e participação, alteram o modelo industrial do poder. Distribuem pela rede, um poder comunicacional antes muito mais concentrado e chegam a democratizar a própria montagem do espetacular, seus atores, diretores e produtores. (2007, p.7)

Os jovens, ao participarem dos projetos, têm oportunidade de entenderem sua realidade, mas com um olhar crítico, tornando-os mais aptos lutar por transformações sociais. Para Regina Novaes:

Para aqueles que têm acesso, os projetos podem contribuir para a supressão de certas marcas da exclusão pelo aumento da escolaridade, da capacitação profissional, da consciência étnica, de gênero, de pertencimento local comunitário. Os projetos sociais tornam-se pontes para um determinado tipo de inclusão social de jovens moradores de certas áreas marcadas pela pobreza e pela violência das cidades. Com eles, uma parcela dos jovens pode inventar novas maneiras de sociabilidade e integração societária que resultem em determinadas modalidades de inclusão. No plano local, mesmo para os jovens que, por diferentes motivos, não têm acesso aos "projetos", pode-se dizer que sua mera existência amplia o campo de negociação com a realidade. (2006, p.113)

Ao final da 1ª turma da Escola Oi Kabum! Salvador, em 2006, surge o Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores, que visa dar oportunidades no mundo do trabalho aos jovens do programa, aprimorando suas habilidades técnicas e desenvolvimento profissional. A atuação do núcleo acontece em três vertentes: projetos temáticos, projetos de terceiros e incubadora de projetos jovens, que criou editais internos formativos, com o intuito de incentivar os projetos autorais e o empreendedorismo dos jovens. Neste artigo, o foco será o processo criativo e artístico dos cinco projetos autorais em Arte Digital dos jovens que participam do III edital Oi Kabum!, que são: Sem Limites, Na Linha do Subúrbio, Po-Imagem, Sucata e Interart. As instalações interativas fizeram parte da Exposição Toque Para Mover Sentidos, que ficou em cartaz na Galeria Oi Kabum! Salvador, de 03 de maio a 20 de junho de 2012.

2. Oficinas: Processo de Criação Artística

A Exposição Toque Para Mover Sentidos é resultado de um processo de oito meses a partir da realização do Seminário de Arte e Tecnologia Oi Kabum! Salvador, que aconteceu em junho de 2011, com o intuito não só de trazer reflexões e discussões, mas de impulsionar a criatividade dos jovens com relação a projetos autorais de Arte Digital. No final do seminário, foi lançado o Illo. Edital Oi Kabum! Salvador, que selecionaria e financiaria 10 projetos em Arte Digital. Esse edital trouxe algumas novidades além do tema, a mistura de linguagem, já que a equipe tinha que ser formada por um jovem de cada linguagem (vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica) e a obra final deveria ser uma instalação interativa.

Logo no início do processo, houve a Oficina de Elaboração de Projetos e Orçamentos, onde os projetos autorais seriam formatados na mesma estrutura dos formulários dos editais de cultura vigentes no mercado. Esse é o primeiro desafio desses jovens, vindos de escola pública com um ensino deficiente, principalmente, na questão da leitura e escrita. O objetivo dessa oficina foi elaborar a idéia inicial, fazendo com que os jovens entendam melhor os seus projetos, tornando-os exeqüíveis.

Alguns problemas ocorreram nessa oficina, muitos jovens não participaram integralmente, por falta de tempo, pois ainda estudavam no ensino formal; outros já desistiram no processo, devido às dificuldades apontadas acima. Para Chico Assis, profissional responsável pela oficina, uma das maiores dificuldades dos jovens é colocar as idéias no papel, e “Essa dificuldade aponta para uma questão mais ampla, que diz respeito à formação educacional desses jovens - pouca leitura, pouco vocabulário, dificuldades ortográficas, pouco estímulo à escrita, a outras interpretações”. Durante o processo dessa oficina, a dificuldade apontada por Chico era geral, mas aqui já vinha se delineando algumas características de cada jovem, sendo a mais visível, o perfil de liderança.

Mesmo com as dificuldades, alguns não desanimaram e finalizaram os projetos. Aqui o interessante era dar voz ao próprio jovem, que ao final do edital, fez uma avaliação sobre todo o processo, inclusive, as oficinas. Para Jadilson Machado, do projeto Sem Limites, cujo tema era acessibilidade, “...não conseguia estar às quatro pessoas unidas para pegar o processo e realizar uma criação bem mais tranqüila porque um dia eu pegava uma aula, outro dia eu já não vinha e o outro pegava outra parte, e para encontrar também era difícil.”

Ao escutarmos os depoimentos dos jovens, percebemos a riqueza dessa experiência, onde eles aprenderam a mudar de opinião, procurar outros caminhos, encontrar outras soluções. Como diz Kaline dos Anjos, do Projeto Interart:

Foi bastante trabalhoso porque a gente tinha que pensar em tudo e a gente nem tinha começado a fazer, então tinha que pensar tudo antes. Data, orçamento, sei lá, pensar em tudo antes de fazer. Pra mim, eu tava sozinha. Era muito...tinha que levar pra casa pra discutir com a equipe e eu com alguém que não pegou a aula, não sabia como funcionava, não tinha uma base daquilo, aí tinha que repetir. Aí acho que foi o mais difícil.

Já Isabela Daltro, do Projeto Sem Limites, percebeu que existem várias formas de desenvolver o trabalho e que o importante é estar flexível a mudanças.

No meu caso, acho que deu para perceber que nem sempre é aquilo que você quer, não precisa desistir, basta você mudar, modelar aquilo um pouco e talvez à idéia continue a mesma, você tirar o que não é necessário, me ajudou muito, pois mesmo quando a idéia que a gente tinha não dava para ser aceita, a gente mudava, a gente aprendeu bastante com isso, pois nem sempre precisava mudar tudo, mas achar outra solução, não precisava a gente desistir..”

No final da oficina, permaneceram os seguintes projetos: Sem Limites, sobre acessibilidade; Na Linha do Subúrbio, valorização da cultura do Subúrbio Ferroviário de Salvador; Interart, blog colaborativo para jovens artistas alternativos; Po-imagem, vídeo-arte com poesia; e Sucata, sobre meio-ambiente.

Na seqüência, realizamos a oficina artística, onde os projetos foram especificados e o principal objetivo era definir o conceito de cada projeto, torná-los mais consistentes, definir as instalações interativas da exposição. Foram dois sábados, com uma carga horária de 16 horas, onde osicineiros, integrantes do grupo de pesquisa sobre arte e tecnologia da UFBA, o Ecoarte, leram os projetos e trouxeram referências de trabalhos em arte digital direcionado a cada um deles. Cada equipe tinha que apresentar seu projeto para todos, e, a partir das observações dosicineiros e das outras equipes, iam re-definindo as etapas e os produtos de seu projeto.

A última oficina aconteceu dois meses depois, período em que as equipes fizeram a pesquisa de campo e a produção dos vídeos e fotos que seriam usados nas instalações interativas. Inicialmente, essa oficina seria de programação, mas ao perceber a complexidade das instalações interativas, onde os vídeos e fotos tinham uma especificidade maior, por serem destinados a exposição, decidimos chamar um programador em parceria com uma profissional de vídeo que também tinha experiência em arte digital. Os facilitadores tinham o objetivo de ajudá-los a concretizar as instalações interativas da exposição. Com três etapas, a oficina durou três meses de intenso trabalho. Na primeira etapa, foram apresentados os projetos, o que já se tinha produzido e as instalações interativas definidas na oficina artística.

A segunda etapa foi finalizar os vídeos e fotos e adaptá-los às instalações, pois só assim podíamos iniciar a oficina de programação, onde foi usado software livre, o Pure Data, uma linguagem nova para os jovens. Na oficina de programação, os jovens aprenderam o básico do Pure Data e, em conjunto com o programador, desenvolveram as seguintes instalações:

Sem Limites – Realizaram-se entrevistas com o cadeirante e depois foram feitas filmagens no Terminal da França para a instalação interativa. Para a composição do game foram produzidos 30 vídeos e 30 áudios. O jogo consiste em um vídeo, projetado em uma tela arredondada, onde um cadeirante percorrerá o Terminal da França por um caminho sem obstáculos e outro com obstáculos.

Na Linha do Subúrbio – Guia eletrônico que incentiva a visitação por trem de pontos culturais e naturais no Subúrbio Ferroviário de Salvador. É um mapa eletrônico interativo de fácil acesso e que pode ser visualizado em um fliperama. Usando os controles, o visitante conduz o trem, que em determinados pontos dispara imagens de belas paisagens, espaços culturais e de lazer do Subúrbio.

Interart – Blog interativo voltado para jovens artistas visuais não profissionais. O Blog funciona como uma galeria de arte na qual os trabalhos são avaliados e os mais votados ganham uma exposição física e online. São dois monitores, um deles mostra o Blog com os desenhos dos visitantes, e o outro, a seleção de fotos do concurso publicada no mesmo Blog. Os desenhos são feitos através do tablet e visualizados na projeção em tempo real.

Po-Imagem – Performance a partir da interseção de linguagens artísticas como a literatura, audiovisual e computação gráfica. É uma caixa preta feita com duas cortinas, na qual os visitantes podem entrar, onde um dispositivo de vídeo e áudio projeta videopoemas sobre as quatro paredes da caixa.

Sucata – É um jogo virtual projetado na parede no qual o visitante deve colocar o lixo reciclável nos recipientes corretos usando uma luva. O movimento da luva é detectado por uma câmera e funciona como cursor. A instalação tem imagens em movimento de lixo passando e, abaixo, os quatro tipos de lixeira, identificadas pelas cores correspondentes a cada tipo de material reciclável.

O interessante e complicado dessa oficina, era que cada projeto tinha sua especificidade não só na programação como, também, na maneira como os vídeos, fotos e animações seriam realizados.

3. Jovens Produtores: táticas artístico-criadoras e de mobilização social

Ao ver o perfil desses jovens, vindos de comunidades populares de Salvador e alunos de escolas públicas, que criaram em poucos meses instalações que misturavam interatividade, arte e temáticas sociais, percebe-se uma quebra de improbabilidades que a pouco tempo atrás era impossível. O uso de mídia digital por projetos sociais e culturais intensificou o surgimento de um novo tipo de jovens produtores, que usam ferramentas de comunicação para expressarem questões relacionadas a seu cotidiano, seus desejos, suas aspirações, seus problemas e exercem sua cidadania, pois discutem temáticas ligadas aos direitos humanos, denunciam preconceitos, criticam a sociedade e os grandes meios de comunicação. Ao falar do impacto deste tipo de mídia, Martin Barbero (2002, p.4) afirma:

Son las redes audiovisuales las que efectúan, desde su propia lógica, una nueva diagramación de los espacios e intercambios urbanos⁸. La diseminación/ fragmentación de la ciudad densifica la mediación y la experiencia tecnológica hasta el punto de sustituir, de volver vicaria, la experiencia personal y social. Estamos habitando un nuevo espacio comunicacional en el que “cuentan” menos los encuentros y las muchedumbres que el tráfico, las conexiones, los flujos y las redes. Estamos ante nuevos “modos de estar juntos” y unos nuevos dispositivos de percepción que se hallan mediados por la televisión, el computador, y dentro de muy poco por la imbricación entre televisión e informática en una acelerada alianza entre velocidades audiovisuales e informacionales.

Esses produtos ocupam cada vez mais espaço na mídia, podendo ser vistos na internet, na TV, nas galerias, em espaços culturais, nos festivais de cinema e vídeo, entre outros. O que é diferente em tudo isso? O olhar que traz seu universo de uma forma singular, onde os conteúdos são tratados de maneira jovem não só no roteiro, como na edição, na escolha da trilha sonora, nos elementos de animação e no enquadramento das fotos. Esta situação traduz a reflexão de Arlindo Machado (2007, p.41) ao falar do uso do vídeo no Brasil:

O desafio enfrentado, portanto, por uma parcela do vídeo brasileiro foi representar um mundo em que as experiências individuais se assumem cada vez mais como coletivas e a vida coletiva é entendida cada vez mais não como a dissolução das individualidades, mas como a difícil negociação entre elas, num terreno onde há regras a serem seguidas e transgredidas.

Ao mostrar suas obras interativas em uma exposição aberta ao público, esses jovens tiveram a oportunidade de mostrar quais os temas que os interessam, desde sua forma e ponto de vista. Ao tornarem-se produtores e criadores, esses jovens se contrapõe às teorias que propagam a alienação da juventude contemporânea. Ao contrario, eles trazem uma nova forma de exercer a cidadania e de participação social e política. Para Pais (2005):

Decididamente, o rumo a seguir é tomar-se o conceito de *cidadania* como uma idéia virada para o futuro, tendo em conta a realidade do presente. E o que a realidade do presente nos diz é que, se a idéia de cidadania continua associada à defesa de direitos universais, um dos mais relevantes desses direitos é, sem dúvida, o tão reclamado direito à *diferença*. Diferença que os jovens buscam, sobretudo, enquanto consumidores e produtores culturais (Rosaldo, 1994). Talvez com os jovens possamos aprender a melhor olhar as várias caras da cidadania. (2005, p.53)

Percebe-se um aumento tanto nas produções quando nos festivais voltados a jovens produtores de comunidades suburbanas das grandes cidades. Hoje, existem festivais e mostras de vídeos jovens em diversos países do mundo. Ao participar desses eventos, observa-se a singularidade dessas produções, não só tecnicamente, mas em termos de conteúdo, que é bem diverso e retrata a problemática de cada lugar.

4. Instalações Interativas: Toque para Mover Sentidos

O título da exposição “Toque para Mover Sentidos” remete não só a ideia de mexer com os sentidos físicos, mas também com os sentidos da razão e emoção, ao abordar temas sociais e políticos.

Nos depoimentos dos jovens percebe-se algumas coisas em comum relacionadas às dificuldades, alegrias, angústias, sentimentos desencadeados durante o processo do edital. Persistência foi uma luta constate desses jovens, na montagem das equipes, na exigências das oficinas, produção e finalização das instalações. Para Thamires Santos que coordenou o projeto Interart com Kaline dos Anjos, “a idéia era crua, a proposta era difícil, a equipe era...mas a vontade de fazer, o desafio de fazer foi o que estimulou a gente a continuar.” Essa sensação permeou todas as equipes, muitas se desfizeram, restando um ou dois, lograram finalizar o projeto.

Os jovens que permaneciam foram os que realmente pensaram o tema, montaram a equipe, administraram o orçamento e resolveram os problemas que apareciam no caminho. Sara Oliveira, do projeto Na Linha do Subúrbio, explica porque nunca pensou em desistir, “Não, nunca pensei em desistir, até porque a gente tinha que entregar o produto, com um dinheiro que não era nosso, mas a idéia era nossa e a gente tinha que concluir.” Administrar o orçamento foi um ponto de obstáculos para muitos.

Uma dificuldade que quase todos os jovens passaram foi com relação à liderança, sendo que todos conseguiram finalizar seus projetos, mas, mesmo assim, acham que não sabem coordenar, talvez, por terem ainda embutido nas mentes a velha forma de autoridade.

Entretanto, o momento mais emocionante foi ver a instalação na exposição e sendo vista, usada e elogiada pelo público. Li sobre a sensação de ver suas obras no lançamento de Exposição Toque Para Mover Sentidos:

Acho que não tinha gritaria, não tinha discussão, não tinha nada que estragasse o sensação que a gente tava sentindo, que era de ver nosso trabalho pronto, sei lá, trabalho de meses, que a gente pensou em desistir inúmeras vezes, ter dado certo. Acho que aquela sensação, também, de capacidade, né, de não desistir, de estar ali. (Kaline dos Anjos, Interart)

Esses jovens estão construindo e disseminando conhecimento, que muitas vezes, por serem jovens de projetos sociais, não é valorizado. Ao analisar esse conhecimento “inexistente”, os jovens utilizam o conceito de Sociologia das Ausências (Boaventura, 2007), que é um procedimento transgressivo, uma sociologia insurgente para tentar mostrar que o que não existe é produzido ativamente como não-existente, como uma alternativa não-crível, como uma alternativa descartável, invisível à realidade hegemônica do mundo . E para se contrapor a isso, Boaventura (2007) propõe as ecologias, onde as experiências ausentes se tornem presentes. São cinco ecologias: ecologia dos saberes, ecologia das temporalidades, ecologia do reconhecimento, ecologia da “transescala” e ecologia das produtividades. Podemos concluir este artigo considerando a processo de criação de “Toque para Mover Sentidos” como um exemplo da ecologia dos saberes, onde o saber laico, o saber popular, o saber das populações urbanas marginais, pode dialogar com o saber científico (Boaventura, 2007).

5. Referências bibliográficas

BARBERO, Jesús Martín. **Jóvenes: comunicación e identidad.** <http://www.campus-oei.org/pensariberoamerica/ric00a03.htm>

MACHADO, Arlindo (Org)(2007). *Made in Brasil – três décadas do vídeo brasileiros.* Iluminuras.

NOVAES, Regina (2007). **Os Jovens de hoje: contextos, diferenças e trajetórias.** Jorge Zahar Editor Ltda.

PAIS, José Machado (2005). **Jovens e Cidadania.** Sociologia, Problemas e Práticas, n.º49,pp.53-70.

SANTOS, Boaventura de Sousa (2009). **Renovar a Teoria Crítica e Reinventar a Emancipação Social.** In: Boaventura de Sousa Santos. São Paulo: Boitempo Editora.

SILVEIRA, S. A. (2007). **Redes virais e espectro aberto: descentralização e desconcentração do poder comunicacional.** In S. A. Silveira (org.), *Comunicação digital e a construção dos commons: redes virais, espectro aberto e as novas possibilidades de regulação.* São Paulo: Editora Perseu Abramo.