



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**INSTITUTO DE HUMANIDADES, ARTES E CIÊNCIAS**  
**PROGRAMA MULTIDISCIPLINAR DE PÓS-GRADUAÇÃO**  
**EM CULTURA E SOCIEDADE**

**JEAN MARCIO CARDOSO DA SILVA**

**ARTE DIGITAL: PROCESSO ARTÍSTICO-CRIATIVO E USO DA MÍDIA  
ELETRÔNICA POR JOVENS DE COMUNIDADES POPULARES DE SALVADOR**

**Orientadora: Dra. Karla Schuch Brunet**

**Salvador - 2013**

**JEAN MARCIO CARDOSO DA SILVA**

**ARTE DIGITAL: PROCESSO ARTÍSTICO-CRIATIVO E USO DA MÍDIA  
ELETRÔNICA POR JOVENS DE COMUNIDADES POPULARES DE SALVADOR**

Dissertação apresentada ao Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre.

Área de concentração: Cultura e Arte

Orientadora: Dra. Karla Schuch Brunet

Salvador

2013

Sistema de Bibliotecas da UFBA

Silva, Jean Marcio Cardoso da.

Arte digital : processo artístico-criativo e uso da mídia eletrônica por jovens de comunidades populares de Salvador / Jean Marcio Cardoso da Silva. - 2013.

257 f.: il.

Inclui anexos.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Karla Schuch Brunet.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Salvador, 2013.

1. Arte. 2. Tecnologia. 3. Juventude. 4. Interação social. 5. Projeto social. I. Brunet, Karla Schuch. II. Universidade Federal da Bahia. Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos. III. Título.

CDD - 700.103  
CDU - 7:316

JEAN MARCIO CARDOSO DA SILVA

ARTE DIGITAL: PROCESSO ARTÍSTICO-CRIATIVO E USO DA MÍDIA ELETRÔNICA  
POR JOVENS DE COMUNIDADES POPULARES DE SALVADOR

Dissertação apresentada ao Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre.

Data de aprovação: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

---

Karla Schuch Brunet (Doutora) – IHAC/UFBA

---

Carlos Bonfim Alberto Bonfim (Doutor) – IHAC/UFBA

---

Maria Celeste de Almeida Wanner (Doutora) - UFBA

Dedico esse trabalho a luz da minha vida, a minha mãe, que me deu a força para lutar, e ao meu eterno amigo Frede Abreu, uma das melhores pessoas que conheci na minha vida e que me ensinou muito sobre generosidade e humildade.

Até chegar a defesa desse mestrado foi um longo caminho cheio de reviravoltas, momentos difíceis e momentos felizes. Esse caminho vem desde o início de minha vida, onde esteve sempre presente minha família, que fez muitos sacrifícios para que tivesse os melhores estudos. A eles agradeço por tudo que sou hoje. Fazem parte dessa trajetória amigos sinceros e leais, que sempre deixaram meu coração cheio de esperança de que tudo, ao final, dá certo. E, por fim, aos meus queridos jovens, que fazem parte da minha vida profissional e pessoal. Eles me ensinaram a ter um espírito jovem e desejo de continuar estudando e trabalhando.

## RESUMO

Esse trabalho faz uma análise do processo criativo de jovens de comunidades populares de Salvador, oriundos da Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia de Salvador, ao participarem do III Edital de Arte Digital Oi Kabum! Salvador, onde desenvolveram cinco instalações interativas. Para isso, o texto detalha as etapas de produção, desde a ficha de inscrição, passando pelas oficinas, até a montagem da exposição. Destaca-se nesse contexto, as temáticas sociais, políticas e culturais trazidas por esses jovens nos seus projetos, como: meio-ambiente, acessibilidade e cultura local. Além da análise do processo, faz-se também uma análise artística das cinco obras que participaram da Exposição Toque Para Mover Sentidos.

Ao fazer parte de uma atividade formativa da Incubadora de Projetos Jovens do Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores, o edital tem um caráter formativo, e busca capacitá-los a conhecer os processos dos editais existentes da área de cultura do Brasil. Por isso, os projetos são idealizados e desenvolvidos pelos jovens com autonomia nas decisões, com o mínimo de interferência dos profissionais envolvidos. Os depoimentos dos jovens que coordenaram os projetos foram colhidos através de entrevistas, e trazem nas falas as transformações resultantes dessa experiência, que vão além da técnica, com consequências mais profundas como auto-estima, liderança, entre outros.

Palavras-chave: Arte, tecnologia, juventude, instalação interativa, projeto social

## ABSTRACT

This work analyzes the creative process of popular youth communities in Salvador, arising Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia Salvador to participate in the III Edital Oi Kabum! Salvador, where they developed five interactive installations. This analysis details the stages of production, from the registration form , through the workshops , to mount the exhibition. It is noteworthy in this context the content works with social, political and cultural themes such as the environment accessibility and local culture. There is a chapter that works artistically analyzes the five who participated in the Exposição Toque Para Mover Sentidos.

Being part of a training activity of the Incubadora de Projetos Jovens do Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores the writing has a formative character and seeks to empower them to understand the processes of existing edicts of the culture of Brazil . Therefore, projects are conceived and developed by young people with autonomy in decisions with minimal interference of the professionals involved The testimonies of young people who coordinated the project were collected through interviews speeches and bring in the changes resulting from this experience that go beyond the technical with more profound consequences such as self -esteem, leadership, among others .

Keywords: Art, technology, youth, interactive installation, social project



Figura 1 – Tv da Laje .....	22
Figura 2- Banheirão .....	22
Figura 3 – Carrinhos de Café.....	27
Figura 4 - Maverick .....	28
Figura 5 - Design Popular - Arte? Gambiarras Eletrônicas.....	31
Figura 6– Atividade Escola Oi Kabum! Salvador.....	49
Figura 7 – Festas Populares de Salvador .....	52
Figura 8 - Sucata.....	61
Figura 9 – Na Linha do Subúrbio .....	62
Figura 10 – Sem Limites .....	63
Figura 11 – Po-Imagem .....	64
Figura 12 - Interart.....	65
Figura 13 – Oficinas .....	79
Figura 14 – Sem Limites – Making Of.....	83
Figura 15 – Na Linha do Subúrbio – Making Of .....	84
Figura 16 – Sucata – Making Of .....	85
Figura 17 – Po-Imagem – Making Of .....	87
Figura 18 – Interart – Trabalhos mais votados .....	88
Figura 19 – Sucata – Montagem Instalação Interativa .....	89
Figura 20 – Interart – montagem instalação interativa .....	91
Figura 21 – Sem Limites – montagem instalação interativa .....	93

Figura 22 – Na Linha do Subúrbio – montagem instalação interativa .....	95
Figura 23 – Po-Imagem – montagem instalação interativa .....	96
Figura 24 – Sem Limites – esboço da instalação.....	100
Figura 25 – Sem Limites - programação .....	101
Figura 26 – Sem Limites – instalação finalizada.....	101
Figura 27 – Na Linha do Subúrbio – esboço da instalação .....	104
Figura 28 – Na Linha do Subúrbio – programação .....	104
Figura 29 – Na Linha do Subúrbio – Instalação final.....	105
Figura 30 – Po-Imagem – esboço da instalação .....	108
Figura 31 – Po-Imagem – instalação final.....	108
Figura 32 – Interart – esboço da instalação .....	110
Figura 33 – Interart – instalação final.....	111
Figura 34 – Sucata – esboço instalação .....	113
Figura 35 – Sucata – instalação final.....	113

## SUMÁRIO

1. Introdução .....	12
2. Arte Eletrônica: Uso da arte como ferramenta de mobilização social e experimentação artística.....	16
2.1. Panorama da Arte Eletrônica no Brasil .....	16
2.2. Participação colaborativa: Gambiarras.....	23
2.3. Contestação da sociedade contemporânea: Mídias táticas e Ciberativismo .....	34
3. Jovens de Comunidades Populares Formados em Arte e Tecnologia: Programa Oi Kabum! .....	43
3.1. Projetos sociais no Brasil .....	43
3.2. Escola Oi Kabum de Arte e Tecnologia de Salvador.....	46
3.3. Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores .....	49
4. III Edital Oi Kabum! de Arte Digital: O processo de criação e etapas de produção.....	57
4.1. Os temas dos projetos e a visão dos jovens sobre questões sociais e políticas...59	
4.2. Oficinas artísticas e técnicas .....	66
4.3. Participação dos jovens nas etapas de produção.....	79
5. Exposição Toque Para Mover Sentidos: Análise das Instalações Interativas .....	97
5.1. Sem Limites .....	97
5.2. Na Linha do Subúrbio .....	102
5.3. Po-Imagem.....	105
5.4. Interart .....	108
5.5. Sucata.....	111
6. Considerações finais .....	114
7. Referência bibliográfica:.....	118
8. Anexo I – Ficha de Inscrição.....	122
9. Anexo II – Projetos finais.....	128
10. Anexo III – Depoimentos .....	150

## **1. Introdução**

No último censo feito no Brasil (2000), o número de jovens de 15 a 24 anos era de 34 milhões. Neste todo, estão jovens que são iguais nas idades, mas diferentes em vários outros aspectos, como gênero, classe social, participação política etc. Essa diversidade dos jovens brasileiros está na pauta das discussões políticas, sociais e culturais voltadas para esse segmento. Somente na última década é que essas discussões tomaram fôlego no Brasil. A grande dificuldade é definir o que é ser jovem e quais as características que apontam essa classificação. Por isso, muitas reflexões são feitas pelos pesquisadores e estudiosos que se debruçam sobre o tema. Ao mesmo tempo, se pensa a condição juvenil brasileira em um contexto no qual os problemas econômicos e sociais afetam grande parte desses jovens, como: desemprego, violência, sexualidade, cultura, preconceito etc. Outro ponto é a cobrança da sociedade de que os jovens sejam atores nas decisões políticas e sociais. Sendo uma construção cultural e histórica, a juventude muda ao longo do tempo, e, também, sua maneira de atuar na sociedade. Os jovens são resultado de uma evolução histórica que as coortes de seus pais e avós construíram (SINGER, 2005, p.28).

Existem muitos jovens de comunidades populares que passam por projetos sociais, são capacitados em mídia digital, e, se tornam produtores de comunicação, realizando vídeos, animações, fotos etc. As temáticas são relacionadas ao cotidiano, aos desejos, às aspirações, às contestações e a outras questões que permeiam esse grupo. 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.

Os projetos analisados nesta dissertação foram produzidos por jovens de comunidades populares de Salvador, os quais participaram da Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia, tendo passado por uma formação nas linguagens de vídeo, foto, design gráfico e computação gráfica. Com uma produção grande, o foco estudo são os cinco projetos autorais selecionados do III Edital de Arte Digital Oi Kabum! Salvador.

Desde o início, ao pensar em ter como objeto de estudo do mestrado o processo criativo das instalações interativas do III Edital de Arte Digital Oi Kabum!, tinha como maior desafio fazer uma análise o mais imparcial possível, já que estava diretamente ligado a todo processo como coordenador do Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores, fomentador do edital. Usei como metodologia a pesquisa etnográfica por estar mais de acordo com a

situação em que me encontrava. Dentro desse escopo, fui para a Microanálise, a qual exige do pesquisador um detalhamento criterioso na descrição do comportamento, através da transcrição lingüística verbal e não-verbal de comportamento (ERICKSON, 1982; 1992, KENDON *apud* MATTOS, 2001).

Durante o processo do III edital, meu envolvimento foi intenso, pois participava de todas as etapas, dialogando direto com os jovens, sempre na perspectiva de ajudá-los a encontrar o caminho para os problemas com a menor interferência possível. O mesmo aconteceu com os educadores que ministravam as oficinas, pois essa não interferência faz parte da metodologia dos editais formativos do núcleo de produção.

No primeiro capítulo, é posto o panorama de movimentos da arte contemporânea, suas experimentações artísticas com temáticas de cunho sociopolítico. O capítulo é dividido em três partes: O Panorama da Arte Eletrônica no Brasil, Participação Colaborativa: Gambiarras e Contestação da Sociedade Contemporânea: mídia táctica e ciberativismo. Mesmo fazendo um painel global nos três tópicos, meu foco é mostrar exemplos locais, alguns deles realizados dentro do programa Oi Kabum! Salvador, com participação dos jovens. O que quero mostrar é que o cenário da arte contemporânea em Salvador contribuiu para a realização do III Edital de Arte Digital Oi Kabum! Salvador.

No segundo capítulo, traço um panorama dos projetos sociais no Brasil para apresentar o programa Oi Kabum! Salvador, que é composto pela Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia de Salvador e o Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores. Ao detalhar as ações do programa, trago mais da formação desses jovens e que conhecimentos eles trazem para contribuir com seus projetos autorais. Essa formação é importante, pois não é só técnica, mas, também, pessoal, social e cultural.

O terceiro capítulo, que é a análise do processo de criação das instalações interativas, foi mais difícil chegar a uma proposta na qual a minha voz e a minha relação com os jovens, não interferissem tanto no texto. A forma que encontrei foi ser o próprio jovem o coautor dessa análise. Para isso, fugi das regras tradicionais das dissertações e construí o texto com as entrevistas feitas com eles ao final do III edital. Em muitos momentos costurei ao meu texto a resposta deles, do jeito que foi dito, sem revisão ortográfica ou sintática. Essa escolha foi importante para passar o “sentimento” deles ao falar de determinado assunto. Em muitos momentos da fala dos jovens, percebem-se contradições, certezas, incertezas, orgulho, leveza,

seriedade e muitos outros sentimentos que permeiam a juventude em seu processo para chegar à vida adulta.

No quarto capítulo, analiso artisticamente as obras interativas da exposição "Toque Para Mover Sentidos", que ficou na galeria Oi Kabum! Salvador durante três meses. Cada obra tinha sua especificidade nos seus conceitos, não só no suporte, como nos temas abordados. O interessante é perceber como essas instalações interativas, feitas por jovens de comunidades populares de Salvador, estão inseridas na arte feita atualmente.

É importante, também, tê-los como coautores, dentro do mundo acadêmico, que trabalha, normalmente, com o “saber científico”, segundo o qual, “costuma-se assumir, pelo menos implicitamente, que este tipo de saber teria validade “universal” (MATO, 2009, p. 78). Ao levar os saberes produzidos por esses jovens para dentro da universidade, trago o conceito de Ecologia dos Saberes, no qual há um diálogo do saber científico com o saber popular e laico (BOAVENTURA, 2007, p.9).

Ao trazer minha experiência no processo de produção do mestrado, penso em como cheguei aqui e como o meu objeto de estudo tem uma relação direta com minha trajetória. Desde o início da minha vida profissional tinha dois desejos, ter prazer no trabalho e estar em uma área onde pudesse ser útil a sociedade. No começo, ainda não tinha certeza de como chegar ao meu desejo. Entrei aos 19 anos para o Banco do Brasil, fiquei nove anos ouvindo muitos colegas sonharem com a aposentadoria. Isso me assustou e me fez refletir sobre meu caminho e tomar a decisão final, demissão. Durante o período que trabalhei no Banco do Brasil, fui morar em São Paulo, fiz ESPM – Escola Superior de Propaganda e Marketing, conheci pessoas interessantes e com experiências diferentes da minha. Tudo isso, aguçou mais meus desejos. Me graduei, sai do Banco do Brasil, e comecei minha trajetória até o dia de hoje, com meu objetivo concretizado. Nesse meio, fiz muitas coisas, produção, assessoria de comunicação, até chegar ao terceiro setor, meu foco inicial.

Essa oportunidade veio em um projeto na Cipó com mobilização de jovens para monitoramento de políticas públicas. Essa experiência trouxe uma certeza, trabalhar com a juventude era o que queria. A partir daí, não sai mais do terceiro setor e sempre com projetos voltados para jovens. Quando entrei no programa Oi Kabum!, percebi que trabalhar com jovens, arte e tecnologia era a realização que perseguia desde o começo. Só que essa experiência me trouxe outro desejo, estudar mais profundamente o tema. Com isso, veio o

mestrado, e, mais a frente, virá o doutorado, com uma certeza, continuar com o mesmo objeto de estudo jovem + arte + tecnologia.

## **2. Arte Eletrônica: Uso da arte como ferramenta de mobilização social e experimentação artística**

Reflexão, experimentação, colaboração, contestação, improvisação são características que acompanham as obras de arte eletrônica desde o seu surgimento. Para os artistas que começaram a trabalhar com a arte eletrônica, o conceito da obra era fundamental para definir a estética, não só da forma, como do conteúdo. Com a democratização das mídias eletrônicas, o aumento de projetos com arte eletrônica por artistas brasileiros foi significativo durante os últimos anos. As obras criadas por eles possuem temáticas, na sua maioria, de cunho social e político, sendo que, muitos deles, paralelamente, desenvolvem projetos voltados para escolas, projetos sociais etc. Este capítulo busca traçar um panorama da trajetória da arte eletrônica no Brasil, tendo como foco obras ou manifestações com temas sociais e políticos. Para se aproximar do objeto de estudo do projeto, será dado um enfoque às experiências vivenciadas em Salvador. O objetivo é perceber que a apropriação das mídias eletrônicas pela população de Salvador aconteceu de várias formas, com criatividade e identidade distinta, contribuindo para a cultura local e cenário artístico baiano atual.

### **2.1. Panorama da Arte Eletrônica no Brasil**

De acordo com Machado (1988), na história do vídeo, percebe-se sua facilidade em se incorporar ao desenvolvimento tecnológico do passado, do presente e, até, do futuro. A televisão, uma das tecnologias de comunicação mais importantes inventadas pelo homem, se apropriou da câmera de vídeo para suas transmissões. Na história da televisão, a sua apropriação pelo Estado, que desde o início controlou a distribuição da emissão de ondas eletromagnéticas; e o uso da linguagem em prol do poder político e cultural de uma elite, foi crucial para o uso do vídeo de forma crítica por artistas, principalmente, a partir dos anos 60, quando a televisão se popularizou e se transformou em mídia de massa, contribuindo para a homogeneização política e pasteurização cultural. Segundo o autor,

A geração que nasceu politicamente nas barricadas de 1968, por exemplo, fazia da televisão um dos alvos principais de seus ataques: era muito comum, nessa época, que aparelhos receptores de tevê fossem destruídos na cena dos espetáculos artísticos ou manifestações de rua (MACHADO, 1988, p. 18).

Nesta mesma década, surgiram os primeiros aparelhos portáteis de *videotape* no mercado, que, também, contribuíram para a apropriação do vídeo por artistas, que já



conscientes do poder massificador da TV, cooptaram a tecnologia para seus trabalhos artísticos. Esse aparelho surgiu para servir a empresas japonesas no treinamento de funcionários, mas que,

[...] abriu espaço para o surgimento daquilo que René Berger (1977:206-211) chamou *microtelevisão*, uma televisão radical, produzida e difundida em circuito fechado, independente dos modelos econômicos e culturais da televisão *broadcasting* convencional (MACHADO, 2007, p. 16).

Os artistas brasileiros acompanharam esse movimento artístico de fora o qual usa o vídeo em suas obras de arte. Em 1964, Nam June Paik compra o primeiro aparelho de vídeo nos Estados Unidos e torna-se o pioneiro da videoarte, no qual o vídeo deixa de ser suporte tecnológico e passa a ser considerado arte. No Brasil, as coisas aconteceram de forma mais lenta, pois os recursos tecnológicos eram mínimos. Enquanto nos Estados Unidos, os artistas tinham ao seu dispor laboratórios, engenheiros, especialistas em tecnologia e o apoio de universidades e redes de TV, no Brasil, os esforços eram enormes para se conseguir uma câmera e monitor de vídeo. De acordo com Cocchiareale (2007, p. 61), a videoarte surge no Brasil em 1974, com artistas plásticos à procura de romper com o mercado de artes tradicional, o qual impunha regras com relação a espaços, estética etc. Segundo o autor,

A passagem da década de 1950 para a de 1960, tanto no país quanto no exterior, foi marcada, no campo das artes plásticas, pelo desgaste das possibilidades de invenção poética antes aberta pelo construtivismo e pela abstração [...] Refiro-me ao esgotamento causado pelo uso generalizado de um certo tipo de repertório técnico, plástico e formal e, também, por sua defasagem em relação a nova conjuntura histórico-social (COCCHIARALE, 2007, p. 63).

Entre vários suportes, o vídeo foi escolhido pelos artistas plásticos por ser de baixo custo, possuir independência dos laboratórios de revelação, sonorização e caráter experimental, devido às características lábeis e amórficas da imagem eletrônica. Entre os artistas pioneiros da videoarte no Brasil, Rafael França se destacou por participar de dois momentos dessa história, no seu surgimento e na segunda geração do vídeo independente, nos anos 80, quando busca romper com a concepção apenas instrumental do vídeo (ARLINDO, 2007:18). Essa primeira geração despontou pela criatividade e falta de recursos, que os direcionaram para experiências performáticas diante da câmera, quando o próprio corpo do artista era o instrumento da performance. As obras produzidas desafiaram o mercado de arte

por, muitas vezes, não serem vendáveis. Entre outras coisas, não havia possibilidade de edição: editava-se diretamente na câmera durante a gravação, ou usava-se o plano contínuo, tomado em tempo real (MACHADO, 2007:22). Entre os artistas que se destacaram nessa época estão: Leticia Parente, com seu vídeo *Marca Registrada* (1975), no qual abordou com agulha as palavras “Made in Brasil” sobre as plantas dos próprios pés; e Sonia Andrade, que produziu vários vídeos de curta duração, nos quais deformava seu rosto com fios de *nylon*, até transformar-se em um mostro. Vivia-se o terror da Ditadura Militar e trabalhar com a subjetividade era comum na época. Para Christine Mello (2007),

Esses artistas pioneiros indicam um ponto de partida para a arte do vídeo no Brasil e suas interseções entre arte e política. Esses artistas, que introduzem a arte do vídeo em nosso país, revelam a presença do corpo em muito de seus trabalhos. (2007:143)

Entretanto, essa relação câmera/corpo não ficou limitada a essa primeira geração, artistas posteriores, também, usaram esse dispositivo, mas de outra forma. Como nos anos 80, quando o corpo é mostrado em fragmentos, sem a noção do todo trazida pelos modernistas. Já nos anos 90, vem a visão de um corpo híbrido, modelado, transformado pelos recursos dos meios digitais (MELLO, 2007, p. 145).

Nos anos 80, jovens universitários começam a flertar com o vídeo, com o intuito de explorar as possibilidades da televisão como um sistema expressivo e transformar a imagem eletrônica em um fato da cultura do nosso tempo, é a geração do vídeo independente (ARLINDO, 2007, p. 18). O objetivo desses jovens era entrar na programação das redes comerciais de TV, mas, pelas barreiras, migraram para a publicidade e produtora independentes. Mesmo assim, o vídeo começa a sair do gueto, com um público, ainda, tímido, à abertura de sala de exibição e à criação de festivais e mostras, como o Videobrasil, dirigido por Solange Farkas e ativo até hoje. Dois grupos foram importantes para romper o bloqueio das redes comerciais de televisão, o TVDO e Olhar Eletrônico, que trouxeram uma linguagem experimental e crítica para assuntos políticos e sociais do país da época.

O TVDO surgiu em São Paulo e era integrado por videoastas da vanguarda da cidade, como Tadeu Jungle, Walter Silveira, Ney Marcondes, Paulo Priolli e Pedro Vieira, os quais foram responsáveis pelas experiências mais radicais do ponto de vista da invenção formal e da renovação dos recursos expressivos do vídeo (MACHADO, 2007 p. 19). O Olhar Eletrônico,

também, surgiu em São Paulo e foi em outra direção, apesar de, também, contribuir para sacudir a rotina da TV comercial. Formado por Fernando Meirelles, Marcelo Tas, Renato Barbieri, Marcelo Machado e Paulo Morelli, o grupo experimentou vários formatos de vídeo, mas sua grande contribuição foi nos documentários de cunho social. Eles utilizavam os mesmos ingredientes alienantes da TV – música pop, descontração, humor etc. – de forma crítica, buscando desmistificar cânones e clichês (FECHINE, 2007 p. 85). Mesmo produzindo para um outro circuito que não o da TV, esses videoastas consideravam o que fazia televisão, pois suas produções prestavam de forma perfeita à tela pequena, usavam com adequação o tempo televisual e os recursos eletrônicos de estúdio (MACHADO, 2007, p. 33). Mas, mesmo com todas as barreiras, os independentes conseguiram penetrar na TV comercial, com sua linguagem inovadora e experimental. Segundo Machado:

Inicialmente, os seus produtos não tinham espaço na televisão, mas acabaram parecendo indiretamente, através da influência que eles exerciam sobre a programação comercial da televisão. Programas e series como *Armação Ilimitada* (1985/88) e *TV Pirata* (1988/90), ambos realizados sob a direção geral de Guel Arraes, jamais teriam sido possíveis não fosse a introdução pelos independentes de um estilo jovem de produção, com alta dose de humor crítico e criatividade (MACHADO, 2007, p. 34).

A terceira geração aparece na década de 90, trazendo um acúmulo de conhecimento das duas primeiras gerações do vídeo brasileiro. Por isso, uma das suas características foi mesclar a experiência acumulada, mas de uma forma mais madura e sólida. Muitos vindos dos anos 80, nesta nova etapa, buscam um trabalho mais pessoal, mais autoral, menos militante e socialmente engajado, retomando, portanto, certas diretrizes da geração dos pioneiros (MACHADO, 2007:19). Outra característica é o interesse por temáticas mais universais e uma interação maior com a produção videográfica internacional. Dois nomes despontam internacionalmente nessa geração, Sandra Kogut e Eder Santos. O trabalho de Kogut traz uma mistura de textos, vozes, ruídos, imagens simultâneas, que se entrelaçam e levam para uma estética da saturação, excesso (a máxima concentração de informação num mínimo de espaço-tempo) e, também, instabilidade (ausência absoluta de qualquer integridade estrutural ou de qualquer sistematização temática ou estilística). Eder Santos é radical nas suas experimentações, tanto na temática, quanto na estética. Para Arlindo Machado, Santos tem as

experiências mais radicais e mais isentas de concessões de toda a produção videográfica brasileira.

Alguns artistas baianos despontaram na cena nacional pela qualidade de seus trabalhos, entre eles: Marcondes Dourado, que traz em sua obra a cultura baiana, através de suas festas, religião, costumes. Premiado no 11º. VideoBrasil, o vídeo Ogodô, ano 2000, foi filmado em uma quarta-feira de cinzas, no encontro de trios elétricos na Praça Castro Alves, no reduto *gay* da praça. Filmado em VHS, o videoasta usou da pouca qualidade do equipamento como suporte estético. Outro premiado artista baiano é Caetano Dias que, também, traz a Bahia em seus trabalhos. Algumas de suas obras integram acervos importantes, como o do Museu Berardo, de Lisboa, ou a Coleção de Gilberto Chateaubriand, no Rio de Janeiro. Seu trabalho sobre o açúcar como matéria-prima sociocultural baiana e brasileira tem sido objeto de mostras no Brasil, Equador, Espanha, Venezuela, Cuba, Argentina, França e Estados Unidos.

Nada mais esperado que o vídeo, pelo seu potencial estético, cognitivo, comunicativo e mobilizador (ARLINDO, 2007, p. 39), tenha sido usado como ferramenta de formação social e política pelos projetos e movimentos sociais, seja por um grupo organizado ou iniciativa pessoal de um artista preocupado com as questões sociopolíticas do país. Um grupo de videoastas optou por trabalhar em publicidade, outros buscaram usar seus conhecimentos para causas sociais, com atuação em sindicatos, associações movimentos sociais etc. Segundo Ivana Fechine (2007),

Ao longo dos anos 80 e até o começo dos anos 90, o vídeo foi utilizado como uma rede alternativa de comunicação aliada à luta pela redemocratização, às ações de educação e conscientização nas comunidades, à mobilização dos trabalhadores. A maior parte dessa produção tinha uma circulação restrita, sendo exibida basicamente em espaços abertos por esses setores organizados da sociedade civil (FECHINE, 2007, p. 99).

Ao separar a política em Macro (mudanças em estruturas amplas) e Micro (transformações na esfera local, no campo da minoria), Arlindo Machado mostra a atuação do vídeo nessa segunda opção,

Mas, ao longo de seus trinta anos de história, o vídeo pelas suas próprias características de mobilidade, independência e custos baixos se prestou melhor a intervenções no plano micro, principalmente quando vinculado a movimentos sociais. No Brasil, as minorias sexuais (feministas,

homossexuais), e as raciais (índios, negros) foram as que lograram melhores resultados no manejo político do vídeo (MACHADO, 2007, p. 40).

O projeto Vídeo nas Aldeias é um exemplo vitorioso de uso do audiovisual para formação das chamadas minorias, os índios. Idealizado há 25 anos pelo documentarista Vincent Carelli, o projeto instrumentalizou os índios para produzirem seus próprios vídeos, com um olhar singular para os problemas, cultura e sonhos dos seus povos. Muitos desses índios são cineastas premiados em festivais nacionais e internacionais. A TV Viva, da ONG pernambucana Centro Luiz Freire, mesmo não existindo mais, é um exemplo vitorioso, pois foi a primeira TV de rua do país. Voltada para movimentos sociais, trazia uma programação diferenciada, com um programa de variedades produzido a cada 15 dias. A CECIP (Centro de Criação de Imagem Popular) foi criada acerca de 25 anos, por um dos grandes cineastas do Brasil, Eduardo Coutinho, e um dos primeiros a filmar seus documentários em vídeo. A ONG existe até hoje e ganhou vários prêmios. Outro importante projeto é a TV Morrinho, que tem seu trabalho reconhecido em todo o mundo. A expansão do vídeo como instrumento de mobilização e transformação social aconteceu, também, nos projetos sociais voltados para os jovens da periferia dos grandes centros. Tendo o vídeo como ferramenta, esses projetos criaram metodologias próprias, mas que buscavam uma formação mais ampla que a questão técnica, que era formar um sujeito consciente de seus direitos como cidadão, se transformando em atores de mudanças políticas e sociais.

Em Salvador, jovens da Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia criaram dentro do processo formativo da linguagem de vídeo uma revista eletrônica chamada TV da Laje, na qual os temas abordados eram focados nas comunidades populares que viviam, o Nordeste de Amaralina e o Subúrbio Ferroviário. Com um formato convencional de uma revista eletrônica, com apresentadores e quadros com matérias diversas ligadas às comunidades, a TV da Laje transgredia em vários aspectos. Primeiro, a escolha dos temas dos quadros pelos próprios jovens e a participação deles em todo o processo de produção do programa. Segundo, a revista era apresentada por dois jovens, em cima da laje de uma casa, com uma vista para o bairro e com uma linguagem descontraída. Os quadros abordavam a cultura local, com entrevistas com personalidades, locais de entretenimento, veículos de comunicação independentes etc. Entre os quadros mais interessantes, tinha: o Banheirão, no qual os jovens, de roupão levaram um vaso sanitário para as ruas e pediam para a população dar descarga no

que não gostava no bairro; o "Solte o Som", que mostrava as 10 músicas mais ouvidas na rádio comunitária, com esquetes cômicos para cada música; e, entre os personagens, um "louco/locutor" que, através de sua janela, ficava narrando as atualidades da comunidade para quem passava. A revista eletrônica teve três edições, as quais foram exibidas nas mostras finais da escola e na mostra itinerante pelos bairros dos jovens.



**Figura 1 – Tv da Laje**



**Figura 2- Banheirão**

O vídeo é uma das linguagens mais usadas pelos projetos sociais, devido ao seu multiuso, que pode direcionar os jovens para várias áreas como a televisão, cinema, publicidade, arte interativa etc. Além disso, a sua história está ligada à quebra de paradigmas estéticos e a movimentos de vanguarda, preocupados em romper com estruturas formais da arte e criticar questões sociais, políticas e culturais.

A versatilidade do vídeo acompanha a evolução das mídias digitais e pode estar presente em esculturas, instalações multimídias, ambientes, performances, intervenções

urbanas, até mesmo, em peças de teatro, shows e *raves* (MACHADO, 2007:35). No Brasil, os artistas pioneiros já trabalhavam com videoinstalações e videoperformances, reafirmando essa característica híbrida do vídeo. A junção do vídeo com a mídia digital trouxe aspectos inovadores como interatividade, imersão, telepresença, *net.art*, tempo real. Christine Mello (2007, p. 35), em seu artigo "Extremidades do Vídeo" traz o conceito de vídeo como uma *fenda, desvio* ou *estranhamento* ao analisar a interferência do vídeo em outros campos, a sua capacidade de potencializar ações e provocar o entrelaçamento de diversos códigos e processos. Para a autora,

Hoje em dia, sabemos que as operações realizadas em vídeo tanto em tempo real quanto *ao vivo* (em tempo presente) são capazes de influenciar poeticamente um trabalho de instalação, de performance digital, telepresença ou net art (por meio de web câmeras), e também de oferecer alternativas criativas para o trabalho experimental (MELLO, 2007, p. 142) .

É comum a intervenção do vídeo na arte contemporânea, seja em espetáculos de dança, em teatro, em galerias, em intervenções urbanas, mostrando a expansão do vídeo além do objeto/monitor de TV, configurando-o em ambientes multisensórios e fazendo-o explorar a projeção da imagem (MELLO, 2007, p. 148).

## **2.2. Participação colaborativa: Gambiarras**

A gambiarra, palavra tão popular no Brasil, é tema de debate nas áreas acadêmicas, profissionais, artísticas, reafirmando uma das suas principais características, a versatilidade. Ao se pesquisar sobre a gambiarra, encontra-se artigos, teses e ensaios feitos por profissionais e estudiosos em arquitetura, cultura, sociologia, antropologia, história etc. Em comum, esses textos elencam qualidades estéticas, políticas, culturais e sociais relacionadas ao tema; a relação intrínseca entre a origem da gambiarra e a origem do povo brasileiro; a apropriação de um conceito tão popular por uma elite intelectual, entre outros.

A origem etimológica é incerta, mas pode ter vindo da palavra *gâmbia*, uma derivação do latim *camba* ou *gamba* (perna); ou gambeta, da mesma raiz, que quer dizer procedimento manhoso, astucioso, pouco decente (BOUFLUER, 2006). Ao se pesquisar, pode-se achar outros significados em dicionários diversos. O mais atual é a gambiarra como um objeto tipicamente brasileiro, que afirma o caráter criativo, inventivo, improvisador do povo

brasileiro. Para Rosas (2006:39), a gambiarra é uma solução rápida e feita de acordo com as possibilidades à mão e que não escapou à espera artística. De acordo com o autor,

Acima de tudo, para entender a gambiarra não apenas como prática, criação popular, mas também como arte ou intervenção na esfera social, é preciso ter em mente alguns elementos quase sempre presentes. Alguns deles seriam: a precariedade dos meios; a improvisação; a inventividade; o diálogo com a realidade circundante local, com a comunidade; a possibilidade de sustentabilidade; o flerte com a ilegalidade; a recombinação tecnológica pelo reuso ou novo uso de uma dada tecnologia, entre outros (ROSAS, 2006, p. 39).

Para Obici (2011), a subjetividade “tupiniquim” parece mais se configurar numa heterogeneidade dinâmica, criando e recriando constantemente uma mestiçagem infinita, pois,

Embora seja marca registrada das culturas de todo o continente latino americano, o hibridismo cultural encontra expressão aguda no Brasil. Independentemente do grau de desenvolvimento, da região geográfica ou da camada social, por todo o país existe uma corrente evidente ou subjacente de misturas culturais. Essa mestiçagem constitui uma certa unidade precária, mutável e ambígua na identidade brasileira, responsável por nossa flexibilidade diante do novo e desconhecido (OBICI, 2011, p. 3).

A revista digital *Gambiolgia*, criada pelo Mutirão da Gambiarra, iniciativa da Rede Metareciclagem (<http://mutirao.metareciclagem.org/>), na introdução feita por *Efeefe*, codinome de Felipe Fonseca, a gambiarra é alternativa tática de sobrevivência, de sustentabilidade na selva pós-capitalista e de disseminação da criatividade. Ela está ligada a assuntos tão atuais, quanto cruciais à contemporaneidade, como meio-ambiente, economia criativa, cultura local, arte contemporânea, tecnologia etc. Para Lisete Lagnado, no seu artigo *O Malabarista e a Gambiarra*, a gambiarra, tomada como conceito, envolve transgressão, fraude, tunga, sem jamais abdicar de uma ordem, porém de uma ordem muito simples.

A gambiarra faz parte do cotidiano do brasileiro, que desde pequeno, aprendeu a arranjar soluções para problemas do dia a dia, principalmente, a população de baixa renda. Neste caso, as soluções nem sempre são consideradas positivas, muitas vezes, até fora da lei, como os gatos de energia elétrica. No dicionário Houaiss, gambiarra é “extensão elétrica de fio comprido, com uma lâmpada na extremidade”. Para Rosas (2006, p. 39), a gambiarra tem um sentido cultural muito forte, especialmente, no Brasil. Segundo o autor,



A gambiarra, no entanto, é aplicada corretamente, pelo senso comum, para definir qualquer desvio ou improvisação aplicados a determinados usos de espaços, máquinas, fiações ou objetos antes destinados a outras funções, ou corretamente utilizados em outra configuração, assim postos e usados por falta de recursos, de tempo ou mão-de-obra (ROSAS, 2006, p. 39).

A gambiarra traz embutida a criatividade, o improviso, a inventividade do povo brasileiro nos momentos de adversidade. Cada vez, ela está mais distante dos conceitos de esperteza, malandragem e desonestidade, pois o que se vê nas ruas ao se falar de gambiarras, são pessoas que usam de suas potencialidades para criarem objetos para sua sobrevivência, com materiais descartados pela sociedade com a alcunha de lixo e que reforça a identidade do povo brasileiro como um povo criativo e guerreiro, na sua luta pela sobrevivência diária.

As gambiarras são produtos de uma criação espontânea da cultura popular, que improvisa objetos para substituir os industrializados, com os recursos que estão presentes na mão naquele momento. Normalmente, quem busca soluções não convencionais é a população de classes mais pobres, que, por isso, são a principal responsável por criações fantásticas iniciadas desde a infância, com brinquedos feitos em casa, como: a câmara do pneu em substituição da boia, o próprio pneu como assento do balanço, a patinete feita com madeira, a bola feita de meia e muitos outros. Ainda, dentro do ambiente familiar, temos soluções para problemas caseiros como: a palha de aço colocada na antena da TV para sintonizar melhor os canais, a churrasqueira feita de jante de pneu etc. Esse “jeitinho brasileiro” de solucionar problemas é tão intrínseco à nossa cultura que saiu dos limites do ambiente doméstico e foi para o profissional, no qual, essas pessoas driblam o desemprego, criando objetos para suas atividades como trabalhadores do mercado informal. Hoje, fazem parte do cenário das cidades carrinhos de café, cantiploras, carros de venda de DVDs e CDs, carros de pipoca etc. Como se vê, realmente, a gambiarra faz parte da cultura brasileira. A periferia sempre produziu cultura invisível para a sociedade, mas que, aos poucos, vem tomando força e visibilidade. Para Liliane Leroux, em seu artigo *Do Manguébit ao Toscolab autoficções midiáticas, outros modos de aprender*,

É, pois, no contrafluxo das lógicas, discursos e práticas mais comuns que insistimos em trazer para o debate experiências outras. Experiências de produção de si que observamos em diversas ações individuais e coletivas que sempre estiveram presentes nas periferias e que afirmam a coincidência original entre criação artística e autocriação: autodidatismo e expressões a partir variados meios (cinema, literatura, teatro, música, web, artes visuais, novos modos de circular e se relacionar com a cidade etc), "tosqueiras",

“gambiarra” e “faça você mesmo” de todos os tipos (LEROUX, 2011, p. 352-368).

O conceito de Tosco, também, vem mudando com a defesa de alguns artistas sobre a arte pela simples vontade de realizar, sem se preocupar com o perfeccionismo técnico e usando a matéria-prima existente. Para eles, a tosqueira é uma tendência artística.

Dentro da cultura brasileira, a baiana traz um traço forte em sua identidade ao se falar em gambiarra. Quem anda pelas ruas de Salvador está rodeado desses objetos criativos utilizados por ambulantes vendedores de café, vendedores de taboca, vendedores de pipoca e, atualmente, vendedores de DVDs e CDs. Objetos criados com fins utilitários, como ganhão de trabalhadores informais que usam a criatividade e o improviso para desenvolver objetos para melhor vender seus produtos. A estética desses objetos vem totalmente da criatividade desses artistas populares, os quais nunca passaram por escolas de arte, nem estudaram a história da arte, mas que criaram uma estética livre de normas e que trazem características do Tosco. A revista digital Gambiologia tem um artigo "Tosqueira Websites e Manifesto Webtosqueira", segundo o qual, tosqueira,

É um processo de expressão que transforma-se em arte através da simples vontade em realizar, o que elimina (ou pelo menos delega a um segundo plano) todo o ranço e o perfeccionismo técnico. Nesse contexto, o webdesigner dá lugar ao TOSCO, que dispõe de um conjunto muito pequeno de conhecimento técnico e matéria prima para criar sua obra e publicá-la na internet, mas conta com um espírito persistente e criativo. A tosqueira segue os ideais PUNK do DO IT YOURSELF (faça você mesmo). Se Sid Vicious não sabia tocar baixo quando subiu ao palco pela primeira vez com os Sex Pistols, não há necessidade de que o TOSCO saiba programar em HTML para construir seu site (2010, p. 47).

As gambiarras saem do sentido comum delimitado, chamado por Ranciéri de *estética primeira* ou da máxima aristotélica que afirma que, apesar de o escravo, tal qual o amo, entender a linguagem, diferentemente deste, ele *não a possui* (LEROUX, 2011). Mas essa mesma estética chamou a atenção da elite cultural formada de artistas, pesquisadores, arquitetos etc. e que os chamou de design popular. Os carrinhos de café são um dos mais famosos objetos de design popular de Salvador, quase tão famosos quanto a baiana de acarajé. Esses carrinhos fazem parte do cotidiano dos moradores de Salvador e possuem uma estética própria, pintados manualmente, sendo cada carrinho um objeto único. Todos têm um aparelho sonoro que acompanha as mudanças tecnológicas. Primeiro, era o toca-fitas, depois, passou

para o aparelho de CD, hoje, muitos têm aparelho de DVD. Em 2007, aconteceu o 13º. Concurso de Carros e Guias de Cafezinho, organizado pela Associação Viva Salvador, com apoio da Fundação Gregório de Matos, com a participação de 53 concorrentes. Aparelhos de TV e DVD, som estéreo com controle remoto, duas baterias e adesivos do Homem Aranha cobrindo toda a carroceria foi o carrinho vencedor o qual recebeu como prêmio seu material de trabalho: garrafa térmica, café, leite, copos descartáveis etc.

Com o aumento da pirataria, surgiram os carrinhos que vendem CD e DVD piratas, nos mesmos moldes dos carrinhos de café e Salvador, que já era uma cidade musical, passou a ser palco de batalha de som entre os ambulantes em alguns lugares de Salvador. De cada lado da rua, a disputa pelo melhor som é o “marketing” desses trabalhadores informais.



**Figura 3 – Carrinhos de Café**

Em 2002, a CIPÓ (Comunicação Interativa), uma ONG de comunicação, realizou um projeto sobre o Design Popular de Salvador, com uma pesquisa sobre a origem dos objetos e produção de vídeos e fotos com os objetos e seus criadores. Todo o material foi posto em uma Coletânea para ser distribuída, gratuitamente, nas escolas públicas, bibliotecas etc. Ao final, foi realizada uma exposição com os objetos comprados durante a realização do projeto, a

exposição ficou exposta em um museu de Salvador, foi para o Museu da Cultura Popular, em São Paulo, e foi convidada para ser exposta em uma galeria de Barcelona, na Espanha.

Segundo Rosas (2006, p. 39), alguns elementos para entender a gambiarra como arte ou intervenção na esfera social são: a precariedade dos meios; a improvisação; a inventividade; o diálogo com a realidade circundante local, com a comunidade; a possibilidade de sustentabilidade; o flerte com a ilegalidade e a recombinação tecnológica pelo reuso ou novo uso de uma dada tecnologia. Seguindo esse raciocínio, um artista que possui todas essas características vem do lixo, onde sobrevive como catador ou, sendo mais justo, como reciclador pelas ruas de Salvador e, que com sua criatividade e talento, cria obras de arte com objetos recolhidos nos lixos da cidade. Maverick é o nome dele, que foi montando suas obras de arte aos poucos, em um processo permanente, e que nunca acaba, pois a cada dia ele coloca mais objetos, todos com suas histórias e com os porquês de estarem ali. Descoberto por artistas e curadores de arte contemporânea, já participou de exposições em todo o Brasil e, hoje, uma de suas obras de arte, uma câmera de filmagem com suas intervenções com objetos tirados do lixo, fará parte da exposição de design popular, com curadoria de Adélia Borges, em São Paulo. Como um homem que vive do lixo, Maverick, em um vídeo feito para a exposição, afirma “o lixo é minha vida, é minha arte”, com um orgulho de seu trabalho e sabedoria de vida, que vai de encontro à afirmação de Rosas, segundo a qual afirma que,

A gambiarra é indubitavelmente vernacular, por sua natureza e origem. Nasce nos meandros da espontaneidade, do imprevisto diário para a sobrevivência.....dando um adicional criativo em meio ao caos e à pobreza diária (ROSAS, 2006, p. 41).



**Figura 4 - Maverick**

Voltando para as reflexões e análises dos estudiosos que aproximam a gambiarra ao conceito de bricolagem formulado por Claude Lévi-Strauss em seu livro *O pensamento selvagem*. Para o autor, o sentido de *Bricoleur* é trabalhar com as mãos, realizando uma variedade de tarefas, mas diferente do engenheiro, ele não subordina cada uma delas à disponibilidade de matéria-prima e aos instrumentos concebidos e procurados para o propósito do projeto (LÉVI-STRAUSS, 1966, p. 38).

Ao comparar esse conceito do Bricoleur com a predisposição do povo brasileiro para a improvisação, Bouffleur diz que,

No Brasil, costuma-se muitas vezes usar a expressão “jeitinho brasileiro”, derivada da idéia de “dar um jeito”, para explicar esse tipo de situação, fazendo jus a um comportamento típico que o povo brasileiro adora frente as vicissitudes ou adversidades do cotidiano (BRICOLEUR, 2006, p. 38).

O texto *Bricolabs e Bricolagem*, do des).(centro @ CINEstesia (<http://wiki.descentro.org/FrentesTrabalho>), a bricolagem no momento pós-moderno para Jacques Derrida é associado a um comprometimento com a cultura, tanto no contexto da arte como no dos sistemas de informação citados por Claudio U. Ciborra (2010, p. 77).

Alguns artistas consagrados internacionalmente já desenvolveram trabalhos relacionados às gambiarras, participando de grandes exposições nacionais e internacionais, entre eles: Manuel Nassar, com sua exposição “A Poesia da Gambiarra”; Cao Guimaraes, com a exposição “Serie Gambiarra”. Além disso, em Colchester, na Inglaterra, foi montada uma exposição com o tema chamado “Gambiarra - The New Art from Brazil”. Um dos artistas mais premiados que trabalha com a “estética da gambiarra”, é o baiano Marepe, que participou da 50ª Bienal de Veneza, com uma peça da série dos “Embutidos”. O “Embutido-Recôncavo” (2003) é um cubo de madeira, com quatro metros, articulado em quatro partes por dobradiças e suspenso do chão por rodinhas. Uma casa multifuncional, com mobiliário retrátil da mesma madeira.

A predisposição de ser um objeto em progresso e sua origem espontânea e improvisada fez com que a gambiarra se juntasse perfeitamente às novas mídias e fizesse parte de obras de artistas contemporâneos, que fazem reinterpretações sutis e sofisticadas da gambiarra tecnológica popular (ROSAS, 2006, p. 41). Entre eles, tem o coletivo brasileiro BijaRi, que tem um projeto sobre “tecnologias resistentes”. Essa versatilidade, também, é

vista em objetos sonoros, sendo um dos grandes criadores, o professor compositor suíço brasileiro Walter Smetak, que criou mais de 150 instrumentos sonoros com tubos de PVCs, cabaças, isopor e outros materiais inusitados. Alguns desses instrumentos são considerados esculturas, as quais ele chamava de “plásticas sonoras”. Outro criador de gambiarras eletrônicas é Paulo Nenflidio, inventor de um berimbau com mouse e bobina de campainha e da *Bicicleta Maracatu*, que chama atenção por onde passa, pois a cada pedalada, um agogô toca em ritmo de maracatu.

Com o aumento do uso de eletrônico, surgiu um novo tipo de lixo, o lixo eletrônico e com ele seu contraponto, a metarreciclagem, que tem o mesmo princípio de reuso das gambiarras e, que, como se viu, já faz parte das gambiarras eletrônicas. Artistas, coletivos culturais, ativistas ambientais, projetos sociais já estão praticando, divulgando e lutando para o uso da metarreciclagem em grande escala. Cada vez mais se vê na arte contemporânea obras usando materiais recicláveis com dispositivos eletrônicos, muitas delas feitas com programas de software livres e que são, geralmente, instalações interativas. Para Rosas:

Essa intensa convergência tecnológica, por sua vez, tem coincidido com um verdadeiro *boom* na área de novas mídias e arte e tecnologia, da prática da invenção (ou reinvenção) usando instrumentos e aparelhos pré-existentes, gerando uma infinidade de geringonças, *gizmos* e engenhocas os mais estranhos e com os fins mais variados — de formas diferentes de comunicabilidade a novas estratégias de ativismo, de maneiras impensadas de lidar com o espaço urbano a tentativas inovadoras de se adaptar a uma provável ubiquidade das máquinas computacionais (ROSAS, 2006, p. 51).

O artista belga que residiu no Brasil, Etienne Delacroix, desenvolveu um projeto na Universidad de *la Republica*, em Montevideo, com estudantes de engenharia, computação, artes, comunicação, design, arquitetura e música, onde desmonta computadores sucateados, reaproveita os dispositivos que funcionam e usa na construção de novos computadores e em grandes instalações de arte. Etienne se utiliza do ensino de software para ensinar a abstração da tecnologia e do mundo em que vivemos. Para ele, "Programando página Web, indo de uma linguagem para outra, do HTML ou JavaScript, assim você agiliza um grupo de pessoas de passar de um entendimento a outro, de uma imaginação do mundo a outra" (ETIENE, 2008, p. 159).

No âmbito menor e mais local, a artista e professora gaúcha e residente em Salvador, Mari Fiorelli, ganhou o edital Prêmio Interações Estéticas, da Funarte, com o projeto Design

Popular - Arte? Gambiarras Eletrônicas, que buscava investigar as novas possibilidades que os diferentes aparatos eletrônico-digitais oferecem na criação/reutilização de peças no design popular. No edital, artistas criavam um projeto para ser desenvolvido em um Ponto de Cultura, neste caso, o Ponto de Cultura Kabum! Novos Produtores, da CIPÓ e com sede na Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia de Salvador. O projeto aconteceu em 2011, com a realização de duas oficinas de metarreciclagem/gambiologia, nas quais computadores eram desmontados. Na primeira, foram criadas duas peças sonoras com os dispositivos, ainda, operantes, um teclado de chão e um tamborim. Na segunda, foram criadas bijouterias, chaveiros etc. com as peças restantes dos computadores. A experiência foi interessante para os jovens que participavam da Escola Oi Kabum! Salvador, pois eles estavam em uma escola de arte e tecnologia, aprendendo a mexer, cada um em sua linguagem (vídeo, fotografia, design e computação gráfica), em programas de computador, sendo esse equipamento tão familiar, mas que não tinham completo conhecimento da chamada “caixa preta”. A partir do momento em que eles desmontaram computadores antigos, separaram o que funcionava e criaram um novo objeto, puderam se apropriar melhor não só dos programas, mas também dos equipamentos. Também, pôde-se, através das oficinas, perceberem a questão política envolvida nesse processo.



**Figura 5 - Design Popular - Arte? Gambiarras Eletrônicas**

A metarreciclagem é fundamental para a criação das gambiarras eletrônicas, pois trabalha com baixa tecnologia, arte e multimídia e procura empregar as parafernâlias eletrônicas em projetos socialmente engajados (VELOSO, WELLS, 2010:73). Para Lemos,

As práticas abertas e colaborativas das gambiarras “hightech” da cibercultura não são práticas que se voltam para um idílico passado remoto. Antes, elas associam altas tecnologias e práticas ancestrais voltadas para o presente, para o questionamento da hiper especialização da propriedade e do direito de autor (LEMOS, 2010, p. 22).

Por tudo isso, sem dúvida, a gambiarra é uma prática política, não só como ativismo, mas porque a própria prática implica uma afirmação política (ROSAS, 2006:47). O texto *Gambiarra: criatividade tática*, para a revista eletrônica *Gambilogia* vai contra o modelo, em declínio, ideal de sociedade hiperespecializada, com conhecimento compartimentado, guardado em gavetinhas e vendido em embalagens brilhantes. Pelo contrário, no mundo tumultuado e dinâmico de hoje, a flexibilidade é uma qualidade importante de um profissional ou de qualquer pessoa. A gambiarra não é atraso ou inadequação, mas sim um aviso e um apelo ao mundo (hdhd + efeefe, 2010, p. 13).

Dentro desse cenário, surgiu a Gambilogia, que segundo a revista *Gambilogia*, tem a seguinte definição,

A gambilogia é uma proto-ciência que começa a ser importante nesse momento de transformação. Diferente das outras ciências, a gambilogia acontece como uma TAZ, uma impermanência que surge na necessidade e desaparece na conclusão (HDHD, 2010, p. 11).

O conceito de ciência vem dos significados de múltiplos estudos, da invenção cotidiana, ciência ajambrada, a biologia de seres híbridos *cyberpunks*, seres feitos do *remix* entre máquina e gente (EFEFE, 2010). Seguindo este raciocínio,

A base é tratar como essência, como potência cultural, o que geralmente é desvalorizado pelas elites submissas ao mundo "desenvolvido". Assim como não queremos vencer o complexo de viralatas, mas incorporá-lo, nós não queremos superar a gambiarra. Queremos mostrá-la ao mundo como alternativa tática de sobrevivência, de sustentabilidade na selva pós-capitalista e de disseminação da criatividade. Quem vem junto? (EFEFE, 2010, p. 8).

Ao falar sobre a gambilogia, André Lemos (2010, p. 27), chama a atenção para a importância da duração, do imperfeito desse trabalho manual, se aproximando mais do humano. Para o autor,



A prática da gambiologia se situa menos na engenharia (científica, industrial, especialista, homogênea, padronizada, incapaz de dialogar com a natureza a não ser submetendo a suas funções e operações), e mais na duração, na lentidão, no imperfeito e aberto trabalho de artífices e artesãos (LEMOS, 2010, p. 27).

O afazer de quem cria, constrói uma gambiarra é similar ao de um artesão (FILHO, 2011:07). Pode-se comparar, também, com a prática do artífice, valorizando cada objeto, através de um trabalho coletivo na busca pela perfeição em algo que nunca será perfeito (LEMOS, 2010:21).

A construção coletiva é uma característica importante do fazer das gambiarras, pois reflete um processo artístico mais humano, mais devagar, mais compartilhado. Com isso, o uso das tecnologias pode ser repensado e a melhor maneira de uso dos equipamentos, desconstruindo o que o “mercado” dita. Os coletivos artísticos oriundos da periferia estão à frente de iniciativas colaborativas, talvez, por pensarem, também, no valor social das obras. Segundo Martín-Barbero (1987),

O valor popular não reside em sua autenticidade ou em sua beleza, mas sim em sua representatividade sociocultural, em sua capacidade de materializar e expressar o modo de se viver e pensar das classes subalternas, as formas como sobrevivem e as estratégias através das quais filtram, reorganizam o que vem da cultura hegemônica, e o integram e fundem com o que vem de sua própria memória histórica. (MARTÍN-BARBERO, 1987:105)

As gambiarras fazem parte da cultura brasileira, sem distinção de popular ou erudito, sai de um passado restritivo, ganha um presente de descobertas e afirmações e vai para um futuro de expansão, pois traz no seu conceito qualidades inerentes à construção de um mundo melhor, sustentabilidade, beleza e compartilhamento de saberes. Os defensores da Gambiologia, a proto-ciência, nos dizem que,

A partir do momento em que essa invenção cotidiana de significado se dissemina, também e disseminado o tipo mais essencial de criatividade, aquele que pode ajudar as pessoas a resolverem problemas sem por a mão no bolso. Não se trata de mero elogio da precariedade, mas de construção de uma habilidade cada vez mais útil em época de colapso ambiental, de crise econômica, de mesmice cultural. Para isso, precisamos não só tratar a gambiarra como solução prática, mas também como elemento estáico. Quando as pessoas perdem a vergonha da gambiarra, estamos começando a virar o jogo (EFEEFE, 2010, p. 14).

### 2.3. Contestação da sociedade contemporânea: Mídias táticas e Ciberativismo

A popularização das mídias digitais trouxe uma nova configuração nas relações da sociedade contemporânea. Isso é um fato que não pode ser refutado pelos intelectuais que estudam e refletem sobre o impacto dessas mídias nas relações de poder, na descentralização das informações, na reconfiguração das fronteiras e em outras questões da contemporaneidade, sendo alguns ufanistas, outros pessimistas. No meio desse debate, estão os que receberam as novidades, se apropriaram do conhecimento, colocaram em prática esses conhecimentos, em prol de seus ideais e começaram a fazer a diferença no espaço virtual. São os ativistas, os quais lutam por alguma causa social, política ou cultural no mundo “real” e passaram a desenvolver ações, também, no virtual. Alguns deles, também, são artistas que trabalham em suas obras as mesmas temáticas. Não só pessoas usam as novas mídias em suas ações, mas também ONGs, movimentos sociais, coletivos artísticos etc. Uma característica em comum é que todos trabalham em rede e usam a internet como meio de propagação. Atualmente, algumas ações de contracultura já estão consolidadas no ciberespaço, com ações definidas e resultados concretos. Dentro desse escopo, aparecem o ciberativismo e a mídia tática, que, na sua maioria, lutam por causas transnacionais como educação, saúde, direitos humanos, questões de gênero, defesa de minorias étnicas e preservação do meio ambiente. O conceito de transnacionalismo vem sendo adotado por alguns antropólogos e sociólogos, ao invés da globalização, por ele privilegiar o universo político e ideológico e “suas relações com instituições de poder, e reformulação de identidades tanto quanto de subjetividades e das relações das esperas pública e privada” (RIBEIRO, 2000, p. 467). Para Ribeiro,

De fato, o transnacionalismo tipicamente manifesta-se através de uma articulação diferente do espaço real e da criação de um novo domínio de contestação política e ambiência cultural que não são equivalentes ao espaço que normalmente experimentamos: os assim chamados ciberespaço e cibercultura (RIBEIRO, 2000, p. 468).

Pode-se considerar a política cibercultural em níveis: a atividade política internamente da própria internet e a relação entre redes de computadores e ativismo político no mundo, que se imbricam dada à nova configuração e à interdependência de meios eletrônicos e magnéticos. A política cultural da rede tem influência dos quatro mitos de origem: a militar, a de engenheiros eletrônicos, científica e acadêmica e os herdeiros da contracultura. Ao olhar

atentamente o ambiente do ciberespaço e as informações que circulam, percebe-se a influência desses mitos e com eles, os diferentes discursos trazendo questões como liberdade de expressão x censura, grandes interesses capitalistas e corporativos x necessidades comunitárias, privacidade etc. A internet é um meio fruído e fragmentado, com possibilidades democráticas de utilização, mas que vem sofrendo uma ameaça constante de loteamento por grupos capitalistas, com o intuito de acumulação de capital e controle político. Na contramão, estão os ciberativistas, que encontram brechas no ciberespaço para fazer ações de contestação política, social e cultural. Esses grupos de ciberativistas estão espalhados pela internet, desenvolvendo várias ações de contracultura, sendo o desafio reunir todas essas ações com definição de agendas claras, pois a maioria dos militantes no “espaço físico” desconhece as discussões políticas e as lutas que ocorrem no ciberespaço (RIBEIRO, 2000, p. 478).

As instituições do terceiro setor estão usando as novas mídias para ampliar seu espaço de ação na divulgação de seus projetos, na criação de novas parceiras, buscando o fortalecimento das suas causas. Essas redes são um novo sujeito político que cria novas formas de ações (RIBEIRO, 2000:480). Para Castells (2001 *apud* Rigitano, 2003, p. 2), as lutas contemporâneas apresentam movimentos sociais com uma estrutura cada vez mais horizontal e em rede.

As redes formadas pelas ONGs aumentaram as capacidades dos ativistas políticos, pois as ações virtuais são mais rápidas, com alcance global, menor custo e disponibilidade de dados que multiplicam as capacidades dos indivíduos de denunciar, articular e promover campanhas (RIBEIRO, 2000).

Em 2003, foi criada a "Rede Sou de Atitude" ([www.soudeatitude.org.br](http://www.soudeatitude.org.br)), formada por jovens e adolescentes de várias regiões do país, com o intuito de monitorar políticas públicas para garantia de seus direitos. A rede foi um convite da "Rede de Monitoramento Amiga da Criança e do Adolescente". O diferencial da rede era humanizar o que é só número, pois os participantes monitoravam a realidade que viviam, suas escolas, suas comunidades, vendo o posto de saúde, a segurança, áreas de lazer etc. Além do site, tinha um *e-group* no qual ocorriam encontros para definir ações, trocar experiência e buscar informações. Como toda a mobilização foi feita virtualmente, foram realizados dois encontros presenciais da Rede, um em Brasília e outro Salvador, para integração dos jovens, definição de metas e prioridades no monitoramento e troca de experiências. Com a sede na CIPÓ, a rede, em 2010, estava presente em 15 estados brasileiros (Bahia, Sergipe, Ceará, Distrito Federal, Pernambuco, Rio

de Janeiro, Rio Grande do Norte, Paraíba, Amazonas, Maranhão, Mato Grosso do Sul, Pará e Piauí). No portal, os jovens produziam matérias jornalistas, coberturas fotográficas, vídeos etc., com as temáticas do monitoramento, entre as ações políticas (artigos), estão: Núcleo Iguatu que participa do planejamento Plurianual da região (Ceará), Núcleo Ceilândia que dialoga com Senador Cristovam Buarque (DF), Sociedade civil que influencia a criação de PPJ's na Bahia (Bahia) e Juventude pelo meio rural (Mato Grosso do Sul).

Os ciberativistas usam a internet para “difundir informações e reivindicações sem mediação, com o objetivo de buscar apoio e mobilização para uma causa; criar espaços de discussão e troca de informação; organizar e mobilizar indivíduos para ações e protestos on-line e off-line.” (RIGITANO, 2003:3).

Segundo Sandor Vegh (2003 *apud* Rigitano, 2003, p. 3), existem duas categorias de ativismo online: a internet pode funcionar como uma fonte alternativa de informação, usada por organizações que trabalham com minorias e desejam ampliar o público para suas causas; organização e mobilização, a partir da Internet, para uma determinada ação. Essa segunda categoria é comum para quem tem e-mail, pois os convites são feitos através de mensagens para ações online ou offline. A última é formada pelas iniciativas de ação/reação; mais conhecidas por hacktivismo. Exemplos famosos de ação dos hackers são a feitos em favor do movimento Zapatista, no México, movimento revolucionário da região montanhosa de Chiapas no México e que combate a exploração de seu povo e os movimentos antiglobalização nas reuniões da OMC (Organização Mundial do Comércio). Para a ação no México, o grupo Electronic Disturbance Theatre (EDT) conseguiu parar um provável ataque do exercito mexicano contra os zapatistas, coordenando uma ação de protesto online para o site do Governo do México, deixando os servidores de mensagens lentos ou fora do ar. A utilização da Internet pelos grupos que constituem o movimento “antiglobalização” é bastante rica, pois,

A rede é utilizada de diversas formas - como para divulgar informações, organizar e mobilizar indivíduos para eventos on-line e off-line, bem como desenvolver iniciativas de “hacktivismo”. Como já foi abordado em outro trecho do texto, a partir dos protestos de Seattle, os ativistas puderam contar com o Indymedia, oferecendo uma versão dos protestos diferente da oferecida pelas mídias de massa; a versão sob a ótica dos próprios participantes das manifestações (RIGITANO, 2003, p. 5).

No Brasil, a ramificação do Indymedia é o Centro de Mídia Independente ([www.midiaindependente.org](http://www.midiaindependente.org)), surgido em 2001, e com coletivos em São Paulo, Belo Horizonte, Brasília, Caxias do Sul, Fortaleza, Goiânia, Porto Alegre, Rio de Janeiro e Salvador. Além disso, há coletivos em formação em Campinas, Cuiabá, Curitiba, Recife, Rio Grande, São José dos Campos, Vitória e no ABC paulista (RIGITANO, 2003, p. 6).

Uma das ações do CMI de Salvador foi a cobertura das manifestações estudantis pela redução da passagem dos ônibus, que divulgou as informações e notícias, segundo a ótica dos manifestantes e dos ativistas do coletivo local. Em janeiro de 2012, foi criado o Movimento Desocupa (<http://movimentodesocupa.wordpress.com/>), que fez toda sua mobilização através das redes sociais e trazem em seu manifesto as bases do ciberativismo:

O Movimento DESOCUPA nasceu em janeiro de 2012, a partir da crescente insatisfação do povo de Salvador com os desmandos e desvarios da administração municipal, sobretudo no que diz respeito à venda da cidade aos interesses privados. O DESOCUPA não possui vinculação partidária nem apoios financeiros de nenhuma espécie. Sua força emerge diretamente da ação direta dos cidadãos soteropolitanos que se cansaram de sentir vergonha da cidade que amam. Já que o Movimento surgiu justamente por conta da falência da grande fraude que é a democracia representativa em nosso país, não quisemos reproduzir no DESOCUPA a mesma lógica obtusa de relações de poder inerentes a este sistema. Por isso, no Movimento DESOCUPA não há líderes, nem representantes, apenas participantes (MOVIMENTO DESECUPA)

Entre as ações do movimento estão: a luta contra a privatização do espaço público, com uma manifestação pública contra o uso de uma praça do bairro de Ondina pelo camarote Salvador, durante o Carnaval; a manifestação contra a LOUS (Lei de Ocupação, uso e Ordenamento do Solo), proposta pelo prefeito João Henrique Barradas Carneiro.

Outra forma de ciberativismo atual é a petição online, que os usuários de e-mail recebem sempre com a solicitação de assinatura em alguma campanha por alguma causa sociopolítica. Como uma forma de atuação política diante de assuntos importantes, ligados a causas relacionadas a minorias, injustiças, cidadania etc., as petições proporcionam Aos cidadãos mais um caminho de manifestação, tornando-os “os verdadeiros protagonistas da história (HARDT e NEGRI, 2004:99). Existe um site chamado [www.petitiononline.com](http://www.petitiononline.com), para o qual, qualquer cidadão pode enviar um pedido de petição. Algumas petições do site tomaram fôlego e conseguiram uma grande mobilização, entre elas estão:

- Projeto de Lei do Senador Eduardo Azeredo “sobre os crimes cometidos na área da informática, suas penalidades e dá outras providências” – Antes da aprovação final, os professores André Lemos, da Facom (UFBA), e Sergio Amadeu da Silveira, da Faculdade Cásper Libero/SP, escreveram uma carta sobre as ameaças que a Lei incidia sobre o futuro da internet. A carta foi o detonador da elaboração de uma petição online, que alcançou, em menos de uma semana, 27 mil assinaturas e, ao final, foram recebidas 111.000 assinaturas.
- O Avaaz.org (<http://www.avaaz.org>), site com uma atuação significativa que conseguiu criar uma rede de mobilização sólida e confiável em todo o mundo, com resultados expressivos. A rede foi fundada pelo Res Publica (<http://therespublica.org>) e pelo MoveOn.org (<http://www.moveon.org>), sendo a equipe composta por coordenadores sediados em vários países e responsáveis por identificar e desenvolver campanhas de mobilização entre os membros (SCHIEK, 2009).

Segundo dados do site em junho/13, o Avaaz opera com 15 línguas, em 194 países, com cerca de 23 milhões de membros em todo mundo e já fez 135 mil ações desde 2007. Mas, essas petições online são legais perante as leis? Segundo Monica Schiek:

As petições online passam a ter valor legal para a obrigatoriedade de votação e modificação da legislação, apenas quando as assinaturas forem certificadas eletronicamente e representarem um número superior a 1% do eleitorado (um milhão de assinaturas) e distribuídos por pelo menos cinco Estados brasileiros. Entretanto, a Lei não retira o poder de visibilidade e mobilização popular dos abaixo assinados (SCHIEK, 2009, p; 12).

Em maio de 2012, foi feito um abaixo assinado contra a lei florestal a qual dava a madeireiros e fazendeiros liberdade para ocupar grandes áreas da Amazônia. Mais de dois milhões de membros assinaram, fazendo com que a presidente Dilma vetasse algumas partes mais polêmicas da lei. Outra ação vitoriosa foi sobre a aprovação da Lei Ficha Limpa, que em junho/2010, teve mais de dois milhões de assinatura

Os exemplos acima permitem à população dar opinião e participar de decisões, ampliando o sentido da “Caixa de Ressonância”, que segundo Habermas,

Na mediação entre os impulsos comunicativos do mundo da vida e os domínios sistêmicos e institucionais, ganha relevo a noção de esfera pública política, “caixa de ressonância” na qual os problemas são percebidos, tematizados e dramatizados. Os movimentos de protesto, alimentados pelas

reservas de racionalidade comunicativa, disputam visibilidade nessa esfera, tentando fazer com que suas reivindicações sejam identificadas como problemas e debatidas por públicos mais amplos do que os imediatamente envolvidos em suas questões. (HABERMAS, Teoría de la acción comunicativa, p. 56).

Outra forma de ativismo no ciberespaço é a mídia tática, movimento pautado no experimentalismo, pela flexibilidade, pela ironia, pelo amadorismo e pela subversão dos símbolos difundidos através dos meios de comunicação (CAETANO, 2005). O termo tático vem da obra do pensador francês Michel de Certeau, *A Invenção do Cotidiano*, que analisa o comportamento do consumidor diante dos produtos culturais. Para o autor, o consumidor não se rende ao discurso dominante, subvertendo mediante a criação e a apropriação de significados no seu cotidiano. Em contraponto à tática, vem a estratégia, pois a primeira busca burlar o discurso dominante com artimanhas, sem confronto direto, tirando partido de forças que lhe são estranhas (CAETANO, 2005). Já estratégia perpetua o poder, seja econômico, político ou cultural. Para Caetano, essa distinção entre tática e estratégia foi a principal inspiração para o manifesto “The ABC of Tactical Media”, de Garcia e Lovink, no qual:

Os teóricos holandeses atualizam a idéia de tática para o ambiente dos novos media, tornando-a mais radical. A tática passa a ser domínio da produção ativa, em lugar da produção silenciosa exercida através da leitura de signos abordada por Certeau. (Caetano, 2005)

Os mídia táticos surgiam na primeira metade da década de 90, na Europa, usando as câmeras de vídeo, CD-ROM e, posteriormente, a internet, desempenhando papel de artista, ativista, teórico e técnico (CAETANO, 2005). Com a popularização da internet e o barateamento das mídias digitais, esse movimento se espalhou para o resto do mundo. O termo mídia tática surgiu no primeiro ciclo de conferências Next Five Minutes (N5M), em 1995, mas foi consolidado e difundido na segunda N5M, em 1996, e traz a seguinte definição para o termo:

O termo “media táticos” refere-se a uma utilização e teorização crítica de práticas mediáticas que empregam todas as formas de velhos e novos media, simultaneamente lúcidas e sofisticadas para atingir uma variedade de fins não comerciais específicos e promover todos os tipos de questões políticas potencialmente subversivas. (CAETANO, 2005, p.2).

Câmeras de vídeo digitais de baixo custo, rádios transmissores de baixa potência, redes comunitárias sem fio e ocupações virtuais de sites são ações de mídia tática usadas por ativistas, hackers, participantes de movimentos antiglobalização, artistas. (CAETANO, 2005). Em 2002, o grupo norte-americano Critical Art Ensemble (CAE) afirma que a “prática de mídia táticos está sujeito a mudar, dependendo de a quem é perguntado quais são essas características”. Mesmo assim, eles apresentam quatro princípios básicos: Os mídia táticos são uma forma de intervencionismo digital (copia, recombinação, representação etc.), Os participantes de mídia táticas empregam qualquer *medium* necessário para responder às necessidades de uma situação, A prática amadora é especialmente valorizada, dado que os amadores podem ver para além dos paradigmas dominantes e Os mídia táticos são efêmeros, deixam poucos traços materiais.

No Brasil, com certeza, existe uma grande quantidade de mídia táticos que não se percebem como tal, muitas vezes, por não terem conhecimento do termo, mas que não diminui a importância de suas ações. Nas periferias existem muitos coletivos artísticos desenvolvendo ações táticas locais, com os recursos disponíveis, sejam online ou offline, mas com muita criatividade e garra. Segundo Ricardo Rosas, membro do Mídia Tática Brasil e editor do Rizoma.net:

O atual beco sem saída do neoliberalismo parece haver despertado a consciência de vários grupos no Brasil, que passaram a criar fora das instituições estabelecidas com performances, intervenções urbanas, festas, tortadas, filmagens in loco de protestos e manifestações, ocupações, trabalhos com movimentos sociais, culture jamming e ativismo de mídia. À diferença dos coletivos high tech europeus e americanos, os coletivos brasileiros atuam nos interstícios das práticas tradicionais da cultura instituída, em ações até agora de um viés mais low tech (ROSAS, online).

No site [www.midiatatica.org](http://www.midiatatica.org), pode-se ver projetos atuais e concluídos, divididos nas seguintes categorias:

[...] aqueles voltados exclusivamente para a tecnologia, como o Gnudenberg e o Slack – direcionados para a criação de softwares e manutenção para a rede de usuários do Linux; aqueles que pretendem articular o uso da mídia a questões sociais, como o g2g e o MimoSa – o primeiro um grupo de estudos mantido por meio da internet sobre questões de gênero e o segundo um projeto artístico que envolve a criação de oficinas de mídia, mobilização e arte digital e a montagem de estúdios de produção temporários para aprendizado e convivência, que buscam a criação de uma mídia móvel, a



MimoSa, criada nos moldes das oficinas de Metareciclagem; e, por fim, os encontros e a manutenção de espaços físicos para a prática e pesquisa de mídia táctica, como o Mídia Táctica Brasil, o FindeTático e o IP://, localizado na Lapa, no Rio de Janeiro (MAZETTI, 2007, p. 5).

Outros exemplos são o CORO (Coletivo em Rede e Ocupação), site com uma rede de coletivos de artistas e intervenções urbanas; o portal radiolivres.org, criado por grupos de rádios livres para troca de informações e experiência e montar um provedor de serviços para hospedar sites, com maior suporte para transmissões ao vivo pela internet e possuir lista de discussão, email, local para armazenamento de arquivos, fórum etc. Os Pontos de Cultura, também, ampliaram o raio de ação com projetos como os de metarreciclagem e dos autolabs.

As ações dos Hackers ou o hackerativismo são um dos mais polêmicos movimentos do ciberespaço, pois suas ações são confundidas com os crackers. Mas essa confusão está desaparecendo com os estudos sobre a importância política e artística do hackerativismo em várias áreas, como a filosofia, sociologia, tecnologia etc. Segundo uma perspectiva filosófica, hackear e diferir, e abstrair alternativas, latências do virtual, para, então, lançá-las no atual (WARK, 2004, HORA, 2009). Para a sociologia, o hackeamento concerne às predeterminações e à subversão social da tecnologia (HORA, 2009). Projetos estéticos utilizam recursos de hackers para questionar as convenções da tecnologia digital (HORA, 2009:49). Na arte-hackeamento, a ação de vírus se transforma em uma obra artística e tecnológica. Um exemplo é o trabalho *biennale.py*, vírus lançado na abertura da Bienal de Veneza de 2001, pelos coletivos 0100101110101101.org e EpidemíC. Os hackers procuram brechas dentro do ciberespaço para criar projetos que critiquem a cultura dominante. Segundo Lemos (*apud* Hora, 2009), o hackeamento implica o desvio da lógica de produção e de consumo das novas tecnologias. Essa junção de práticas anticomerciais e anti-institucionais com a arte é chamada de hackativismo (SAMUEL, 2004; HORA, 2009), que tem um livre acesso da informação como um dos objetivos, sendo o faça você mesmo (*do it yourself*) e o remix ações que vão de encontro a essa prerrogativa. Ao focar na realidade brasileira, Daniel Hora afirma,

No contexto brasileiro, a proposta conceitual da digitofagia, de Rosas e Vasconcelos (2006, 2009), deve ser adotada como recurso de interpretação das implicações da reprogramabilidade tecnológica da arte de um país em desenvolvimento. Ao ressaltar o valor das práticas espontâneas, da pirataria, da gambiarra, do *sampling* e do remix, a concepção nos remete à

antropofagia modernista e nos impele a considerar a possibilidade de deslocamentos e traduções das práticas de hackeamento no Brasil, que somam os domínios das novas mídias ao conceitualismo da arte contemporânea (HORA, 2009, p. 7).

Como se vê, as mídias digitais trouxeram do mundo real as preocupações sociais e políticas para o mundo virtual. Aliás, essa semelhança vai além desse tópico, pois a cultura dominante das elites, seja ela política, social ou cultural, está nos dois espaços, tentando oprimir a maioria, com suas ideias capitalistas e neoliberais. Mas existe uma oposição formada por grupos buscando uma nova sociedade, baseada em liberdade, justiça, solidariedade etc. Formada por múltiplos tipos de pessoas, com profissões e realidades diferentes, mas com um mesmo objetivo de transformação, de transmutação. O que o ciberespaço trouxe foi a mudança de noção de tempo e espaço com relação à comunicação do mundo contemporâneo. A mudança do conceito de fronteiras como divisão de países. A consequência é a maior troca de informações, com o menor tempo, criando redes mundiais para, neste caso, uma maior transformação social, cultural e política.

### **3. Jovens de Comunidades Populares Formados em Arte e Tecnologia: Programa Oi Kabum!**

#### **3.1. Projetos sociais no Brasil**

Desde a década de 90, com o surgimento do terceiro setor, o Brasil teve um crescimento significativo de projetos sociais voltados para diferentes públicos marginalizados cultural, social ou economicamente. São grupos que, historicamente, sempre foram desfavorecidos, vivendo além da margem da sociedade, sem voz dentro das instituições formais do Estado e que encontraram nos projetos sociais uma maneira de lutarem contra essa opressão. Essa situação vem desde o início da colonização portuguesa.

Para atender aos diferentes públicos, os projetos sociais desenvolveram metodologias específicas. Essas metodologias têm como pontos em comum a valorização da identidade, da comunidade e da cultura local, buscando resgatar a autoestima, desenvolver um olhar crítico e emponderar os indivíduos para lutarem pelos seus direitos de cidadãos. Com um olhar horizontal, a valorização de uma construção coletiva entre os saberes dos “educadores” e dos “educandos” é outra característica importante das metodologias. A tentativa é compartilhar o poder de decisão e, com isso, a participação e comprometimento de todos os envolvidos no projeto.

Independente da metodologia que os projetos trabalham, a importância da construção coletiva é inquestionável. As relações têm que ser horizontais e o saber dos dois lados ter o mesmo valor no resultado final. Esse diálogo horizontal é imprescindível para a construção de um sujeito crítico, articulado, emponderado e apto para lutar por uma transformação social. Os valores intrínsecos às diversas metodologias aplicadas são respeito às diferenças, solidariedade, justiça, equidade etc. Ao analisar essas metodologias, se percebe o uso de um conceito que vem tomando conta da política educacional de alguns países latino-americanos, a educação intercultural. O artigo Políticas e Práticas de Educação Intercultural traz uma experiência da Província de Buenos Aires onde,

Essa experiência – de que fizemos parte – colocou-nos diante de um desafio: a construção de uma política educativa intercultural que favorecesse um intercâmbio com organizações, movimentos e docentes, entre outros agentes, para a concretização do direito à educação, levando em conta as

identificações étnico-nacionais, de gênero e identidade sexual e geração dos sujeitos, em todos os espaços formativos da região, dentro de uma rede social marcada pela desigualdade sócio-econômica. Esse processo trouxe, além de orientações curriculares, a realização de uma proposta de formação e capacitação para todos os docentes e a construção de mecanismos de participação e consulta de diferentes coletivos sociais (MARTÍNEZ; DIEZ; THISTED; VILLA, 2009, p. 45).

Ao longo do tempo, esses projetos começaram a gerar uma quantidade de conhecimento de culturas até então invisíveis para a sociedade. Essa diversidade de saberes, mesmo que devagar, ajudou o povo brasileiro a se conhecer melhor, sendo um dos caminhos da luta contra o preconceito. Com a conscientização de seus direitos e o sentimento de emponderamento, as chamadas minorias partiram para a luta, com ações como campanhas, protestos, passeatas etc. que, pela intensidade, não puderam passar despercebidos da grande mídia, e, conseqüentemente, da sociedade.

Nessa troca de saberes, é importante o intercâmbio de conhecimento entre os participantes do diálogo, trazendo suas experiências de vida para a construção de novos conhecimentos. Há nesse processo uma troca de culturas, na qual a diferença cultural vem muito mais em interpretações das experiências humanas, que diferença étnica, de raça, de gênero ou idade (MATO, 2009, p. 74).

A juventude é uma preocupação atual no Brasil e no mundo. Governos e terceiro setor estão realizando ações para melhorar os problemas vividos por essa parcela da população, principalmente, os oriundos das classes D e E. Existem vários projetos sociais voltados para jovens das classes sociais mais baixas, onde a falta de oportunidade vai desde educação, até a questão do lazer. Esses projetos usam como ferramenta de formação, principalmente, a arte e a tecnologia, linguagens mais atraentes para essa faixa da população. Desde os anos 90, a internet e o computador são parte do cotidiano dos jovens em todo mundo. No Brasil, não é diferente, os jovens contemporâneos cresceram com as novas tecnologias de comunicação e informação, que estão presentes em suas relações sociais, como na escola, na rua e no trabalho. Para Barbero (2002),

Son las redes audiovisuales las que efectúan, desde su propia lógica, una nueva diagramación de los espacios e intercambios urbanos<sup>8</sup>. 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. (BARBERO, 2002, p. 4).

Mas não são todos os jovens que têm acesso às mídias digitais com facilidade, sendo mais um fator de desigualdade social. Mesmo com a popularização do computador e da internet, muitos jovens, ainda, não têm um acesso direto a eles. Nas comunidades populares do país, se disseminaram as *Lan Houses*, as quais facilitaram esse acesso para os jovens de baixa renda. Mas o uso, geralmente, é para o entretenimento, sendo os jogos eletrônicos a principal atividade, seguido do uso das redes sociais como msn, orkut etc.

Só que as mídias digitais são fundamentais para a inserção no mundo do trabalho, como ferramenta de pesquisa educacional e como canal de socialização. Os jovens que não souberem usar já estão em desvantagem na sociedade contemporânea. Percebendo isso, o terceiro setor criou projetos de inserção digital em todo o país. No começo, era, especificamente, para aprender a usar o computador com os programas básicos de texto e planilhas. Mas com a experiência e o desenvolvimento de programas voltados para as artes visuais, os projetos começaram a aliar a tecnologia à arte em suas metodologias. Programas de vídeo, foto, design e animação tornaram-se ferramentas usadas para a formação social, cultural e política desses jovens, tendo como conteúdos transversais identidade, valorização da cultura local, direitos humanos, entre outros. A formação pretendida é mais ampla que a questão técnica, busca-se formar um sujeito conscientes de seus direitos como cidadão, e que se transformem em atores de mudanças políticas e sociais. Os participantes desses projetos são jovens que não têm voz, que não têm acesso a canais de comunicação para expressarem seus desejos, mostrar sua realidade, brigar pelos seus direitos. São jovens que cresceram em bairros marginalizados pela grande mídia, associados à violência e às drogas. São jovens que não têm acesso à educação de qualidade e aos espaços culturais. São jovens que vivem em bairros esquecidos pelo poder público, sem infraestrutura básica. Nesse contexto, eles perdem suas identidades e com ela a autoestima, desgostam do lugar onde vivem e começam a incorporar os preconceitos das classes dominantes. Para Regina Novaes (2006),

No imaginário social, "o jovem que mora em tal lugar de bandidos é um bandido em potencial: melhor não empregar". Ou se ele "mora ali, não vai poder sair para trabalhar quando houver um conflito entre grupos de traficantes ou entre traficantes e a polícia: melhor não empregar". Conscientes da existência da "discriminação por endereço" que opera - consciente ou inconscientemente - nas seleções para o trabalho, muitos jovens encontram estratégias para ocultar o lugar onde vivem e lançam mão de endereços dos patrões dos pais, de parentes, de bairros próximos ou caixas postais (NOVAES, 2006, p. 112).

O que esses projetos desejam é mudar o olhar dos jovens para suas comunidades, valorizando as características positivas e a cultura local. Os jovens ao participarem dos projetos, têm oportunidade de entenderem sua realidade, mas com um olhar crítico, tornando-os mais aptos para lutar por transformações sociais, conforme ressalta Novaes (2006),

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 (NOVAES, 2006, p. 113).

### **3.2. Escola Oi Kabum de Arte e Tecnologia de Salvador**

Em Salvador, existe, desde novembro de 2004, a Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia, um programa do Oi Futuro, em parceria com a ONG CIPÓ – Comunicação Interativa, e apoio da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia. O programa propõe a formação de 80 jovens, durante 18 meses, nas linguagens de vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica. O público-alvo é o jovem que estuda em escola pública, tem de 16 a 19 anos incompletos e mora na região Nordeste de Amaralina, Subúrbio Ferroviário de Salvador e Centro Antigo de Salvador. A atual sede fica no Pelourinho, instalada em um casarão antigo, com a seguinte infraestrutura: quatro salas de aula, uma ilha de edição, um banco de imagens, uma coordenação, uma galeria, uma sala multiuso, um estúdio de design sonoro e um laboratório de revelação. Neste espaço, são realizadas as mostras, oficinas, seminários etc.

O programa forma 80 jovens (20 do Nordeste de Amaralina, 40 do Subúrbio Ferroviário e 20 do Centro Antigo), 20 em cada linguagem, que comparecem à escola de segunda à sexta-feira, das 8h às 12h. Além das linguagens de vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica, eles, também, têm na grade curricular a Oficina da Palavra, Arte e Tecnologia e Desenvolvimento Pessoal e Social. Como conteúdos complementares estão Acesso a Bens Culturais, Preparação para o Mundo do Trabalho e Atuação Comunitária. Ao participar do programa, esses jovens recebem uma bolsa, vale-transporte e ticket-alimentação. A equipe é composta por 01 coordenador geral, 01 coordenador pedagógico, 01 educador de vídeo, 01 educador de fotografia, 01 educador de design gráfico, 01 educador de computação gráfica, 01 educador de oficina da palavra, 02 educadores de DPS (Desenvolvimento Pessoal e Social) e 04 jovens educadores.

As etapas do programa são: Preparação (seleção e capacitação dos novos membros da equipe/ realinhamento da proposta/ planejamento e seleção de jovens); Boas-vindas, acolhimento e integração (1ª semana), Formação Inicial Intensiva com foco na temática da Identidade - Rodízio nas linguagens e produção de uma pequena 1ª. Mostra, interna (só para a equipe), Introdução à Linguagem, Formação do Grupo e Identidade, Pesquisa e experimentação com foco na temática da Cultura e Identidade, com foco no contexto dos jovens (comunidades) - Módulo I - 2ª Mostra - interna (jovens, equipe, parceiros e convidados), Pesquisa e experimentação em Cultura e Comunidade – Módulo II – 3ª Mostra - comunidade (jovens, equipe, parceiros, convidados e comunidade), Desenvolvimento de Produtos de Arte, Cultura e Comunicação – Módulo III - Mostra Final, Vivência-estágio, projeto de vida, elaboração de portfólio e realização da Módulo IV e Finalização, Avaliações e Disseminação (fechamento e conclusão do processo).

Os equipamentos disponibilizados para o aprendizado dos jovens são de última geração, como câmeras HD, máquinas fotográficas profissionais, ilhas de edição e computadores Mac, equipamentos de luz e som, programas profissionais como final cut, illustrator, photoshop etc. Ao saberem manipular esses programas, os jovens estão aptos a trabalharem na área das linguagens escolhidas.

No período de inscrições, há uma divulgação nos bairros, através de cartazes distribuídos em escolas, associações de moradores, projetos sociais, qualquer lugar onde os jovens possam ser informados. Além disso, são usados os veículos de divulgação específicos desses lugares, como rádios comunitárias, carros de som, entre outros. Toda a equipe

participa nesse processo, apresentando o programa, presencialmente, a educadores e diretores das escolas, projetos etc. Cada vez mais, essa etapa é muito importante para o aumento do número de inscritos. Isso, devido ao crescimento de oportunidades para os adolescentes e jovens, através dos programas de governo, abertura de cursos técnicos, projetos sociais etc. Normalmente, as inscrições são feitas durante dois dias em cada bairro, onde os jovens levaram os documentos necessários (Carteira de Identidade ou Certidão de Nascimento, Comprovante de Matrícula ou de Conclusão do Ensino Médio, Comprovante de Residência e 01 Foto 3x4 recente) e preenchem a ficha de inscrição, que constam: dados gerais sobre o candidato, itens para verificação da expressão escrita (pequena redação), verificação da expressão através do desenho (ilustração do texto), verificação básica do nível de articulação e compreensão (interpretação de textos e de imagens), repertório e perfil cultural e envolvimento em ações comunitárias e culturais.

Na segunda etapa, a Ação Educativa de Seleção, participam 200 jovens e acontece em duas manhãs, com grupos de 40 jovens, que passam por atividades e dinâmicas com os seguintes critérios: Motivação, Capacidade de trabalhar em grupo, Iniciativa, Criatividade, Habilidades para expressão oral e escrita, Habilidades de interpretação, Habilidades e interesse nas linguagens específicas, Expressão artística, Repertório cultural e Envolvimento em ações comunitárias e culturais. As atividades realizadas nessa etapa são: Apresentação do programa e esclarecimento de dúvidas, Trabalhos em grupo para apresentar uma dramatização acerca de um tema específico ou de uma provocação, a partir da leitura de um conjunto de imagens, por exemplo, Leitura e Interpretação de imagens, através da expressão oral e escrita, Leitura e interpretação de vídeos (ficção, documentário, publicitário), através da expressão oral e escrita; Construção coletiva de objetos tridimensionais, a partir de elementos diversos; Criação de figuras, a partir de quebra-cabeças geométricos e Reflexões e discussões sobre temáticas pertinentes: adolescência, projeto de vida, escola, cultura, comunidade, sociedade.

Ao entrarem na escola, os 80 jovens passam por um rodízio nas linguagens, pois suas escolhas, muitas vezes, são feitas sem uma prática. Durante cinco semanas, um grupo de 20 jovens passa uma semana em cada linguagem, vivenciando aspectos básicos, criando as regras de convivência, conhecendo os conteúdos transversais e participam de palestras com profissionais que atuam nas áreas. Essa etapa é finalizada com uma mostra interna para os jovens e equipe. Ao final, os educadores fazem o ajuste final e definem os 20 jovens de cada linguagem.



Nesses quase 10 anos, foram desenvolvidas várias atividades, produzidos inúmeros produtos de comunicação e formadas centenas de jovens nas quatro linguagens. Por isso, projetos sociais como a Oi Kabum! podem ser considerados produtores de conhecimento, a partir do momento em que trabalham com a valorização de culturas populares ou “marginais”. Essa produção de conhecimento é intensa ao se avaliar a quantidade de produtos de comunicação que sai desses espaços educativos não-formais. São saberes reconhecidos como particulares e “não-universais”, quando comparados aos saberes científicos e, supostamente, universais. Para Mato (2009),

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).



**Figura 6– Atividade Escola Oi Kabum! Salvador**

Ao final da primeira turma, em 2006, percebeu-se que, mesmo com 18 meses, os jovens não estavam preparados para o Mundo do Trabalho, não só tecnicamente, como profissionalmente, precisando de experiências práticas com profissionais, clientes, equipe de trabalho, entre outras. Assim, surgiu o Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores.

### **3.3. Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores**

O Núcleo de Produção surgiu em julho de 2006, como o objetivo de buscar experiências profissionais para os jovens da Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia de

Salvador e outros projetos na área de audiovisual da CIPÓ – Comunicação Interativa. Desde o início, a atuação do núcleo era direcionada para três vieses: Projetos Temáticos, Projetos de Terceiros e Incubadora de Projetos Jovens. Por ser um projeto piloto, a metodologia foi construída com a prática, mas desde o surgimento alguns pontos já estavam definidos, como a remuneração dos jovens ser obrigatória em qualquer trabalho feito pelo núcleo, o profissional contratado para projetos específicos ter um perfil de educador, de condutor do processo, sendo os fazedores os jovens e a participação dos jovens em todas as etapas, prevalecendo o seu olhar, diferencial dos produtos de comunicação. Com o tempo, o núcleo contratou jovens para liderar projetos, pois muitos deles já atuam no mercado e estão na universidade. O objetivo principal é transformá-los em produtores, que usem essas ferramentas para criar produtos de comunicação que tragam um outro olhar para questões contemporâneas. No artigo “Imaginário, Linguagem audiovisual e identidade em vídeos de jovens”, Camila Leite e João Alegria trazem,

Identificamos atualmente, no Brasil e em vários países do mundo, que a presença de projetos de mídia-educação vêm possibilitando às crianças e aos adolescentes tornarem-se realizadores de audiovisuais. A tendência abrange iniciativas nas escolas públicas e privadas e no movimento social, através das organizações não-governamentais (LEITE; ALEGRIA, 2005, p. 1).

A disseminação dos trabalhos dos jovens é uma das atividades incumbidas ao núcleo, por ser uma etapa fundamental. Essa disseminação se dá de várias formas: veiculação na mídia, divulgação na imprensa, realização de mostras e exposições e envio a festivais e mostras de vídeo nacionais e internacionais.

Ao se consolidar como um núcleo de produção, Oi Kabum! Novos Produtores foi definindo, naturalmente, o perfil de seus clientes/parceiros. São, na sua maioria, instituições do terceiro setor e da área cultural, que estão mais propensas a apostar em novas propostas de produção. Durante esses seis anos, já foram atendidos cerca de 20 clientes, como: Unicef, Teatro Vila Velha, Fiac BA – Festival Internacional de Artes Cênicas da Bahia, Aliança Francesa, Promoart, Fundação Roberto Marinho, Neojibá, entre outros.

Outra proposta do núcleo é a articulação com a mídia, que tem o objetivo de difundir o trabalho dos jovens nos veículos de comunicação. A primeira parceria feita foi com a Rádio Educadora, que veiculou programas de rádio com duração de 5’ no Jornal Multicultura. Esses

programas eram financiados pelo núcleo de produção, com uma equipe pequena, 02 jovens e 01 profissional.

Desde 2007, o núcleo tem uma parceria com o Canal Futura na produção de matérias jornalísticas para o Jornal Futura. Neste caso, o orçamento de produção é custeado pelo Canal Futura. A equipe é formada por jovens de vídeo e computação gráfica, e, nos primeiros anos, também, participava da equipe um diretor, que conduzia o processo. Com o tempo, esse profissional foi descartado, pois esse é um trabalho nos quais os jovens têm liberdade para experimentar formatos e aprender no período vigente do contrato, que dura, geralmente, seis meses, renováveis. A equipe participa de todas as etapas de produção, desde a sugestão de pauta, até o envio da matéria para a TV. Com essa parceria, o núcleo já produziu cerca de 50 matérias jornalísticas. Para Pais (2005:63), “esta exposição aos media e às novas tecnologias deu aos jovens um poder de que outrora não desfrutavam”.

A Oi Kabum! Salvador produz uma quantidade de produtos de comunicação considerável a cada final de turma da escola e a cada edital interno do núcleo de produção. Desde o início, o núcleo buscou canais para disseminação desses produtos, sendo os festivais e mostras de vídeo um dos mais importantes. A seleção dos vídeos para algum festival traz várias experiências para os jovens. A primeira é a entrada em um circuito de exibição importante, no qual a visibilidade é nacional ou internacional, trazendo benefícios no reconhecimento desses jovens e da instituição. A segunda é a participação dos jovens nos eventos, levando-os a conhecer com outros jovens que produzem de outras formas, com outras opiniões, outras vivências. Esse contato, não só o faz se sentir parte de um grupo, mas, também, o incentiva na continuidade de seus projetos, apesar das dificuldades que encontrará no caminho. A última é além de participar, receber prêmios, como aconteceu com alguns vídeos em festivais nacionais e internacionais.

Durante os seis anos de existência, o Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores já realizou 11 mostras, 48 trabalhos para clientes, três projetos temáticos, participou de 38 festivais de vídeo, ganhando nove prêmios e deu oportunidade a 137 jovens.

Para um melhor entendimento da proposta formativa do Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores, o texto explicará, separadamente, os três vieses, mostrando suas particularidades no método, criação e produção.

## Projetos Temáticos

O núcleo surgiu já com um projeto temático o qual tem como características ser de média e longa duração, abarcar uma grande quantidade de jovens de todas as linguagens, tratar de temas de interesse da instituição, produzir materiais educativos e ter um orçamento substancial e financiado, geralmente, por leis de incentivo e editais de cultura.

O "Traço e Laços" durou seis meses (junho a dezembro de 2006) e foi financiado pelo Governo do estado, através da SETRAS, que culminou em uma coletânea multimídia sobre a região Nordeste de Amaralina, para ser distribuída, gratuitamente, nas escolas públicas da região metropolitana de Salvador. O projeto contratou 13 jovens das quatro linguagens (vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica), que, coordenados por profissionais, produziram vídeos, programas de rádio, almanaques, revistas em quadrinho, cartazes e guia do educador.

A partir daí, outros projetos foram inscritos em leis de incentivo e editais, mas muitos deles não conseguiram patrocinadores. O próximo projeto temático desenvolvido pelo núcleo foi o **Festas Populares de Salvador**, iniciado em dezembro de 2009, e finalizado em outubro de 2010. Inscrito na Lei Rouanet, foi patrocinado pela Avon e RIP Serviços Industriais. Com uma equipe 30 de jovens, coordenados por 05 profissionais, o projeto mapeou todas as festas populares de Salvador, o que resultou em uma coletânea multimídia (documentário, fotoclips, almanaques e guia do educador) distribuída para educadores de escolas e projetos sociais, e uma exposição multimídia.



**Figura 7 – Festas Populares de Salvador**

Em 2012, iniciou-se o projeto Dois de Julho – Resistência e Identidade Popular, sobre a independência da Bahia, o projeto foi selecionado pela Secult, através do Fundo de Cultura. Com o mesmo molde dos outros projetos, o Dois de Julho incluiu a linguagem de webdesign, que desenvolveu o site e o DVD-ROM contendo a coletânea multimídia. Com isso, diminuiu o custo com o material gráfico e abriu um canal maior de disseminação do projeto com a opção de *download* grátis, através do site.

### Projetos de Terceiros

Mesmo já funcionando com um projeto grande, a equipe do núcleo tinha um desafio maior, dar início a Projetos de Terceiros, que implicava conseguir clientes que apostassem nos jovens para desenvolverem seus produtos de comunicação. Nesse sentido, o núcleo tinha a seu favor a experiência e a consolidação da CIPÓ na produção desse tipo de material, a infraestrutura e a qualidade dos produtos oriundos da Escola Oi Kabum!. Por ter uma relação com a CIPÓ em outros projetos e conhecer o potencial criativo dos jovens, o primeiro cliente do núcleo foi a UNICEF, que solicitou a criação de um vídeo para a abertura do prêmio Selo UNICEF – Município Aprovado, que misturou animação, vídeo e fotoclíp. A partir daí, surgiram outros clientes com demandas, principalmente, de vídeo aliada à computação gráfica.

No terceiro setor, o núcleo produziu muitos vídeos institucionais, como o do GAPA, Cidade da Criança, FMDCA, entre outros. A área cultural, também, apostou no trabalho dos jovens, buscando esse olhar mais descontraído. O núcleo foi contratado para cobertura em vídeo e foto e para produzir um vídeo institucional do FIAC BA, Festival Internacional Vivadança, Encontro Internacional de Palhaços, entre outros.

Ao contrário do esperado, o Projeto de Terceiros foi além das expectativas da equipe, trazendo uma quantidade grande de trabalho. Mas essa situação trouxe uma realidade sobre a indisponibilidade dos jovens para participar do núcleo. Aqui, é necessária uma reflexão, já que a escola forma 80 jovens por turma. Muitos jovens que passam pela escola, não, necessariamente, querem continuar estudando e atuando profissionalmente nas linguagens que se formam. Muitos deles têm urgência em ganhar dinheiro e ajudar na renda familiar, alguns querem atuar em outras áreas afins e outros absorveram a experiência, mas têm dúvidas em relação ao caminho profissional. Esse cenário reflete no desempenho deles na escola, no

desejo de se aprofundar nas linguagens, fator importante para participar do núcleo de produção. Por isso, em períodos de muita demanda, jovens participam de vários projetos e desempenham funções diferentes como: diretor/redator, editor/câmera, câmera/som, entre outros.

Ao analisar os trabalhos feitos pelo núcleo, percebe-se uma variedade de temáticas importantes para a formação pessoal, social e cultural desses jovens. Por participarem de todas as etapas, desde a pesquisa, até a finalização do produto, eles se aprofundam nos temas trazidos por cada projeto. Através desses produtos de comunicação, os jovens exercem sua cidadania, aos discutem direitos humanos, preconceitos, injustiças sociais, sonhos e desejos. Segundo José Machado Pais,

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 (PAIS, 2005, p. .53-54).

### Incubadora de Projetos Jovens

A Incubadora de Projetos jovens foi pensada como um lugar onde eles pudessem desenvolver seus projetos autorais, com o núcleo disponibilizando toda infraestrutura para a realização. Nessa perspectiva, foram percebidas duas dificuldades, a distância entre o desejo e o fôlego para enfrentar o desafio e a falta de recursos financeiros mínimos para realizar esses projetos. Com isso, no segundo ano do núcleo, foram criados os editais internos formativos, que têm o objetivo de oportunizar aos jovens uma experiência empreendedora similar à realidade atual da área cultural brasileira, a participação em leis de incentivo e editais promovidos pelos governos federais, estaduais e municipais e empresas privadas. Para isso, eles passam por formações básicas, como oficinas de elaboração de projetos e orçamentos, oficinas técnicas e artísticas.

Os projetos são selecionados por um júri de fora da instituição, após a oficina de elaboração de projetos e orçamento, na qual a ideia inicial é desenvolvida mais detalhadamente. Os escolhidos recebem um valor para a produção, tendo a equipe total responsabilidade na execução e finalização da obra, desde o cronograma, passando pela prestação de contas, até a entrega no prazo estipulado. Um dos objetivos do edital é a não interferência no trabalho deles, deixando-os o mais independente com relação às decisões de ordem prática e artística.

O suporte dado pelo núcleo de produção é a capacitação necessária para a execução dos projetos com as oficinas técnicas e artísticas, consultoria em momentos de crise, na divulgação e na realização da mostra final. Já foram realizados três editais, com mudanças em cada edição, não só pela afinação natural, como pela aposta em propor novos desafios para os jovens.

O primeiro edital aconteceu em 2007/2008 e selecionou quatro projetos, sendo três vídeos (Baleiros, Candomblé – Visão Jovem e As Mães Dizem Nunca Mais, uma animação (Grafite – O Sonho) e uma revista eletrônica, sendo que está última não foi finalizada. Todos receberam R\$ 2.000,00 para a produção. Nessa primeira edição, a equipe tinha que ser formada por cinco jovens da mesma linguagem e o dinheiro foi depositado na conta corrente em uma única parcela. Essas duas regras foram repensadas para as outras edições, pois a equipe do projeto não finalizado, não devolveu o dinheiro; percebeu-se que a condução/liderança foi exercida por um ou dois jovens, trazendo uma situação injusta na hora da divisão dos cachês; e uma equipe gastou todo o orçamento em alimentação e vale-transporte, não sobrando para os cachês e outras despesas.

Na segunda edição do edital, algumas regras foram avaliadas e mudadas. A primeira foi com relação à entrega do dinheiro em mais de uma parcela. Muitas equipes não conseguiram prestar contas do orçamento pelo grande volume de notas e recibos que tinham que juntar para cada rubrica ao final do edital. Para resolver isso, o dinheiro era liberado em parcelas, com a apresentação da prestação de contas por parcela recebida. A última parcela era liberada com a entrega do produto final. A outra regra mudada foi o número de proponentes para os projetos, que diminuiu e variou, conforme a proposta de cada edição do edital.

A segunda edição aconteceu em 2009/2010 e abrangeu as 4 linguagens (vídeo, foto, design gráfico e computação gráfica), ampliando para 10 o número de projetos selecionados.

As etapas de formação, também, foram ampliadas, pois além da oficina de elaboração de projeto e orçamento, foram realizadas oficinas específicas para cada linguagem (*story board*, roteiro, montagem de exposição e design contemporâneo). Desse processo, foram selecionados 9 projetos, sendo três ficções (Carlos, Filtro dos Sonhos e São Jorges), duas animações (Liberdade e Não Tenho Medo), 02 exposições fotográficas (Vitrine de Poeira e Eu Quero Ser Criança), 01 calendário (Nossa Mistura) e 01 cartão-postal (E.C.A Para Todos), que receberam R\$ 3.000,00, cada. O processo durou 6 meses e foi finalizado com uma mostra de todos os produtos na galeria da Oi Kabum! Salvador. Nessa edição, os projetos em vídeo tinham que ser de ficção. Isso trouxe para os jovens uma noção de produção de cinema, pois foram responsáveis por locação, figurino, escolha e preparação de atores etc.

Para o terceiro edital, que aconteceu em 2011/2012 e trouxe um desafio maior para os jovens, trabalhar com instalações interativas. Além de trabalhar com arte digital, essa edição, também, inovou em misturar as linguagens, com a exigência de, na equipe, ter um jovem de cada linguagem. O início do 3º. Edital se deu com a realização do 1º. Seminário de Arte e Tecnologia Oi Kabum! Salvador. No seminário, foi mostrado um panorama de temas sobre arte digital, desde visualização de dados, até metarreciclagem. Pela complexidade, poucos projetos foram inscritos e, menos ainda, foram selecionados. No regulamento, 10 projetos seriam contemplados com R\$ 3.500,00, mas só nove se inscreveram e cinco participaram do edital. Além da oficina de elaboração de projetos e orçamento, foram realizadas oficinas artísticas e de programação, já que seriam usados programas de software livre. São os cinco projetos desse edital (Sem Limites, Na Linha do Subúrbio, Sucata, Po-Imagem e Interart) os objetos de estudo dessa dissertação, sendo detalhados nos capítulos três e quatro.



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

Ao se pensar em trabalhar com arte digital, o grande desafio sempre foi a resposta dos jovens com relação às idéias propostas pelo edital e suas idéias iniciais de projetos, pois mesmo oriundos da Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia de Salvador, já formados nas linguagens de vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica, eles ainda tinham pouca familiaridade com o tema proposto. Para isso, foi pensado o I Seminário de Arte e Tecnologia Oi Kabum! com palestras e oficinas de profissionais e pesquisadores em temas como: Mapeamento Artístico, Visualização de Dados, Metarreciclagem, Intervenção Urbana. Durante cinco dias, cerca de 54 jovens participaram do seminário, muitos de forma mais intensa, outros menos, já delineando, neste momento, os possíveis interessados no III Edital Oi Kabum! de Arte Digital. O seminário tinha uma pretensão mais que informativa, o que se queria era instigar a curiosidade e o desejo desses jovens a trazerem a tona seus projetos, guardados durante sua passagem pela Escola Oi Kabum!. Segundo Paulo Freire (2000; 25), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. Alguns deles, já vinham pensando sobre seus próprios projetos, motivo, aliás, do surgimento dos editais internos formativos do Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores. Instigar o potencial criador desses jovens é essencial para o sucesso das ações do núcleo.

O III Edital propôs o desafio de misturar as quatro linguagens (vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica) e ter como resultado final instalações interativas. Para Isabella Daltro e Jadilson Machado, jovens das linguagens de design gráfico e computação gráfica, respectivamente, a palestra sobre intervenção urbana chamou a atenção dos dois, que pensaram em criar um grupo para participar do edital. Para eles, “O seminário amadureceu muito as idéias porque a gente no começo não sabia o que fazer, tinha que fazer edital, um vídeo, alguma coisa?” Ana Paula, egressa da linguagem de vídeo e participando do projeto Pelourinho Digital, de webdesign nunca imaginou em participar de algo como o seminário. Para ela, “Foi depois das oficinas e das palestras que a gente teve a idéia, pois a gente viu que não era difícil, era questão de conhecimento mesmo.” Marina Lima, como poetisa “queria, de qualquer forma, colocar poesia” e no seminário “... eu aprendi antes, que eu não tinha idéia

nenhuma do que era arte digital.” Um depoimento interessante é de José Roberto, jovem de design, ao ser perguntado sobre o que pensava de arte, tecnologia e interatividade:

Relacionava a eletricidade, algo que vai envolver eletricidade. E arte é algo bem lúdico, algo que sai do comum. Eu esperava que não fosse algo que todo mundo está acostumado ver, era algo diferente. Então, ao ver as oficinas, obviamente você toma um choque ou se surpreende quando você vê algo que nunca viu. E às vezes, quando você toma um choque e você vai vendo aquilo, você “pô, que legal!”, se surpreende porque você nunca viu, mas ao mesmo tempo, já volta “poxa” e começa “nunca vi isso aqui” e acha interessante

Pelos depoimentos percebe-se que os jovens traziam esse desejo de criar, produzir, mas sem saber como ou por onde. O seminário trouxe informações para eles burilarem essas idéias e terem um caminho de transformá-las em algo concreto. O interessante que o seminário trouxe foi como a arte aliada à tecnologia pode re-significar objetos tão familiares ao dia-a-dia desses jovens como celulares, mapas, gráficos de dados, computadores etc. As palestras e oficinas instigaram esses jovens para o lançamento do III edital e a inscrição de seus projetos em um tema ainda pouco conhecido como a arte digital. Esse caminho de aprendizado, que vem desde a escola até a realização do edital busca deflagrar uma curiosidade crescente no jovem, com o intuito de torná-lo mais criador (FREIRE, 2000).

Como o edital tem caráter formativo, a ficha de inscrição tem informações básicas como nome da equipe, contatos e descrição da idéia principal do projeto, e tema que irá abordar, com uma descrição superficial das ações e obra final. A divulgação é feita na escola e com os jovens egressos, através de e-mail. Neste caso, a participação no seminário foi essencial para a segurança necessária para eles se lançarem nessa empreitada. Durante esse período o clima ficou agitado, pois, eles estavam na finalização dos produtos para a mostra final da Escola Oi Kabum! Salvador e, como solicitado no regulamento do III Edital, tinham que formar uma equipe com um representante de cada linguagem. Essa exigência tinha um caráter técnico e também formador. Como o produto final era uma instalação interativa, era mais rica uma obra com esses vários olhares, que trouxesse vídeo, foto, animação etc. Ao exigir uma equipe multimídia, o objetivo também era fazer com que o jovem tivesse que se integrar a outros jovens fora de sua turma, saindo do conforto de trabalhar com seu grupo e abrindo uma situação real do mundo do trabalho. Esse foi o primeiro obstáculo do edital, pois muitos deles reclamaram, afirmando ter dificuldades em formar a equipe. Isso é perceptível na

quantidade de projetos inscritos, cerca de dez, que traduz não só a complexidade do edital, mas também o real desejo de passarem pelos desafios exigidos pela escolha. Dos dez projetos que se inscreveram, alguns foram desfeitos durante a oficina de Elaboração de Projetos e Orçamento, condição obrigatória para a seleção final. Os temas dos projetos, mais uma vez, a preocupação desses jovens com temáticas importantes para a sociedade em que vivem, muitas delas, bandeiras políticas do Governo e/ou partidos políticos e lutas de grupos da sociedade civil.

#### **4.1. Os temas dos projetos e a visão dos jovens sobre questões sociais e políticas**

Os jovens que participaram do edital são oriundos da Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia, e trazem uma bagagem não só técnica das linguagens (vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica), mas também crítica e cultural, através de aulas como Oficina da Palavra, Arte e Tecnologia e Desenvolvimento Pessoal e Social. Além disso, dentro do conteúdo são trabalhadas outras questões transversais como cultura, identidade, comunidade, direito a cidade, entre outras. Todo esse conhecimento influencia nas escolhas dos temas dos projetos desses jovens, envolvendo temáticas ligadas ao cotidiano ou voltadas a temas mais universais como direitos humanos, questões políticas e sociais, que são importantes para eles. Para Paulo Freire:

Todo ensino de conteúdos demanda de quem se acha na posição de aprendiz que, a partir de certo momento, vá assumindo a autoria também do conhecimento do objeto. (2000:140-141)

Quando se aborda o assunto juventude contemporânea, sempre se fala na alienação dos jovens de hoje, sem interesse por questões políticas ou sociais, desconhecedores da história e da cultura do país e muitos outros julgamentos negativos. Mas, pesquisas feitas para definir o perfil da juventude brasileira apontam resultados menos pessimistas. Em Retratos da Juventude Brasileira – Análises de uma pesquisa nacional, do Instituto Cidadania os valores mais importantes para os jovens são solidariedade (55%), respeito às diferenças (50%), igualdade de oportunidades (46%). Entre os direitos mais importantes estão os individuais, com 50% (liberdade 25%, igualdade 14%); e os sociais, com 43% (emprego 15%, educação 12%, saúde 6%). Na mesma pesquisa, ao serem indagados sobre a intenção de fazer trabalho social ou negócio no próprio bairro, 57% querem se engajar em trabalho social e 38% algum negócio. Mas, só 22% dos jovens fazem algum tipo de trabalho social. Isto é compreensível

ao se notar a pobreza de grande parte dos jovens brasileiros. 42% dos jovens vivem em famílias com renda até dois salários mínimos, sendo que 40% estão desempregados e 36% trabalham, a maioria na informalidade. Para Singer (2005, p.35), “O que o perfil da juventude brasileira deixa entrever é que os jovens brasileiros irão à luta por um Brasil melhor desde que obtenham as bases mínimas de sobrevivência”.

A pesquisa Juventude Brasileira e Democracia: Participação, Esferas e Políticas Públicas traz alguns dados específicos dos jovens soteropolitanos. Perguntado o que mais preocupa a esses jovens, a violência e o desemprego foram os mais respondidos, sendo citados por 39,7 por jovens das classes D; 34,3, da classe C; e 16%, das classes A/B.

Relacionar essas estatísticas com o contexto histórico é fundamental para uma análise mais reflexiva do que esses números querem dizer. Ao analisar as estatísticas divulgadas sobre as práticas de consumo, Michel de Certeau diz:

A força desses cálculos se deve a capacidade de dividir, mas essa capacidade analítica suprime a possibilidade de representar as trajetórias táticas que, segundo critérios próprios, selecionam fragmentos tomados nos vastos conjuntos de produção para a partir deles compor histórias originais. (1990:92)

Os temas escolhidos por esses jovens expressam essas trajetórias táticas excluídas nas estatísticas da maioria das pesquisas. Essa “trajetória” evoca “uma sucessão diacrônica de pontos percorridos, e não a figura que esses pontos formam num lugar supostamente sincrônico ou acrônico” (CERTEAU, 1990:92, 93). 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. Segundo José Roberto,

E com o dinheiro do lixo, ele comprou muitas outras coisas. Ele tinha duas televisões, ele tem DVD, ele tem cama [...] comprou tudo com o dinheiro dele, ele não comprou com o dinheiro que ele recebe do Governo



**Figura 8 - Sucata**

A visão desses jovens em relação ao mundo vem de experiências pessoais, que ao mesmo tempo retratam o universal e o particular. Mas, todas elas, indicando a preocupação com o outro, com o futuro do mundo onde vivem. Essa também é a forma desses jovens exercem sua cidadania. Para Pais:

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)

Sara e Ana Paula são moradoras do Subúrbio Ferroviário de Salvador, e trazem no seu projeto **Na Linha do Subúrbio** o desejo de falarem dos pontos turísticos da região, conhecida, geralmente, pela pobreza e violência. Ana Paula fala da importância do projeto:

Eu acho que foi divulgar o subúrbio mesmo, mostrar os pontos, não só tem pontos negativos no subúrbio como falam, só que falam de violência, de morte, tráfico, drogas e aí a gente via que não era só isso, tinha pontos culturais que ninguém falava, que a gente não sabia, eu não sabia de Plataforma porque ninguém nunca divulgava, só divulgavam tráfico, morte, só coisas ruins, então decidimos fazer o totem por isso, por essa razão, para divulgar, só que de uma forma diferente, que agrade, que chame, que o olhar para as pessoas, e pensamos o totem por essa razão, jogo já chama pessoas, então se fosse um fliperama, todo mundo ia reconhecer logo de longe, então ia trair por é um jogo e ia ver que no subúrbio tem lugares, tem pontos bons.



**Figura 9 – Na Linha do Subúrbio**

Os temas delineiam o restante do projeto, é através deles que se define o conceito do projeto, o conteúdo e instalação interativa da exposição. Com o tema se inicia a leitura desses jovens em relação ao mundo que vivem e se constrói a linha de atuação dos educadores envolvidos no processo do edital, pois esse entendimento tem que ser co-participativo (FREIRE, 2000). O projeto **Sem Limites** veio depois que Jadilson e Isabella assistiram à palestra sobre intervenção urbana, no Seminário de Arte e Tecnologia. O tema acessibilidade foi sugestão de Isabella, que participou de criação da revista de conclusão da Escola Oi Kabum!, e ficou responsável pela matéria sobre acessibilidade, onde dividiu com outros colegas a pesquisa, o texto e a diagramação. Por não ter explorado o tema na revista, ela sugeriu ao grupo o aprofundamento do mesmo. A dúvida era que acessibilidade aprofundar, o cego? O cadeirante? Eles pesquisaram na internet e acharam um vídeo no youtube, onde pessoas representavam manequins em vitrines de lojas nos Estados Unidos. Com isso, eles tinham a certeza do projeto ser uma intervenção urbana, como explica Isabella:

A gente ia aproveitar essa idéia que ele viu no vídeo, ai a gente teve a idéia de pegar os manequins e colocar no lugar da pessoa, neste caso, no lugar do cadeirante, a gente pensou em colocar isso dentro de um ônibus também, mas vimos que não ia dar certo, também pensamos em abordar deficiência visual, ai começou a embaralhar e não deu certo. Mas queríamos continuar com essa idéia dos manequins, essa idéia de inverter os papeis a idéia de deixar um cadeirante na sinaleira, que na verdade fosse um manequim e ver qual seria a reação das pessoas, se ia lá ajudar, com uma plaquinha me ajude ou um cego também, foi que a gente juntou a idéia do vídeo, mas[...]



**Figura 10 – Sem Limites**

Ao mesmo tempo em que o edital prioriza os projetos autorais, também busca exercer o conceito da autoria compartilhada entre os jovens. Essa possível contradição traz reflexões sobre como problematizar essa questão dentro do processo, já que um dos fatores de persistência diante dos problemas encontrados é esse pertencimento, essa autoria, essa sensação de ser o “dono” do projeto. Para amenizar, o regulamento exige uma autoria compartilhada, onde a troca de saberes seja exercida pelos jovens. Na prática, percebe-se que o perfil de liderança é exigido, e, que, muitos desses jovens não possuem ou não querem. Todos os projetos foram coordenados por duplas, menos o **Sucata**, criado e liderado por José Roberto. Com um perfil centralizador, em seu depoimento ele deixa claro sua dificuldade em compartilhar suas idéias. Ao formar o grupo:

Na verdade, quando eu montei o meu primeiro grupo, eu já tinha formado minha idéia sozinho. Então eu só apresentava quando eu chamava as pessoas para o meu grupo, eu apresentava aquilo que eu já tinha feito. Já tava pronto, só era as pessoas entrarem e darem o seu trabalho, mostrar o seu trabalho e não que ela também ajudou. Obviamente, deu poucos comentários, “por que não fazer isso? Por que não fazer aquilo?”

Mas, mesmo um projeto autoral, pode ser compartilhado de forma tranqüila, Isso foi o que ocorreu no projeto **Po-Imagem**, que foi uma junção das idéias de Marina e Bianca, um

videoarte sobre um dia na vida de uma mulher, tendo como fio condutor três poesias de Marina:

Na verdade era meu projeto, né. Bia queria fazer de música, né? Na verdade, sobre música eletrônica e eu sobre dança, envolvendo minhas poesias. Aí como teria que ser cada um de uma equipe, envolvendo, no caso, cada linguagem. A gente pensou em juntar, mesmo, as idéias e fazer...juntar música com dança, mas acabou a idéia ficando diferente, super diferente.



**Figura 11 – Po-Imagem**

No **Interart**, Thamires e Kaline, trouxeram o compartilhamento como tema de seu projeto, através da criação de um blog colaborativo, onde jovens artistas podiam expor seus trabalhos. Para incentivar a participação “a gente tentou montar um concurso pra galera que não encontra espaço pra divulgar seu trabalho não desistir de continuar fazendo”, explica Thamires.





José Roberto, do **Sucata**, também traz uma reflexão sobre suas mudanças depois de participar do edital. Desde o começo, sua dificuldade era com o outro, em dividir, tanto que ele foi o único que estava só na coordenação, responsável por todas as etapas. Para ele:

Quando você procura se conhecer, você vê que você pode alcançar aquilo, você nota que você precisa ser compreensível, é necessário tempo, é necessário que você escute o outro pra que você possa aprender. Então, você lhe dar com “quem sou eu?”, essas facetas, “quem sou eu, na verdade?”, o eu de hoje não sou o eu de amanhã, não. E o eu, do início do edital, não sou eu do final do edital. Então, eu diria que é isso. Mexe no “quem sou eu?”. Nós somos hoje uma pessoa, amanhã é outra e, a cada dia, vai ser outra.

Ao transpor suas idéias em obras artísticas eles estão usando um tipo de tática que burla a detenção de um conhecimento da elite cultural. Certeau (1990) ao falar das táticas de consumo fala da engenhosidade do fraco para tirar partido do forte, que condiz com a atuação desses jovens dentro do edital. A tática, para Certeau, é a arte do fraco, “é movimento “dentro do campo do inimigo”, como dizia Von Bullow, e no espaço por ele controlado” (1990:95).

Bianca, do **Po-Imagem**, traz em sua fala esse movimento:

E no dia que tinha um crítico, um ‘negócio assim, um crítico de vídeo tava aí. Quando eu entrei, ele entrou. Quando entrei pra mostrar o projeto, ele saiu achando ótimo. Foi...eu achei ótimo. Eu tava de olho, assim, nele pra ver o que ele ia achar. Ele achou maravilhoso, aí foi ótimo. O pessoal entrando, também, achando aquilo...”como é que você fez?” Todo mundo gostava das poesias, quando descobriram que ela (Marina) que fazia, que escrevia, o pessoal ficou [...]

Os temas das obras vistas em conjunto traz um panorama de questões debatidas no mundo contemporâneo, mostrando que esses jovens estão “atenados” com o mundo que vivem e têm o que falar sobre ele.

#### **4.2. Oficinas artísticas e técnicas**

Para os profissionais envolvidos no III Edital, as oficinas eram um desafio dos mais importantes para o sucesso do edital. Um dos objetivos não é só a independência dos jovens nas etapas do processo, mas também não influenciar no resultado final dos projetos selecionados. A relação entreicineiros e jovens é de uma troca de saberes, onde os primeiros entram com a experiência profissional e os segundos com suas idéias, seu olhar e também sua experiência com relação aos temas escolhidos por eles. Daniel Mato (2009) traz o

conceito de interculturalidade ao falar de relações entre culturas, sejam estas relações de trabalho, de convivência em espaços físicos e sociais, de produção de conhecimentos, de educação, ou do que seja. Nesse conceito é importante o intercâmbio de conhecimento entre os participantes do diálogo, trazendo suas experiências de vida para a construção de novos conhecimentos. Há nesse processo uma troca de culturas, onde a diferença cultural vem muito mais das interpretações das experiências humanas, que da diferença étnica, de raça, de gênero ou idade (MATO, 2009, 74). Para Mato a cultura:

“Cultura” não é um objeto, nem um conjunto de objetos, ou de atributos “objetivos” de certos seres ou coisas. O uso da categoria “cultura” denota um olhar, seja esse o do pesquisador ou o de outros atores sociais. Nesse sentido, é um adjetivo. É por isso que, no interior de qualquer grupo humano que se supõe e se afirma que partilha “uma cultura”, sempre há disputas sobre como é, o que é e o que não é essa cultura, o que inclui e não inclui. É usual observar essas diferenças e inclusive disputas, por exemplo, entre mulheres e homens, ou entre indivíduos de diferentes gerações de um mesmo povo indígena, ou, quando se trata de um país, entre gente de diferentes regiões, classes sociais, etnias etc. (2009:76)

Ao participar do Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores, esses jovens já vêm da Escola Oi Kabum! Salvador, trazendo uma bagagem de conhecimento importante, não só técnico, mas também crítico e cultural. Mesmo assim, muitos ficam acanhados com a presença de um profissional que, neste caso, vem com conhecimentos novos, e, muitas vezes, distantes de suas realidades. Outros não, mesmo diante de tanta informação nova, mantêm uma postura de enfrentamento. No decorrer das oficinas, as duas posições têm seus prós e contras. Mas, o desafio continua nas duas situações, que é a menor interferência possível nos projetos desses jovens. Essa preocupação tem o intuito de não supervalorizar os conhecimentos dos oficinairos, e, conseqüentemente, desvalorizar os conhecimentos vindos dos jovens. Mato (2009), fala da divisão entre saberes reconhecidos como particulares e “não-universais” quando comparados aos saberes científicos e, supostamente, universais:

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”. (2009:78)

A identificação do jovem com a obra final é importante para que eles se sintam protagonistas de todo o processo, sendo as oficinas um meio para que as idéias deles

consigam ser realizadas. Cada grupo teve suas particularidades durante as oficinas. Alguns comportamentos ou reações foram comuns em cada uma das oficinas. A dificuldade de todo grupo participar das oficinas foi uma constante, mesmo sendo a equipe menor que o solicitado pelo edital. Nos depoimentos, percebe-se que o comportamento dos jovens em administrar várias atividades ainda é confusa. O depoimento de Jadilson, o projeto **Sem Limites**, traz essa dificuldade “foi um pouco conturbado por causa dos horários da oficina, um horário eu não podia vir, no outro ela não podia, outro dia Maressa não podia, outro Ícaro, não conseguia.” A primeira oficina foi de Elaboração de Projetos e Orçamento, realizada logo após as inscrições, tendo como oficinairo Chico Assis, que já participou das outras edições do edital. Por ser um edital formativo, que tem uma proposta de resultado a mais a longo prazo com relação ao 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 atuarem nas áreas onde estão sendo formados. O principal objetivo dessa oficina é organização de idéias, escrita e ajuste financeiro do projeto. Na ficha de inscrição eles só descrevem o projeto de forma simples, sem detalhamento das ações, pois para concorrer a seleção do edital, é obrigatório a participação nessa oficina. Escrever sempre é um dificultador para os jovens, que vem junto com o hábito da leitura, principalmente, os que são oriundos de escola pública. Idéias não faltam, a criatividade é abundante, mas ao organizar e colocar no papel essas idéias é um longo caminho. A capacidade de execução é inquestionável, mas pensar o conceito, a ligação das ações e da obra final com esse conceito é a dificuldade maior. Esses jovens vêm da escola Oi Kabum! com alguns conhecimentos prévios, inclusive sobre elaboração de projetos, pois tiveram atividades nesse sentido. O oficinairo é experiente e traz atividades lúdicas para ajudá-los a escrever os projetos. Mesmo assim, muitos reclamam e alguns desistem. Para ele:

É preciso lançar mão de estímulos e recursos pedagógicos complementares, como músicas, exemplificação com a vida cotidiana, para criar uma maior empatia pelo conteúdo que inicialmente se apresenta distante do dia-a-dia dos mesmos. Quebrar os paradigmas da falta de hábito de escrever eis um dos grandes desafios. (Chico Assis)

A escola pública de onde vieram esses jovens substituiu o conteúdo pela técnica, implicando na perda da sua utilidade social (CERTEAU:1990). Para Certeau (1990:243) “A

leitura fica de certo modo obliterada por uma relação de forças (entre mestres e alunos, ou entre produtores e consumidores), das quais ela se torna o instrumento.”

Marina, do projeto **Po-Imagem**, que é poetisa traz em seu depoimento outra observação sobre a oficina: “Foi interessante. Assim, eu gosto muito de escrever, mas escrever projeto é chato (risos). Tem que escrever tudo muito linear, muito certinho. Não gosto, não.”

Os jovens que conseguem passar por essa oficina dificilmente desistem das outras etapas do edital. O orçamento foi uma dificuldade que se estendeu até o final do edital, pois as readequações foram feitas de acordo com as necessidades do projeto. Mesmo assim, a visão do valor de cada rubrica foi importante para essas readequações. A evolução dos projetos depois da oficina de elaboração de projetos e orçamento é evidente. Dá para se perceber maior consistência nas idéias iniciais, um conceito para o projeto, com as ações conectadas com o objetivo, com a justificativa, com o público que desejavam atingir. O resultado já afirma isso, dos dez projetos inscritos, cinco conseguiram finalizar seus projetos e entrarem no edital. Os projetos aprovados foram: **Sem Limites, Na Linha do Subúrbio, Sucata, Interart e Po-Imagem.**

Até então, o conceito artístico dos projetos não foram analisados, mesmo se iniciando as discussões sobre a obra na primeira oficina, o aprofundamento veio na terceira oficina, onde foi definida a instalação interativa e a programação. A segunda oficina aconteceu três meses depois, devido às inúmeras demandas da mostra final da Escola Oi Kabum!, que estava sobrecarregando os jovens. Essa oficina foi para burilar os projetos, pensar as ações e as instalações interativas que iam ficar na exposição. Integrantes do Ecoarte, grupo de pesquisa em arte e tecnologia da UFBA, ministraram essa oficina. A dinâmica era os jovens apresentarem seus projetos para todos e depois pensar juntos as ações e instalações. Mais uma vez a participação foi dividida, mesmo acontecendo nos sábados para facilitar. Com os projetos reformulados em mãos, cada equipe tinha que apresentá-los ao grupo, abrindo depois, uma discussão com todos. O foco maior era pensar as instalações interativas e fechar as ações para se iniciar a produção de cada projeto. Além de cada equipe apresentar seus projetos, os oficinairos trouxeram varias referencias de artistas contemporâneos que trabalham com arte digital. Observa-se nessa oficina que já começou a se delinear os jovens que iam liderar os

projetos, que realmente se sentiam “donos” da idéia e tinham vontade de ir até o fim. A proposta de ter quatro jovens na equipe, de linguagens diferentes, era com o intuito de quebrar essa sensação de “dono” que o edital trouxe nas outras edições. Para a metodologia do programa, era importante ter decisões mais compartilhadas, mas, pela experiência dos editais anteriores, sempre tem os que tomam a frente das decisões, que tem a ver com o perfil de liderança, que pode ser natural ou despertado durante o processo. Para Kaline, do projeto **Interart**, o jovem que participa do edital:

Acho que topar o desafio, né. Porque é um desafio. Aquilo que a gente fez foi um desafio. Fazer tudo foi um desafio. Eu acho que tem que ser pessoas que estejam a fim de desafiar o tempo, de desafiar a novidade, sabe, topar o desafio. Acho que tem que ser essas pessoas, essa galera que não tem muito medo do que vai acontecer. Dando certo ou errado, vai ser tentado. Acho que essas daí.

Dos projetos, quatro eram liderados por dois jovens, e um conduzido por um jovem. Ao final dessa oficina, foi definido algumas ações com mais força, outros ainda pendentes com relação a instalação interativa, mas com os procedimentos de produção já decididos. Isso ocorreu pelo curto tempo da oficina, só oito horas. O depoimento de Ana Paula, do **Na Linha do Subúrbio**, traz um resultado dessa etapa:

Foi para concluir, terminar, fechar o projeto, foi ótimo, pois eu mesmo não pensava de ser um fliperama, a gente não tinha a mínima idéia de como ia fazer isso. A idéia era um caixa eletrônico com um mapa dentro e acabou. Agora como desenvolver a gente não pensava, a gente pensava em fazer com aquela chapa, a gente ia gastar muito mais.

Com o projeto **Po-Imagem** foi diferente, a instalação não tinha dúvidas, mas o roteiro do vídeoarte ainda estava confuso. Foi decidido que seriam roteirizadas três poesias de Marina, mas como, ainda era uma incógnita. Para resolver essa situação, foi chamado para uma consultoria com o grupo o videoasta Marcondes Dourado, premiado em importantes festivais. Durante duas tardes, ele se reuniu com o grupo e ajudou a criar um roteiro para o vídeo-arte. Segundo Bianca “foi detalhando a poesia pra ver quais elementos a gente pode tirar dali e foi aí que surgiu o coração.” Todos os profissionais chamados para o edital tinham a ressalva de conduzir para interferir o mínimo nas idéias dos jovens. O **Interart** também foi à contramão dos outros projetos, pois não iam produzir conteúdo para a instalação interativa,

mas sim receber de outros artistas, já que seu projeto era um concurso que selecionaria 10 trabalhos de jovens artistas para serem exibidos na exposição.

Entre a segunda e terceira oficina, os jovens produziram os conteúdos para as instalações, com captação das imagens para os vídeos, fotos e animações. A terceira oficina focou a programação e finalização das instalações interativas da exposição, e a finalização dos conteúdos, tendo alguns que ser refeitos. Para ministrar as oficinas foram chamados Silvana Resende e Fernando Krum, responsáveis, respectivamente, pelas áreas de vídeo e programação. Desde o início, a proposta era trabalhar com software livre, sendo o *Pure Data*, o programa escolhido. Na Escola Oi Kabum!, os jovens usam softwares proprietários, tanto nos PCs, quanto nos Macs. Isso trouxe um duplo desafio para eles, criar e produzir as instalações, além de aprenderem uma linguagem de programação nova. Para os oriundos de computação gráfica era mais fácil, mas tinham jovens de outras linguagens. A interface inicial do *Pure Data* é uma tela em branco, onde se inicia a programação, por caminhos diferentes conforme a instalação interativa. Essa idéia de iniciar do zero, remete a proposta dos editais internos do núcleo de produção, que é a partir de uma idéia primária desenvolver um projeto. Isso se radicalizou no IIIo. Edital, pois, ao propor a idéia inicial, nenhum jovem tinha conhecimento de como se chegar a uma instalação interativa. Ana Paula, do **Na Linha do Subúrbio**, fala da reação do público na exposição:

Muita gente ficava, poxa, impressionante, como é que faz isso, e a gente outra hora também estava pensando isso, como é que aquelas pessoas que estavam apresentando as palestras tinham feito aquilo, e aí a gente via muita gente perguntando, como foi que vocês fizeram isso, aí é tipo a gente nos vendo um tempo atrás sem aprender nas oficinas.

Nesta época, a data da exposição já tinha sido definida, ou seja, tinha-se um prazo para finalização de todos os projetos. Com isso, a tensão foi constante, pois alguns projetos tinham pendências com relação ao conteúdo, e, ao mesmo tempo, já estavam participando da oficina de programação, que necessitava dos conteúdos para prosseguir. A tensão vinha dos jovens e educadores, que tinham que cobrar a entrega dos produtos, mas não podiam interferir diretamente, e, ao mesmo tempo, entender que cada jovem age de uma forma, em seu tempo, sendo a negociação caso a caso. Segundo Kaline, “quando eu vi as outras equipes, todo mundo já tava surtando, Jadilson, acho que já não tinha mais nada na cabeça (risos), já tava pirando, também, com a cadeira.”

Também foi levado em conta a quantidade de informação que eles recebiam ao mesmo tempo em um curto espaço de tempo. Mas os que já estavam nessa fase, não pensavam mais em desistir, já tinham sido impregnados de “paixão” pelos seus projetos. A insegurança e a certeza caminhavam juntas. A fala de Kaline, do **Interart**, traz esse dilema “dava até vontade de desistir. Não consigo dizer, sei lá, o que era que a gente não conseguia deixar tudo pra trás porque pirei em vários momentos”.

Dividida em duas etapas, a oficina primeiro definiu cada instalação da exposição, pois alguns projetos tinham mais de uma, impossível pelo tempo; 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 idéias. Isso fez com que os oficinairos desenvolvessem caminhos para que eles refletissem sobre a sensação que queriam passar ao público que estivesse diante de suas obras. O modo mais eficaz encontrado foi indagá-los com os porquês. Isabella, do **Sem Limites**, diz “os porquês de Silvana, se não tivesse um porque, tinha que ter uma resposta.” Nesta oficina, cada grupo teve sua especificidade com relação a produção da instalação interativa. Para entender melhor o processo de produção, será detalhado cada projeto, através dos depoimentos dos jovens, buscando perceber claramente a experiência de cada equipe.

**Sem Limites** – Ao iniciar a oficina Jadilson e Isabela afirmaram desconhecer a proposta de uma instalação interativa, ou seja, não existia nenhuma idéia do que estaria na galeria. Para ele, “até o momento a gente estava iludido que estava tudo as mil maravilhas, até que uma certa pessoa incluiu na galeria uma certa instalação, ai tudo mudou...”. Praticamente, eles iniciaram um novo projeto. “Foi muito louca, você refazer um projeto em pouco tempo, já que você demorou um tempão para escrever e depois ter que mudar brusco mesmo, no total, foi complicado, mas rolou, a gente conseguiu criar um esboço e com a ajuda deles envolvendo a tecnologia a gente conseguiu fazer alguma coisa interessante”, diz Jadilson.

Ainda em dúvida que deficiência abordar, pois todas não seriam possível, Isabella nos diz “eu pensei em tirar a idéia do cadeirante, foi ai que entrei em contato com a Vida Brasil, para a gente ter uma inspiração e foi lá que a gente conseguiu o contato com Wilson, que a gente queria fazer mais entrevista com ele para saber, até então a gente tinha mudado a idéia



do vídeo e da cadeira ser a interação com a pessoa, a gente não estava pensando ainda o game como completo, a gente sabia que queria fazer um game, a idéia ainda estava crua.” Eles já tinham desistido da intervenção inicial, pois muitas dúvidas surgiram ao serem indagados pelos oficinairos sobre a reação das pessoas diante de uma outra pessoa pintada de branco e sentada em uma cadeira, quantas horas de espera para filmar alguma reação interessante e as autorizações de imagem de todos os envolvidos.

Silvana trouxe uma idéia inicial do grupo, segundo Jadilson “a gente tinha uma idéia, bem no comecinho, de fazer um joguinho, em flash mesmo, igual ao que os meninos faziam do bubble, no joystick, e essa idéia do joguinho voltou e Silvana deu a idéia, porque vocês não fazem um jogo, que em vez de comercial, fosse educativo, pensamos, boa idéia, ai ela veio, vocês topam fazer um jogo, e como a gente tinha essa idéia bem inicial da intervenção, mas foi só uma idéia que Ícaro deu inicial do jogo, ai quando ela deu essa idéia, eu e Isabella nos reunimos e eu disse e ai Isabella?. Para Isabella “só tinha vantagem, era a idéia do game com a cadeira.” Com a afirmação de Fernando e Silvana que era possível o game “nosso projeto foi remodelado totalmente, nem digo parcialmente, totalmente”, diz Jadilson.

Para Isabela a oficina de programação “foi engraçada, foi sufocante, as vezes foi horrível, na primeira semana foi conhecer o programa, pensei que ia fica só nisso, mas depois que a gente começou a por a mão na massa, porque a cadeira tem que estar assim, assado, e a gente ainda não tinha a cadeira, os sensores tem que fazer isso, e a gente sem saber, pois uma semana nós aprendemos o principio básico do programa.” Para Jadilson, “o básico do programa foi para a gente aprender mesmo, para quando a gente estivesse fazendo a programação não ficar perdido parecendo uma pessoa desnorreada lá, ficar sem entender nada, quando a gente estava fazendo as coisas, eu entendia, aquilo liga ali, para que serve isso, aquilo, não sei a real função daquilo tudo junto, mas saber a função de cada um deu para entender o visual da programação. Segundo ele, “na programação a gente só dá um play e stop, que só isso a gente ia precisar no vídeo, que nem esses do Windows media player, com a programação a gente ia criar um mini-player.” Mesmo usando um outro programa, eles mexiam, basicamente, em áudio e vídeo, que para Jadilson, que cursava computação gráfica, era bem mais fácil que para Isabella, que cursava design gráfico.

Ao falar da relação com os oficinairos, Jadilson nos diz “foi massa, dando um chute, um balde de água fria, mas era necessário, a gente ficava com aquela cara de raiva, dizendo eu não acredito que a gente ia ter que mudar, que saco, mas se era necessário... a gente teve uma convivência alegre, a gente nunca teve um atrito maior não. Para ele, “com certeza, se não fossem eles, não teríamos um projeto criado.” Já Isabella tem uma avaliação muito interessante e que condiz com a lógica da programação usada. Para ela, “eu nunca aprendi com tantos erros na vida, se tem uma maneira de aprender foi essa.”

**Na Linha do Subúrbio** – O projeto tinha duas “veteranas” no comando, Sara e Ana Paula, e isso trouxe uma outra maneira de conduzir o processo e das reações em relação aos problemas surgidos durante o percurso. Elas iniciaram a oficina com duas instalações, uma externa, com o fliperama para ser posto na Estação da Calçada; e uma interna, para a exposição. Segundo Sara “na exposição a gente tinha pensado em fazer uma mesa com um trilho que representava um trem do Subúrbio Ferroviário e nesse trem ia correr em uma linha e em cada estação ia acionar um ponto, que ia passar um vídeo.” Mas, durante a oficina, elas desistiram da segunda instalação. Ana Paula diz “porque, quando foi ver, o dinheiro não dava.” Sara confirma “pelo dinheiro, pelo tempo, que a gente tinha um prazo.” Para dar certo, teriam que comprar um trem de ferro, pois o tem de plástico testado durante a oficina não funcionou. A decisão de eliminar uma instalação foi delas, mesmo despendendo tanto tempo. Para Ana Paula “foi chato porque a gente estava a duas semanas correndo atrás disso e depois nada.” Na oficina de programação Sara quase não participou, ficando responsável pela finalização dos vídeos.

Com isso, Ana Paula, que estudava webdesign no projeto Pelourinho Digital, tomou a frente, e participou, mesmo não usando o *Pure Data* para sua instalação. Para ela, “...eu participei com o *Pure Data*, eu já tinha curiosidade de aprender a mexer nesse programa e eu comecei a desenvolver as atividades que Silvana e Fernando passavam, e para mim foi bom, apesar de a gente não ter usado a programação, que foi o *Pure Data*, que a gente iria usar para mesa, mas ai não teve.” Para o fliperama foi usado o Flash, que foi feito por um jovem de computação gráfica contratado pro elas.

Ao falar da relação com os oficinairos, elas concordam, “Silvana e Fernando a mesma coisa, com calma dizia é assim, não faça assim, eles sabem passar o que sabem e com facilidade, eles têm uma fluência muito grande.”

**Po-Imagem** – Este projeto também era liderado por duas egressas, Bianca e Marina, que não gostavam de programar, uma era mais da área de vídeo e outra de produção. Como no seu projeto o vídeo era o principal, não houve tanto problema, inicialmente, com a programação, que até os próprios oficinairos afirmavam que era tranquilo. Segundo Marina “ela (Bia) sabe que eu não gosto de código, programação. Pra mim foi um pouco meio “barra”, mas foi legal, deu pra aprender alguma coisa. Não sou muito boa, não, nessa parte, mas foi legal.” Já Bianca “Eu que não entendia nada. Nada, nada, nada de programação. Você (Marina) tava fazendo o curso de web, né, e eu que não sabia nada de códigos (risos).” Mesmo assim, as duas participaram assiduamente e conseguiam juntas aprender alguma coisa durante a oficina.

A instalação delas foi pouco reformulada, se mantendo igual desde o início. Alguns detalhes técnicos precisavam ser ajustados. Marina conta que “foi decidir como seria montado o lugar da exposição, o lugar como seria, né. Na verdade, o cubo, a gente já tinha escolhido que seria um cubo, mas como é que na hora de projetar ia dar tudo certo, como ia fazer os quatro vídeos funcionarem, né.” Bianca diz “seriam quatro projetores, aí a gente decidiu que iam ser dois. Ia dividir a gente como? Como a gente ia dividir?” Essa divisão de duas imagens para um projetor foi feita no *Pure Data*.

A preocupação com a interferência no projeto era uma constante dos profissionais envolvidos. Segundo Marina, “eles foram falando, na verdade, e a gente foi fazendo. Aí, quando já estava quase pronto, já quase na hora de montar a coisa, que eles começaram, mas eles foram dando, meio que, ficavam do lado e iam falando o que tinha que fazer, realmente. Só quando viram que já tava meio perto, mesmo, que eles...”. O mais importante era a sincronização dos quatro vídeos dentro do cubo, que foi toda organizada na ilha de edição. A programação base estava pronta, e a montagem era simples, fácil de resolver em relação às outras instalações. A programação ficou pronta, mas o teste foi feito perto da abertura da exposição. Com problemas, a instalação não funcionou na abertura.

**Interart** – O projeto de Kaline e Thamires foi diferente dos outros por não precisar produzir conteúdo para a instalação. Por ser um blog colaborativo, a instalação também usaria as obras artísticas selecionadas pelo concurso lançado dentro do projeto. Foram 10 obras, entre foto, animação e vídeo. Elas também não usaram a programação dada na oficina. Mas, segundo elas, essa situação adversa foi muito importante para o aprendizado. Segundo Thamires, “eu

fiquei nessa oficina, também. Muito, muito louco. Porque nosso trabalho não teve ligação total com isso aí. A gente era a única equipe que não tinha que procurar um software pra desenvolver nosso trabalho. Então, a gente tava meio que fora do normal. Todo mundo ali, envolvido, aprendendo, mas pra gente, não servia. A programação daquele jeito, no *PD*, não ia rolar pra gente. Então, pra gente, aumentava ainda mais o grau de dificuldade porque a galera já ia “aqui vai ligar aqui, que vai ligar aqui”, então a galera aprendia na oficina e já servia pro projeto e, pra gente, não. A gente ia aprendendo, assim, olhando porque é muito complicado aprender programação.” Mesmo assim, ela buscou aprender alguma coisa, mexendo em outro projeto “Peguei o projeto de Marina e fiquei trabalhando em cima do dela, então quando ela não chegava.” Kaline também nos relata “Teve um fato legal que foi deles deixarem a gente se virar sozinhas. Eles: “vai lá, procura aí, procure aí”. O tempo todo, a gente tava procurando uma direção, mas a gente que tinha que correr atrás. Então, essa parte foi legal, eu achei.”

Entretanto, para Kaline “acho que o momento mais difícil foi ter que vir nas oficinas de Fernando e Silvana, foi uma pressão muito forte, Silvana é a pessoa mais doce que eu vi na vida”. Chegou um momento que Fernando ajudou-as na pesquisa, fazendo com que elas se sentissem “aliviadas pelo fato dele estar junto”, fala Kaline. Essa procura foi cansativa, e as desgastou muito. No final, o conceito da instalação foi o colaborativo, não só dos jovens artistas vencedores do concurso, como do público que visitava a exposição. A instalação consistia em duas televisões “uma pra expor o trabalho que a galera tinha enviado pro concurso e outra pro pessoal que tava visitando a instalação, que era você ir lá, desenhar, apertar o botão e já ficava salvo, você via, podia rever, se quisesse salvar, podia colocar em outro lugar”, explica Kaline.

**Sucata** – A situação de José Roberto era peculiar, pois ele estava sozinho na condução do projeto. O resto da equipe, ele contratou para cada função, Por isso, a sua participação na oficina de programação foi intensa. Por estar sozinho, tomar todas as decisões era complicado para José Roberto, mesmo ele tendo essa característica de liderança, que muitas vezes, atrapalhou seu desempenho. Segundo ele, “...eu já sou uma pessoa autoritária e é uma coisa que eu venho treinando, desde que eu estudava na escola, na Oi Kabum!, também na escola pública, eu era assim e queria tomar as coisas, se ninguém fizesse eu fazia,

apresentava, eu era assim, eu queria tomar a frente das coisas e, às vezes, eu passava uma forma de me expressar, uma forma muito rude.” Por estar só, as resoluções eram tomadas diretamente com osicineiros, sem participação de outros jovens. Depois de muitas conversas, foi definida a instalação interativa da exposição, um game, onde uma luva com sensor, selecionaria o lixo reciclável para as lixeiras corretas. Ao mesmo tempo, que José Roberto tinha que desenvolver a programação, ele teve que selecionar os objetos, finalizar o vídeo com as entrevistas e diagramar uma revista eletrônica. Ele contratou outros jovens para a captação, edição e finalização do vídeo, já que ele era de design gráfico, contratou um jovem ajudá-lo na computação gráfica do vídeo. A revista ele tentou finalizar sozinho, mas não conseguiu, ficando pendente.

No decorrer do III Edital, percebeu-se um equívoco nas demandas necessárias para a criação e produção das instalações interativas, principalmente, com relação a programação. Isso vem da expectativa e inexperiência dos profissionais do núcleo de produção, que pensou, previamente, em capacitar os jovens em determinados programas, antes mesmo de saber as necessidades de cada projeto. Durante a oficina de programação, alguns projetos não precisaram usar o *pure data*, deixando alguns jovens ociosos e ansiosos, como visto nos depoimentos. Ao mesmo tempo, sobrecarregando osicineiros, que tiveram de buscar outras soluções para esses casos, e, continuar com a oficina para os outros projetos. Pelo pouco tempo que restava para a finalização do edital, os jovens acumularam muitas atividades nesse período. Essa situação trouxe muito estresse, mas também trouxe uma capacidade de resolução deles impressionante, contida nos depoimentos sobre as mudanças ocorridas depois da participação no IIIo. edital.

Nos depoimentos dosicineiros, essa transformação dos jovens é perceptível. Para Chico Assis, da oficina de Elaboração de Projetos e Orçamentos, a grande dificuldade é escrita e organização de idéias. Para ele, alguns projetos finais têm condições de serem enviados para editais externos. Em seu depoimento sobre essas mudanças:

Alguns se destacam mais no processo da elaboração, conseguindo sistematizar melhor as idéias, e colocar em prática os conceitos teóricos. Alguns conseguem perceber claramente a necessidade de delimitar o espaço, o tempo, o foco de uma idéia para possibilitá-la exequível. Como eu conheço alguns dos jovens de edições anteriores da oficina, posso perceber que há

uma evolução, principalmente com relação à percepção do que é um projeto e de como ele contribui para um melhor desempenho na execução”

Ao falar das dificuldades dos jovens na oficina de programação, Silvana Rezende e Fernando Krum trazem novamente a capacidade de visualização das idéias e escolhas exequíveis. Para Silvana:

A possibilidade de ir além do que cada um já tinha experimentado foi um grande avanço do grupo. Idéias que pareciam sonhadoras, foram testadas, soluções criativas foram encontradas e algumas outras abandonadas, repensadas

Para Silvana, a mudança mais notada “foi percebida o reconhecimento de cada jovem da sua própria capacidade de criação e realização.” Para Fernando, o comprometimento dos jovens foi crescendo com o tempo. Para ele, “o exercício funcionou para despertar a curiosidade sobre o funcionamento de muitas coisas de seu cotidiano.” O resultado das instalações interativas vistas na exposição reflete todo o processo de criação e produção.

O produto final foi mesmo um resultado de tudo que foi vivido durante a oficina. As obras apresentadas são mesmo o espelho da experiência vivida e dos desejos de transformação dos jovens. Analisando cada obra é possível compreender tanto o perfil dos jovens de cada grupo, quanto sua forma de participação no mundo, suas realidades e inquietações. Mesmo que as obras apresentem temáticas sociais, é possível, chegando mais perto, ver também a personalidade dos jovens que as construíram. Todas as obras se relacionam com suas experiências e formas de ver a vida. (Silvana)

O importante dessas observações dosicineiros é que vão de encontro com os depoimentos dos jovens sobre o resultado final dos seus projetos e o que eles mais aprenderem durante o processo do III edital. Para Isabella, do **Sem Limites**, o edital trouxe “também além da condição profissional, no meu caso foi mais a capacidade, porque antes eu acha 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...”. Jadilson, do **Sem Limites**, ao ver a instalação pronta “eu vejo os perrengues que passei para construir ele, eu falo, nossa, isso aqui foi eu que fiz? dei parte da minha vida naquele edital.” Para Sara, do **Na Linha do Subúrbio**, a instalação “tem mais a nossa cara porque os profissionais nos ajudaram a elaborar a nossa idéia, mas vídeo, roteiro, mapa tudo foi a gente que tinha pensado.” “Então como eu fiz esse projeto, eu começo a me indagar ao

ver uma obra de arte. O que teve por trás daquilo ali?”, fala José Roberto, do **Sucata**. Thamires, 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, do **Po-Imagem**, traz “a confiança, né, de saber que eu posso escrever um projeto e que eu posso fazer aquilo acontecer e...”



Figura 13 – Oficinas

### 4.3. 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 com conteúdo é de fundamental importância para o sucesso da instalação interativa. A maioria usou a linguagem de vídeo para as obras, desdobrando esse material na produção de curtas-metragens documentais sobre os temas. 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. Como o tempo era curto, a produção ocorreu rapidamente, antes da terceira oficina. Isso fez com que, alguns materiais não fossem direcionados para as instalações, tendo que ser refeitos mais adiante. Para uns projetos imagens tinham enquadramentos específicos, com o objetivo de passar as sensações pensadas pelos jovens para o público da Exposição.

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. Contribuiu, também, para isso estarem trabalhando com seus colegas, em um ambiente descontraído, dentro de um lugar totalmente seguro. Essa segurança vem do conhecimento desses jovens da metodologia usada pelo programa, onde o erro faz parte do processo e, que, os educadores estão ali para dar suporte em momentos extremos de dificuldade. Essa zona de conforto traz algumas reflexões sobre as cobranças dos educadores sobre os jovens durante as etapas do edital. Muitas vezes, as expectativas desses educadores em cima dos jovens vão além da realidade da própria idade, onde eles têm um tempo e maneira própria de resolver os problemas. Mas, com um olhar mais atento, os educadores percebem a coragem desses jovens de entrarem em uma empreitada tão audaciosa como o IIIo. edital, uma novidade para todos que participaram. Ainda mais, que, ao ver o resultado final na exposição e o pouco tempo gasto para a realização do edital, reafirma o empenho deles. Essa expectativa do educador está ligada a uma empolgação importante para que os jovens não desistam nos muitos momentos difíceis que passaram em todo o processo.

As equipes eram formadas pelos jovens que se conheciam, sendo que, essa aproximação trouxe facilidades e dificuldades. Isso vem à tona nos depoimentos dos jovens ao falar da função de coordenador, onde, muitas vezes, tinham que tomar decisões difíceis para que não fosse prejudicado o andamento dos seus projetos. No início, como já dito, o regulamento do III Edital indicava a formação de uma equipe com quatro jovens de linguagens diferentes (vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica), mas que na prática não aconteceu. A maioria dos projetos foi coordenada por duas pessoas de áreas diferentes. Com isso, o papel de liderança foi acentuado, pois o resto da equipe foi contratada para determinadas funções. Essa situação tornou-se desconfortável em muitos momentos para os jovens coordenadores. Principalmente, nas tomadas de decisões mais difíceis como retirar



um jovem da equipe por não cumprir o que foi acordado; a negociação de um cachê menor; e a cobrança para entrega dos conteúdos para a instalação.

Em paralelo, eles eram cobrados pelos educadores com relação a entrega do conteúdo para as instalações, e pelo coordenador do núcleo de produção com relação as prestações de contas e o andamento dos projetos. Nos depoimentos, essa tensão foi motivo de muito estresse, mas também de muito aprendizado. 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, vivenciado todas as etapas de produção. A percepção sobre tudo que aprendeu e da capacidade de liderança só vem ao final do projeto, com as instalações prontas. Muitos desses jovens, mesmo superando todos os problemas, ainda tinham dúvidas da sua capacidade de coordenar. Isso porque a concepção de liderança, muitas vezes, era ligada a certas formas de poder como autoritarismo, centralização etc. Ao indagar se eles sabiam coordenar, muitos disseram que não, mesmo tendo sucesso na condução de todo o processo de criação e produção.

Os jovens que participaram do edital, também estavam finalizando a Escola Oi Kabum! Salvador, que realizou uma mostra final com produtos de comunicação das quatro linguagens durante o período do edital. Com isso, houve uma parada nas atividades por cerca de dois meses, até a finalização dos produtos da escola. O Seminário e a Oficina de Elaboração de Projetos e Orçamento aconteceram entre junho e julho de 2011. A retomada das atividades ocorreu em novembro de 2011, tendo no meio o recesso de final de ano. Isso prejudicou a finalização dos conteúdos e contribuiu para o adiamento da exposição, que seria em abril/12 e foi remarcada para maio/12.

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, pois, pelo conceito colaborativo do projeto não precisou. Os vídeos trazem o olhar dos jovens sobre os temas, pois foi a etapa onde ficaram mais independentes na concepção, principalmente, com relação aos curtas-metragens. O roteiro, imagens e edição foram conduzidos por eles. No caso, de **Po-imagem**, houve a consultoria de

um profissional por ser o único que usou a ficção, mas o fio condutor foi as poesias de Marina, nada mais intimista para um vídeo.

O **Sem Limites**, por ser um game, teve especificidades nos enquadramentos e edição. Por isso, foi o único que teve que refilmar, usando 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. Foram usadas outras câmeras para o making of e imagens mais abertas. A participação de Wilson foi fundamental para a definição da deficiência a ser abordada.

Jadilson e Isabella entrevistaram Wilson, cadeirante e funcionário da instituição, que “falou das dificuldades do cadeirante, deu um “geralção”, uma mastigada do que era a vida de um cadeirante, isso abriu nossos olhos, nos deu uma perspectiva, foi muito interessante, pois ele é um cadeirante de verdade, ele tinha noção, ele passou por muitas dificuldades e a gente sentiu isso, foi bem legal trabalhar com ele.”, diz Jadilson. Ao entrevistarem Wilson, ele indicou quatro possíveis lugares da cidade para gravar as imagens. Nessa época, a equipe era Jadilson, Isabella, Maressa e Jean, que se dividiram e foram fazer pesquisa de campo. Ao final, o Terminal da França foi escolhido, entre outros lugares, porque “a Boca do Rio era mais questão de buraco, se você olhasse tinha alguma acessibilidade, no TemTudo era mais a pista porque era carro passando e fomos para os Barris e lá não achamos nenhuma que abordasse o que a gente queria, que era deficiência do cadeirante, o melhor lugar mesmo foi o Terminal da França porque tinha tudo isso em um local só.”, diz Isabella.



Figura 14 – Sem Limites – Making Of

Essa apropriação do espaço da cidade que os jovens trazem vai de encontro ao conceito de espaço de Certeau como um lugar praticado. Para ele, “a rua geometricamente definida por um urbanismo é transformada em espaço pelos pedestres” (1990, pg.184).

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”)”.

Para Sara e Ana Paula, do **Na Linha do Subúrbio**, o processo de pesquisa foi muito enriquecedor, pois o Subúrbio Ferroviário é formado por vários bairros. “Foi bom para gente também, porque a gente mora em Fazenda Coutos, mas a gente não conhece toda a suburbana, a gente entrou em contato com alguns colegas que moram em alguns lugares que trabalhavam com cultura mesmo, ali no Ponto de Cultura de Plataforma, Sara perguntou a um pessoal de poesia que morava próximo, que já fez algum estágio, que já apresentou alguma peça lá, foi que entramos em contato com dona Alvina, com algumas outras pessoas, teve outras que não deu para a gente ir, mas a gente correu a atrás e deu certo, ficou só dois pontos em Plataforma, os meninos do hip hop. Foi isso mesmo, a gente correu atrás de entrevistas, atrás de pessoas que apresentavam tudo”, relata Ana Paula.



**Figura 15 – Na Linha do Subúrbio – Making Of**

Para José Roberto, do **Sucata**, o tema meio de uma motivação pessoal, o tio dele é catador de material reciclável. No seu depoimento, ele relata “lembro o depoimento de uma

vizinha minha, Ana, quando ela disse que ela tava pra sair pra ir trabalhar, aí a neta dela chegou pra ela e disse assim: “minha vó, não saia, não, minha vó. Não saia, não”. Aí ela disse: “ô, filha, não posso deixar de não ir porque se eu deixar de não ir, a gente não come amanhã”. Então aquilo me chocou, né, e ela não só sustentava as netas, ela também sustentava a filha que fazia filhos, tinha três filhas, a filha, e também sustentava um outro filho que só gostava de dinheiro, não gostava de trabalhar. Quando era a hora de vender, ele não gostava, ele tinha vergonha, principalmente, tinha vergonha da mãe. Então aquilo mexeu muito comigo e quando ela falou assim: “vai sua ladrona”, né, a ponto dela trabalhando, e aí, uma certa vez, ela trabalhando, um cara, passando de moto, “vai sinhá desgraça” e aí saiu atirando nela, ela teve que se jogar no chão. Isso na Fazenda Grande, que ela trabalha à noite, no período da noite, então eles não só vão buscar o pão de cada dia, mas também passam várias humilhações e, a ponto, de até morrer. E aí, ao ver isso, inclusive ao dar o depoimento, ela chora, essa coisa e é um sofrimento, é um dia após o outro. Tem problemas de asma, tem problemas adquiridos, algumas manchas no corpo, adquiridos pelo próprio lixo, com contato com o lixo porque ela não usa luva, ela disse que é um trabalho muito dificultoso, rasga o saco, né.”



**Figura 16 – Sucata – Making Of**

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. Quase sem falas, o vídeo tem um apuro estético e sonoro que as duas jovens, Marina e Bianca, buscavam desde o começo do projeto. O roteiro é uma ficção construída em cima das poesias. Esse momento de transposição foi difícil para as jovens, pois antes de qualquer produção, essa definição era essencial para o andamento do projeto. Para ajudar no roteiro, foi chamado o artista plástico e videoasta Marcondes Dourado, que “começou a dar várias idéias, fazer com que a gente trocasse com Vagner e pensasse em desconstruir aquela coisa certinha”, relata Marina. Bianca foi a produtora do projeto, a gente começou a ver que a gente precisava mesmo de...a gente começou a ver que ia precisar filmar, ia ter que capturar áudio, ia ter que ver quem a gente ia chamar. A gente começou a listar quem ia ficar até o final, mesmo, porque a gente não podia mudar mais ninguém porque aí ia ter que pensar quem a gente ia contratar mesmo. Vagner pra fotografar, Mariela pra editar. Começar a listar as pessoas e, mais ou menos, o que ia precisar pra gravação.”

Por ser uma ficção, elas tiveram que, na pré-produção, pesquisar locação, figurino, fazer casting etc. Segundo Bianca, “tinha que organizar os horários porque, tipo, eu tinha meus horários e tinha que ver o horário da atriz, como seria, ter que passar e quem seria a atriz. É isso, o que mais deu dificuldade foi essa questão do horário, mesmo. Mas pra gravar foi super tranquilo, a produção de sair...quer dizer, a locação até que não foi tão...porque logo de cara não sei quem falou, se você ou Raiane, de Dimitre. Eu lembrei da cena do dia de Megna, aí Raiane falou onde foi e aí a gente começou a pensar. Vagner me falou da atriz, então foi, meio que, não foi difícil, só essa parte, mesmo, do horário que rolou essa...e também do que precisaria para as cenas, que a gente não poderia abusar muito da locação. A gente teve que comprar café, comprar xícaras, que agente quebrou um monte de xícaras, teve essa parte.”



Figura 17 – Po-Imagem – Making Of

Mesmo não tendo uma produção de conteúdo, Kaline e Thamires, do **Interart**, se ocuparam nessa etapa da divulgação do blog e do concurso, uma tarefa que trouxe mais trabalho que pensavam. Segundo Thamires, “a gente queria criar muita coisa e aí não tinha pessoa pra fazer isso tudo, que a gente queria fazer, no blog, um vídeo chamando as pessoas, a gente queria conseguir patrocínio, a gente queria muita coisa.” “A gente tinha que pensar no blog de divulgação, de cartaz, disso, daquilo. O blog tinha que tá pronto pra gente conseguir fazer aquilo, e aí muda isso, muda aquilo”, fala Kaline. Nesse processo, elas passaram por algumas surpresas, “o que a gente achou que teria de facilidade... foi o pessoal da Kabum! participar. Acabou que ninguém, só uma pessoa da Kabum! participou, um egresso. Não teve ninguém, assim, da mesma *vibe* da gente, das mesmas turmas, a gente criou um espaço pros nossos colegas, mesmos, que não tiveram tempo pra participar, entrasse com a gente na instalação. Nem assim a galera se empolgou”, relata Thamires. “A gente achou que seria fácil por não ter muito espaço pra galera divulgar seus trabalhos. E a gente encontrou mais uma

dificuldade. A gente criou um concurso pra dar brindes pra galera que participava. Então a gente teve que procurar brindes que tivesse a ver com a continuação do trabalho da galera. Então, essa foi nossa proposta, fazer isso, pro pessoal participar, mandar seu trabalho, concorrer e divulgar seu trabalho, através do trabalho nosso”, continua a jovem.

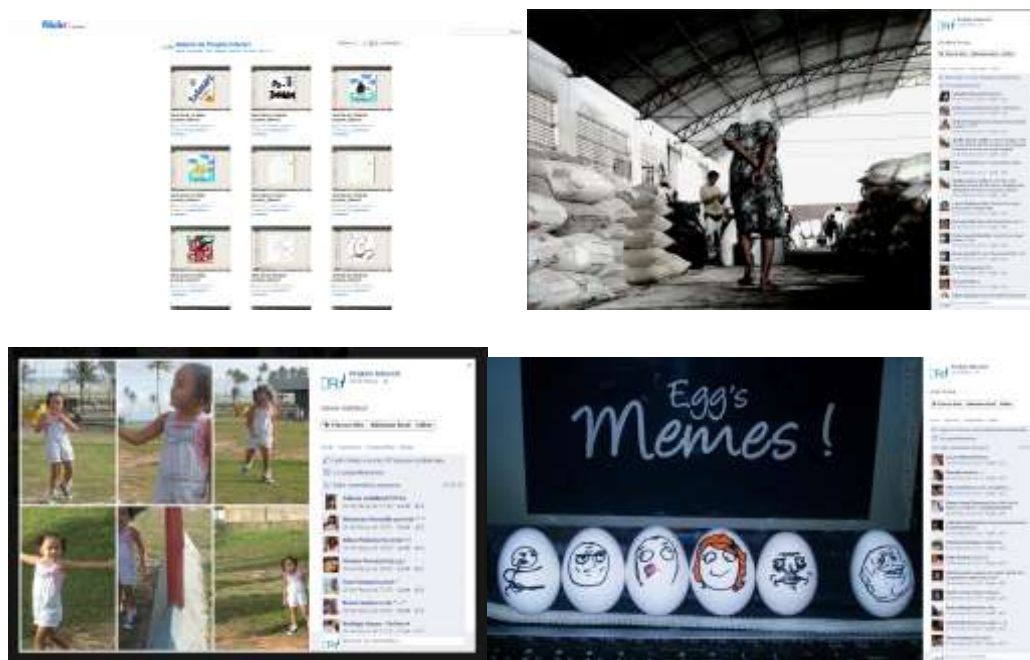


Figura 18 – Interart – Trabalhos mais votados

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. Os dois projetos que não usaram vídeo na instalação foi **Sucata** e **Interart**. A obra do **Sucata** também foi um game, onde o participante escolhia um objeto na tela e colocaria no recipiente de lixo reciclável correto. Como as lixeiras só tinham as cores e não os nomes dos materiais correspondentes, o jogador podia errar ao colocar uma garrafa na lixeira de plásticos e assim por diante. Os objetos eram fotos recortadas, que foram tratadas e inseridas na interface do game. Por estar sozinho na condução do projeto, José Roberto acumulou várias funções. Ao mesmo tempo em que fazia a oficina de programação, estava na finalização do vídeo e da instalação. Mas, para ele, dentro do processo, “o mais fácil pra mim, foi essa questão de fazer várias coisas ao mesmo tempo, eu achei fácil porque eu já lidava com isso, né, e recentemente, eu tinha lidado com essa situação na questão das oficinas nas escolas (atividade de escola Oi Kabum!).” Já a maior dificuldade na produção foi “conseguir alguém pra equipe. Essa foi a maior dificuldade. Trabalhar sozinho. Por mais que a gente tenha, seja treinado pra,



coisa da vida, né, a gente sempre teve sozinho na vida, mas a gente tem a necessidade de ter uma outra pessoa, um auxílio. Nós fomos criados para termos um auxílio. Então a gente sente, aí fica: “poxa, se tivesse alguém, seria de quebra”, só que a gente, muitas das vezes, somos orgulhosos, não quer nem ouvir a opinião do outro, por achar que a gente tá lá no topo, por achar que a gente já fez um monte de coisa”, relata José Roberto. Essa questão vem a tona ao falar da prestação de contas “era algo muito, eu digo muito ruim porque eu tinha que tá atento a tudo, tudo tinha que anotar, eu não tinha ninguém.”



**Figura 19 – Sucata – Montagem Instalação Interativa**

No **Interart**, o conteúdo da obra foi os trabalhos enviados para o blog e inscritos no concurso, que, na sua maioria, foram trabalhos fotográficos. Como a instalação tinha um conceito colaborativo, o principal componente era a possibilidade do participante interferir na obra. Para Kaline, “a gente teve a dificuldade, também, de incorporar o trabalho dessas pessoas na nossa instalação, sem sofrer nenhuma modificação, a gente divulgar do mesmo jeito que foi enviado, aí a gente teve que desenrolar esse tipinho novamente.” Muitas idéias ocorreram, como uma instalação com um sofá, uma sala, depois em um jogo, com um skate, sempre pensando em um espaço só delas. “A gente não sabia o espaço que a gente ia usar, até

então, a gente não sabia o que todo mundo ia fazer. Então, pelo menos eu não conseguia enxergar a instalação pronta, sabe”, fala Thamires. Ao final, depois de muita discussão ‘teve um momento que a gente já tinha decidido tudo, o que seriam as duas televisões, que eu falei assim: “ah, tem que comprar dois cavaletes”. Aí, ela (Silvana): “Por que tem que comprar cavalete?”. Aí eu pirei, Aí eu disse: “não, você tá maluca?” Fui no inferno e voltei (risos). Aí eu tive que explicar pra ela, que convencer que aquela era a melhor solução e já tava tudo decidido. O desenho já tava pronto, aí ela vem me perguntar o porquê da televisão. Aí eu pensei: “ai, meu Deus! É perseguição”. Aí no final a gente se deu conta que o nosso trabalho era o mais fácil, né? A gente pensou tanto, a gente pensou numa coisa tão grande”, relata Kaline.

Uma das dificuldades foi pesquisar a programação que servisse para a instalação, pois não era o *pure data*. Essa situação juntou com uma característica do projeto, elas não iam desenvolver produtos, e, sim, receber trabalhos artísticos. Com isso, a sensação que a produção não andava, fez com que, em alguns momentos, elas ficassem desestimuladas. “Todo mundo tava fazendo e, a gente, nada. As equipes tão grandes e a nossa só tinha nós duas, uma que não vem (risos), como assim? Então, foi isso. Dava até aquela coisa assim: “ai, que inveja, fulano tá com a equipe cheia” (risos), “tá rolando gravação, tá rolando isso, e a gente dentro da sala, com o ar condicionado lá, já tava com a cabeça a mil”, fala Thamires.

Essa tensão aconteceu todo o tempo, pois quando uma estava imersa, a outra estava mais distante, sempre por estarem ocupadas com outras atividades. Mas, essa dinâmica ajudou na continuidade do projeto, trazendo sempre mais leveza e persistência. Para Thamires “por não estar tão envolvida assim, de presença, fazer com que ela acreditasse mais que ia dar certo, sabe. Eu: “não, Kal, vai ficar bom”.” O papel trocou na oficina artística “Aí eu tava fazendo e foi uma mudança. Eu comecei a enxergar da forma que ela enxergava e ela ficou mais “vai dar certo, vamos lá, tal”, então logo no começo dessa cena, teve uma troca de papéis”, diz Thamires.

Ao final, a sensação de amadurecimento foi sentida pelas duas jovens, tanto no profissional, quanto no pessoal. Mas, que no dia-a-dia se completam e influencia uma a outra.



Figura 20 – Interart – montagem instalação interativa

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. Para isso, foi criado um esquema com Silvana de definir o local onde seria feita as gravações para o game, logo em seguida montar a seqüência de imagens, com os enquadramentos já definidos, e, depois editar com tempos e cortes precisos para o game funcionar.

Jadilson e Isabella não eram da área de vídeo, não tinham conhecimento técnico, sendo essa uma das etapas de maiores dificuldades. Por isso, a escolha da equipe era essencial para o sucesso do projeto. Na primeira formação Jean e Maressa eram os jovens contratados para produzir o vídeo. Jadilson nos explica que “as primeiras gravações e gente foi para gravar como tínhamos em mente, íamos que tal cena, Silvana tinha explicado a questão da gravação, só que na primeira gravação não teve material suficiente para a gente fazer um game, a gente fez a gravação pensando em uma matéria para cadeirante, não com uma visão de jogador, de quem vai jogar um game.”

A solução foi contratar jovens mais experientes, que já tinham feito outros trabalhos para o núcleo de produção. Entrou na equipe Sara e Deivisson, que eram do projeto **Na Linha do Subúrbio**. As filmagens foram refeitas com um maior detalhamento de cada enquadramento, depois houve a edição seguindo rigorosamente o roteiro. Enquanto isso, não se podia avançar na programação sem os vídeos prontos. Nessa etapa, a pressão em cima deles foi grande, segundo Isabela “quero data, eu já ouvi essa conversa, e isso foi uma coisa que me deixou maluca, eu fiquei doida para montar o cronograma, pois toda hora tinha que mudar coisas, até que eu disse para Deivisson tem que terminar tal dia.” Nesta parte da

programação, Fernando é que estava finalizando, sem a participação dos jovens, devido a maior complexidade. Na montagem Jadilson conta que “a gente montou a cadeira, pesquisou também o dispositivo que ia ficar na roda, a gente não tinha certeza, eu levei um problema para Fernando, pois eu disse que o dispositivo que ele arranhou não ia ar certo, porque esse dispositivo vai travar uma hora, porque sempre tem alguém agreste, que vai bater e não dê o sinal, ou algo desse tipo. Ai a gente pesquisou e chegou ao sensor na roda com aquele disquinho branco e preto, ele estudou bastante isso e tudo que ele estudava passava para mim, eu entendia pouco, não vou mentir, mas eu entendia o básico que aprendi na oficina de computação, ai a gente colocou o arduíno e através desse sensor conseguimos desenvolver.”

Para eles “o orçamento foi tranqüilo, tudo eu pedia nota, e no final eu aprendi a fazer prestação de contas, que eu não sabia, nem sabia que existia isso, foi bom e não é meu, então você tem que dizer, eu gastei dinheiro com isso e aquilo”, fala Jadilson.

Como se vê, Jadilson e Isabella tiveram que administrar muitos percalços durante a produção. Mas, fica claro o aprendizado que eles adquiriram com essa experiência. Mesmo assim, ao falar em coordenar Jadilson nos diz “eu era uma pessoa não digo relaxada, mas eu não tinha, na hora que precisava, autoridade como o bambambam do projeto, o diretor do projeto, eu ainda tenho essa dificuldade, de chegar nas pessoas e mandar, eu não consigo mandar em uma pessoa, chegar e dizer eu sou dono do projeto e dizer faça isso que eu quero, eu não consigo ainda.” Isabella também fala “eu também não consigo, eu consigo, eu fui criada para ser muito submissa, então eu também não consigo chegar a gente vai quere isso agora pronto.” Mas, ao analisar mais claramente, eles afirmaram ter conseguido coordenar do jeito deles. Jadilson nos diz “a minha coordenação era mais a base da conversa, eu chegava e falava, não é que a gente está precisando disso, daquilo. Eu chegava e conversava com as pessoas, a gente precisa disso porque Jean está apertando a mente da gente, Silvana está precisando dos vídeos, eu era mais na base da conversa, com Deivisson e Sara foi tranqüilo.”



**Figura 21 – Sem Limites – montagem instalação interativa**

Sara e Ana Paula, do **Na Linha do Subúrbio**, já tinham experiência em outros editais do Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores. No caso, do IIIo. Edital, o principal desafio para elas foi a parte da instalação interativa, já que tinham domínio da linguagem de vídeo. Nos depoimentos percebe-se uma sensação de fluidez nas decisões, como quando abordadas sobre a dificuldade na formação da equipe. Segundo Sara “essa dificuldade foi mais no início quando a gente sentou para elaborar o projeto, e, depois que se formou, quem se encaixou, não saiu e ficou até o fim.” Já na pesquisa se vê como a já uma experiência é importante, pois elas conseguiram formar uma equipe enxuta, com funções definidas, registros de vídeo, foto, entrevistas, tudo para facilitar na hora de criação do roteiro e cronograma de filmagem.

Outro indicio dessa situação, foi a participação de Sara e Deivisson nos outros projetos, principalmente, no **Sem Limites**, coordenado por dois jovens de outras linguagens, mas que tinham o vídeo como linguagem principal da instalação interativa. “Para mim, foi assim ótimo eles estarem na nossa equipe, porque eles são profissionais e eles procuravam dividir tudo certinho e eles entregaram no prazo certo e foram ajudar as outras equipes, que muita gente não estava disponível para fazer, e eles ainda tiveram essa multifunção de entregar no prazo certo, sem prejudicar nosso projeto, para mim o que foi bom foi isso.”, diz Ana Paula.

No projeto inicial, seria feita duas instalações interativas, uma para ficar na Estação da Calçada e outra para a exposição. Com o decorrer do tempo, percebeu-se a inviabilidade de produzir as duas, não muito pelo tempo, e sim pela questão de orçamento. Na oficina de programação os dois projetos estavam sendo desenvolvidos em paralelo, pois o totem para a

estação, que tinha a estrutura de um fliperama, foi feito em flash; e a mesa interativa, era em *pure data*. Para o totem, elas contrataram um jovem de computação gráfica e, para a mesa interativa, Ana Paula estava programando na oficina. Segundo Ana Paula “ela(Sara) participou só para saber o que formato era o vídeo, como ia adaptar esse vídeo para a programação, eu participei com o pure data, eu já tinha curiosidade de aprender a mexer nesse programa e eu comecei a desenvolver as atividades que Silvana e Fernando passavam, e para mim foi bom, apesar de a gente não ter usado a programação, que foi o pure data, que a gente iria usar para mesa, mas ai não teve.” Com isso, elas focaram na mesa, que tinha uma estrutura de um fliperama antigo, que elas tiveram que adaptar para receber o mapa interativo. Ana Paula coordenou toda a montagem. Ela se apropriou e se dedicou de forma surpreendente para a finalização do fliperama.

Como ela estava a frente da montagem, no depoimento as dificuldades observadas foi “foi armar aquela estrutura toda e procurar alguém, que primeiro a gente ficou pensando quem ia chamar para fazer a reforma e poder colocar o monitor e tal, foi ai que conseguimos a pessoa para arrumar, que foi até fácil, pois já sabia fazer gambiarras, e ele não cobrou tão caro, foi bom porque eu conheço ele, é o marido de minha mãe, ai ele fez mais barato para a gente, ele reformou todo, a gente ajudou ele a colocar o totem, eu e Bruno, a gente ficou aqui sábado, foi difícil armar, pois toda hora dava um erro, ai dava simetria errada, ai ele tinha que tirar e colocar de novo, a gente gastou muito tempo com isso, em armar para ficar certinho, demorou muito tempo para a gente colocar a CPU embaixo, e ver como ia ficar na hora de comprar a caixa, como ia colocar a caixa de som, era a parte de armar mesmo, como por cada coisa em seu lugar, como iria se encaixar, foi difícil e a gente levou muito tempo assim só nessa história de armar, foi problema no computador, ai a gente teve que pedir socorro para o pessoal da Target que veio aqui, estava entrando só no modo de segurança, foi difícil por isso, pois já estava tudo armado e tava dando erro, depois que estava tudo armado, já tinha testado o monitor, testado a CPU, deu erro, nessa parte foi muito mais difícil porque a gente tinha que tirar tudo quatro dias para entregar, foi difícil nessa hora. O imprevisto acontece no momento que a gente menos espera.”

Administrar o orçamento foi uma dificuldade encontrada pelas duas, que dividiram essa função. Para Sara, “acho que, apesar de a gente ter feito um orçamento, acho que a

questão de gerenciar mesmo, porque a gente fez um orçamento, mas quando a gente começa, gasta com uma coisa e outra, gasta com a gravação, para a parte gráfica e foi isso que acabou prejudicando um pouco, foi saber gerenciar esse dinheiro.”

Mais uma vez vem a questão da separação da amizade e trabalho com relação ao maior aprendizado trazido pelo edital. Para Ana Paula “eu aprendi que eu devo ter mais calma, entendeu. Procurar cobrar, tem que entregar, tem que cobrar mesmo, é que trabalho é diferente de amizade, de tipo amizade companheirismo é diferente, você tem que separar, separar amizade de trabalho é isso mesmo e acabou, na hora de brincar, brincar, na hora de sério, sério, e saber exigir...”. Já Sara “é a questão do equilíbrio mesmo em relação de você se comportar em uma equipe que você nunca fez uma coordenação, administrar tudo...”.



**Figura 22 – Na Linha do Subúrbio – montagem instalação interativa**

No **Po-Imagem** Bianca e Marina tinham um desafio na instalação interativa, como fazer que o espectador imergisse no vídeo, sentisse a poesia tomar conta de suas sensações. Foi pensado um cubo, com projeção nas quatro superfícies, onde o público entrava e era tomado pelo clima do vídeo. Devido a dificuldade de se chegar a um roteiro, foi chamado para uma consultoria o videoasta Marcondes Dourado, que me duas tardes sentou com a equipe e pensou junto possibilidades de se criar uma narrativa para o vídeo. Segundo Bianca “foi detalhando a poesia pra ver quais elementos a gente pode tirar dali e foi aí que surgiu o coração.” O processo foi de descoberta, onde “no primeiro dia, ele disse assim: “venha com o roteiro”, no segundo dia, juntou todo mundo, que ele foi falando o que poderia mudar e o que não poderia mudar. A gente foi com uma idéia, ele pediu pra fazer outro roteiro e no outro dia ele foi ajudando, meio que, o que ficaria melhor.”, explica Marina. A divisão de funções foi bem definida, Marina ficou a cargo da direção e Bianca na produção.



**Figura 23 – Po-Imagem – montagem instalação interativa**

No depoimento, percebe-se que houve muitos desentendimentos na relação das duas jovens, mas também fica claro a resolução desses conflitos. Bianca disse que a parte mais difícil do edital foram os desentendimentos com a equipe, já Marina foi a programação. Para ela, os desentendimentos foram mais entre as duas, mas tudo se resolvia “conversando. É, conversando aí, pelo e-mail.” Ao focar sobre a coordenação do projeto, elas chegaram a conclusão que uma completa a outra. Marina “eu ainda penso que tenho que trabalhar muito isso comigo, ser mais pulso firme, que eu sou muito...não sei...dizer não.” Já Bianca “sobrava era pra mim. Marina: “venha, venha, venha que resolve”, aí eu: “Marina, não é assim, tem que fazer isso. Você fica falando “sim” pra tudo”.”

O que as duas tiveram mais prazer no edital foi a gravação, “foi o resultado e a própria gravação, mesmo, do vídeo. Foi bem prazeroso, foi massa”, diz Marina. “Pra mim, o prazeroso foi a gravação e de a gente ter confiança, assim, o grupo tava bem unido. No dia foi tudo fluindo naturalmente”, fala Bianca. As duas também trazem a confiança e amadurecimento como principais resultados de participarem do edital.



## **5. Exposição Toque Para Mover Sentidos: Análise das Instalações Interativas**

Para entender o processo do III edital Oi Kabum! Salvador e o conceito das obras interativas era fundamental achar um nome para a exposição que remetesse a essas duas questões. Como todo o processo, esse também foi feito com participação dos jovens, que passaram uma tarde fazendo um *brainstorm* de idéias, tendo como base os temas de seus projetos. Todos que passaram por alguma etapa do edital podiam participar dessa atividade, que foi bem simples na sua forma e muita rica no resultado. Como tudo em que jovens estão presentes, foi um momento muito divertido, onde idéias vinham de forma séria e outras como piadas. Numa dessas piadas surgiu parte do nome de exposição, com um jovem falou TPM, e, logo depois, descrevendo a sigla, Toque Para Mover, todos riram. Mas, o educador que conduzia a atividade percebeu algo de original e depois de anotar outras idéias, foi separar as melhores para uma votação com participação de todos que trabalhavam na instituição. Com um ajuste de algumas idéias, ficaram para votação: Toque Para Mover Sentidos, Real no Virtual e Arte dos Sentidos. Por um voto o nome [Toque Para Mover Sentidos](#) ganhou de Real no Virtual.

Essa escolha foi muito significativa para o entendimento de todo o processo, pois traz intrínseca as duas leituras principais do objetivo do edital, que é: desenvolver obras interativas que mexam com os sentidos do público e buscar uma reflexão do público sobre os temas propostos pelos jovens em suas obras. Ou seja, através de um toque mover o sentido físico e cognitivo.

Para perceber como as obras interativas mexeram com os sentidos do público que visitou a exposição, é interessante uma análise mais profunda em cada uma delas, não só da parte física, mas do seu conteúdo, que traz a mistura de diversas linguagens, algumas vistas e outras invisíveis.

### **5.1. Sem Limites**

Trazer a questão da acessibilidade através de um game já é um diferencial da instalação desse projeto. Com certeza, essa proposta está totalmente conectada com os jovens que criaram a obra. Nada mais jovem que um game, nada mais jovem que vencer desafios, quebrar barreiras para chegar a um objetivo. Isso que o Sem Limites trouxe ao público que

visitou a exposição. 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 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”.

A frente da cadeira de rodas tem um objeto côncavo, onde dentro é projetado o vídeo com uma lente grande angular, aumentando a sensação de realidade do game. Os obstáculos são reais, são dificuldades que os cadeirantes enfrentam no Terminal da França, região do comércio de Salvador, para pegar o ônibus. Para chegar ao objetivo final, o participante tem que subir calçada e passar por buracos. As instruções são colocadas depois de cada fase.

Ao interagir com a instalação, o público é levado a sentir as emoções reais de um cadeirante pelas ruas de Salvador. Essa percepção está ligada ao prazer estético que a obra traz ao espectador. Essa interação traz experiências únicas a cada jogador, pois cada um responde ao estímulo das dificuldades do game de forma particular. Segundo McWilliam ao relacionar estética e percepção:

A palavra estética é derivada da palavra grega *aisthanomai* que significa perceber. Assim, o prazer estético significa literalmente prazer associado com percepção e a estética responde a uma percepção resultada de uma excitação de emoções e sentimentos. Como Dewey explica, beleza não é uma qualidade intrínseca de um objeto, nem uma resposta escolhida do espectador, mas surge a partir da relação entre o indivíduo um objeto, em que ele chama de experiência. todas as experiências em maior ou menor grau, estimular respostas estéticas, mas na maioria das vezes nossa familiaridade com o que estamos vivenciando ou nossos conceitos sobre outros assuntos, significa que dificilmente notará. Uma experiência é estética quando a excitação emocional comanda a nossa atenção. (2008:32)

O vídeo foi filmado com uma GoPro colocada no corpo do personagem aumenta a sensação do real por usar plano subjetivo. O personagem é um cadeirante que participou da escolha da locação e dos obstáculos. Isso fez com que as situações e os ângulos da câmera também fossem mais reais. Na edição foram feitos pequenos vídeos que inseridos na programação deu o resultado final. Por ser uma locação real, com um “ator” real, os dias de filmagens tiveram um clima de intervenção urbana, pois muitas pessoas na rua paravam para olhar aquele cadeirante “simulando” tentando chegar ao ponto de ônibus.

A programação foi feita no *Pure Data* durante a oficina de programação e finalizada pelo educador Fernando Krum, que explica a estrutura:

A estrutura de navegação foi desenvolvida em [Puredata](#) para controle de reprodução dos vídeos e áudios e está conectada a uma placa [Arduino](#) para criar a interface com a cadeira de rodas, usando o [encoder ótico com código Gray](#) batizado de “encoder do magáiver”, porque utilizamos materiais reciclados, CDs de áudio velhos, cartões de crédito vencidos e outros tipos de sucata. Criamos um “guião” com um roteiro de gravação com cada trecho de vídeo que precisaríamos para criar a história completa e o grupo gravou todo o material necessário. (<http://ferkrum.com/blog/2012/06/16/toque-para-mover-sentidos-obras-e-processo-de-trabalho>)

Desde o início, se pensou em trabalhar com software livre por ter o mesmo princípio de compartilhamento que o edital propunha aos jovens. Ao entender o processo de criação do *Pure Data*, percebeu-se a total conexão com o processo do edital, pois a primeira interface é uma página em branco. O edital também se inicia com uma idéia primária dos jovens que será desenvolvida durante o processo. No *Pure Data* os pontos vão se ligando através de linhas que conectam as partes e formam um todo, que resulta na instalação. O mesmo se dá no edital, onde o conhecimento dos jovens se liga ao conhecimento dos educadores, que se liga ao conhecimento da instituição, que resulta na instalação.

Essa análise traz a importância da programação como arte, onde os códigos fazem parte da criação. O programa da liberdade ao programador de escolher o caminho para se chegar ao resultado final, de escolher seu próprio modo de linkar os códigos. No computador o código é usado para controlar as operações, que é um algoritmo escrito em linguagem de programação. Ao contrario da língua falada, o código é conciso, tem regras sintáticas restritas e vocabulário pequeno (REAS, MCWILLIAMS, LUST, 2010). Segundo os autores:

Antes de um pedaço de código seja executado em um computador, ele deve ser convertido a partir de um formato legível para um formato executável de computador, que são às vezes chamados de código de máquina, binários ou executáveis. Esta conversão transforma o código em software. (REAS, MCWILLIAMS, LUST, 2010:15)

Desde a revolução industrial a produção de ferramentas mais sofisticadas para extensão do corpo é cada vez maior e mais complexa. Ao se pensar o código como software, se pensa ele como uma ferramenta da mente, uma extensão do intelecto (REAS, MCWILLIAMS, LUST, 2010). Para eles:

Um componente de alfabetização processual é a idéia de que a programação não é estritamente uma tarefa técnica, é um ato de comunicação e de forma simbólica de representar o mundo. A representação processual não é estática. É um sistema de regras que define um espaço de possíveis formas ou ações. (REAS, MCWILLIAMS, LUST, 2010:17)

O game Sem Limites vai além da diversão, ele tem dois pontos muito fortes com relação a acessibilidade, o esforço físico que os cadeirantes vivenciam no seu cotidiano e uma reflexão de como a cidade está despreparada para recebê-los. A noção de tempo e espaço também é discutida ao propor ao jogador um limite para se chegar ao ônibus, tendo que ultrapassar obstáculos reais da cidade e vivenciar a velocidade do dia-a-dia.

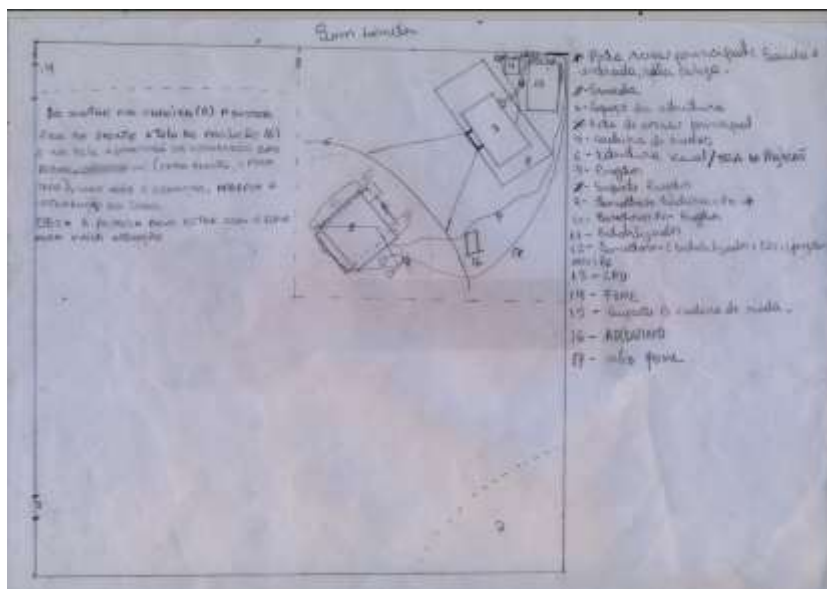
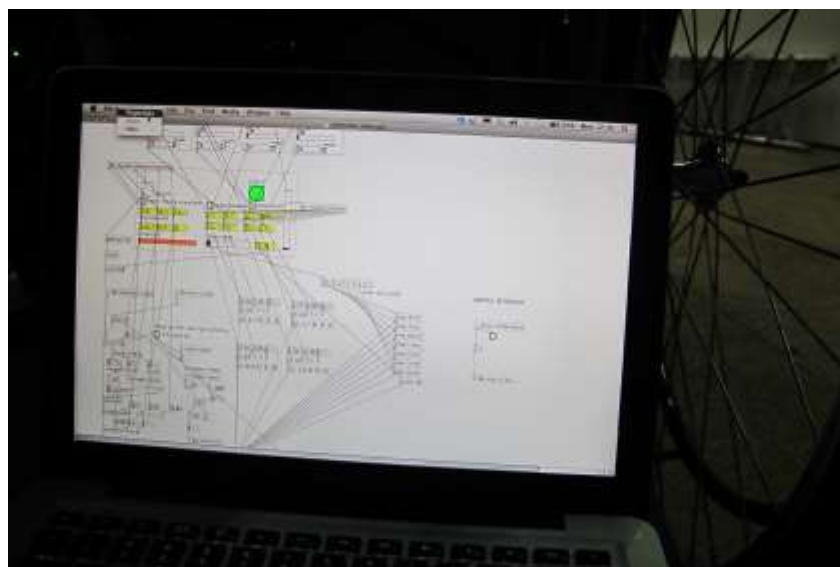


Figura 24 – Sem Limites – esboço da instalação



**Figura 25 – Sem Limites - programação**



**Figura 26 – Sem Limites – instalação finalizada**

## 5.2. Na Linha do Subúrbio

Ao escolherem como tema o lugar onde vivem, as jovens criadoras trazem reflexões sobre sustentabilidade, mobilização urbana, e valorização da cultura local. Não só no conteúdo, mas na forma de apresentação desse conteúdo e o suporte escolhido para a obra interativa. 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.

Alguns autores indicam taxonomias com relação a mapeamentos artísticos. A proposta por Maria Miranda é focada nas práticas artísticas. Segundo sua classificação, o mapeamento feito pelo projeto é relacional, onde o espaço é determinado pelas relações sociais e políticas da mídia locativa para construções de mapas (Brunet, 2008:213). Por não ter participação do público na criação do percurso, também pode classificá-lo de *mapeamento fixo*, onde a colaboração é feita por vídeos, fotos, áudios, textos de pontos estáticos em um mapa (BRUNET, 2008:219).

Os vídeos mostram lugares da região com um potencial turístico imenso, como praias, restaurantes, monumentos históricos, mas que não é explorado por estar fora do eixo tradicional de Salvador, e, também pela fama de violenta e de pobreza veiculada da mídia. Essa generalização impede o desenvolvimento da região do Subúrbio, já que poderia alavancar a economia local. Ao colocar depoimentos de moradores falando do lado bom de viver na região, desmistifica o que é mostrado pelos meios de comunicação. Mas, [o vídeo é construído](#), em grande parte, por imagens da região, indo de encontro ao objetivo do projeto, divulgar o potencial turístico do Subúrbio Ferroviário de Salvador.

A imagem é a informação geográfica do mapa. Para Renata Marquez (2006:11), a análise geográfica é contaminada pelo estar-no-mundo, sendo os relatos dos moradores instrumentos de *tradução do espaço*, da prática do jogo entre o real e o seu significado (MARQUEZ, 2006). Ao mesmo tempo, essa tradução vem de jovens moradoras da região,

peças que vivem o real, não é um olhar de fora, “estrangeiro”. Esse é o olhar da proximidade, conforme Renata Marquez esclarece:

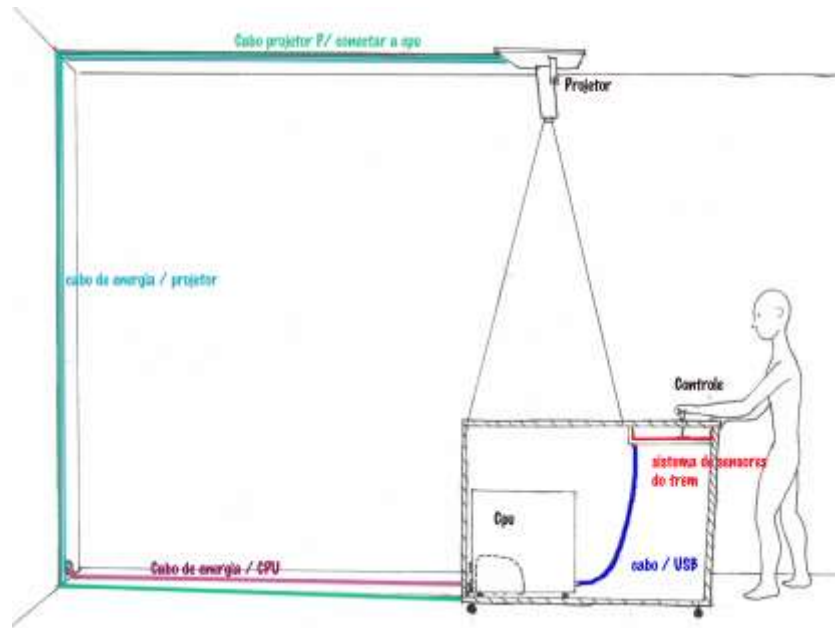
O ponto da observação que, na ambigüidade da expressão, é também *ponto de vista*, corresponde a distintas concepções do espaço geográfico. Podemos anotar a aparição de um olhar vertical, de um olhar horizontal ou oblíquo, e, finalmente, de um olhar da proximidade, numa *densificação das margens do corpo e do mundo*. (2006:13)

Como um projeto de mapeamento artístico, Linha do Subúrbio pretende *cartografar processos e margens*, trasladando da contemplação para a ação humana junto às paisagens que ela constantemente conforma (MARQUEZ, 2006:16).

O mapa animado foi feito com Adobe Flash e para acionar os vídeos, através de um botão, foi conectado o controle antigo do fliperama ao teclado do computador, onde o participante dava o comando para o trem ir para frente ou para trás pelo joystick.

A escolha do trem como fio condutor não é por acaso. Um dos primeiros meios de condução entre a região e o centro da cidade, a linha de trem surgiu em 1860, e, desde então, sofreu várias mudanças. A linha atende a 10 bairros, com uma extensão de 13,5km. No começo, essas mudanças eram para o crescimento da linha. Com a mudança dos investimentos para o transporte rodoviário, a linha de trem começou a entrar em decadência e, hoje, tem um atendimento precário. O descaso com o meio de transporte mais antigo da região pode-se fazer um paralelo com o descaso do Estado com a região do Subúrbio, que hoje tem cerca de 500 mil habitantes. A função do trem na região não é só ligada ao uso da população local, mas, também, ao turismo, já que o trajeto é todo costeado pela Baía de Todos os Santos, com vistas muito bonitas do mar e da cidade. Além disso, a linha de trem é o ponto de partida para restaurantes, bares, lugares turísticos, etc.

Ao ter um fliperama como suporte para a exibição dos vídeos, o Linha do Subúrbio também questiona a suposta inutilidade de objetos descartáveis para os fins propostos ao serem criados. Traz como alternativa o re-uso deles de forma criativa e inovadora. Pode-se fazer um paralelo desse re-uso do fliperama com a mudança do olhar para o Subúrbio, integrando-o na rota turística de Salvador.



**Figura 27 – Na Linha do Subúrbio – esboço da instalação**



**Figura 28 – Na Linha do Subúrbio – programação**





**Figura 29 – Na Linha do Subúrbio – Instalação final**

### **5.3. Po-Imagem**

Ao entrar na instalação do Po-Imagem, o participante é transportado para o clima da personagem dos vídeos, para clima das poesias que costuram os vídeos, para o clima da trilha sonora, que mistura música, sons ambientes e a voz da personagem com palavras e frases tiradas das poesias. 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. Segundo Machado:

E uma vez que agora os novos processos imagéticos despejam seu fluxo de imagens e sons de forma simultânea, isso exige, da parte do receptor, reflexos rápidos para captar todas (ou parte de) as conexões formuladas, numa velocidade que pode mesmo parecer estonteante a um espectador mais conservador, não familiarizado com as formas da contemporaneidade. (2007:29)

Cada vídeo mostra momentos do dia de uma mulher costurados por três poesias de autoria de uma das jovens, Marina Lima, que também dirigiu os vídeos. Como são projetados simultaneamente, o espectador monta a sequência que desejar, com isso, criando vários finais e começos.

Com imagens fortes, o [vídeo conta o dia de uma mulher](#) mergulhada em suas angústias, impossibilitada de viver sua rotina em sua própria casa, onde sua tentativa de conviver com essa dor é mostrada ao espectador ao costurar os corações de galinha e boi, duas imagens bastante fortes. Com um cordão feito com os corações de galinhas, essa mulher perambula pela casa como se estivesse procurando onde guardar a dor. O vídeo explora detalhes do corpo da personagem, dos objetos e da casa. Segundo Machado (2007:43), o vídeo sempre tendeu ao desmembramento da cena numa série de detalhes.

A opção da jovem de ter suas poesias como fio condutor expõe para o público sentimentos particulares que imprime força as imagens, principalmente, por ela ter sido a diretora e roteirista. Ao exibi-la em um ambiente imersivo potencializa essa sensação. Audrei de Carvalho em seu artigo “Poesia Concreta e Mídia Digital: traduções criativas”, afirma:

Nesse sentido, é interessante mencionar a importância do suporte, principalmente, a mídia digital para a tradução. Para Julio Plaza (2001, p.115), “toda 'nova tecnologia' é, inicialmente, tradutora e inclusiva das linguagens anteriores”. Segundo ele: “A transposição de um signo estético num meio determinado para um outro meio tecnológico deve obedecer os recursos normativos (signos de lei) do novo suporte, seus sistemas de notação. [...] Assim, todo suporte declara e impõe suas leis que conformam a mensagem.” (p.109).

As poesias são:

### **Solidão**

Infeliz?

Afinal a solidão já me era íntima

Há tempo habitava a minha casa e tomara uma xícara de café

Pronto!

Dera o primeiro gole

O gole que me engoliu

A solidão que já me era íntima

A solidão que já me era íntima.

**Definitivamente**

Definitivamente

A boca se fechou, entreabertas entre frestas  
Sussurrou um gemido, parecia-me de dor,  
Aguçava um certo olhar, dera-me medo  
Um medo invasivo que me empalidecia o estômago

Definitivamente

A boca se abriu, já não havia mais frestas,  
Não havia sussurros  
Definitivamente.

**Purulento**

Estou a falecer

E com minha morte

Nem doce, nem amarga me irei

E nessa ida sem volta trilharei meu caminho

Um caminho triste, porém sem dor

Estarei com meus fantasmas,

Não terei, mas medo, dos meus medos

Seguirei sem olhar pra trás

Algo faz meu coração disparar,

Acredito que está chegando meu momento,

A todos e a todas me despeço

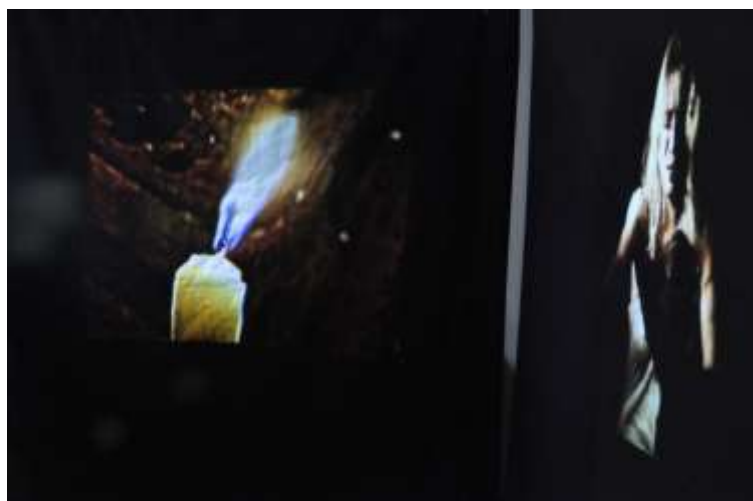
Chegou a hora do meu falecimento.

Foi fundamental para o sucesso da instalação não só o conteúdo, como a programação criada no PureData, que sincronizou os vídeos, onde foi usado dois projetores, e áudio, com dois canais independentes (L/R) e sincronizado por rede (netsend/netreceive). O livro Form + Code in design, art, and architecture traz:

A influência do código não é limitada a screen e projetar imagens. É também sentida no espaço físico. Código é usado no controle de elementos de produção, arquitetura e instalações. O código está rapidamente se movendo para fora das fronteiras do screen e está começando a controlar mais aspectos do mundo físico. (REAS, MCWILLIAMS, LUST, 2010:23)



**Figura 30 – Po-Imagem – esboço da instalação**



**Figura 31 – Po-Imagem – instalação final**

#### **5.4. Interart**

O conceito colaborativo é o motor da instalação, que vem como principal característica desde o início do projeto, quando as jovens pensaram em criar um [blog onde jovens artistas “invisíveis” pudessem mostrar sua arte](#). As obras abrangiam a linguagens de vídeo, fotografia e animação, que eram postadas no blog e votadas pelos internautas. As dez mais votadas participaram da exposição.

Na exposição, o público também era artista, pois podiam criar desenhos, enviar automaticamente para o blog e verem online a postagem. Para isso, foi feita uma instalação onde o lado criador do participante fosse aflorado. 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. A visualização da criação do desenho é mostrada na parede a frente, através de um projetor.

O conceito do projeto que reverberou na instalação remete ao movimento da arte postal, oriundo da arte conceitual, surgida em meados da década de 60, que devido a esta extrema diversidade e liberdade permitiu que a arte postal emergisse como tal, afinal ambas compartilhavam a idéia de um movimento “aberto a todos” (PIANOWSKI).

Dentro da diversidade que é a arte conceitual surgiu o grupo *Fluxus*, que foi definido pelo manifesto feito por George Maciunas (1931-1978), que ressalta as implicações sócio-políticas do grupo (PIANOWSKI):

Livrem o mundo da doença burguesa, da cultura intelectual, profissional e comercializada. Livrem o mundo da arte morta, da imitação, da arte artificial, da arte abstrata. Promovam uma arte viva, uma antiarte, uma realidade não artística, para ser compreendida por todos, não apenas pelos críticos, diletantes e profissionais...Aproximem e amalgamem os revolucionários culturais, sociais e políticos em uma frente unida de ação” (Wood, 2002:23).

Entre os artistas que participaram do grupo estão: Ben Vautier (1935), George Brecht (1926), John Cage (1912-1992), Alison Knowles (1933), Yoko Ono (1933), Joseph Beuys (1921-1986), Ken Friedman (1939). Estes artistas estavam freqüentemente participando em *happenings*, em *events e activites*, fazendo coisas fora de seu contexto tradicional (PIANOWSKI).

No Brasil, a primeira exposição acontece em 1975, com a Primeira Internacional de Arte Postal, realizada em São Paulo por Ismael Assumpção. Antes, em 1970, Pedro Lyra, publica o Manifesto de Arte Postal. A arte postal caracteriza-se por uma manifestação de quase total liberdade, devido a premissa estética, que permeia todo objeto artístico e a comunicacional, uma vez que a comunicação é primordial para a arte (PIANOWSKI).

A partir dos anos 80, a arte postal foi considerada arte pelos críticos especializados e entrou em espaços formais como museus e galerias, participando de Bienais em todo o mundo. Por isso, muitos artistas que querem continuar com o conceito de liberdade que a arte postal traz, vê na internet o principal meio de burlar essa tendência. Para Kusina:

Parece que a era digital, longe de impedir atividades de networking, está realmente aumentando as possibilidades para os artistas que tentam abrir novos caminhos no seu trabalho ao estabelecer ou manter a comunicação com outros artistas com os mesmos objetivos. (2005)

Ao optarem a por exibir as obras em uma TV em cima do cavalete, as jovens misturam dois símbolos importantes para um artista, a criação e o reconhecimento. O cavalete e a tela são instrumentos presentes na história das artes plásticas. Já a televisão é o principal meio de divulgação da atualidade, abrangendo milhões de pessoas em questões de minutos. Ao ver seu desenho na TV, o público pode ser remetido a sensação de visibilidade de um artista bem sucedido.

O conceito de compartilhamento está em todo o projeto, desde sua concepção, dentro da exposição e fora dela, pois o próprio público pode disseminar seus desenhos, através do envio de link do blog.

Os desenhos eram feitos em um programa de software livre, o GIMP, usando o tablet wacom bamboo fun pen & touch CTH661. O tablet estava no Ubuntu, e, tinha um botão mapeado que rodava em um script bash. O desenho feito com a caneta no tablet era enviado, em arquivo jpg, via e-mail para o flickr com a imagem anexada. Para incorporar a página do projeto foi usado o *embed* do flickr.

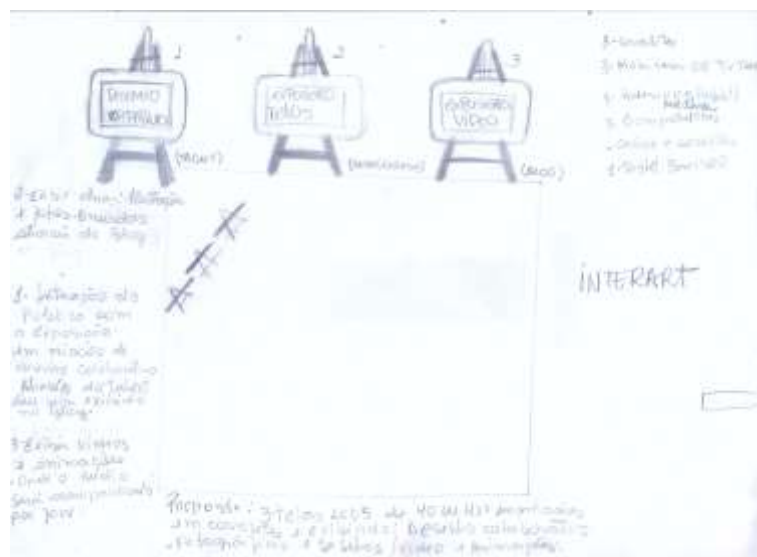


Figura 32 – Interart – esboço da instalação



**Figura 33 – Interart – instalação final**

### **5.5. Sucata**

O projeto Sucata tem como temática o meio-ambiente, tendo um foco na questão do lixo reciclável. Para a instalação interativa foi criado um game onde o jogador tem um tempo para ganhar o desafio, que consiste em acertar os objetos feitos da material reciclável (vidro, plástico, papel e metal) nas lixeiras correspondentes. Os desenhos que representam as lixeiras são diferenciados pelas cores reais (vermelho, verde, azul e amarela), sem o nome do tipo de material reciclável compatível. De forma lúdica, o jovem trata de um assunto da sociedade contemporânea. A poética é marcada pela reflexão onde o lúdico simula situações ou testa a ruptura e a desconstrução de modelos (MACIEL, VENTURELLI, 2010:186).

A instalação é composta por uma projeção da interface do game, uma webcam, uma luva com um led<sup>1</sup> e um projetor. O jogador fica em frente a projeção da interface e coloca a luva com o led fixado na palma da mão, que está pendurada por um fio na linha indicada. Essa linha informa o lugar onde a webcam captura melhor a presença do jogador e indica onde está a melhor intensidade da luz para o funcionamento do led. Através da luva, o jogador

---

<sup>1</sup> Wikipedia - O **diodo emissor de luz** também é conhecido pela sigla em [inglês LED \(Light Emitting Diode\)](#). Sua funcionalidade básica é a emissão de luz em locais e instrumentos onde se torna mais conveniente a sua utilização no lugar de uma lâmpada. Especialmente utilizado em produtos de microeletrônica como sinalizador de avisos, também pode ser encontrado em tamanho maior, como em alguns modelos de [semáforos](#). Também é muito utilizado em painéis de led, cortinas de led e pistas de led.

consegue selecionar o objeto reciclável e levar até a lixeira compatível. Se errar, o objeto volta para o lugar de origem.

Todas as informações do jogo estão em uma única interface, com um design simples e direto. Nos cantos estão as lixeiras, distribuídas duas em cada lado. No meio estão os objetos, sendo substituídos conforme o jogador acerte a lixeira. O desafio é acertar no menor tempo possível. O número de erros e acertos aparece na tela final. No início há uma apresentação com as informações com as instruções sobre o game.

O Sucata é um game, mas pode-se chamar de gamearte? Os games inseridos na arte e tecnologia assumem o “status” de *gameart* (WITT, SANTOS, 2011:3218). Para a artista/pesquisadora brasileira Suzete Venturelli, pode ser entendida como um game com proposições artísticas, que não segue a maré dos games comerciais que visam a competição e vitória e, muitas vezes, a violência (WITT, SANTOS, 2011:3220). Em relação ao Gamearte, Maciel e Venturelli completam:

É um projeto que procura, na linguagem dos jogos eletrônicos, desenvolver uma poética artística interativa e de compartilhamento de espaços virtuais em instalações e na rede mundial de computadores. Contemplando idéias contemporâneas da arte da intervenção nos contextos político, social e urbano da cibercultura [...] (Maciel, Venturelli, 2010:185-186)

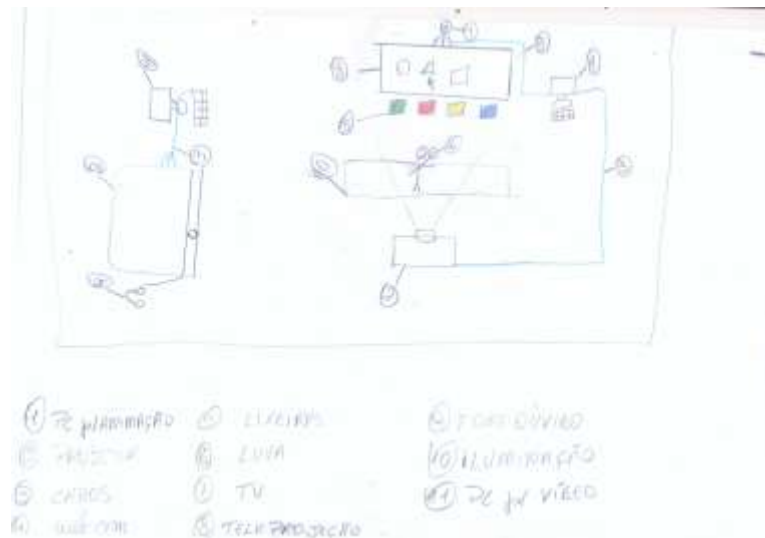
O game foi desenvolvido no Puredata, rodando em um sistema Ubuntu 10.04.4 (Lucid Lynx). Segundo Krum:

A posição da luva é dada pela leitura de luminosidade feita em OpenCv, rodando na biblioteca PDP do Puredata, enquanto que as imagens projetadas na tela (objetos gráficos, textos e vídeos) são geradas usando a biblioteca GEM. Foi utilizada uma câmera PS3eye apontada para o jogador. O áudio é executado em outra instância do Pd e sincronizado via rede (net send/net receive). (<http://ferkrum.com/blog/2012/06/16/toque-para-mover-sentidos-obras-e-processo-de-trabalho>)

Como realidade virtual, o Sucata, é uma realidade ampliada que desloca nossa realidade habitual, relativiza-a, permitindo a abertura de novas possibilidades (VENTURELLI, BURGOS, 2000). A instalação informa ao público que visitou a exposição sobre um tema atual e polêmico, permitindo o intercâmbio de experiências e conhecimento,



de entretenimento e de relações; de contemplação e de sensações (VENTURELLI, BURGOS, 2000).



**Figura 34 – Sucata – esboço instalação**



**Figura 35 – Sucata – instalação final**

## 6. Considerações finais

O cenário da cultura brasileira atualmente é diverso ao se pensar um país tão grande como no nosso. A descentralização do eixo sul-sudeste com relação ao investimento nessa área trouxe oportunidades a outras regiões e democratizou outras manifestações culturais e artísticas. Ao mesmo tempo, a popularização das mídias digitais também abriu um leque maior de experimentações, misturando as linguagens existentes à tecnologia. Essa junção da arte com a tecnologia, potencializou um novo olhar para a cultura local, principalmente, com relação aos jovens, que, cada vez mais, ficam longe das tradições. Nesse contexto, surgiu o programa Oi Kabum, que usa a arte e a tecnologia para formar jovens de comunidades populares em linguagens até então exclusivas das classes média e alta. Junto com a formação técnica em vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica, o programa também busca uma transformação social, já que, está dando a esses jovens armas poderosas de comunicação.

O Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores, que, depois de sete anos, abriu as portas do mundo do trabalho para alguns jovens da Oi Kabum! Salvador, disseminou seus produtos de comunicação em festivais e mostras e fez parcerias com canais de TV e rádio para veiculação de suas obras. Ao longo dessa jornada, surgiu na cena artística de Salvador, vários projetos com arte e tecnologia. Com isso, o núcleo se aproximou mais da conexão da arte, tecnologia e mobilização social ao trazer os profissionais que estavam criando intervenções urbanas, gambiarras, visualizações de dados, instalações interativas etc.

Esse novo cenário na arte contemporânea de Salvador impulsionou o programa Oi Kabum! Salvador a novos rumos com relação não só a produção dos jovens, mas a por em prática temas discutidos na formação como projetos colaborativos, sustentabilidade, direito a cidade, entre outros. A partir daí foi introduzido mais fortemente programas de software livre, projetos com metarreciclagem, conceitos como faça você mesmo (Do It Yourself) e ética hacker. As obras trazidas como referência para os jovens usam a tecnologia de forma contestadora, burlando o próprio “mercado” para trazer reflexões importantes sobre o uso das mídias eletrônicas e outras questões contemporâneas.

Esse cenário contribuiu para a realização do III edital de Arte Digital Oi Kabum! Salvador. Esse processo foi novo para todos que entraram nesse desafio. Foram cinco

instalações interativas realizadas em seis meses, dentro de um processo de formação, onde a atenção para não se perder o foco educativo era essencial para o objetivo final. Mas, como todo processo, teve momentos onde tudo estava sobre controle e outros não. Ao final, se percebeu, que até as oscilações características da proposta de construção conjunta fazia parte da formação desses jovens.

Ao ser criado, o objetivo do edital interno formativo, dentro da incubadora de projetos jovens, era fomentar os projetos autorais desses jovens, trabalhando seu lado empreendedor e indicar outros caminhos para sua atuação profissional. Esse caminho está atenuado com a situação do mercado atual do audiovisual no Brasil, que é o financiamento através de editais e as leis de incentivo à cultura, praticados pelos governos federal, estadual e municipal.

Ao analisar o processo criativo do III edital, percebe-se o volume de trabalho produzido por esses jovens, quantos desafios ultrapassados, e quanto conhecimento adquirido. Em um processo tão intenso, muitos equívocos aconteceram e alguns conceitos não foram aprofundados. Desde o início, vinha uma reflexão sobre a questão do nome autoral no edital, já que o conceito colaborativo é fundamental para a formação desses jovens. O sentimento de posse deles com seus projetos trouxeram coisas positivas e negativas, já que era esse pertencimento que impulsionava-os a continuarem. Mas, esse pertencimento também trouxe problemas no relacionamento em alguns grupos. Nos depoimentos, se viu que essa situação de “posse” foi pontual, não interferindo no compartilhamento de conhecimento entre eles.

Como está se falando de 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”. Claro, que 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.

Nos depoimentos, as perguntas foram diretas e simples com o intuito de seguir o caminho indicado pelas questões trazidas por eles. Tinha respostas básicas sobre as etapas de produção que eram importantes para a pesquisa. 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.

Como esse é o terceiro edital realizado pelo núcleo de produção, esse resultado já era esperado. Na avaliação dos outros editais também surgiram essas respostas. A diferença deste edital para os outros é o desafio de trabalhar com conhecimentos novos, não vistos durante a formação na Escola Oi Kabum!. O aprimoramento dos editais tende a ser constante, pois as novidades surgidas nas áreas de arte e tecnologia são rápidas. Com a mesma rapidez também muda o perfil dos jovens a cada nova edição. Eles se transformam com a velocidade do tempo presente, trazendo novas questões, novos comportamentos, novas demandas. Como o edital busca fomentar seus projetos, as mudanças são necessárias para acompanhar os anseios e desejos desses jovens.

A liderança foi um fator decisivo para mudança do regulamento do edital, que exigia uma equipe com quatro jovens, um de cada linguagem. No decorrer do processo, as equipes eram lideradas por, no máximo, dois jovens. Eles coordenaram seus projetos, mesmo com todas as inseguranças surgidas em vários momentos do edital. O suporte dos profissionais foi importante, mas a determinação deles foi mais. Nos depoimentos, muitos dizem que pensavam em desistir, mas continuavam por acreditarem em seus projetos. Nessa questão, percebe-se a liderança deles uma vitória, pois eles conseguiram ter autoridade com os próprios colegas e manterem um clima amigável. Esse é o comportamento que o mercado espera de um bom líder.

A exposição Toque Para Mover Sentidos foi visitada por pessoas de vários países, pois a região do Pelourinho traz turistas do mundo todo. O interessante é que as obras interativas falavam por si mesmas, não precisando de explicações. Independente da língua que falava, o público conseguia interagir com as obras. No catálogo da exposição os jovens contam o processo de como chegaram às instalações interativas, dando um significado artístico mais profundo, e explicando o conceito de seus projetos. Podemos dizer que as obras contam histórias de vida ao ter por trás delas histórias reais, sejam da vida dos jovens, sejam da vida dos personagens que as inspiraram. A qualidade artística das obras interativas mostra o quanto

é importante não subestimar a capacidade desses jovens, e, sempre, trazer novos desafios para as próximas edições do edital do núcleo de produção.

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 que a arte.

## 7. Referência bibliográfica:

ÁBRAMO, Helena Wendel. **Condição Juvenil no Brasil Contemporâneo**. Retratos de Juventude Brasileira. Ábramo, Helena Wendel e Branco, Pedro Paulo Martoni (Org). Editora Fundação Perseu Abramo, 2005.

ALEGRIA, João; LEITE, Camila. **Imaginário, linguagem audiovisual e identidade em vídeos realizados por jovens**. Online, 2004. Disponível em: <http://www.users.rdc.pucrio.br/midiajuventude/imaglingugtexto.htm>. Acesso em:

ANELISE WITT, Nara Cristina Santos. **Entre o jogo e o gameart**: mapa do tesouro. *Anpap*. Online, 2011. Disponível em: [http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/anelise\\_vieira\\_dos\\_santos\\_witt.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/anelise_vieira_dos_santos_witt.pdf). Acesso em:

BARBERO, Jesús Martín. **Jóvenes**: comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica - Revista de Cultura*. [Online] 02 de 2002. Disponível em: <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>. Acesso em:

BRUNET, Karla. **Mídia locativa, práticas artísticas de intervenção urbana e colaboração**. *Revista Comunicação e Espaço Público*. Brasília: UnB, 2008.

CAETANO, Miguel Afonso. **Media Tácticos**: Uma Introdução Crítica ao Ativismo Digital Do-It-Your-Self. Online. Disponível em: [http://www.virose.pt/vector/b\\_12/caetano.html](http://www.virose.pt/vector/b_12/caetano.html). Acesso em:

CARVALHO, Audrei de. **Poesia Concreta e Mídia Digital**: traduções criativas. *Poesia Experimental*. Online. Disponível em: [http://po-ex.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=112&Itemid=31&lang>](http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=112&Itemid=31&lang>). Acesso em:

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

COCCHIARALE, Fernando. **Primórdios da vídeo arte no Brasil**. [A. do livro] *Made in Brasil: três décadas do vídeo Brasileiros*. Arlindo Machado. São Paulo: Iluminuras, 2007.

CZARNOBAI, André. **Tosqueira websites e manifesto webtosqueira**. *Gambiologia*. Online, 04 de 2010. Disponível em: <http://mutgamb.org/mutgamb/Gambiologia-Vers%C3%A3o-Beta>>. Acesso em:

FECHINE, Yvana. **O vídeo como um projeto utópico de televisão**. [A. do livro] Arlindo Machado. *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo : Iluminuras, 2007.

FONSECA, Felipe. **Introdução**. *Gambiologia*. [Online] 04 de 2010. Disponível em: <http://mutgamb.org/mutgamb/Gambiologia-Vers%C3%A3o-Beta>>. Acesso em:

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

HORA, Daniel. **O hackeamento como prática artística**. Revista Eletrônica do Jornal Imso Científico. Online. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&edicao=48&id=599>>. Acesso em:

KRUM, Fernando. **Toque para mover sentidos: obras e processo de trabalho**. ferkrum.com. Online. 16 de 06 de 2012. Disponível em: <<http://ferkrum.com/blog/2012/06/16/toque-para-mover-sentidos-obras-e-processo-de-trabalho>>. Acesso em:

KUSINA, Jeanne M. **The Evolution and Revolutions of the Networked Art Aesthetic**. University of Toledo. [Online] 2005. Disponível em: <<http://www.thecentreofattention.org/research/contem.html>>. Acesso em:

LAGNADO, Lisette. **O malabarista e a gambiarra**. Revista Eletrônica Trópico. Online. 2003. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1693,1.shl>>. Acesso em/;

LEROUX, Liliane. **Do mangbit ao toscolab autoficções midiáticas, outros modos de aprender**. Polêm!ca Revista Eletrônica . 2011, Vol. 10.

LEVI-STRAUSS, Claude. **O Pensamento Selvagem**. Campinas : Papyrus, 1989.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo : Brasiliense, 1988.

\_\_\_\_\_. **Três Décadas do Vídeo Brasileiro**. Made in Brasil. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MARIO Maciel, Suzete Venturelli. **Conexão-Comunicação e Cultura**. UCS. Online, 2010. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/96>>. Acesso em:

MARQUEZ, Renata Moreira. **Arte e geografia**. [A. do livro] Bianca Freire-Medeiros e Maria Helena Braga e Vaz da Costa. **Imagens Marginais**. Natal : EdUFRN, 2006.

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

MAZETTI, Henrique Moreira. **Ativismo Midiático, redes sociais e novas tecnologias de informação e comunicação**. XII Congresso da Comunicação na Região Sudeste. Online, 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2007/resumos/R0688-2.pdf>>. Acesso em:

MCCAUGHEY, Martha; AYRS, Michael D. **Cyberactivism: Online Activism in Theory and Practice**. New York : Routledge, 2003.

MCWILLIAM, Angus. **Developing an environment aesthetic**. [A. do livro] Glen Coutts e Timo Jokela. Art, Community and Environment - Educational Perspectives. Bristol, UK e Chicago, USA : Intellect, 2008.

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.

NOVAES, Regina. **Os jovens de hoje: contextos, diferenças e trajetórias**. São Paulo: Jorge Zahar, 2007.

OBICI, Giuliano Lamberti. **Especulações sobre periférico e o experimental na música brasileira atual**. PósGrad eca usp. Online, 2012. Disponível em: <[http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/ata/pos/ppgmus/giuliano\\_obici-sonologia.pdf](http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/ata/pos/ppgmus/giuliano_obici-sonologia.pdf)>. Acesso em:

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

PARENTE, André. **Tramas da Rede**. Novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre : Sulina, 2010.

PIANOWSKI, Fabiane. **Arte Postal Arte**. Merzmail. Online Disponível em: <<http://www.merzmail.net/artepostalarte.htm>>.

RANCIÈRE, Jacques. O inconsciente estético. São Paulo: Editora 34, 2009.

REAS, C.; MCWILLIAMS, Lust C. **Form + Code in design, art and architecture**. Nova York : Princeton Architectural Press, 2010.

RIGITANO, Maria Eugenia Cavalcanti. **Redes e ciberativismo: notas para uma análise do centro de mídia independente**. Biblioteca on-line de ciências da comunicação. [Online] 04 de 04 de 2003. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/rigitano-eugenia-redes-e-ciberativismo.pdf>>. Acesso em:

ROSAS, Ricardo. **Gambiarra**: Alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante. Cadernos Vídeo Brasil 02. [Online] 11 de 2006. Disponível em: <[http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200611/20061117\\_160212\\_Caderno VB02\\_p.36-53\\_P.pdf](http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200611/20061117_160212_Caderno VB02_p.36-53_P.pdf)>. Acesso em:

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.

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



SCHIECK, Mônica. **Ciberativismo**: um olhar sobre as petições online. Biblioteca on-line de ciências da comunicação. Online, 2008. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/schieck-monica-ciberativismo.pdf>>. Acesso em:

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. **Redes virais e espectro aberto**: descentralização e desconcentração do poder comunicacional. [A. do livro] SILVEIRA, Sergio Amadeu da (org). Comunicação digital e construção dos commons: redes virais espectro aberto e as novas possibilidades de reglação. São Paulo : Perseu Abramo, 2007.

SINGER, Paul. **A juventude como coorte: uma geração em tempo de crise social**. Retratos de Juventude Brasileira. Ábramo, Helena Wendel e Branco, Pedro Paulo Martoni (Org). Editora Fundação Perseu Abramo, 2005.

ZEMOS98. **Educación Expandida en el I+C+i del CCCB**. *zemos98*. Online, 2010. Disponível em: <<http://www.zemos98.org/simposio/spip.php?auteur15>>. Acesso em: 10.03.2012.

## 8. Anexo I – Ficha de Inscrição

### III CONCURSO AUDIOVISUAL DA KABUM! NOVOS PRODUTORES

FICHA DE INSCRIÇÃO

n° \_\_\_\_\_

**Projeto (nome):** Sucata

**Proponentes (nome e linguagem):**

Amanda Paim – Fotografia – (71) 3521-3283/81097099 – amanda\_paim@hotmail.com

Deivisson Alcântara – Vídeo – (71) 8223-2202 - deyvysuilla-lobos.legiaourbana@hotmail.com

José Roberto – Design – (71) 81883595 – jrbn1994@gmail.com

Lucas Alcântara – Computação – (71) 8611-8199 – lucasutopia17@gmail.com

**Esboço/idéia do projeto:**

O projeto consiste em duas partes: Interatividade e Multimídia

\*MULTIMIDIA

- Mapa artístico onde consiste em buscar pontos de coleta seletiva e companhias de catadores de lixo em Salvador.

Objetivo: informar as pessoas sobre a localização dos pontos de coleta seletiva e como podem apoiar as companhias de catadores de lixo. Além da sensibilização, quanto a gerar menos resíduos sólidos, reaproveitar e reciclar.

- Documentário falando sobre a vivência dos catadores de lixo (tendo como referencia o filme Lixo Extraordinário que acompanha o trabalho do artista Vik Muniz em retratar m grupo de catadores de materiais recicláveis).
- Exposição de fotografias sobre o tema lixo em porta retrato ou projetor de imagens.
- Elaboração de jogos eletrônicos para serem jogados pelos visitantes, nos computadores disponíveis no local.

#### \*INTERATIVIDADE

- Elaboração e distribuição de fanzines educativos.
- Oficinas de montagens artesanais com materiais recicláveis. (depois da exposição)
- Exposição de objetos feitos com materiais recicláveis.
- Desfile de roupas e acessórios (pulseiras, cintos, correntes, etc.) feitos com material reciclável.
- Ponto de coleta de material reciclável no local do evento.
- Jogos de tabuleiro sobre o lixo e meio ambiente, para serem jogados pelos visitantes.
- Sorteio de brinde feito com material reciclável
- Oficina onde os visitantes aprendam a fazer objetos a partir de material reciclável.
- Apresentação de uma banda com instrumentos feitos a partir de produtos recicláveis.

### III CONCURSO AUDIOVISUAL DA KABUM! NOVOS PRODUTORES

**FICHA DE INSCRIÇÃO**

n° \_\_\_\_\_

**Projeto (nome):**

Po-Imagem

**Proponentes (nome e linguagem):**

1. Bianca ( Design )
2. Moises ( Computação Gráfica )
3. Marina ( Vídeo )
4. Agnaldo( Fotografia )

Telefones: Moises ( 8220 – 1508 ) / Bianca ( 8886 – 7003 )

e-mails : Bianca ( [bia\\_sias@hotmail.com](mailto:bia_sias@hotmail.com) )

Moises ( [k2ogatodasmulheres@hotmail.com](mailto:k2ogatodasmulheres@hotmail.com) )

**Esboço/idéia do projeto:**

Será um projeto que o principal serão poemas onde nele trabalharemos o áudio e o visual. O diferencial é que iremos utilizar do poema com uma forma de trabalhar também com pessoas que tenham deficiência auditiva e visual.

Usando a computação gráfica para animar os poemas, o design com a estética, a foto e o vídeo com o visual também diferenciado de se trabalhar com o poema.

Trabalharemos com trilhas, poemas, fotos, vídeos e animações autoriais.

### III CONCURSO AUDIOVISUAL DA KABUM! NOVOS PRODUTORES

**FICHA DE INSCRIÇÃO**

n° \_\_\_\_\_

**Projeto (nome):**

Na Linha do Subúrbio

**Proponentes (nome e linguagem):**

1. Ana Paula Santos Oliveira / web design
2. Luiz / computação gráfica
3. Sara Oliveira / vídeo
4. \_\_\_\_\_

Telefones: Sara – 8237-1684 / Ana Paula – 8147-1416

e-mails : [paula.oliva@hotmail.com](mailto:paula.oliva@hotmail.com) / [soliveira.2009@yahoo.com.br](mailto:soliveira.2009@yahoo.com.br)

**Esboço/idéia do projeto:**

É um mapa dentro de uma estrutura de um caixa eletrônico em pontos estratégicos da cidade que possibilita as pessoas se deslocarem para alguns lugares mais visitados da cidade.

Este caixa terá um mapa da cidade onde as pessoas digitarão o nome do bairro desejado e rapidamente o mapa mostrara as linhas de ônibus que passam por este lugar, o caminho percorrido e o tempo de viagem.

### III CONCURSO AUDIOVISUAL DA KABUM! NOVOS PRODUTORES

**FICHA DE INSCRIÇÃO**

n° \_\_\_\_\_

**Projeto (nome):**

Interart

**Proponentes (nome e linguagem):**

1. Vinicius Barreto( Design )
2. Kaline dos Anjos( Computação Gráfica )
3. Thamires Sants ( Vídeo )
4. Letícia Augusta Frias ( Fotografia )

Telefones:

e-mails : Leticia ( leticiapop12@hotmail.com)

Vinicius ( [vinidog@gmail.com](mailto:vinidog@gmail.com) )

Tamires ( [millyminie@hotmail.com](mailto:millyminie@hotmail.com) )

Kaline ( [klm\\_lp@hotmail.com](mailto:klm_lp@hotmail.com) )

**Esboço/idéia do projeto:**

O projeto tem como idéia criar um site totalmente interativo, onde os participantes possam conversar e divulgar. Além de votar os mais interessantes onde qualquer pessoa possa participar da votação.

Os internautas escolherão os 10 melhores trabalhos para serem exibidos em uma exposição e comentados de forma interativa.

### III CONCURSO AUDIOVISUAL DA KABUM! NOVOS PRODUTORES

**FICHA DE INSCRIÇÃO**

n° \_\_\_\_\_

**Projeto (nome):**

Sem Limites

**Proponentes (nome e linguagem):**

1. Isabela Cristina dos Santos( Design )
2. Jadilson Oliveira ( Computação Gráfica )
3. Maressa Bispo Melo ( Vídeo )
4. Icaro Silva ( Fotografia )

Telefones: Isabela ( 8201 - 3756 ) / Jadilson ( 4101 – 0310 )

e-mails : Maressa ( maressa.melo@hotmail.com)

Jadilson ( jadilson.oliveira@yahoo.com.br )

**Esboço/idéia do projeto:**

Juntar o fator acessibilidade com a intervenção social, para chamar a atenção das pessoas por meio de manequins em todos os tipos de deficiência a apresentação por meio de mapeamentos de locais onde existe e não existe acessibilidade para saber qual a reação das pessoas ao se separar com uma questão social que é a falta de acessibilidade, através dos manequins. É uma apresentação em forma de jogo interativo, apresentando várias formas de deficiência e suas soluções.

## 9. Anexo II – Projetos finais

### Sucata

#### APRESENTAÇÃO

Pensando em desenvolvimento sustentável em Salvador, levamos em consideração os problemas confrontados em nosso cotidiano, tais como: foco de doença, poluição visual, problemas no saneamento básico, gerado pelo acúmulo de sujeiras.

A proposta é expor através de uma revista eletrônica, a importância da reutilização do nosso lixo. As realizações de entrevistas com estudantes de escolas públicas, cooperativas e catadores de lixo, colaboram na elaboração desta revista.

Visando construir um trabalho em conjunto, criaremos um blog onde postaremos o nosso dia a dia de trabalho e daremos oportunidades das pessoas opinarem com sugestões, críticas e elogios. E como o produto é eletrônico, disponibilizaremos no blog para os interessados baixarem. Pretendemos com esta ação fazer com que as pessoas venham a perceber os problemas causados com a não reutilização do lixo e reavaliem suas atitudes inadequadas com o meio em que se vive.

Este projeto será realizado por quatro jovens da Escola de Arte e Tecnologia OI KABUM!, moradores de comunidades periféricas e de diferentes linguagens, tais como computação gráfica (Atila Oliveira) , design gráfico (José Roberto) , fotografia (Taíle Silva) e vídeo (Rebeca Valverde) .

#### JUSTIFICATIVA

Ao analisarmos meios de comunicação, percebemos dados estatísticos alarmantes sobre a situação do lixo em Salvador. Segundo o site *ibahia*, são coletados 728 mil toneladas de resíduos sólidos, por ano e 60,65 toneladas por mês. Uma postagem no site *máfia do lixo* informa que Salvador recicla apenas 5% do lixo produzido.

A criação da revista vem relatar estes fatos com mais detalhes e propor ao leitor alternativas benéficas, que podem ser feitas com o lixo. Esta iniciativa surgiu pela falta de orientação, por



parte das escolas e dos meios de comunicação, grupos que são responsáveis por educar o indivíduo e torná-los críticos, perante a sociedade.

Existem ações sobre o assunto, mas são temas muito específicos em relação ao lixo. A ideia de fazer um trabalho com diferentes linguagens é trazer a informação de maneira mais dinâmica, tratando a temática do lixo de forma mais abrangente, com participações do público, formando uma união de opiniões e um fazer em conjunto além de desenvolver medidas de consumo sustentáveis, propondo uma conscientização para as pessoas que tiverem acesso à revista eletrônica e à exposição.

### **OBJETIVO**

**O objetivo central é a reutilização do lixo:** sensibilizar para conversão das problemáticas ambientais em alternativas que promovam o bem-estar de todos. Contribuição para a diminuição do lixo nos locais públicos com melhorias do aspecto visual, provocação nos estudantes do desejo de recriar objetos que antes iam para o lixo.

Objetivos específicos deste projeto são:

- Mobilização dos estudantes para adquirir orientação ambiental nas escolas;
- Mobilização a fim de adquirir coleta seletiva para os bairros;
- Contribuição para a redução de alagamentos em vias importantes de Salvador;
- Levar alternativas aos órgãos públicos, a fim de sugerir políticas públicas neste setor

### **PÚBLICO ALVO**

Pretendemos alcançar um público semelhante à nossa vivência e história. Estudantes de escolas públicas; moradores do subúrbio e outros bairros populares; faixa etária de 10 a 30 anos; todas as etnias; ambos os gêneros; todas as religiões e culturas.

### **AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS**

As metas apresentadas serão avaliadas por integrantes do projeto, através de fotografias, gravações e postagens do nosso dia a dia em forma de texto. Isso ocorrerá de acordo com a linguagem e atividade.

## PLANO ESTRATÉGIA DE MÍDIA DE DIVULGAÇÃO

Todo o processo de criação da revista será divulgado em redes sociais e com apoio de sites de meios de comunicação. As marcas do apoio, assim como os patrocinadores serão divulgados no blog, revista, convites e outros meios de comunicação.

### PLANO DE ACESSO

**Blog:** através do blog as pessoas poderão deixar sugestões, críticas, textos autorais, subtemas, que possam ser abordados na revista.

**Revista eletrônica:** terão informações sobre o lixo, reciclagem, medidas de consumo sustentável, artesanatos feitos através de materiais recicláveis.

**Exposição:** Acesso a vídeos, fotografias e instalações.

**Oficina:** as pessoas terão a oportunidade de aprender técnicas referentes ao reaproveitamento do lixo inorgânico.

### ESTRATÉGIA DE AÇÃO

#### Pré-produção

#### Produção

Processo de contratação dos profissionais e execução das atividades, para desenvolver o projeto proposto.

Contato com profissionais que participarão do projeto (editor de vídeo, diagramador de livros, profissional de língua portuguesa, profissionais para dar oficinas e gráfica).	Duas semanas
Reservas de equipamentos	Três dias
Parcerias com Escolas Públicas	Uma semana
Parcerias com Cooperativas	Uma semana
Parcerias com Catadores de lixo	Três dias
Parceria com ONGs ambientais	Uma semana
Criação da Identidade Visual	Dois meses
Confirmação e divulgação da programação do evento via internet	Uma semana
Criação do blog	Duas semanas
Organização de atividades	Uma semana

Contratação/parceria com editor de vídeo	Uma semana
Contratação/parceria com diagramador de livros	Dois dias
Contratação com o profissional de Língua Portuguesa	Cinco dias
Alimentação	Dois dias
Transporte	Dois dias
Contratação de motorista para o transporte dos equipamentos	Uma semana
Contratação/ parceria com equipe técnica e equipamento de projeção e iluminação	Uma semana
Divulgação do processo da revista e do blog	Duas semanas

### **Pós-produção**

Um relatório contando o processo de desenvolvimento, metas conquistadas, dimensão do produto e informações sobre gastos feitos.

Clipagem	Duas semanas
Prestação de contas	Duas semanas

### **METAS A ATINGIR**

<b>Pretendo Alcançar</b>	<b>Proporção</b>	<b>Tempo</b>
Realizar entrevistas - direção, professores e alunos de seis escolas públicas.	Cinco	Uma semana
Realização de uma intervenção artística sobre o lixo	Um	Um dia
Realizar parcerias com cooperativas	Três	Uma semana
Realizar oficina de artesanato com material reciclável	Uma	Dois dias
Registro audiovisual das etapas do projeto	Um	Três meses
Interatividade com estudantes para elaboração da revista	Cem estudantes	Um mês
Público na exposição	Oitenta	Um mês

# Po-Imagem

## Apresentação

Realizar uma exposição onde trabalhem com linguagens artísticas como a dança e a literatura, dando uma nova roupagem, utilizando o áudio o visual a estética do design e a computação gráfica. No dia da exposição, haverá ma apresentação onde serão projetadas intervenções gráficas sobre o corpo de uma dançarina seminua sendo que ela ficará numa parte mais escura, somente com a claridade da projeção de forma que haverá m off ao fundo com varias poesias ao mesmo tempo, provocando perturbação ao expectador. Nosso trabalho tem toda uma sensibilização sensorial à conseqüência disso é que pessoas com deficiência auditiva e visual tenham a curiosidade de visitar a exposição.

## Justificativa

Vivemos em meio a muitas manifestações artísticas que passam despercebidas por instituições governamentais e pela própria comunidade. Diante desse fato o nosso projeto quer evidenciar esses grupos, colocando em cena seus trabalhos, dando assim um maior reconhecimento e até o encorajando a crescer profissionalmente. Nosso trabalho tem toda uma sensibilização sensorial à conseqüência disso é que pessoas com deficiência auditiva e visual tenham a curiosidade de visitar a exposição. Os membros da equipe vêm com idéias inovadoras, já que todos têm experiência nas áreas apresentadas.

## Objetivo Geral

Valorização de grupos culturais existentes em comunidades populares

### Objetivos Específicos

- . Contribuir para a diminuição da criminalidade.
- . Contribuir para a diminuição do trabalho infantil
- . Contribuição para a diminuição da gravidez precoce
- . Contribuição da evasão escolar
- . Moradores de comunidades populares visitando centros culturais

## Resultados Previstos

Equipe Po-Imagem	Sete participantes sendo que quatro é do grupo do edital e três serão contratados
Números de artistas envolvidos no projeto	Seis, sendo quatro dançarinos e dois atores.
Quantidade de visitantes na exposição	1.500 pessoas durante o tempo da exposição que será de um mês

## Metas

Escrever os projetos em festivais	10
Mobilizar	1.500 pessoas incluindo pessoas com deficiência
Postar vídeos em redes sociais	5 vídeos
Registro em audiovisual	2 pessoas

## Avaliação de resultados

Geração de relatórios para avaliação das metas	1 pessoa
--	----------

## Público Alvo

O intuito do nosso projeto é atingir um público de comunidades populares, principalmente jovens entre 11 e 18 anos, que estão numa fase de maior vulnerabilidade e pessoas com deficiência auditiva e visuais.

## Estratégias de ação

### Pré-Produção

Contratação da equipe audiovisual
Contratação de um sonoplasta
Locar os espaços para as gravações
Mobilização

### Produção

A equipe será formada

Sonoplasta
Cinegrafista
Editor
Dançarinos

Atores
Motorista

Estrutura necessária

Locações: Sala da Oi Kabum , Xisto Bahia , Escadarias dos Passos , Parque Pituauçu
Alimentações
Transportes

### **Pós Produção**

Prestação de contas
Resultado das metas
Apresentação de vídeos

### **Cronograma:**

<b>Pré-produção</b>	
Contratação da equipe de realização do projeto	Uma semana
Locação das gravações	Uma semana
Contato com grupos artísticos	Uma semana

Filmagem	Dois dias
Edição	Três dias
Intervenções gráficas e visuais	Uma semana
Mobilização	Uma semana
Prestações de conta	Um mês
Apresentar resultados ao coordenador	Um dia
Exposição do projeto Po-imagem	Um mês
Resultados das metas	Um mês após a exposição

**G**

## **Grupo Interart**

### **Descrição**

O projeto Interart idealiza a criação de um Blog Interativo com espaço dirigido a criadores não profissionais, que trabalham com Artes Visuais. (Vídeo, Computação Gráfica, Fotografia, Design Gráfico e Desenho). O Blog seria um meio de proporcionar aos jovens apoio e incentivo para a continuidade da carreira além de um encontro entre eles e o público. Seus trabalhos divulgados seriam avaliados, votados e comentados pelos internautas. A partir dessa votação serão selecionados os 10 melhores trabalhos para serem exibidos em uma exposição física e online.

### **Justificativa**

O que fazer com seu talento para criação de Arte? O que fazer depois de deixar a faculdade? Como se inserir no mercado de trabalho? Como mostrar para as pessoas sua capacidade de criação e assim ganhar seu devido reconhecimento? São perguntas frequentes na cabeça dos jovens em início de carreira que trabalham com Artes Visuais. A dificuldade para ingressar na área de Arte Visual é bastante complicada, pela necessidade de mostrar suas produções através de imagens, a falta de oportunidade e reconhecimento acaba levando a outros diversos fatores negativos, tais como sentimento de incapacidade, falta de prática, dificuldade para trabalhar, esquecimento do aprendizado, falta de expansão de novas ideias, cultura e oportunidade e falta de acesso do público a novas culturas.

O projeto Interart é importante porque visa estimular e apoiar os jovens criadores de Artes Visuais. Criando um espaço para divulgação, reconhecimento e exposição de seus trabalhos. Apresentando ao público a diversidade da criação e estimulando assim uma reflexão sobre assuntos abordados gerando novas ideias e dando mais acesso à arte, contribuindo também para a diminuição da distância entre os jovens criadores e empregadores.

Visamos através dessa iniciativa promover a interatividade dos criadores com o público e do público com arte. A participação e interação do público com o projeto é um diferencial, pois estimula os criadores a não desistirem dos seus talentos.

Os responsáveis pelo projeto são jovens criadores de diferentes áreas de Artes Visuais em início de carreira, que sente falta de espaço para divulgação e incentivo para permanecer envolvidos com a arte.

### **Objetivo Geral**

Promover um maior reconhecimento e valorização de jovens talentosos, iniciantes em Artes Visuais, divulgando e apresentando ao público a diversidade de produções.

### **Objetivos Específicos**

Atrair pessoas interessadas em viabilizar novas idéias criadas por jovens talentos.

Gerar novas oportunidades de trabalho para jovens criadores .

Criar estímulos para criação de novas idéias.

### **Público Alvo**

O projeto destina-se os jovens criadores de Artes Visuais de 15 a 25 anos que residem em Salvador e trabalham com as modalidades de: vídeo, computação gráfica, fotografia, design gráfico e desenho. Que sente necessidade em divulgar seus trabalhos de Artes Visuais.

### **Resultados Previstos**

Recebimento de Trabalho de Artes Visuais de Jovens Talentos	100
Acessos de pessoas ao Blog	1500
Votação para definição dos Ganhadores	1000
Ganhadores da Enquete para Exposição dos Trabalhos de Artes Visuais	10
Quantidade de pessoas na exposição dos Trabalhos de Artes Visuais	200

### **Avaliação de Resultados**

Recebimento de Trabalho de Artes Visuais de Jovens Talentos	Verificação diária de email	Pessoa responsável pelo email particular do projeto
Acessos de pessoas ao Blog	Contador Automático dentro do blog	Automático
Votação para definição dos	Contador Automático	Automático



Ganhadores	dentro do blog	
Ganhadores da Enquete para Exposição dos Trabalhos de Artes Visuais	Quantidade estipulada de ganhadores no projeto	Publico responsável pela avaliação votação
Quantidade de pessoas na exposição dos Trabalhos de Artes Visuais	Livro de visitaçào	Pessoa responsável por pedir a assinatura das pessoas na entrada da exposição

### Estratégias de Ação

<b>Pré-produção</b>	
Identidade Visual do Projeto	Designer
Criação do Blog	Web Design
Divulgação do Projeto em redes sociais e cartazes nas escolas	Impressão em Gráfica

<b>Produção</b>	
Seleção de Trabalho de Jovens Criadores de Artes Visuais	Produtores
Postagem dos Trabalhos selecionados	Web Design
Divulgação da Exposição dos Trabalhos	Mobilizadores
Acompanhamento de votação e avaliação dos internautas	Produtores
Exposição dos 10 trabalhos mais votados	Gráfica, Locação de instalações

<b>Pós Produção</b>	
Reconhecimento Público dos Jovens Criadores	Exposição dos trabalhos dos 10 mais votados criadores de Artes Visuais

### Cronograma

<b>Pré-produção</b>	
Identidade Visual do Projeto	1 semana
Criação do Blog	1 mês
Divulgação do Projeto em redes sociais e cartazes nas escolas	1 mês

<b>Produção</b>	
Seleção de Trabalho de Jovens Criadores de Artes Visuais	2 semanas
Postagem dos Trabalhos selecionados	1 dia
Acompanhamento de votação e avaliação dos internautas	3 dias
Exposição dos 10 trabalhos mais votados	1 mês

<b>Pós Produção</b>	
Reconhecimento Público dos Jovens Criadores	

### ORÇAMENTO

Item	Descrição	Quantidade	V. Unit.	V. Total
<b>1.</b>	<b>Pré-Produção</b>			
	Coordenador	1		
	Produtor	1		
	Designer	1		
	Web Design	1		
<b>TOTAL PRÉ-PRODUÇÃO</b>				
<b>2.</b>	<b>Produção</b>			
	<b>Programador</b>	<b>1</b>		
	<b>Monitores</b>	<b>2</b>		
<b>TOTAL PRODUÇÃO</b>				
<b>3.</b>	<b>PÓS-PRODUÇÃO</b>			
<b>TOTAL PÓS-PRODUÇÃO</b>				
<b>TOTAL GERAL DO PROJETO</b>				

Componentes : Thamires Vieira (vídeo) e Kaline Dos Anjos (comp. Gráfica)

# **Sem Limites**

## **Apresentação**

O Projeto visa realizar intervenções urbanas sobre a falta de acessibilidade na qual, atores intervindo com manequins em locais de pouca acessibilidade para chamar atenção de uma forma interativa e descontraída do público para esse problema que está ocorrendo em nosso dia-a-dia.

O Projeto também visa a partir de vídeos feitos sobre as intervenções uma mostra para algumas escolas no intuito de passar informações aos jovens sobre a falta de acessibilidade.

## **Justificativa**

A importância desse projeto consiste em abordar as dificuldades de locomoção das pessoas com deficiência em geral e chamar a atenção das pessoas para esse problema, buscando soluções através da informação audiovisual para melhorar a acessibilidade nas ruas. Diferente do que somos acostumados a ver frequentemente, colocando manequins no lugar dos reais deficientes causando um impacto, chamando a atenção para a falta de acessibilidade.

O benefício para o público se integra em ter um maior convívio entre eles, diminuir o preconceito e tentar mobilizar as autoridades maiores para através dessa iniciativa, venham a solucionar o problema.

Através de vídeo, computação gráfica, design gráfico e fotografia o grupo responsável transmitirá a idéia para o público.

## **Objetivo**

Chamar atenção e informar o público, para uma melhor acessibilidade das pessoas com deficiência nas ruas de Salvador-BA, fazendo com que eles saiam mais, com tranquilidade, sabendo que não haverá dificuldade de acessibilidade para eles nas ruas, assim como as pessoas que não tem nenhuma deficiência.

## **Objetivos específicos**

Realizar intervenções urbanas de forma interativa e descontraída envolvendo o público no cotidiano e nas dificuldades de mobilidade que as pessoas com deficiência vivenciam.

Contribuir para reduzir o numero de acidentes com pessoas deficiência que fazem com que os hospitais lotem.

Mobilizar as pessoas a reivindicarem sobre a falta de acessibilidade.

Mostrar as empresas que as pessoas com deficiência também são aptos ao trabalho.

### **Metas a atingir**

\*Realizar a intervenção com dois atores para um público de 20 pessoas.

\*Passar informações nas escolas selecionadas, com uma estimativa de quatro colégios (200 Alunos cada).

### **Avaliação de resultados**

Alcançar uma mobilização para que haja respeito às pessoas com deficiência, de forma que, iremos avaliar na medida em que entregarmos o material produzido a ambos o público alvo.

Também será avaliado no dia da amostra final através de fotos e vídeos que serão obtidos para maior controle de resultado sobre nossas metas.

### **Publico Alvo**

Pretendemos atingir o publico em geral focando mais nos jovem, pois os jovens são o futuro de nossa sociedade, quanto mais cedo passamos informações a eles, melhor vai ser os resultados no futuro. Pessoas fisicas de 14 a 30 anos com hábitos normais que freqüentam a maioria dos locais.

### **Estratégia de ação (Pré-Produção)**

Pretendemos produzir camisas para usarmos (todas as pessoas participantes do projeto) durante a intervenção nas ruas, como divulgação do projeto com o nome impresso na camisa.

Iremos preparar os manequins e os atores (discutindo os roteiros, locais onde ocorrerá a intervenção etc.)

Agendaremos os horários que iremos utilizar os equipamentos cedidos pela Oi Kabum para o desenvolvimento do produto.

Depois de feito isso, editaremos o vídeo, exibiremos em quatro escolas para alunos de várias redes de ensino (inclusive escola de pessoas com deficiência), levando a ideia de prestar mais atenção à essas pessoas.

Oi Kabum será a Instituição responsável pela divulgação do Projeto.

No momento não foi fechado ainda nenhum contrato.

### **Produção**

Gravaremos e fotografaremos cenas de dificuldade de acesso com os manequins e os atores de intervenção subindo em um ônibus, atravessando uma sinaleira, andando na calçada com dificuldade de subir/descer por falta de acesso.

Nesse processo uma equipe será montada, na qual iremos ta contratando jovens produtores para fazer as filmagens, fotos entre outras coisas.

### **Pós Produção**

Será a exposição dos produtos nos locais escolhidos, onde estaremos gravando o evento no qual foi feito o produto, exibiremos os vídeos e entregaremos os informativos (Fanzines, DVDs etc.) para o publico ali presente.

Estaremos disponibilizando um jogo interativo na qual as pessoas poderão através da interação aprender mais sobre o que nos estaremos passando.

### **Orçamento**

<b>Item</b>	<b>Descrição</b>	<b>Quantidade</b>	<b>V. Unit.</b>	<b>V. Total</b>
<b>1.</b>	<b>Pré-Produção</b>			
	Manequim	2	200,00	400,00
	Camisas	10	20,00	200,00
	Óculos Escuros	1	10,00	10,00

	Cadeira de rodas	2 Dias	100,00	200,00
	Bengala para deficientes visuais	1	100,00	100,00
	Água	1	15,00	15,00
<b>TOTAL PRÉ-PRODUÇÃO</b>				<b>925,00</b>
<b>2.</b>	<b>Produção</b>			
	Atores	2 (1 dia )	200 Diária	400,00
	<b>Almoço</b>	<b>10(2 dias)</b>	<b>5,00</b>	<b>100,00</b>
	<b>Segurança</b>	<b>2</b>	<b>60,00</b>	<b>120,00</b>
	<b>Tradutor de <a href="#">brilier</a></b>	<b>1</b>	<b>300,00</b>	<b>300,00</b>
	<b>Tradutor de Libras</b>	<b>1</b>	<b>300,00</b>	<b>300,00</b>
	<b>Editor de vídeo</b>	<b>1</b>	<b>50,00</b>	<b>50,00</b>
	<b>Designer</b>	<b>1</b>	<b>50,00</b>	<b>50,00</b>
	<b>Animador</b>	<b>1</b>	<b>50,00</b>	<b>50,00</b>
	<b>Fotografo</b>	<b>1</b>	<b>50,00</b>	<b>50,00</b>
	<b>Ajudantes de vídeo</b>	<b>2</b>	<b>50,00</b>	<b>100,00</b>
	<b>Transporte</b>	<b>16 litros gasolina</b>	<b>3,00</b>	<b>50,00</b>
	<b>Comunicação</b>	<b>4</b>	<b>30,00</b>	<b>120,00</b>
	<b>Empresa multimídia</b>			<b>300,00</b>
	<b>Desenvolvimento do fanzine</b>			<b>250,00</b>

	<b>Criação jogo interativo</b>			<b>235,00</b>
<b>TOTAL PRODUÇÃO</b>				<b>2475,00</b>
<b>3.</b>	<b>PÓS-PRODUÇÃO</b>			
	Transporte			100,00
<b>TOTAL PÓS-PRODUÇÃO</b>				<b>100,00</b>
<b>TOTAL GERAL DO PROJETO</b>				<b>3,500,00</b>

## **Na Linha do Subúrbio**

### **Apresentação:**

A falta de divulgação e incentivo a visitação de pontos culturais e naturais no Subúrbio Ferroviário de Salvador fez com que tivéssemos a ideia de elaborar um guia eletrônico que mostre e valorize tais espaços, atraindo para eles o interesse turístico.

A partir do mapa o navegador saberá como se deslocar para um passeio turístico no Subúrbio ferroviário, ele será de fácil acesso e estará em espaços específicos, onde moradores da suburbana circulam diariamente.

- Este grupo é formado por Ana Paula Oliveira que cursou vídeo na turma 03 da Oi kabum escola de arte e tecnologia e aluna de web design no projeto pelourinho digital do programa faz cultura, Sara Oliveira que cursou vídeo na turma II da Oi kabum escola de arte e tecnologia, foi jovem educadora da turma III, fez os curtas “A Cidade de Plástico” que foi premiado no festival Favela é Isso Aí em Belo Horizonte 2008, “Rodando a Moenda” premiado no festival Imagens em 5 Minutos categoria de jovem realizador ano 2009 e Bruno César Cerqueira aluno de Design da Universidade Federal da Bahia.

### **Justificativa**

A iniciativa de criarmos este mapa “Subúrbio eletrônico” serve para mostrar principalmente, a existência de belas paisagens naturais que a maioria dos moradores não conhecem e espaços que prestam serviços para a sociedade incentivando- a na educação e na inclusão social, com este mapa eletrônico as pessoas irão ter um acesso rápido a estes lugares .

### **Objetivo**

- Incentivar a população do Subúrbio a conhecer o espaço onde vive, mostrando de forma direta, divertida e pratica alguns pontos turísticos do subúrbio. Trazendo conhecimento da existência de belas paisagens, espaços culturais, e sua diversidade, possibilitando a oportunidade para os moradores de ter uma informação rápida e segura. Mostrando o outro lado do Subúrbio, trazendo para eles a oportunidade de voltar a valorizar o seu bairro não pelo



que a mídia mostra, mas pelo que eles conhecem.

### **Resultados previstos/Metas á atingir**

- Contemplar os moradores do subúrbio com o mapa eletrônico - cerca de 1.400 acessos durante uma semana.
- Serão distribuídos em dois pontos de grande fluxo da cidade
- Estação de trem da Calçada – 800 acessos
- Estação de ônibus da Paripe - 600 acessos

### **Público Alvo**

- Pretendemos atingir aos moradores do Subúrbio com a faixa etária de 15 a 40 anos, que utiliza a estação de trem Calçada e estação Paripe, seja a trabalho, escola ou passeio. A previsão de publico é adolescentes e Adultos.

### **Estratégia de ação/ Fases**

Será disponibilizado um mapa eletrônico interativo de fácil acesso dentro de uma estrutura de um totem, na estação de trem da calçada e estação de trem Paripe. Com base na rota da linha do trem este mapa informará espaços turísticos, tempo de viagem e os nomes das estações que te levarão a conhecer belas paisagens e espaços culturais e de lazer.

A exposição na galeria acontecerá da seguinte forma, o mapa do subúrbio estará colado no chão e a medida que as pessoas forem pisando em cada ponto turístico aparecerá uma imagem projetada na parede , sons, fotos e entrevistas com pessoas que caracterizam esses pontos turísticos.

1ª Semana de trabalho

Dia 21/11/11- Segunda

Reunião com equipe para fechar orçamento e locais que serão mapeados

Dia 26/11/11- Sábado

Primeira saída com a equipe para mapear espaços no subúrbio

-Parque São Bartolomeu

-Boca de galinha- São João do Carito

-Estação da lancha-Travessia Plataforma Ribeira

-Teatro Plataforma

- Igreja católica de Plataforma

- Igreja Católica de Periperi

Dia 27/11/11- Domingo

Segunda saída com a equipe para mapear espaços no subúrbio

- Aldeia de pescadores- Paripe

- Praia de Base Naval

-Lagoa da Paixão- Valéria

- Igreja Católica de Periperi

- Terreiro de candomblé- Coutos

- T- Tubarão

Obs.: Será preciso de R\$ R\$ 135,00 para PRÉ- PRDUÇÃO

Dia 28/11/11- segunda-feira

Reunião com a equipe para selecionar os espaços que farão parte do guia eletrônico

## **Pós- Produção**

Apos a semana de acesso recolheremos os caixas eletrônicos dos dois pontos. E faremos o levantamento de quantos acessos teve em cada maquina.

Atividades	Período de realização
<b><i>Pré- Produção</i></b>	
Contratar fotografo	1 e 2/10
Contratar Câmera	1 e 2/10
Contratar um Design e Animador	03 a 09/10
Alugar 2 computadores	08 a 17/10
Contratar o serviço de um soldador	03 a 08/10
Contratar um eletricista	03 a 08/10
Contratar Editor de vídeo	03 a 08/10
<b><i>Produção</i></b>	
Eletricista	08/10
Montador	08/10
Alimentação para equipe	08/10
Inauguração do caixa	08/10
<b><i>Pós-Produção</i></b>	
Desmontador	17/10

Prestação de contas	18/10
---------------------	-------

## Orçamento

<b>Etapas</b>	<b>Descrição das etapas</b>	<b>Quantidades</b>	<b>Valor Unitário</b>	<b>Total</b>
<b>A</b>	<b><i>Pré – produção</i></b>			
1	Fotografo	1		
2	Programador	1		
3	Ninegráfista	1		
4	Editor de vídeo	1		
<b><i>Total Pré- Produção e Preparo</i></b>				
<b>B</b>	<b><i>Produção/ execução</i></b>			
5	Locação de Câmera de filmagem	1		
6	Locação de Câmera fotográfica	1		
7	Locação de computadores	2		
8	Soldador	1		
9	Eletricista	1		
10	Alimentação- produção	8		
11	Fiação para a rede elétrica	1		
12	Montador	1		
13	Gasolina	1		

14	Motorista	1		
15	Folha de aço	1		
16	Solda	1		
17	Grupo	1		

## **10. Anexo III – Depoimentos**

### **PROJETO SEM LIMITES**

**Entrevistado: Jadilson Oliveira e Isabella Daltro**

**Entrevistador: Jean Cardoso**

**Data: junho/2012**

**Local: Oi Kabum Salvador**

#### **Quando vocês souberam do edital?**

Jadilson – a gente ainda estava estudando aqui, o pessoal começou a divulgar, tivemos várias palestras, pessoas vieram aqui, e a partir daí nós ficamos sabendo, pelo menos, eu fiquei sabendo do edital.

#### **Quando vocês pensaram em se inscrever?**

Bella – foi imediato.

Jadilson – foi logo quando a gente viu a última palestra sobre intervenção urbana, a gente já pensou em criar um grupo, eu e Isabela pensamos em criar um grupo. Falaram que tinha que ter quatro pessoas, aí a gente falou com Ícaro, depois a gente falar com Maressa para participar do grupo, ela topou aí formamos o grupo.

#### **Porque vocês pensaram em intervenção urbana?**

Jadilson – Sei lá, a gente teve várias conversas sobre o que queríamos fazer, conversa vai, conversa vem, aí chegamos à intervenção urbana, até porque vimos um vídeo de um cara que botava o baquinho para as pessoas subirem no ônibus, que foi um vídeo sobre intervenção que nós vimos em uma das palestras do seminário, e a partir daí, pensamos em focar algo sobre intervenção urbana.

Bella – no meu ponto de vista, eu queria algo que chamasse a atenção das pessoas, que elas interagissem também, mas não algo padronizado, sério, mas que precisassem delas, que elas mesmas se introduzissem no projeto.

### **Como foi o seminário para vocês entrarem no edital?**

Jadilson – o seminário amadureceu muito as idéias porque a gente no começo não sabia o que fazer, tinha que fazer edital, um vídeo, alguma coisa? Mas como vocês vieram com o tema, com a idéia sobre algo que te envolvesse, com uma obra sobre arte e tecnologia, intervenção urbana, idéias para o ponto inicial de nossas idéias. Ai nós ficamos com essas idéias e o que mais chamou a atenção para mim e para o grupo foi intervenção urbana.

### **Como chegaram ao tema?**

Jadilson – o tema foi meio engraçado, a gente estava vindo com Ícaro e ele disse, imagine se a gente colocasse o manequim vestido de policial apontado a arma para as pessoas e elas virassem e se depararem com o manequim do policial no pelourinho, a partir daí a gente, da ideia dele veio outras ideias, a gente tinha visto um vídeo no youtube de uma rua nos EUA só de lojas e dentro dessas lojas tinham pessoas no lugar dos manequins e as pessoas paravam e olhavam e ai eu contei isso para a galera, para o grupo que tínhamos formado, ai surgiu a idéia.

### **Fazer o que, qual foi a idéia inicial de vez?**

Bella – a gente ia aproveitar essa ideia que ele viu no vídeo, ai a gente teve a ideia de pegar os manequins e colocar no lugar da pessoa, neste caso, no lugar do cadeirante, a gente pensou em colocar isso dentro de um ônibus também, mas vimos que não ia dar certo, também pensamos em abordar deficiência visual, ai começou a embaralhar e não deu certo. Mas queríamos continuar com essa ideia dos manequins, essa ideia de inverter os papeis a ideia de deixar um cadeirante na sinaleira, que na verdade fosse um manequim e ver qual seria a reação das pessoas, se ia lá ajudar, com uma plaquinha me ajude ou um cego também , foi que a gente juntou a ideia do vídeo, mas...

### **Como sejam ao tema, o tema foi?**

Bella – acessibilidade

### **Porque pensaram nesse tema?**

Bella – na turma de design nós tínhamos feito um processo da revista e tinha uma pagina falando sobre acessibilidade, e chegamos a conhecer a Vida Brasil, que foi eu, Ícaro e um colega que fizemos a página sobre acessibilidade, e ai a gente ficou encantado, queríamos entender mais esse ambiente, então vamos fazer acessibilidade, que aparentemente era mais fácil, a gente achava que era mais fácil, não tinha saído muita coisa na revista, porque era só uma pagina e a gente queria divulgar mais isso também.

### **Como foi juntar o grupo?**

Jadilson – No começo foi fácil, vamos pegar um pessoal de vídeo, um de foto, um de design.

Bella – a gente estava perto, junto, ai eu disse vai eu e você.

Jadilson – vai ser eu e você, depois vamos juntar o grupo, chamamos Ícaro, depois Maressa, foi também pela localidade, pois mora um perto do outro. Então a gente foi em um algo só, a gente precisava de quatro pessoas para formar um grupo naquele momento, como tinha que ser uma pessoa de cada linguagem , fomos em foto e falamos com Ícaro, ele indicou Maressa, falamos sobre o projeto e ela topou e ai formamos o grupo.

### **E a primeira oficina como foi?**

Jadilson- foi um pouco conturbado por causa dos horários da oficina, um horário eu não podia vir, no outro ela não podia, outro dia Maressa não podia, outro Ícaro, não conseguia estar as 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, pois na época, parte da galera estudava, a primeira oficina foi conturbada por isso, mas a gente conseguiu conciliar de alguma forma, a gente conseguiu juntar final de semana, a gente conversou muito com Chico, Chico deu muitas idéias, a partir daí, a gente foi criando o roteiro do projeto, foi desenvolvendo, vendo que tinha algumas coisas que não davam e Chico dava as idéias e na hora a gente mudava e ele sempre vinha com a idéia por que disse, por que daquilo, e a gente sempre buscava achar uma resposta e quando a gente não achava tinha que mudar, tinha que achar um porque daquilo, ia modificando o projeto no decorrer do tempo, até que no final, a oficina foi muito curta, a



gente tinha que sair com um projeto pré-pronto, aí a gente reuniu com a galera e deu o projeto que a gente pensou, intervenção urbana com a troca de personagens, cadeirante e manequim.

**E quem participou mais dessas oficinas?**

Jadilson – eu e Isabela, Ícaro participou medianamente e Maressa muito pouco.

**Então o projeto o foi mais desenhado por vocês?**

Jadilson - Sim

**Como foi esse processo de começar um idéia e fechar ao final da oficina?**

Bella – acho que foi um pouco complicado, como ele falou tinha que ter um porque, então se não achou um porque, era porque estava errado, aí a gente foi mudando, mudando, aí chegou uma hora como se a gente fosse tirando uns pedaços do bruto, lapidando um pouco o projeto, aí a gente descobriu uma maneira, quando a gente conseguiu reunir uma vez, nós três, porque maressa não podia, foi aí que deu o pontapé, a gente viu que com o manequim ia ser caro, a questão da deficiência mesmo, com o instituto de cegos da Bahia todos estavam de férias, sentou nós três e vamos tentar um jeito de substituir, pensamos em contratar um ator, ou um de nós mesmo para poder fazer o papel do cadeirante, que não a gente não ia conseguir gravar com um manequim, não ia dar para a gente deixar a cadeira lá no sinal sem ninguém por perto, foi a partir daí que começou a surgir outro modelo de projeto e aí as mudanças que ocorreram mais foi na programação.

**Estou falando da primeira oficina, vocês fecharam a idéia?**

Jadilson – sim, com o cadeirante e do manequim.

**Como foi esse processo, no final da oficina qual foi a sensação de vez?**

Jadilson – minha sensação foi de que aprendi algo novo, misturar, de criação, de você pegar uma idéia solta, juntar elas, formando uma coisa só, através dessa idéia pronta, lapidar ela, transformar em uma coisa melhor ainda. Eu aproveitei bastante, pelo menos eu abri mais minha mente, tive uma nova visão do que é criação.

Bella – 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 a 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.

### **Vocês gostaram do resultado final da oficina de projetos?**

Jadilson- Até o momento a gente estava iludido que estava tudo as mil maravilhas, até que uma certa pessoa incluiu da galeria uma certa instalação, ai tudo mudou, ai é uma outra pergunta que tem que fazer lá na frente.

### **No projeto final já tinha intervenção na galeria?**

Jadilson - tinha não. Era só criar o produto externo.

### **Isso foi em junho/julho de 2011 e a gente foi retomar em novembro, vocês fizeram alguma coisa com o projeto?**

Jadilson – Até o momento a gente pensava que estava tudo ok. A gente mandou algumas coisas para Chico, ele pediu umas mudanças e disse que estava ok.

### **Como foi a oficina artística em novembro?**

Jadilson - Foi ai que a gente mudou para o ator, porque Toni e Adailton vieram com os questionamentos novamente e agente já tinha visto que com manequim não ia dar, pois em Salvador não tem manequim articulado, se quisesse articulado tinha que encomendar, fomos na Pratique que é a maior de Salvador e eles disseram que tinha que encomendar.

### **E como foi mudar o projeto de novo?**

Jadilson – foi um balde de água fria, pois já estávamos na expectativa de gravar, editar e fazer tudo direitinho e na hora e tivemos que fazer tudo de novo praticamente, refazer algumas coisinhas que ficaram abertas.

### **Foi nessa que vocês tiveram que acrescentar a galeria?**

Jadilson – foi na oficina de Silvana e Fernando, nessa só tivemos que mudar a intervenção.

Bella – que ia ser na rua.

Jadilson – a gente já tinha visto alguns locais, conversado com Wilson.

Bella – não a gente conversou com ele na terceira oficina, nós tínhamos pensado em estátua humana ou Deivisson, que já tinha feito isso.

Jadilson – é que a gente queria fazer estatua humana, pintar o cara todo de cinza ou branco e ele ia fingir ser uma estatua viva do cadeirante.

### **E o grupo como estava?**

Jadilson – o grupo estava mais para lá, que pra cá, Ícaro tinha sumido da face da terra, Maressa não estava com toda a corda que tinha no começo.

Bella –Ícaro nem vinha para Kabum, a gente nem encontrava ele, deixava recado no facebook.

Jadilson – Depois e um tempo ele disse que estava viajando, ai eu disse para o grupo, se Ícaro continuar assim sem aparecer, infelizmente, vou ter que tomar a frente e dizer que Ícaro vai sair do grupo. Ai depois eu falei com Ícaro, ele disse que estava viajando, mas voltou, ai eu marquei uma reunião, ele não apareceu, ai eu disse para o grupo, gente Ícaro está fora. Falei com Isabella e Maressa, e a gente teve que tirar ele do grupo.

### **Como foi a relação de vez com o grupo durante o projeto?**

Jadilson – olha, as idéias, na criação das idéias todo mundo foi ativo e participou, foi legal no começo, mas quando as coisas começaram a desenrolar , as pessoas começaram a manguear, começaram a desleixar , faltar as reuniões.

### **Vocês não desanimaram com isso?**

Bella- não, a gente chegava e dizia um para o outro, se fulano sair a gente fica.

Jadilson – e deve a questão do dinheiro, quando a gente recebeu a primeira parcela, ai eu disse, pronto, se a gente pegar essa primeira parcela do dinheiro, não tem como voltar a trás, temos que ir até o fim, na minha cabeça era isso, pegou o dinheiro, não pode desistir mesmo.

Imagine, pegar o dinheiro e desistir, todos iam falar eles pegam o dinheiro para eles, só entrou por isso.

### **Como foi fazer o orçamento?**

Jadilson – foi tranquilo, a maioria do orçamento ficou pro minha conta, na ultima parcela, Kaline apertou a mente de Isabella, que ela até então estava tranqüila.

Bella – Kall ficou falando, tem que deixar o dinheiro com ela, porque ela é do grupo também.

Jadilson – a questão do orçamento estava dando conta e eu não queria aumentar meu braço esquerdo, ela tipo, minhas idéias quando faltava, ela me ajudava e o orçamento para mim foi tranquilo, não era um bicho de 7 cabeças, era só pedir nota, qualquer lugar que fosse, pedia nota e depois era só colar no papel.

### **E depois da oficina de novembro, qual foi à atividade de vocês?**

Jadilson – nós estávamos nos preparativos para a formatura na escola, não mexemos com isso. A gente só começou a mexer realmente no projeto quando da oficina com Fernando e Silvana.

### **E como foi essa oficina?**

Jadilson – essa oficina foi voltada mais para a parte da interação na galeria, pediram para a gente fazer uma idéia para a galeria, tipo como a gente vai levar a intervenção para a galeria. Ai eu disse, pronto agora ferrou tudo, conversei com o grupo, cada um teve uma idéia.

### **Quem era o grupo?**

Jadilson – eu e Isabella. Falei com o grupo pensar uma idéia para a instalação.

Bella – eu pensei em tirar a idéia do cadeirante, foi ai que entrei em contato com a Vida Brasil, para a gente ter uma inspiração e foi lá que a gente conseguiu o contato com Wilson, que a gente queria fazer mais entrevista com ele para saber, até então a gente tinha mudado a idéia do vídeo e da cadeira ser a interação com a pessoa, a gente não estava pensando ainda o game como completo, a gente sabia que queria fazer um game, a idéia ainda estava crua.

### **Vocês mudaram a intervenção, mudou quando e por que?**

Jadilson – a gente mudou a intervenção na terceira oficina, até então a gente não tinha mudado, porque a gente fez a oficina com Silvana e Fernando, e Fabão estava presente no dia e Silvana e Fabão que estavam ligados mais a área de arte, começaram a dar palpites, opiniões. Fabão até falou se visse um cara pintado de branco na cadeira de horas, nem ia passar perto achando que era um assaltante, um maluco. E a dificuldade do processo mesmo, você ficar lá muitas horas e muito material gravado para selecionar, e que as pessoas não podiam saber que estavam sendo filmadas, tinha que achar pontos estratégicos.

Bella – tinha que pedir autorização da imagem da pessoa, não tinha como falar com a pessoa, não podia filmar a pessoa, tinha que gravar o dia todo e podia esperar horas para alguém chegar e ter alguma reação com a cadeira, mover, empurrar.

### **E como foi essa mudança para vocês?**

Jadilson - realmente depois que eles falaram isso, eu parei e pensei que eles tinham razão, a gente não tinha pensado por esse lado da dificuldade de gravação, até porque eu não tinha idéia nenhuma de gravação e Maressa como estava meio afastada do grupo, ela estava presente, mas não tão ligada ao projeto. Depois disso a gente, e agora? Ai Silvana veio com a idéia, e porque vocês não fazem um jogo que envolva o cadeirante, o deficiente? Eles também disseram que a gente tinha que abordar uma deficiência, como o tempo era curto, se a gente fizesse um jogo que envolvesse as 3 deficiências, auditiva, visual e motora ia ser complicado porque a gente ia ter 3 produtos.

### **Quando vocês pensaram, vocês pensaram em que?**

Jadilson – a gente pensou no cadeirante porque a gente já tinha a questão da Vida Brasil, de Wilson.

Bella – a gente já tinha contado, era meio caminho andado para o lado dos cadeirantes.

### **Como foi o contato com a Vida Brasil?**

Jadilson – foi massa, eles nos trataram muito bem, falou que tinha Wilson que era secretario de lá e que era para a gente conversar com ele. A gente marcou reunião e entrevista com ele, e com o material da entrevista, é que iríamos trazer algo para nosso projeto e ver o que iria fazer, fomos na Vida Brasil, entrevistamos ele e tivemos um dialogo em off com ele, que

falou das dificuldades do cadeirante, deu um “geralção”, uma mastigada do que era a vida de um cadeirante, isso abriu nossos olhos, nos deu uma perspectiva, foi muito interessante, pois ele é um cadeirante de verdade, ele tinha noção, ele passou por muitas dificuldades e a gente sentiu isso, foi bem legal trabalhar com ele.

### **Vocês voltaram de lá e pensaram?**

Jadilson – a gente tinha uma idéia, bem no comecinho, de fazer um joguinho, em flash mesmo, igual ao que os meninos faziam do bubble, no joystick, como Fernando fez, de desmontar as carinhas com fotografia e essa idéia do joguinho voltou e Silvana deu a idéia, porque vez não fazem um jogo, que em vez de comercial, fosse educativo, pensamos, boa idéia, ai ela veio, vez topam fazer um jogo, e como a gente tinha essa idéia bem inicial da intervenção, mas foi só uma idéia que Ícaro deu inicial do jogo, ai quando ela deu essa idéia, eu e Isabella nos reunimos e eu disse e ai Isabella?

Bella – só tinha vantagem, era a idéia do game com a cadeira.

Jadilson – ai a gente perguntou se era possível, ai Fernando falou, a gente dá um jeito, é possível, ai pronto, a gente vai fazer o jogo. Silvana falou que era possível, e, a partir daí, nosso projeto foi remodelado totalmente, nem digo parcialmente, totalmente.

### **E como foi essa remodelação?**

Jadilson – foi muito louca, você refazer um projeto em pouco tempo, já que você demorou um tempão para escrever e depois ter que mudar brusco mesmo, no total, foi complicado, mas rolou, a gente conseguiu criar um esboço e com a ajuda deles envolvendo a tecnologia a gente conseguiu fazer alguma coisa interessante.

### **E o grupo nessa época?**

Jadilson – o grupo nessa época, Maressa já estava praticamente em off, ai ela falou a gente poderia contratar alguém para ajudar na área de vídeo, ela falou tem Jean que é bom nisso, a gente falou então ta, vamos contratar Jean para te ajudar, ai ela deu uma animada maior, até porque Jean era da turma dela, ficou mais fácil contato, Jean também tinha passado por um projeto, que era o da manhã que ele trabalha de manhã, ele só podia a tarde e Maressa só podia uns dias a tarde. No começo ele estava tranqüilo, depois ele entrou para o Canal Futura,

ai ficou complicado para ele, ele tinha Canal Futura a tarde e Maressa tinha o curso de inglês duas vezes por semana, no começo estava tudo dando certo, tranquilo, depois começou a aparecer as diversidades, os empecilhos, ai acabou prejudicando com relação a tempo, para se reunir, para gravar, marcar gravação com o cadeirante, filmar.

### **E como foram essas gravações?**

Jadilson – as primeiras gravações e gente foi para gravar como tínhamos em mente, iamos que tal cena, Silvana tinha explicado a questão da gravação, só que na primeira gravação não teve material suficiente para a gente fazer um game, a gente fez a gravação pensando em uma matéria para cadeirante, não com uma visão de jogador, de quem vai jogar um game. Ai a 1ª. Gravação foi tranquilo, fomos com o cadeirante, super prestativo, ele dava as opiniões dele na hora do percurso. Antes disso, a gente tinha feito um pesquisa de campo, para saber os locais que a gente ia fazer as gravações, a gente conversou com Wilson, tivemos varias reuniões com ele, que nos deu alguns locais e nós fomos visitar para fazer a pesquisa de campo e ver o mais adequado, que foi o terminal da França e partir daí, fomos fazer as gravações. Chegando lá a dificuldade foi só mesmo o tempo, porque Jean e Maressa iam sair meio-dia, eles estavam com pressa e isso prejudicou bastante.

Bella – na pesquisa de campo a gente fazia de manhã, eu e Maressa, e eles dois faziam a tarde, nós fomos para o lado do Tem Tudo, do lado do Aeroclube, Boca do Rio e chegamos até os Barris, e eles iam a tarde. Tivemos que fazer assim, porque se não dava para conciliar, nem Maressa e Jean poderiam participar.

Jadilson – eu e Jean fomos a tarde para o lado a Centenário, depois Campo Grande em um viaduto que tem ali e depois fomos andando até o Comércio, no Terminal da França, eu e Jean olhamos e decidimos ser lá.

### **Porque escolheu o Terminal da França?**

Jadilson – porque é muito difícil o acesso para cadeirante, os outros lugares que a gente viu era mais tranquilinho.

Bella – as dificuldades eram outras do que a gente queria, era mais questão de carro, de passeio, por exemplo, ali na Boca do Rio era mais questão de buraco, se você olhasse tinha

alguma acessibilidade, no TemTudo era mais a pista porque era carro passando e fomos para os Barris e lá não achamos nenhuma que abordasse o que a gente queria, que era deficiência do cadeirante, o melhor lugar mesmo foi o Terminal da França porque tinha tudo isso em um local só.

Jadilson – tinha a questão da segurança do equipamento e não ia gravar lá não.

**Vocês filmaram uma 1ª vez.**

Jadilson – isso e ficou faltando material.

**Quando vocês descobriram que faltava material?**

Jadilson- quando a gente jogou tudo na mesa do computador e Silvana falou que estava faltando material.

Bella – a gente tinha trabalho com plano aberto, né?

Jadilson – isso plano aberto e a gente tinha que ter feito plano fechado, foi a partir daí que Maressa se “picou”.

**Vocês contrataram outras pessoas?**

Jadilson – ai teve a idéia de nosso coordenador Jean Cardoso de contratar Sara e Deivisson para fazer parte de nosso grupo.

**Vocês estavam na oficina de programação?**

Jadilson – isso, na oficina de programação.

**E como foi essa oficina?**

Jadilson – para mim foi massa.

Bella – foi engraçada, foi sufocante, as vezes foi horrível, na primeira semana foi conhecer o programa, pensei que ia fica só nisso, mas depois que a gente começou a por a mão na massa, porque a cadeira tem que esta assim, assado, e a gente ainda na tinha a cadeira, os sensores tem que fazer isso, e a gente sem saber, pois uma semana nós aprendemos o principio básico do programa.



Jadilson – foi legal,

Jadilson - o básico do programa foi para a gente aprender mesmo para quando a gente estivesse fazendo a programação não ficar perdido parecendo uma pessoa desnorteada lá, ficar sem entender nada, quando a gente estava fazendo as coisas, eu entendia, aquilo liga ali, para que serve isso, aquilo, não sei a real função daquilo tudo junto, mas saber a função de cada um deu para entender o visual da programação.

**Mas vocês conseguiram fazer para a intervenção?**

Jadilson – na programação a gente só dá um play e stop, que só isso a gente ia precisar no vídeo, que nem esses do Windows media player, com a programação a gente ia criar um mini-player.

**Então vocês aprenderam a programar para a instalação de vocês.**

Jadilson –sim, nós aprendemos.

Bela – a gente aprendeu com todo mundo.

Jadilson – a gente aprendeu a mexer com áudio e com vídeo, que é o que a gente ia usar na programação áudio e vídeo .

**Ao mesmo tempo da oficina vocês tinham outras atividades.**

Jadilson – sim, fazer a segunda parte da gravação.

**E como foi?**

Jadilson – foi muito melhor que a primeira.

Bella – a cadeira já estava tudo pronto, só faltava mesmo o vídeo.

Jadilson – tinha a questão do tempo, ficou todo mundo esperando, vim para a Kabum e liguei para todo mundo e disse que rolar, ai rolou. A gente foi com Wilson, ele super prestativo, a cadeira quebrou, foi na casa dele consertou a cadeira, voltou, a cadeira quebrou de novo, a gente teve que filmar com a cadeira quebrada.

Bella – soltou o parafuso, quando a gente veio já era assim 13 horas, não gente, vamos comer alguma coisa, fomos almoçar, aí a gente voltou.

Jadilson – a gente foi na casa d Wilson, enquanto ele consertava a cadeira, fomos em um restaurante perto da casa dele e almoçamos, descansou um pouco e voltou para o Terminal da França, a gente foi de taxi, chegamos quase 15h, a gente com pressa, pois tinha muita coisa para gravar ainda.

Bella – Deivisson e Sara estavam falando do tempo da luz também , pois a gente começou com sol as 9 horas da manhã, e a hora mais importante, a da cadeira ia está tudo escuro? Não ia ficar legal, para editar ia dar o maior trabalho.

Jadilson – a gente deu uma corrida, mas conseguimos fazer as gravações.

### **Em nenhum momento vocês ficaram desanimados?**

Os dois – não, estávamos mais animados que na primeira gravação.

Bella – foi no dia do meu aniversário e depois que terminou começou as piadas.

Jadilson – andar com um cadeirante é muito legal, você aprende muita coisa, sem contar o coração palpitando, Wilson lá com uma coragem, fazendo aqueles negócios todos lá.

Bella – dava uma tensão horrível.

Jadilson – a primeira cena de erro não foi proposital, foi sem querer, ele foi subir na calçada, ele não conseguiu subir aí ele caiu com a cadeira, a gente estava filmando e falamos nossa um erro, fizemos sem querer e ficou massa, era um erro que não tínhamos conseguido e por um acaso aconteceu.

### **E para montar a instalação, como foi?**

Jadilson – foi massa, a gente saiu para buscar as traquitanas, de acordo com Fernando, ele foi ajudando, ele falou do arduíno, aprendemos um pouco sobre o arduíno, a gente montou a cadeira, pesquisou também o dispositivo que ia ficar na roda, a gente não tinha certeza, eu levei um problema para Fernando, pois eu disse que o dispositivo que ele arranhou não ia ar certo, porque esse dispositivo vai travar uma hora, porque sempre tem alguém agreste, que vai

bater e não dê o sinal, ou algo desse tipo. Ai a gente pesquisou e chegou ao sensor na roda com aquele disquinho branco e preto, ele estudou bastante isso e tudo que ele estudava passava para mim, eu entendia pouco, não vou mentir, mas eu entendia o básico que aprendi na oficina de computação, ai a gente colocou o arduino e através desse sensor conseguimos desenvolver.

### **E no dia da montagem, como foi?**

Bella – foi tranquilo, era uma outra etapa, ia ter uma visão panorâmica, já sabia que a cadeira ia ser aquela, era só uma questão de ajustar o projetor, e a gente queria pintar porque a parte branca estava grande, a gente queria ajustar ela ao tamanho da projeção, essa questão de organizar foi bem simples mesmo.

Jadilson – a cadeira já estava praticamente pronta.

### **Como foi a relação de vocês com os oficinairos?**

Jadilson – foi massa, dando um chute, um balde de água fria, mas era necessário, a gente ficava com aquela cara de raiva, dizendo eu não acredito que a gente ia ter que mudar, que saco, mas se era necessário... a gente teve uma convivência alegre, a gente nunca teve um atrito maior não.

### **E os porquês para vocês?**

Bella – os porquês de Silvana, se não tivesse um porque, tinha que ter uma resposta.

Jadilson - era porque disso, porque daquilo, aquela cara que ela fazia, mas...eu olhava. Não venha com esse, mas, por favor.

### **As oficinas e oficinairos foram importantes?**

Jadilson – com certeza, se não fossem eles, não teríamos um projeto criado.

Bella – eu nunca aprendi com tantos erros na vida.

Jadilson – bota erros nisso

Bella – se tem uma maneira de aprender foi essa, porque ...

Jadilson – desde o começo nosso projeto a gente não estava pensando na expectativa, se poderia dar certo, se poderia dar errado.

Bella - nós só estamos pensando mesmo como os idealizadores do projeto, quando passamos a pensar na produção, em quem fosse visitar a instalação, ficou mais fácil a gente compreender...

Jadilson – compreender o porque do porque.

### **Qual foi a parte mais difícil do processo?**

Jadilson – para mim foi a gravação.

Bella – pra mim foi a edição e os cronogramas, que eu fiquei responsável

Jadilson – a gravação, ter que ir atrás de Wilson, ter que ligar, organizar isso, o que a gente vai gravar, fazer que tipo de quadro, tem que fazer isso, aquilo outro, uma correria só.

Bella – no meu caso era o cronograma, quando ia estar tudo pronto.

Jadilson – e o prazo que era curto?

Bella- faltava uma semana, em uma semana a gente teve que editar, e Sara estava responsável por mais três projetos, fora o dela que ela tinha que estar se preocupando, foi uma pressão horrível, Silvana pressionava, não é esse cronograma que quero, quero o cronograma de quando vai vir os vídeos.

Jadilson – eu não quero o que está quase pronto, quero o que está pronto, quero data.

Bella – quero data, eu já ouvi essa conversa, e isso foi uma coisa que me deixou maluca, eu fiquei doida para montar o cronograma, pois toda hora tinha que mudar coisas, até que eu disse para Deivisson tem que terminar tal dia porque Jean ...

Jadilson – ai Deivisson botava para lá, viu! Quando a gente chegou e disse Sara e Deivisson editou, ai Jean vinha falando que o tempo era curto, que Sara e Deivisson não ia dar conta, era para contratar mais gente, ai Sara e Deivisson disse, a gente dá conta, vamos entregar nesse dia, ai ponto, entregou, ai eu esfreguei na cara dele, ai Jean está tudo pronto, entreguei para Fernando, ai Jean com a cara mais feliz do mundo dele, falou, é isso mesmo.

### **E como é coordenar isso tudo?**

Jadilson – eu era uma pessoa não digo relaxada, mas eu não tinha, na hora que precisava, autoridade como o bambambam do projeto, o diretor do projeto, eu ainda tenho essa dificuldade, de chegar nas pessoas e mandar, eu não consigo mandar em uma pessoa, chegar e dizer eu sou dono do projeto e dizer faça isso que eu quero, eu não consigo ainda.

Bella – eu também não consigo, eu consigo, eu fui criada para ser muito submissa, então eu também não consigo chegar a gente vai que isso agora pronto.

Jadilson – dizer, eu estou te pagando para isso.

Bella – eu também não consigo ser assim, minha família me criou até hoje para dizer, não, sim senhor. Eu posso ser a chefe, qualquer um, eu nunca consegui, eu chegava e falava, se não eu mesmo achava que eu tinha que dar um jeito.

Jadilson – eu não queria saber não, queria o negocio pronto e acabou.

### **Vocês conseguiram coordenar?**

Os dois – conseguimos.

Jadilson – a minha coordenação era mais a base da conversa, eu chegava e falava, não é que a gente está precisando disso, daquilo. Eu chegava e conversava com as pessoas, a gente precisa disso porque Jean está apertando a mente da gente, Silvana está precisando dos vídeos, eu era mais na base da conversa, com Deivisson e Sara foi tranquilo.

### **Qual foi a melhor coisa do processo?**

Jadilson – foi o dinheiro.

### **Porque o dinheiro?**

Jadilson – porque a gente tipo tinha que tirar um pouco do valor total do projeto para a gente, nos pagar e quando a gente nos pagou a primeira parcela, a eu fiquei feliz , agora vou trabalhar mais ainda que quero ganhar mais dinheiro.

### **Você também foi dinheiro?**

Bella – não, foi quando eu via tu pronto ai eu dizia agora vai, agora não tem mais pressão certa. O que mais me motivava era quando tudo ia dando certo, pra mim estava ótimo, quando começava a dar errado era dor de cabeça na certa. Eu cheguei a tomar uma queda, fiquei com umas dores nas costas, ai no dia não deu para vim, quando cheguei aqui, ele já tinha adiantado muita coisa, nossa já tinha adiantado ficha técnica, adiantado tudo, quando eu via tudo dando certo eu dizia...

Jadilson – agora vai.

### **Como foi a relação de orçamento?**

Jadilson – o orçamento foi tranquilo, tudo eu pedia nota, e no final eu aprendi a fazer prestação de contas, que eu não sabia, nem sabia que existia isso, foi bom e não é meu, então você tem que dizer, eu gastei dinheiro com isso e aquilo.

### **E a relação de vez com o núcleo de produção?**

Jadilson – e manter contato sempre, a gente sempre tinha contato. Era tipo, aperto de mente do lado de lá e a gente produzia mais do lado de cá. Teve um momento que a gente falava do projeto, dizer o por que, a gente também era motivado, muitas vezes, vocês conseguem, vocês contratam, vocês podem, mesmo sofrendo o aperto de mente, a gente ouvia, vai vocês conseguem, logo em seguida um incentivo e aquilo ajudava muito, mesmo o aperto prejudicando, o incentivo ajudava, pois a gente sabia que podia contar que qualquer coisa que desse a gente podia contar com o núcleo. A gente já teve muitas reuniões com o núcleo e o núcleo sempre vinha com uma idéia uma suposta solução. E a partir daí a gente resolvia nossos problemas.

### **E a relação de vocês dois, como foi?**

Jadilson – no começo a relação da gente era boa, oscilava, uma hora estava boa, outra hora em um nível altíssimo de stress, não chegava a discutir, mas ficava um com cara feia com o outro, depois a gente relaxava, ai um único dia que a gente chegou a quase discutir, foi por alguns problemas que a gente teve pessoal e tal, entre nós dois mesmo, por nós sermos amigos, e tem essa questão de amizade que influencia um pouco no trabalho do que você trabalhar com pessoas que você não tem muita amizade.

Bella – mas a gente sentou e resolveu tudo no mesmo dia, a gente desceu e disse vamos parar logo com isso, não vai dar certo a gente continuar no projeto, se for continuar assim.

### **Vocês trabalhariam juntos de novo?**

Bella – com certeza.

### **Olhando para trás, para o projeto o que vocês mais ganharam pessoal e profissionalmente?**

Jadilson – na vida profissional, em termos da área que escolhi para atuar, a área de computação gráfica, de multimídia, e eu começo a enxergar as coisas de outra forma mesmo, mais profissional que antes, porque antes eu via as coisas mais como ilusão, aquilo é bonitinho e vou fazer, não só porque ganha dinheiro, mas porque é algo que gosto, que é bonitinho, que é aquela coisa, aquele movimento e tal, e depois que o edital entrou em minha vida tomei aquele baque profissional na minha vida, tipo entrei como um cara iludido e sai com a mente formada, idéias formadas, com uma nova visão do mercado de trabalho da área que escolhi.

Bella – também além da condição profissional, no meu caso foi mais a capacidade, porque antes eu acha que não era capaz de fazer nada disso, simplesmente, em relação a isso eu achava que nunca seria capaz de fazer um projeto como esse. Para mim, as vezes eu nem acredito, porque eu chegar dizendo, eu participei desse projeto, eu me dediquei neste projeto, isso é sinal de que qualquer coisa que vem pela frente eu consigo. Também, essa visão profissional que ele falou, eu aprendi muito, tenho agora que posso superar qualquer coisa que venha do mercado de trabalho porque, não posso ter dado 100%, mas vou me esforçar ao máximo em dar 85% e 90%.

### **Como foi ver tudo pronto na exposição?**

Jadilson – foi ótimo, achei que tinha dado tudo errado, me chamaram dizendo que precisavam de mim e quando vi estava tudo pronto, bonitinho, tudo, arrumadinho, não tinha reação, ficava olhando.

Bella – quando eu vi a reação das pessoas, todo mundo, eu pensei, missão cumprida, meu projeto foi o que eu queria passar.

**Foi o que você queria passar?**

Bella – foi o que eu queria passar, dá para melhorar, dá sim, nunca está 100%, nunca nada para mim está 100%, sempre tem alguma coisa que dá para ficar melhor, mas quando eu vi as pessoas entrando, e realmente quando elas sentiram a sensação de estarem sentadas na cadeira, para mim isso foi maravilhoso.

**Então o objetivo foi cumprido para vocês?**

Jadilson – se o objetivo foi passar aquilo para as pessoas que viam a exposição, que até na época que estava na monitoria, 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. E o principal era ver as pessoas elogiando o trabalho bem feito, um trabalho que gostaram, só ver eles reclamando do braço doendo era ótimo, ele sentiu o mesmo que o cadeirante sente.

**Vocês acham que o trabalho de vocês foi importante?**

Jadilson – com certeza.

**Por que?**

Jadilson – não só por ele ser um impacto na área da tecnologia, mas também na área social.

**O que tem de vocês nesse projeto, vocês falaram que um monte de gente deu pitaco, vocês olham e se vêem nele?**

Jadilson – eu vejo os perrengues que passei para construir ele, eu falo, nossa, isso aqui foi eu que fiz?

Bella – também, na hora mesmo que olho para aquela cadeira, aquele vídeo...

Jadilson – dei parte da minha vida naquele edital.

**Quantos por cento tem de vocês naquela cadeira?**

Jadilson – quantos por cento de?

**Quantos por cento de vocês.**



Jadilson – mais de 100%, é serio, porque...

Bella – 99%

Jadilson – tinha coisa que eu fazia, tipo, eu me superei em tudo velho, em paciência, eu sempre fui paciente, mas tinha hora que eu estourava de vez, e tinha momentos que eu pensava que ia estourar, mas não, eu falava , peraí está acontecendo alguma coisa, eu não estourei, até ria, dava risada.

Bella – tinha que rir para não chorar.

Jadilson – e tipo, eu fiz coisa que eu jamais faria, que pensava que iria fazer, e para mim, eu dei muito mais que eu esperava. Eu queira dar o meu máximo e eu acabei dando mais que meu máximo.

### **Vocês falaram da importância profissional e a pessoal?**

Jadilson - eu aprendi a lhe dar com pessoas, eu aprendi a ter dialogo melhor, a me locomover mais nos locais e, tipo, foi mais um teste de resistência para mim, entendeu? Até onde meu corpo ia agüentar, eu chegava em casa exausto e minha mãe falava, menino vai descansar, você está chegando muito tarde, chegava aqui de manhã e saia de noite, praticamente, para mim foi muito teste de resistência, porque você chegar... e psicológico, o psicológico abalava mesmo, eu chegava em casa triste, minha mãe, eu nunca fui de chegar em casa triste, eu sempre fui alegre assim minha mãe chegava e quando me via com aquela cara triste, estranha, e perguntava o que foi menino? Eu falava, não é o projeto, isso, aquilo. Eu fui muito resistente.

Bella – eu aprendi a aceitar mais o desafio, a ter coragem por assim dizer, eu achava que não ia ter coragem, então acho que aprendi a ter coragem, e impor, dizer, não aqui eu vou fazer. Em casa mesmo era difícil ter o apoio da minha família, minha mãe odiou a idéia porque eu tinha que vim para cá domingo, sábado e domingo, com medo, as vezes não queria deixar, eu dizia, eu vou, não interessa, eu me comprometi com isso, sabe, aprendi a honrar meus compromissos, eu me dediquei, eu disse que ia continuar e vou continuar, não me interessava nada que outras pessoas dissessem, aprendi a respeitar mais a mim mesma, acho que eu pensava demais no que os outros iam dizer. Alguma vez antes desse projeto, todas as idéias

que eu tinha não davam certo porque eu deixava que tudo que as pessoas me diziam de negativo me influenciassem e com esse projeto aprendi a não deixar, acho que isso foi mais o que mais me ajudou.

### **Como foi a família de vocês verem a exposição?**

Jadilson – meu é o primeiro, meu pai é doido, ele chegou para mim e falou que eu não ia conseguir porque eu era doidinho da cabeça, era meio avoado, que um projeto desse requer muita coisa, mas momento algum ele me desmotivou, ele estava brincando, porque, realmente, quando eu fazia as coisas, eu não ia até o final, tipo, fazer um curso e nunca ir até o final do curso, e quando eu entrei na Kabum, e na Kabum fui até o final, ele viu que eu era um menino esforçado, ele foi mudando a visão de mim e ver aquele projeto pronto, eu não ia vir não, ele pensou que era mais uma exposição da Kabum, que ia ser vídeo, isso e aquilo, mas quando eu falei, é o da cadeira de rodas, ele disse, agora eu vou, só porque é o da cadeira de rodas, quando ele chegou e viu aquilo, minha mãe disse que ele foi daqui até em casa falando do projeto, que gostou muito, estava orgulhoso de mim. Ele não fala diretamente comigo, ele é todo fechadão, ele é brincalhão e tal, mas para expor opinião, ele não fala muito não. Só de minha mãe ter falado que ele falou isso eu fiquei muito alegre.

Bela – ah! Minha mãe, me deu vontade de dar um tapa na cara, juro para você, vontade não me faltou. Mas quando ela falava que ia chamar as amigas dela do trabalho, que uma amiga dela do trabalho é até deficiente, que ela precisava vim ver. Via ela naquela empolgação de chamar todo mundo para vim ver, valeu a pena, não vou poder esfregar na cara dela, mas pelo menos, posso dizer que alguma vez na vida, mesmo ela dizendo não, eu fui e deu certo.

### **Ela hoje em dia.**

Bela – hoje ela está mais tranqüila, né!

Jadilson – eu conversava muito com a mãe dela, falava que o projeto era muito importante para Isabella, e a mãe dela gostava de mim, ainda gosta. Eu falava para ela, não se preocupe não que eu tomo conta dela, vou ficar junto dela e livrar um pouco a preocupação da mãe dela.

### **Valeu a pena participar do edital?**

Jadilson – valeu, mas não estou esperando o próximo não, rs, me chame que participo

Bela – eu estou que venha o próximo.

## **PROJETO NA LINHA DO SUBÚRBIO**

**Entrevistado: Ana Paula e Sara Oliveira**

**Entrevistador: Jean Cardoso**

**Data: junho/2012**

**Local: Oi Kabum Salvador**

### **Quando vocês souberam do 3º. Edital?**

Ana Paula – junho ou junho do ano passado (2011)

### **Em que situação? vocês souberam como?**

Ana Paula – pela Kabum que teve divulgação, tiveram umas oficinas para quem quisesse participar do edital e aí participamos das oficinas, quem participasse das oficinas podia se inscrever no edital, quem não participasse não poderia, aí participamos de todas as oficinas, podia se inscrever em três.

### **Foi o seminário?**

Ana Paula – isso, o seminário e oficinas também, depois que participamos inscrevemos e enviamos para o núcleo de produção da Kabum e foi que o nosso foi selecionado.

### **Quando vocês souberam do edital, já tinham na cabeça o que queriam fazer?**

Sara – não tínhamos, só depois das oficinas que pensamos bem o projeto.

Ana Paula – a gente sempre teve uma idéia de fazer alguma coisa voltada para o subúrbio, agora o que a gente não sabia.

Sara – foi aí que pensamos o mapa, foi pensado depois das oficinas.

### **Como foi que as oficinas ajudaram vocês a pensarem nisso?**

Sara – ajudou a gente a enxugar o projeto.

**Na oficina anterior, a oficina antes de vocês inscrevem, vocês pensaram nisso quando vocês estavam nas oficinas do seminário de arte e tecnologia?**

Sara – tinha que ser algo voltado para arte e tecnologia.

**Gostaria que vocês falassem do seminário, como ajudaram vocês a chegarem no edital. vocês participaram do seminário, como foi essa participação? Como foi esse conhecimento?**

Ana Paula – para mim foi curioso, uma descoberta porque eu nunca imaginava que ia participar de algo do tipo, sabe? Algo com programação, com essas coisas que eu nunca tive contato. E aí, nas oficinas eles mostraram várias coisas que eram possíveis e mostraram como era fácil fazer, como era fácil desenvolver, foi aí que a gente teve essa idéia. Na oficina mesmo de metarreciclagem ele mostrou que era muito fácil fazer um teclado, um tapete eletrônico, foi muito fácil na hora que a gente foi fazendo, poxa foi tão fácil e a gente não sabia porque a gente não tinha conhecimento. Foi depois das oficinas e das palestras que a gente teve a idéia, pois a gente viu que não era difícil, era questão de conhecimento mesmo.

**Para você Sara, como foi a questão do seminário?**

Sara – A questão de seminário, eu só participei mais olhando, eu não interagi que nem Ana Paula, no caso do tapete virtual eu só assisti algumas palestras e eu trabalho com vídeo e achei interessante trabalhar com vídeo misturado com interatividade e tecnologia com vídeo.

**Vocês lembram do projeto inicial que vocês escreveram na ficha de inscrição?**

Sara – a gente tinha pensado em fazer um mapa, mas não tínhamos pensado em onde colocar esse mapa, a gente pensou em um mapa que mostrasse alguns pontos turísticos do subúrbio e esse mapa é para atrair turistas para o subúrbio, nem era um trabalho direcionado para os moradores de lá. Era para o turista ver o outro lado do subúrbio. A gente tinha pensado em fazer um totem com o mapa e não iria ser conduzido pela linha do trem, que agora é assim. Iria ser assim: a pessoa iria clicar em um ponto, que iria mostrar qual ônibus pegar, qual tempo de viagem, a gente estava viajando demais, pois era uma coisa que demandaria mais tempo, acho que iria gastar mais, pois acho que teria de ser por rota de GPS, era algo muito complicado. Com essas oficinas, nós enxugamos e a gente chegou a conclusão de fazer um

mapa onde o ponto de partida seria o trem, ele iria chegar a esses pontos turísticos pelo trem do subúrbio, que é uma referencia dos moradores de lá.

### **Como vocês montaram o grupo de vocês?**

Sara – como a coordenação pedia que fosse um jovem de cada linguagem da Kabum (vídeo, foto, design gráfico e computação gráfica), a gente escolheu pessoas mais próximas e que trabalham legal também, bons profissionais. Eu a Ana Paula somo amigas, sentamos e decidimos quem iria participar do nosso grupo. A gente pensou o projeto, depois é que chamamos uns colegas para participar do grupo.

### **Vocês tiveram dificuldade em montar esse grupo?**

Ana Paula – a gente teve muita dificuldade, pois muita gente estava estudando a tarde e as oficinas eram a tarde, então, a gente tinha que conseguir pessoas que não estudassem ou trabalhassem a tarde e dispostos a se comprometer a pegar junto com a gente, para fazer tudo certo, entregar no dia certo, cobrar e a pessoa entregar no dia certo, isso era muito difícil pessoas comprometidas de encontrar.

Sara – essa dificuldade foi mais no início quando a gente sentou para elaborar o projeto, e, depois que se formou, quem se encaixou, não saiu e ficou até o fim.

### **E como foi a oficina de elaboração de projetos?**

Sara – foi essencial para gente, na verdade foi a parte fundamental do projeto, foi onde a gente aprendeu mesmo a escrever o projeto, se não fosse essa oficina, a gente não saberia elaborar o projeto.

### **Como foi que vocês fizeram a parceria, como vocês escolheram uma a outra? Qual foi o porque?**

Ana Paula – o porque é que iramos para casa juntas, começamos a conversar e pensamos poxa seria bom a gente participar essa idéia juntas.

### **Qual foi a maior dificuldade na oficina de projetos?**

Ana Paula – foi enxugar o projeto, pois a gente nunca tinha escrito um.

Sara – Na hora dificuldade é colocar no projeto com que as pessoas entendam o que você quer fazer de verdade.

Ana Paula – escrever nos mínimos detalhes, quanto vai gastar, quanto tempo vai ficar, tem bastante detalhes.

Sara – para gente que está ali e sabe o que quer fazer, para nossa cabeça é fácil, mas para quem está de fora, pegar um idéia e ler, talvez não entenda muito.

Ana Paula – também ter uma visão ampla do que a gente quer, foi muito eficiente para gente mesmo, pois pensamos em colocar no aeroporto, na lapa, outro no subúrbio, eram três pontos. Quando a gente foi fazendo o orçamento, foi vendo que aquele dinheiro não dava e que no aeroporto seria difícil, tinha que pedir autorização para por, teria que traduzir para o inglês, pois muita gente vem de fora, e foi importante por essas coisas e acabou simplificando mesmo com o que a gente queria, mas ajustando mesmo com o dinheiro que a gente tinha.

**E ao final de oficina quando vocês viram o projeto e o orçamento prontos como foi? Era aquilo que vocês queriam?**

Sara – não era tanto o que a gente queria porque a gente tinha pensado em outra coisa, em um outro produto, agora o que acabou ficando foi bom também, o que resultou da elaboração de projeto agradou a todo mundo, não era o que tínhamos pensado, mas agradou.

**Da primeira para a 2ª. oficina ficamos dois meses sem fazer nada, esses dois meses vocês fizeram algo para o projeto, se encontravam ou deixaram de stand by para quando começasse a oficina?**

Ana Paula – a gente ficou fazendo o orçamento e enviou para Chico, que corrigiu e enviou para você.

**E a 2ª. Oficina, que foi a artística, como foi para vocês?**

Ana Paula – foi para concluir, terminar, fechar o projeto, foi ótimo, pois eu mesmo não pensava de ser um fliperama, a gente não tinha a mínima idéia de como ia fazer isso. A idéia era um caixa eletrônico com um mapa dentro e acabou. Agora como desenvolver a gente não pensava, a gente pensava em fazer com aquela chapa, a gente ia gastar muito mais.

Sara – a oficina foi essencial para a gente pensar em um design, no que seria um totem.

**E como foi que se chegou a idéia do fliperama?**

Ana Paula – ele mostrou um jogo, que era para a gente pegar um jogo, ele falou para a gente ir na federal. Ai Sara falou, podia ser um fliperama também, todos acham uma boa idéia e ai ficou o fliperama.

**Como ficou o projeto no final dessa oficina?**

Ana Paula – ficou bem encaminhado porque a gente fechou em um fliperama, agora essa só encontrar um fliperama.

**Qual o projeto no final dessa oficina, vocês lembram o produto como ia ser?**

Sara – a gente não refez todo o projeto, continuamos com o mesmo projeto, a gente lia todo o projeto e os amigos também davam sugestões, ai a gente acabou pensando no fliperama, mas não mudamos todo o projeto, só mudou como seria o material, estrutura do totem, onde a gente iria colocar esse mapa.

**Então vocês só tinham de produto o totem.**

Sara – a gente só tinha de produto o totem, depois, quando foi pensada e exposição, foi que tivemos que pensar o que colocaríamos.

**Isso foi quando?**

Ana Paula – nas oficinas de Silvana e Fernando, foi na programação.

Esse totem era para ficar em um lugar só, Ne?

Sara – isso fora.

**E na exposição vocês pensaram o que?**

Sara – na exposição a gente tinha pensado em fazer uma mesa com um trilho que representava um trem do subúrbio ferroviário e nesse trem ia correr em uma linha e em cada estação ia acionar um ponto, que ia passar um vídeo.



Ana Paula – esse vídeo ia ser projetado por um projeto em cima da mesa e ia ter uma plotagem do mesmo mapa que tem no totem e do lado que não teria o mapa, teria a imagem que era o vídeo e ai em cada estação ia ter um botão como tem no totem e ai ia ter um botão, que quando passasse o trem, ia ser acionado e passaria o vídeo.

### **Porque não foi?**

Ana Paula – porque, quando foi ver, o dinheiro não dava.

Sara – pelo dinheiro, pelo tempo, que a gente tinha um prazo.

Ana Paula – a gente tinha que procurar o trem, o trem era R\$ 500,00.

Sara – o único trem que a gente conseguiu foi de plástico , que não dava, teria que ser um trem de ferro, e foi difícil encontrar um trem de ferro.

Ana Paula – nós até compramos o trem de plástico, mas não deu certo porque é muito molinho e ai quando uma pessoa puxasse, podia quebrar, também teria que ter estrutura para prender o trem no trilho, ai foi difícil também, a gente ficou muito tempo se batendo com isso, não conseguimos prender o trem no trilho e colocamos uma coisa e outra, mas não deu certo.

### **Como foi para vocês desistirem dessa idéia, qual foi o sentimento na época?**

Ana Paula – foi chato porque a gente estava a duas semanas correndo atrás disso e depois nada.

Sara – de uma lado foi ruim por ter perdido um produto, por outro foi bom, pois pudemos nos dedicar melhor ao totem, que era o que a gente tinha pensado inicialmente, ai a gente teve mais tempo de trabalhar no totem.

### **E como foi essa produção antes das oficinas de programação, vocês fizeram um monte de coisa, como foi esse período?**

Sara – Foi o período mesmo de pesquisa de campo, onde a gente teve que ir nas estações de trem, fez uma breve pesquisa perguntando aos moradores quais os pontos turísticos para por no mapa. O depoimento dos moradores foi fundamental para a gente poder construir o que

está no mapa, e o tempo que a gente teve foi para fazer isso mesmo essa produção, marcar entrevista, marcar gravação.

Ana Paula – foi bom para gente também, porque a gente mora em Fazenda Coutos, mas a gente não conhece toda a suburbana, a gente entrou em contato com alguns colegas que moram em alguns lugares que trabalhavam com cultura mesmo, ali no Ponto de Cultura de Plataforma, Sara perguntou a um pessoal de poesia que morava próximo, que já fez algum estágio, que já apresentou alguma peça lá, foi que entramos em contato com dona Alvina, com algumas outras pessoas, teve outras que não deu para a gente ir, mas a gente correu a atrás e deu certo, ficou só dois pontos em Plataforma, os meninos do hip hop. Foi isso mesmo, a gente correu atrás de entrevistas, atrás de pessoas que apresentavam tudo.

**Durante esse processo vocês mudaram os objetivos de vocês, em contato com essas pessoas, como foi isso para vocês?**

Sara – a gente teve que abortar alguns pontos porque não tinha personagem que marcou com a gente e acabou desistindo, como de Paripe.

Ana Paula – não atendiam telefone, manda e-mail, foi difícil para a gente lidar com isso. E com o tempo não dava para a gente esperar para outro dia.

**E como foi a relação da equipe toda? Teve alguma dificuldade ou não?**

Ana Paula – só tivemos dificuldade com a menina que tirou foto porque ela tirou as fotos e não tratou as fotos e deu a gente em um formato que nem todos os computadores liam.

Sara – no projeto a gente ia explorar bastante as fotos e acabou não explorando, a gente usou só mais os vídeos e justamente por isso, porque as fotos estavam em raw e a gente precisava dessas fotos em jpeg. E como o tempo era corrido, eu estava cuidando do vídeo, Ana Paula estava cuidando da produção, da programação.

Ana Paula – ela disse que ia tratar as fotos em casa e trazia, ela não apareceu, Sara precisou entregar os vídeos para poder colocar na programação e aí ficou pouca foto que a gente converteu na hora.

**E como vocês se deram com isso, a questão da relação?**

Sara – como a fotografa não era do grupo, ela foi só contratada para fazer essa diária, a gente não teve tanto problema com ela, a gente teve mesmo, a equipe de se virar nos 30 e dar um jeito.

Ana Paula –mas com a equipe a gente não teve problema, com a menina mesmo que a gente contratou, mas com o resto equipe foi tranqüilo, todo mundo se empenhou.

### **E a relação de vocês duas no projeto como é que foi?**

Ana Paula – foi boa, a gente não tem conflito não.

Sara – apesar de a gente ser amiga, foi super profissional, cada um tinha a sua função e no final todo mundo acaba se estressando um pouco, mas é porque o tempo vai apertando, o prazo de entregar vai chegando e acaba a gente ficando nervosa. Foi normal, não teve nenhum problema, nenhuma briga.

### **Dentro do processo do edital o que foi mais difícil para vocês?**

Sara – acho que, apesar de a gente ter feito um orçamento, acho que a questão de gerenciar mesmo, porque a gente fez um orçamento, mas quando a gente começa, gasta com uma coisa e outra, gasta com a gravação, para a parte gráfica e foi isso que acabou prejudicando um pouco, foi saber gerenciar esse dinheiro.

Ana Paula – eu acho que foi a mesma coisa porque a gente não sabia quanto gastava para plotagem, essas coisas, ai foi difícil na hora, na hora da plotagem a gente pensou em plotar o totem todo, mas saia muito caro porque a gente não tinha noção o quanto seria. Fiquei bem nervosa, preocupada. Foi isso mesmo, saber quanto seria na parte de design, Sara mesmo fez produção, mas só de vídeo, dos vídeos dela, mas não fez algo concreto assim com um totem, nem eu nunca fiz, ai foi difícil essa parte.

### **O que foi mais prazeroso?**

Ana Paula – a mostra

Sara – a mostra, ver o produto pronto.

Ana Paula – ver que era possível porque a gente pensava como vamos colocar esse monitor ai dentro? Ai depois de tudo, ver tudo pronto, ai foi ótimo.

### **O que foi mais fácil do edital?**

As duas – nada, rs.

Sara – o mais fácil, acho que foi filmar mesmo. Foi mais fácil porque a gente tinha um roteiro já.

Ana Paula – nem foi tão fácil, porque a gente tinha que procurar um monte de gente, de lugar.

Sara – do projeto todo o mais fácil foi isso, mas o restante.

### **Vocês pensaram em desistir alguma vez?**

Sara – não, nunca.

### **Porque nunca pensaram em desistir?**

Ana Paula – porque era nossa a idéia, era nosso o material, então não tinha porque desistir. Pelo menos, Sara nunca falou para mim.

Sara – 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.

### **E como foi a oficina de programação para vocês?**

Ana Paula – Para Sara não sei.

Sara – eu participei um pouco.

Ana Paula – ela participou só para saber o que formato era o vídeo, como ia adaptar esse vídeo para a programação, eu participei com o pure data, eu já tinha curiosidade de aprender a mexer nesse programa e eu comecei a desenvolver as atividades que Silvana e Fernando passavam, e para mim foi bom, apesar de a gente não ter usado a programação, que foi o pure data, que a gente iria usar para mesa, mas ai não teve.

### **Vocês usaram o que?**

Ana Paula – a gente usou o flash, que a gente contratou Renan para fazer a programação do flash. E ai foi bom, eu aprendi muito, eu e Bruno de programação, para muitos projetos, não o nosso que a gente não usou, ele era essencial para mesa, ia ficar ótimo, mas para os outros foi essencial também.

### **Qual foi o maior aprendizado para vocês? vocês estão aqui hoje e olha lá para trás.**

Ana Paula - para mim foi organizar um grupo, mesmo que com Sara, mas é difícil organizar, é difícil cobrar, é difícil gerenciar tudo isso, sabe! É dinheiro, é filmagem, é carro, é está indo para outros lugares, para mim foi muito difícil. E no final também para entregar o produto no dia certo, as vezes, uma coisa atrasa por algum motivo que acontece, uma pessoa está com um computador ocupado, não tem com uma pessoa usar para terminar algum projeto, é muito difícil essa parte, porque de manhã eu tinha a escola, a tarde que a gente ia fazer isso, eu tinha pouco tempo, muito trabalho para pouco tempo, e, tem que ficar cobrando mesmo, na hora perto de entregar o produto, ficar cobrando, foi a parte pior, pois até hoje levo fama de chata, insuportável. Até hoje os meninos ficam, vixe chegou Ana Paula, porque agora também estou fazendo a produção dos booktrailers, ai os meninos dizem, eee Ana Paula chegou, até hoje levo fama de chata, pois ficava cobrando mesmo, essa é a parte mais difícil. Ai eu ficava pensando, é Juliana (coordenadora do Pelourinho Digital), é realmente, não sei como agüenta ficar cobrando de tantas pessoas, várias coisas ao mesmo tempo é muito difícil.

### **Mas você aprendeu algo, você olha para Ana Paula hoje e isso te trouxe algum benefício?**

Ana Paula – Eu aprendi que eu devo ter mais calma, entendeu. Procurar cobrar, tem que entregar, tem que cobrar mesmo, é que trabalho é diferente de amizade, de tipo amizade companheirismo é diferente, você tem que separar, separar amizade de trabalho é isso mesmo e acabou, na hora de brincar, brincar, na hora de sério, sério, e saber exigir, pois, ai meu Deus, será que vamos conseguir, mas na hora da cobrança, que você chegava me cobrando, ai eu pegava e cobrava também, estavam me cobrando, tinha que entregar nessa data, ai eu cobrava mesmo, deixava a amizade de lado e cobrava. Para mim, a maior, o que eu trouxe para mim, foi separar as coisas amizade é amizade, trabalho é trabalho, para mim foi isso.

Sara – é a questão do equilíbrio mesmo em relação de você se comportar em uma equipe que você nunca fez uma coordenação, administrar tudo, tanto dinheiro, quanto a produção dos vídeos, acho que foi isso mesmo, eu já tinha trabalhado em outras equipes com amigos também, apesar que eu me comportei super bem, nessas horas a gente tem que separar mesmo a amizade do profissional, mas é sempre uma experiência nova, e acho o que eu adquiri mais foi isso, equilíbrio tanto da parte do projeto que tinha que lidar com dinheiro, quanto da pressão da entrega do trabalho, na data certa, cumprir a data da entrega do trabalho, acho que foi isso que mais adquiri.

Ana Paula – A equipe era nós quatro e Sara e Deivisson ainda deram força para o pessoal que estavam atrasados, que não conseguiram pessoas para editar os vídeos, eles deram maior força. Eles terminam nosso trabalho e foram ajudar as outras equipes. Para mim, foi assim ótimo eles estarem na nossa equipe, porque eles são profissionais e eles procuravam dividir tudo certinho e eles entregaram no prazo certo e foram ajudar as outras equipes, que muita gente não estava disponível para fazer, e eles ainda tiveram essa multifunção de entregar no prazo certo, sem prejudicar nosso projeto, para mim o que foi bom foi isso.

**Então ninguém desistiu da equipe, era a mesma desde o começo.**

Sara – era a desde o início, depois que eu e Ana Paula sentamos para pensar o projeto, aí a gente resolveu contratar os meninos, foi design gráfico, uma pessoa a mais para vídeo e o fotógrafo, o fotógrafo foi uma diária, Deivisson e Bruno ficaram até o final, não teve desistência, teve alguns momentos de dificuldades, não podiam estar em alguns momentos que a gente queria, mas todos ficaram até o final, ninguém saiu.

**O que vocês acham qual é a importância do tema de vocês?**

Ana Paula – Eu acho que foi divulgar o subúrbio mesmo, mostrar os pontos, não só tem pontos negativos no subúrbio como falam, só que falam de violência, de morte, tráfico, drogas e aí a gente via que não era só isso, tinha pontos culturais que ninguém falava, que a gente não sabia, eu não sabia de Plataforma porque ninguém nunca divulgava, só divulgavam tráfico, morte, só coisas ruins, então decidimos fazer o totem por isso, por essa razão, para divulgar, só que de uma forma diferente, que agrade, que chame, que o olhar para as pessoas, e pensamos o totem por essa razão, jogo já chama pessoas, então se fosse um fliperama, todo

mundo ia reconhecer logo de longe, então ia trair por é um jogo e ia ver que no subúrbio tem lugares, tem pontos bons.

Sara – e a questão, a gente escolheu o trem porque é uma referência no subúrbio, então o trem ele serve como transporte até hoje, das pessoas que se deslocam de Paripe para calçada, então nada mais que pegar esse percurso que as pessoas fazem sempre a trabalho e colocar de uma outra maneira, e que eles vejam que aquele transporte servem como meio de eles irem para esses pontos turísticos, não só como transporte como meio de trabalho, como lazer.

### **Vocês pensaram em deixar esse totem em alguns lugares no final, como ficou isso.**

Sara – a gente tinha pensado em colocar em dois pontos, que seria um em Paripe, final de linha, e outro na Calçada, ponto de partida, mas por questão de grana, orçamento apertou, aí nós ficamos só com um totem, e iria ficar na calçada, que ia ficar uma semana na calçada, uma semana em Paripe, para circular pelos pontos.

### **O que foi mais difícil nessa negociação?**

Sara – sim vamos colocar. Para conseguir tivemos que mandar vários ofícios para a CTE, vários para ele aceitarem, no início eles não estavam entendendo como era o projeto, aí Ana Paula tirou um dia para ir lá, levou vários materiais da Kabum, e, eles já conheciam a Kabum e viram mesmo o que era o projeto, perceberam o tamanho, que não era uma brincadeira, era um trabalho sério, e aí aceitam numa boa de colocar o trem lá, não cobraram nada.

### **Qual foi a maior dificuldade no totem para vocês?**

Ana Paula – foi armar aquela estrutura toda e procurar alguém, que primeiro a gente ficou pensando quem ia chamar para fazer a reforma e poder colocar o monitor e tal, foi aí que conseguimos a pessoa para arrumar, que foi até fácil, pois já sabia fazer gambiarras, e ele não cobrou tão caro, foi bom porque eu conheço ele, é o marido de minha mãe, aí ele fez mais barato para a gente, ele reformou todo, a gente ajudou ele a colocar o totem, eu e Bruno, a gente ficou aqui sábado, foi difícil armar, pois toda hora dava um erro, aí dava simetria errada, aí ele tinha que tirar e colocar de novo, a gente gastou muito tempo com isso, em armar para ficar certinho, demorou muito tempo para a gente colocar a CPU embaixo, e ver como ia ficar na hora de comprar a caixa, como ia colocar a caixa de som, era a parte de

armar mesmo, como por cada coisa em seu lugar, como iria se encaixar, foi difícil e a gente levou muito tempo assim só nessa história de armar, foi problema no computador, ai a gente teve que pedir socorro para o pessoal da Target que veio aqui, estava entrando só no modo de segurança, foi difícil por isso, pois já estava tudo armado e tava dando erro, depois que estava tudo armado, já tinha testado o monitor, testado a CPU, deu erro, nessa parte foi muito mais difícil porque a gente tinha que tirar tudo 4 dias para entregar, foi difícil nessa hora. O imprevisto acontece no momento que a gente menos espera.

Sara – a gente tinha pensado em um totem todo plotado, essa plotagem seria na verdade com as fotos do trem do subúrbio, ai acabou que o dinheiro não deu para a gente imprimir as fotos para plotar o totem, ela teve que chamar o padraço para pintar, reformar, então.

Ana Paula – e também a estrutura, eu acho que não conhecia pessoas que trabalhassem com isso, a gente não tinha nem idéia de quem chamar, para colocar aquele monitor ali deu trabalho daquele jeito no fliperama, porque, no inicio eu pensava que, quando a gente comprou o fliperama, eu pensava que a gente ia usar a mesma estrutura do fliperama, com aquele visor do fliperama, só o que a gente ia mudar era a fiação, como a gente mudou mesmo, só que o cara tirou tudo de dentro, ai eu fiquei olhando, ai eu olhei ele tirando a tela tudo, tirou a placa que tinha, como não ia usar, ele iria tirar para ele, não a gente coloca um monitor, pede um monitor e colocar, depois a gente pensou em comprar, mas ia ficar muito caro, foi ai que você falou para a gente ir na Cipó ver um monitor e uma CPU, nós conseguimos o monitor, mas veio uma outra questão, como colocar um monitor menor que o tamanho da tela do fliperama, acho que a tela da 40” e o monitor era 27”, eu e Bruno ficamos pensando como íamos fazer isso, ai depois que chamei o rapaz, ai ele fez o serviço, ai eu e Bruno pensamos em colocar alguma coisa na frente para não aparecer que tava menor que o fundo, que a tela. Ai a gente já tinha comprado o emborrachado para a mesa que não usamos, ai a gente recortou e botou na frente, ai tapou, diminuiu bastante o tamanho, ai não dava para perceber que o trabalho todo que a gente teve.

### **E o resultado final, vocês gostaram?**

Sara – foi melhor do que a gente pensava. Se a gente tivesse elaborado o que a gente pensou de primeira, não tinha ficado tão bom.



Ana Paula – ai a gente pensou em só colocar uns adesivos no fliperama, ai o rapaz fez errado, um errado que deu certo, sabe, foi melhor do que foi encomendado, porque o rapaz fez plotado mesmo naquele material, ai ele botou ali, e eu, e agora Bruno o rapaz colocou errado, ai Bruno disse para a gente recortar, mas eu disse que ia ficar todo torto, porque o fliperama a gente fez com a mesma medida, quando o rapaz imprimiu saiu com a mesma medida, com o buraquinho no lugar certo, porem saiu maior porque nos lados era para dobrar o adesivo ai não dava para dobrar e ficou maior do que a gente pediu. Bruno disse como é adesivo, vou colocar 3cm maior de cada lado para a gente dobrar e ai vai ficar certinho no fliperama, ai o rapaz imprimiu errado e falta 3 dias para entregar o totem e ai a gente pensou em colocar ele assim mesmo porque ele ia ficar no lugar certo, não ia precisar furar o fliperama todo para poder colocar no lugar certinho, o desenho tava certinho, nós só fizemos dois buracos para colocar, só estava maior o tamanho do material. A gente teve que tirar o botão, soldar o botão, soldar a plaquinha do teclado que a gente desmontou um teclado para fazer, teve que ir na programação, pegar os números do teclado referente para o menino poder colocar na programação, para poder fazer tudo isso na parte da movimentação do totem, do joystick, do botão, ai a gente pegou o numero da programação exata do teclado e ai colocamos na programação do flash e ai foi que funcionou.

### **E como foi ver a obra na exposição?**

Sara – na exposição foi melhor ainda, pois além de ver o produto pronto, foi ver que as pessoas gostaram, o povo que ia acessar o totem, brincar, sempre nos parabenizava, diziam que o projeto estava muito bom, e o melhor foi isso, conseguir fazer um produto bom que também acabasse mostrando um lado bom da nossa comunidade, que tem lugar legal lá.

Ana Paula – mostrando a diversão de modo diferente, muita gente ficava, poxa, impressionante, como é que faz isso, e a gente outra hora também estava pensando isso, como é que aquelas pessoas que estavam apresentando as palestras tinham feito aquilo, e ai a gente via muita gente perguntando, como foi que vocês fizeram isso, ai é tipo a gente nos vendo um tempo atrás sem aprender as oficinas, essas coisas de programação, e esqueci de dizer que a oficina de programação foi bom, a gente usou a programação não da forma do PD, porque iria ficar mais difícil, a gente usou no flash porque a gente pegou o numero dos botões correspondentes, que a gente tinha feito isso na programação, de cada faixinha do teclado que

a gente abriu e pegou só a memoriuzinha dele, foi essencial para a gente poder esse do flash porque o menino dizia eu nunca fiz isso, eu acho isso impossível, aí Silvana falou não Ana Paula vai ser assim, assim, aí eu expliquei a ele como era, pois eu já tinha feito a oficina de programação, só peguei o número do botão e dei para ele, aí quando ele viu, disse, ah! Rapaz agora entendi, ele não tinha feito a oficina. Eu peguei o número do teclado dei a ele e ele colocou na programação pronto, aí ele disse, só sei fazer com enter, aí eu falei, não a gente vai fazer com esse botão, fez e deu certo e ele se surpreendeu, pois ele não sabia fazer.

### **Qual é a expectativa de vocês de levar o totem para a estação?**

Sara – Acho que melhor do que ele acontece aqui, vai ser ele voltar para o ponto onde a gente começou a pesquisa, onde as pessoas ajudaram, dando seus depoimentos também, acho que o importante é isso também, a gente foi lá coletar o material e agora voltar para mostrar para o povo. Foi até engraçado, quando a gente foi fazer a pesquisa de campo, muitas pessoas diziam que não tinha lugar no subúrbio bom para visitar, que quando eles iam curtir tinham que ir para fora do subúrbio, para o centro da cidade, acho que o melhor vai ser isso, levar esse totem e mostrar que tem lugar sim, que dá para se divertir, dá para passear, acho que isso vai ser meio uma resposta.

Ana Paula – e esse pessoal tem tanto medo de andar pelo subúrbio, e a gente andou com câmera, equipamento e nunca aconteceu nada com a gente, e a gente saiu mesmo nos lugares, e as pessoas têm esse medo por causa da fama as reportagens, os jornais falam e as pessoas tem medo só em ouvir, eles nem vão nos lugares com medo só por ouvir, então é uma marca mesmo que o subúrbio tem de violento, de perigoso e os próprios moradores não saem.

### **Como foi a relação de vocês com os oficinairos, com as oficinas?**

Ana Paula – eles foram bastante pacientes, eles explicavam a gente, eles explicavam tudo, que dizia como resolver isso, isso é impossível, eles diziam não, até Chico mesmo, a gente dizia, Chico a gente já fez de tudo e não estou conseguindo como fazer, ele não, calma, você tem que pensar nisso, nisso... aí ele começou a conversar, conversar e aí a gente começou a purificar a idéia, para ficar mais enxuta possível, mas inteira. E Silvana e Fernando a mesma coisa, com calma dizia é assim, não faça assim, eles sabem passar o que sabem e com facilidade, eles têm uma fluência muito grande.

### **Como foi a relação com a Kabum que foi o financiador.**

Sara – acho que foi tudo bem, o empréstimo dos equipamentos, a grana também, que Ana Paula cuidou mais e teve mais contato com o núcleo de produção.

Ana Paula – eu chorando nos pés de Jean, mesmo reclamando ele cedeu o dinheiro para fazermos as fotos.

### **E a prestação de contas?**

Sara – a prestação é sempre um problema, né? Ter que juntar notas, a gente, às vezes, compra em lugares que não tem nota.

Ana Paula – já eu não sofri tanto, você foi na parte, logo no início, onde a gente saiu na pesquisa de campo, Sara ficou responsável e a gente ia em lugares que muitas vezes não tinham nota, por exemplo, na estação de trem não tem lugar fixo para vender água, tinha que ser com ambulante mesmo, aí a gente teve dificuldade por isso, porque no Subúrbio não tem pessoas que emitam nota fiscal, só mesmo em mercado mesmo.

### **O que é que vocês acham do edital?**

Sara – eu acho ótimo, pois, às vezes, a gente tem idéias de coisas legais e não tem como, quem vai financiar? Como a gente vai fazer um projeto grande se a gente não tem dinheiro, como trazer a equipe para cá, transporte, essas coisas, o edital possibilita isso libera equipamentos, espaço, tem a questão das oficinas que é importante para a gente elaborar o projeto.

Ana Paula – sem as oficinas a gente não tinha feito o que a gente fez e as oficinas são essenciais para o nosso aperfeiçoamento em determinado projeto porque a gente pode ter varias oficinas, vários outros cursos, mas não direcionado a esse tipo de idéia, esse tipo de projeto e as oficinas foram bem direcionadas mesmo, para o interativo mesmo.

### **Depois do edital em termos de futuro mudou alguma coisa, acrescentou algo ou não?**

Ana Paula – eu não sei, pois é muito difícil eu falar sobre mim, eu não consigo, sei lá.

### **Profissionalmente, por exemplo.**

Ana Paula – 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 e acho que foi isso, pois depois do edital as pessoas do núcleo de produção sempre me chamam para participar de alguma coisa.

### **E pessoal?**

Ana Paula – eu acho que tudo a gente vai amadurecendo assim, nessa parte mesmo de separar as coisas, como disse antes, eu acho que sempre tem um amadurecimento, um crescimento. O que ganhei foi isso separar bastante as coisas.

Sara – até conseguir mostrar a comunidade como queria no projeto, apesar de a gente morar no Subúrbio, a gente querer fazer um projeto desses, não quer dizer que a gente está o tempo todo nesses lugares, porque a gente acaba, às vezes, sendo influenciados por esses programas sensacionalistas, essa questão da violência acaba deixando a gente não apreciar um pouco o que tem de bom lá.

### **A obra final o que tem de vocês e dos que colaboraram, vocês olham para ela e se identificam?**

Ana Paula – eu acho que tem mais de nós porque tudo que pensamos a gente fez, mudou algumas coisinhas, mas do que a gente pensou, foi o que a gente fez mesmo. E a ajuda que a gente teve foi das oficinas, mas a mão na obra mesmo foi a gente que botou e aí a gente sente nosso mesmo, os profissionais falavam, olha eu venho daqui a uma semana e quero ver o que vocês fizeram, e aí, dizíamos, meu Deus o que faremos sem eles? Mas aí a gente fez sem eles, a gente viu que éramos capazes de fazer, a idéia foi desenvolvida.

Sara – tem mais a nossa cara porque os profissionais nos ajudaram a elaborar a nossa idéia, mas vídeo, roteiro, mapa tudo foi a gente que tinha pensado, o que eles ajudaram mesmo e foi essencial, foi a parte interativa, fora isso tudo é nosso.

### **Então a obra de vocês é importante?**

Sara – é com certeza é tão importante para gente quanto para o Subúrbio.

Ana Paula - quem mora no Subúrbio e estuda aqui na escola, fica, poxa, olha não sei “queizinho”, eu conheço essa pessoa, eu conheço esse lugar, conheço isso, conheço aquilo, as pessoas se identificam.

## **PROJETO PO-IMAGEM**

**Entrevistado: Marina Lima e Bianca Lessa**

**Entrevistador: Jean Cardoso**

**Data: julho/2012**

**Local: Oi Kabum Salvador**

**Bem, eu queria primeiro perguntar quando é que vocês souberam do edital?**

Marina: Na verdade fiquei sabendo do edital aqui mesmo, fazendo o curso de webdesign também. Eu já sabia, já participava do edital passado, então já tava meio ligada quando ia acontecer.

Bia: O pessoal começou a comentar aqui na Kabum ai comecei a me inscrever também.

**Vocês sabiam que o edital era de arte digital. Vocês sabiam que era isso?**

Marina: Não.

Bia: Não. Na verdade fiquei sabendo através das oficinas, porque primeiro falou que ia rolar de arte digital, e aí teve uma oficina que era pra, meio que explicar o que é que foi com o rapaz de... da onde mesmo?

**No seminário de Arte e Tecnologia.**

Marina: No seminário de Arte e Tecnologia eu fiquei sabendo, mas...foi através desse seminário.

**Você participou desse seminário?**

Marina: Participei.

**Como é que foi?**

Marina: Foi legal, interessante. Foi diferente de tudo que eu aprendi antes, que eu não tinha ideia nenhuma do que era Arte Digital.

### **E foi importante pra você participar desse seminário?**

Marina: Foi importante porque eu já tinha, meio que uma ideia do que eu queria fazer. Eu queria, de qualquer forma, colocar poesia e, meio que, deu ideia, né, pra criar, meio que, como ia ser, como que ia ser, mais ou menos, o projeto.

### **E você, Bia, sabia o que era Arte Digital?**

Bia: Mais ou menos, aí comecei a pesquisar um pouquinho, teve o seminário que a gente descobriu várias coisas novas. Aí a gente queria fazer tudo, mas começamos a aprofundar no assunto, daí a gente viu que não era tão fácil assim.

### **Certo. E o tema, como é que foi surgiu? Surgiu de quem, como é que vocês chegaram a um tema?**

Marina: Na verdade era meu projeto, né. Bia queria fazer de música, né? Na verdade, sobre música eletrônica e eu sobre dança, envolvendo minhas poesias. Aí como teria que ser cada um de uma equipe, envolvendo, no caso, cada linguagem. A gente pensou em juntar, mesmo, as ideias e fazer...juntar música com dança, mas acabou a ideia ficando diferente, super diferente.

Bia: A gente brincou um pouquinho com luzes, fez escuridão, a música, que foi fundamental também e no lugar da dançarina a gente colocou uma atriz pra contracenar na cena e as poesias de Marina.

Marina: Que surgiu com uma oficina que marcou, né, que foi dando ideias porque por conta do tempo, por conta da questão econômica, assim, por conta do dinheiro, pra não fazer um super projeto, assim, que não pudesse fazer, né, pra que ficasse um pouco mais simples e bem melhor do que a ideia inicial.

Bia: E que não fosse, de todos os projetos de vídeo, da gente cair na mesma rotina, que fossem todos iguais, mas deu um toque diferente, teve um toque especial de misturar todos os elementos pitorescos, a gente usava na cena pra chamar atenção das pessoas.

### **E como vocês montaram a equipe, quando vocês resolveram juntar? Como foi isso?**

Marina: Foi bem quando começou a elaboração do projeto, não foi? Que aí foram chamando algumas pessoas pra participar que, no final, acabou não dando certo por conta que teve gente que teve que trabalhar, fazer outras coisas e acabou, no final, ficando eu e Bia, mesmo.

Bia: teve gente que abandonou no meio do processo.

Marina: E a equipe foi grande, na verdade.

Bia: Teve gente que saiu, mas que fez um roteiro, aí teve que chamar outras pessoas, chamar mais gente e por mais que a gente precisasse, no começo que tinha que ter um de cada linguagem. Foi dois de cada linguagem, no começo do projeto.

**Mas bem no início, falando assim, vocês no seminário, quando foi que vocês resolveram...na ficha de inscrição, vocês tinham que fazer, aí antes disso, como foi que vocês chegaram, você tinha a sua ideia, ela tinha a dela. Foi dentro do seminário, foi fora?**

Bia: Foi fora. No projeto, na verdade, foi difícil de pensar, que envolvia cores, dança e música, mas deu pra adaptar.

Marina: Foi quase perto da oficina de Chico. Perto do dia, que a gente resolveu juntar. Porque Bia tava criando seu projeto, eu tava criando o meu, acabou que Bia falou comigo pra gente juntar mesmo pra fazer o...

**Ah, então vocês tinham dois projetos diferentes na ficha de inscrição?**

Bia: Isso. Depois que a gente soube que...na verdade, a gente pensava que seria como da outra vez: você estar com um projeto e chamar, depois, outras pessoas. Mas dessa vez, não. Tinha que ter cada um de uma linguagem pra formar o projeto, senão não poderia se inscrever.

**Hum...então, um pouquinho antes da oficina de Chico, vocês juntaram e fizeram. E como é que foi a oficina de Chico, pro projeto de vocês?**

Marina: Foi interessante. Assim, eu gosto muito de escrever, mas escrever projeto é chato (risos). Tem que escrever tudo muito linear, muito certinho. Não gosto, não.

Bia: Tive que escrever tudo de novo porque, assim, esquece. A gente fez no ano retrasado.



Marina: Foi.

Bia: A gente fez isso, agora fazer de novo. Porque a gente esquece. Pô...é uma trabalhadeira retada, por parte.

Marina: Mas também é importante porque aí...Bia se inscreveu em outro edital e essa parte do projeto ajuda muito.

**Mas como foi a oficina pro projeto de vocês, assim?**

Marina: A oficina foi...na verdade, assim, porque tava rolando uma questão de horário, né, aí um dia eu participava, outro dia Bia participava, tinha um pedaço eu escrevia. Quase nunca a gente tava juntas. Eu também tava trabalhando aí foi também um pouco complicado. Eu escrevia uma coisa, aí no outro dia não vinha, aí Bia tinha que vir, mas aí, cada uma escrevia meio que um pedaço. Ficava meio complicado.

Bia: No final que a gente teve que se juntar mesmo pra fechar o projeto. Sentar pra escrever mesmo.

**Essa época era só vocês duas ou a equipe?**

Bia: Era uma equipe, mas quebrada, né.

Marina: Moisés participou muito pra escrever o projeto, que era eu, Bia, Agnaldo e Moisés, né?

Bia: Aham.

Marina: Ele vinha sempre, ajudou pra caramba.

**E no final da oficina de elaboração de projeto de orçamento, vocês conseguiram fechar o projeto direitinho?**

Marina: Não sou muito boa nessa questão de orçamento, não, mas...fechou.

**Mas fechou, né. Certo! Aí a gente passou um tempo sem nada, aí nesse tempo vocês fizeram alguma coisa ou deixaram o projeto parado? Até novembro, a gente não mexeu em nada. Vocês fizeram alguma coisa?**

Bia: Foi na hora que começou a sumir gente, não foi?

Marina: A gente ficou pensando em alguma coisa, em como seria, assim, porque a gente ainda não sabia que ia ter que chamar atriz, a gente tava pensando em quem seria o dançarino, você tinha até falado do pessoal da Funceb, que era meio pra ir lá, pra conversar, mas acabou, também, como eu tava no Pelourinho Digital, e tava no processo de fazer produto e tal, ficou meio complicado pensar no edital.

Bia: Foi na hora que Moisés saiu, foi pro trabalho e Agnaldo falou que não poderia participar mais, aí a gente começou a procurar outras pessoas. Entrou Pedro e Diego.

Marina: Que Diego?

Bia: Diego, o moreno, que foi pro exército. Diego, menina! Tinham dois Diego lá na sala.

### **Do exército.**

Marina: Ah, é mesmo...é mesmo (risos).

**Aí a gente passou três meses, só retornamos em novembro, com aquela oficina artística. Vocês chegaram com um projeto na oficina artística, saíram com o mesmo projeto?**

Marina: Não, não. Que Marcondes começou a dar várias ideias, fazer com que a gente trocasse com Vagner e pensasse em desconstruir aquela coisa certinha.

**Não, mas isso foi antes, na oficina que tinham os meninos, que a gente fez nesse sábado, aqui. Toni, Adailton...a gente teve essa oficina. Vocês chegaram com um projeto, nela. Como foi essa oficina pro projeto de vocês?**

Marina: Ah, foi. Chico começou a pensar como seria o projeto, na verdade, como ia ser a montagem do projeto, né, se seriam cubos, como é que seriam. É, foi isso.

Bia: Foi na hora que começou a mudar tudo porque tinha muita coisa pra pouco tempo e pro projeto ia ficar muito grande, a gente não ia conseguir dar conta. Aí foi na hora que começou a mudar tudo, aí teve que escolher a quantidade de poesias, quais seriam as poesias, como seria o cubo, a direção do cubo, quais coisas seriam...seriam lona por conta da imagem? Tinha

esse problema, também, qual o tamanho? Foi aí na hora que a gente começou tudo no papel pra ver o que ia dar certo, o que não ia dar. Aí a gente começou a cortar, cortar, cortar.

**Certo. Aí vocês fizeram isso na oficina de novembro. Aí depois veio o que?**

Bia: Eu não lembro das férias (risos). A gente ficou um tempinho, depois a gente parou ainda pra escrever, que tinha que fechar o projeto pra mandar pra Jean. O projeto, o desenho e o orçamento. Foi. Pra depois a gente chegar no assunto.

**É porque vocês tinham, depois dessa oficina, começar a produzir.**

Marina: Foi a produção, não foi? (risos)

Bia: Foi, quando Marcondes, quer dizer, um pouquinho antes, que a gente começou a ver que a gente precisava mesmo de...a gente começou a ver que ia precisar filmar, ia ter que capturar áudio, ia ter que ver quem a gente ia chamar. A gente começou a listar quem ia ficar até o final, mesmo, porque a gente não podia mudar mais ninguém porque aí ia ter que pensar quem a gente ia contratar mesmo. Vagner pra fotografar, Mariela pra editar. Começar a listar as pessoas e, mais ou menos, o que ia precisar pra gravação.

**E como foi a divisão de função de vocês?**

Marina: Na verdade...Bia tava trabalhando, né, num projeto de fotografia e ficou, meio que, ela responsável pela produção e eu ficava, meio que, à parte dessa questão, mesmo, de vídeo, da direção. Foi dividido assim, aí Raiane ficou responsável pela fotografia, Vagner pela direção de arte, Mariela...aí foi dividindo, dividindo. Lenon, câmera, Deivisson, áudio. Deivisson, na verdade, acabou participando da gravação porque tava faltando uma pessoa, então foi Davi e Deivisson. Aí teve também a direção de elenco, de treinar a atriz, de ver como ia ser, então a gente levou logo a atriz pra conhecer o espaço e, por isso, contratou mais uma pessoa pra ajudar, pra ver como ela ia se comportar no espaço, pra ver como ia ser na gravação.

**Como foi essa pré-produção pra vocês?**

Marina: Vários desentendimentos, né, faltava uma matar a outra (risos).

Bia: Tinha que organizar os horários porque, tipo, eu tinha meus horários e tinha que ver o horário da atriz, como seria, ter que passar e quem seria a atriz. É isso, o que mais deu dificuldade foi essa questão do horário, mesmo. Mas pra gravar foi super tranquilo, a produção de sair...quer dizer, a locação até que não foi tão...porque logo de cara não sei quem falou, se você ou Raiane, de Dimitre. Eu lembrei da cena do dia de Megna, aí Raiane falou onde foi e aí a gente começou a pensar. Vagner me falou da atriz, então foi, meio que, não foi difícil, só essa parte, mesmo, do horário que rolou essa...e também do que precisaria para as cenas, que a gente não poderia abusar muito da locação. A gente teve que comprar café, comprar xícaras, que agente quebrou um monte de xícaras, teve essa parte.

### **E como foi a relação da equipe?**

Marina: Foi legal. Assim, a galera ajudou muito. Raiane, que é da área de eventos, já bem experiente. Na questão de trabalhar com vídeo, mesmo, deu várias dicas. A gente tava muito saudável, aí foi legal.

Bia: No dia da gravação, também, a gente pensou que ia gravar mais de um dia. Ainda bem que num dia só a gente gravou. Foi tranquilo.

### **E depois veio a terceira oficina, que foi com Silvana e Fernando. Como é que foi pra vocês?**

Marina: Ela (Bia) sabe que eu não gosto de código, programação. Pra mim foi um pouco meio “barra”, mas foi legal, deu pra aprender alguma coisa. Não sou muito boa, não, nessa parte, mas foi legal.

Bia: Eu que não entendia nada. Nada, nada, nada de programação. Você (Marina) tava fazendo o curso de web, né, e eu que não sabia nada de códigos (risos).

### **Certo. Mas como foi essa oficina, o que é que vocês decidiram? Assim, quando Silvana e Fernando entraram, como é que foi isso pro projeto de vocês?**

Marina: Foi decidir como seria montado o lugar da exposição, o lugar como seria, né. Na verdade, o cubo, a gente já tinha escolhido que seria um cubo, mas como é que na hora de projetar ia dar tudo certo, como ia fazer os quatro vídeos funcionarem, né.

Bia: Seriam quatro projetores, aí a gente decidiu que iam ser dois. Ia dividir a gente como? Como a gente ia dividir?

Marina: O programa que eles ensinaram: o *Pure Data*, ensinou como o programa ia fazer o vídeo rodar.

**E como foi essa oficina? Vocês aprenderam a fazer isso?**

Marina: A gente aprendeu. Deu pra pegar algumas coisas.

**Da programação que foi feita dentro da sua instalação, vocês fizeram até quanto? Ou vocês não fizeram, Fernando que fez, como é que foi?**

Marina: Foi mais ou menos. Eles foram falando, na verdade, e a gente foi fazendo. Aí, quando já tava quase pronto, já quase na hora de montar a coisa, que eles começaram, mas eles foram dando, meio que, ficavam do lado e iam falando o que tinha que fazer, realmente. Só quando viram que já tava meio perto, mesmo, que eles...

**E de quem foi a ideia da instalação na galeria?**

Bia: Foi nossa, não foi?

Marina: Foi.

Bia: A gente tava vendo, primeiro, como seria. A gente pensou em projetar. Projetar como? Na parede, só? E o vídeo? Ia ser um vídeo longo ou seriam trechos?

Marina: Na hora que cada um falou do projeto, acho que foi no primeiro dia, reuniram várias equipes, aí foi cada um dando, meio que, uma sugestão, meio que, como é que ia fazer...ajudando, dando pitacos, ajudando como ia ser a exibição.

**Você falou de Marcondes, ele entrou que horas, como é que foi a consultoria dele? Foi uma consultoria de dois dias, não foi?**

Marina: Foi. Foi antes da oficina de Fernando e Silvana. Ele veio, meio que, dar uma ajuda na criação do roteiro, meio que dar ideias, né, pra ficar uma coisa bem formal e ele ajudou muito porque foram surgindo ideias, assim, que tivessem a ver com a poesia.

Bia: Foi detalhando a poesia pra ver quais elementos a gente pode tirar dali e foi aí que surgiu o coração.

**Então vocês montaram um roteiro em cima disso?**

Marina: Porque no primeiro dia, ele disse assim: “venha com o roteiro”. Aí, no caso, juntou eu e Pedro e foi criando (sic), meio que a poesia...ô...um roteiro. Aí, no segundo dia, juntou todo mundo, que ele foi falando o que poderia mudar e o que não poderia mudar. A gente foi com uma ideia, ele pediu pra fazer outro roteiro e no outro dia ele foi ajudando, meio que, o que ficaria melhor na...

**Qual foi a parte mais difícil do edital?**

Marina: essa parte de programação. Pra mim, foi a programação.

**Foi a programação?**

Bia: E a parte das brigas (risos), da discórdia do grupo.

Marina: Não foi do grupo, foi mais de nós duas, né.

Bia: A briga de Vagner (risos).

**E como é que vocês resolviam essas brigas?**

Marina: Conversando. É, conversando aí, pelo e-mail.

Bia: A gente marcou várias reuniões pra conversar.

**Vocês nunca pensaram e desistir?**

Marina: eu pensei.

Bia: Eu também.

**Quando?**

Marina: Direto. Eu tava fazendo o projeto e pensava em desistir, mas eu: “não, não desisto, não!”.

**E o que fez você não desistir?**

Marina: A vontade. Pô, comecei, não vou deixar de finalizar uma coisa que já comecei.

Bia: E as pessoas tavam acreditando no projeto, falando do projeto, mesmo sabendo só das ideias, que queriam ver, tavam gostando das ideias. Isso foi bem legal.

### **Você pensou em desistir, Bia?**

Bia: Pensei (risos) de jogar tudo pra cima. A gente sempre pensa.

### **Mas o que fez você não desistir?**

Bia: É isso. Das pessoas estarem gostando do projeto, de você querer participar do projeto, as coisas começarem a caminhar certinho, você vê que aquilo é bem interessante. É isso mesmo, das pessoas verem que aquele projeto vai dar certo, que você não pode sair, não pode faltar, que outras pessoas estão precisando de você, também. Eu falava direto: “ah, no próximo edital que quero ser contratada, não vou passar por isso mais não”. Acho que foi isso, a vontade de ver o projeto pronto, a ideia.

### **E como é comandar?**

Marina: Ah, foi complicado. Eu ainda penso que tenho que trabalhar muito isso comigo, ser mais pulso firme, que eu sou muito...não sei...dizer não. É, fico muito insegura com isso, de dizer “não”. Não sei nem como posso falar, meu Deus, eu não consigo ser, sabe, não consigo ser muito durona, assim, acho que isso tenho que trabalhar muito. Até hoje, tenho que trabalhar muito isso comigo.

### **E você gostou de comandar? Como é que foi?**

Bia: (risos) Sobrava era pra mim. Marina: “venha, venha, venha que resolve”, aí eu: “Marina, não é assim, tem que fazer isso. Você fica falando “sim” pra tudo”.

### **Então vocês acham que vocês se completaram nesse sentido?**

Marina: Nisso, sim. Que eu ficava nervosa, aí eu: “Bia!”, dava um puxão de orelha.

Bia: E quando ela ficava mole demais, eu dava um puxão de orelha nela.

Marina: Ficava uma regulando a outra.

**E como é que foi a finalização desse projeto pra vocês? Como é que foi, na época, vocês pensando agora na finalização?**

Marina: Pensamos na parte, já, de ver o vídeo, editando, de dever cumprido e, tipo, na hora que começamos a montagem, foi meio, foi uma correria e meio complicado porque todo mundo tava pensando “ah, o projeto de Marina é o mais fácil”, aí foi ficando...não sei se foi ficando pra trás, mas tinha o projeto mais bem...todo mundo achando que bem...bem mais difícil de se realizar. Aí, acabou, no dia, não dando certo, né, que foi aquele...

Bia: Não dando certo e dando certo, né, porque nosso projeto não tava nem passando e o pessoal tava lá curtindo, deitado, viajando. Um pouquinho da trilha saiu falhando, o pessoal achando maravilhoso, entrando e a gente: “ainda não tá pronto, não”.

**E como foi esse dia pra vocês?**

Marina: Esse dia, como é que foi? Foi péssimo (risos). Minha cara tava a cara da tristeza. É, mas isso acontece. Bel falou que você contar com a tecnologia é isso, né, você pode esperar sempre o inesperado, que não sabe, realmente, o que vai acontecer, né, e é verdade.

Bia: Pelo menos eu tava com a sensação de que eu fiz, né, de que eu tentei. Engraçado foi que no dia que tinham umas pessoas da Oi, aqui, não funcionou, quando veio todo mundo, o projeto pegou. Foi no dia que tinha que mostrar, que todo mundo tinha que descer pra mostrar, aí pegou o projeto, mas depois parou de novo (risos). Depois que mostrou, parou.

**E quando você viu pronto, no dia que ficou pronto?**

Marina: A gente amou. A galera elogiando, um monte de gente elogiando, a gente só ouviu comentários, a menina falando que tava na exposição. Chegou uma moça aqui, se identificou com a história, um rapaz disse que ia beber que a história era muito triste, começou a contar, assim, a reação da galera. As críticas, também, eu fiquei super feliz. Um rapaz: “ah, essa atriz, não! Não tem nada a ver. Ela não tem cara de baiana, ela tem cara de carioca”. Cada um, meio que, dando uma sugestão, foi legal. Eu gostei de ver o resultado.

Bia: E no dia que tinha um crítico, um ‘negócio assim, um crítico de vídeo tava aí. Quando eu entrei, ele entrou. Quando entrei pra mostrar o projeto, ele saiu achando ótimo. Foi...eu achei ótimo. Eu tava de olho, assim, nele pra ver o que ele ia achar. Ele achou maravilhoso, aí foi



ótimo. O pessoal entrando, também, achando aquilo...”como é que você fez?” Todo mundo gostava das poesias, quando descobriram que ela (Marina) que fazia, que escrevia, o pessoal ficou...

### **Foi a concretização de um sonho de vocês?**

Marina: É, foi. É... porque, foi assim: eu escrevo muito, muito mesmo, na maioria do tempo eu estou escrevendo, então sempre tive vontade de, uma certa forma, colocar minha poesia em algum lugar pra serem vistas, entendeu? Então, foi uma realização de um sonho porque eu pude ver as pessoas, meio que, escutando minhas poesias, também, entendeu? Ver ali uma ideia, mesmo, passar uma ideia, mesmo, uma coisa de tristeza, cada um tem um olhar. E ver a pessoa, meio que, vendo na nossa a realidade, é um sonho.

### **Pra você, Bia?**

Bia: Foi. De chegar assim e...”pô, eu consegui fazer isso”. Foi ótimo. Você chega no final. Aí, no começo, você pensa que não vai conseguir fazer aquilo, que não vai dar conta, mas no final vê aquilo ali. É um sonho, que no começo é um sonho maravilhoso, no meio é um pesadelo, e no fim é um sonho realizado (risos).

### **E qual foi a parte mais...já disse a mais difícil...qual foi a mais prazerosa pra vocês? Uma, depois a outra complementa a mais prazerosa. Olha o edital inteiro. A mais difícil foi a programação e a relação com as pessoas. E a mais prazerosa?**

Marina: Ver o...como é que fala, meu Deus? O resultado. Foi o resultado e a própria gravação, mesmo, do vídeo. Foi bem prazeroso, foi massa. E, também, quando eu fui pra Itália, teve um menino, um aluno da gente, quando tava perguntando sobre o projeto, aí ele falou: “ah, tá tendo até uma exposição quase igual a sua, em um museu, aqui em Roma. Eu gostaria muito de ver essa exposição” Aí eu fiquei viajando, “pô, um menino querendo ver minha exposição” (risos).

Bia: Pra mim, o prazeroso foi a gravação e de a gente ter confiança, assim, o grupo tava bem unido. No dia foi tudo fluindo naturalmente. Foi ótimo e só a confiança do dono em emprestar a casa pra gente, deixou a gente à vontade, também.

Marina: A atriz falou, também, que mesmo que fosse pra ela não recebesse o dinheiro, ela faria o trabalho porque o projeto era bom (risos).

### **E as oficinas, como é que foram as oficinas pra construção do projeto?**

Marina: Foi legal porque foi um aprendizado. Um aprendizado de coisas que eu não sabia, mesmo, que eu ouvia, meio que falar de chegar e aprender e chegar, também, meio que, na faculdade tava ensinando aquilo e já saber por ter vivido aqui. Foi ótimo.

### **E pra você, Bia?**

Bia: Foi ótimo. Essa questão de aprender, mesmo, de detalhar todas as dúvidas, o projeto é mesmo pra isso, e todos os projetos do edital, por mais que estejam todos completos, todo detalhadinho. “Por que daquilo? Por que do por quê daquilo?”. Aí tem que colocar aquilo, meio, do que vocês vão tratar, qual a faixa etária vocês vão atingir? É de detalhar tudo mesmo e achar o por quê do porquê daquilo.

### **E o que o edital trouxe de melhor, assim, pra vocês?**

Marina: A confiança, né, de saber que eu posso escrever um projeto e que eu posso fazer aquilo acontecer e...o que mais, Bia? Vai falando aí (risos).

Bia: É um amadurecimento.

Marina: É...um amadurecimento.

Bia: Confiança e você, também, poder contar com as pessoas.

### **E profissionalmente?**

Bia: É isso, também. Ter confiança no trabalho, saber que você pode fazer aquilo e que você tem que ter liderança, né, que na vida você tem que ter uma liderança, mesmo, provar que você pode fazer aquilo e que é isso. Que tem que ter liderança mesmo, pra tudo. Que a gente não pode desistir, que mesmo que seja difícil, a gente não pode desistir porque sempre tem uma pessoa que tá precisando de você. Por mais que você não queira, tá precisando de você e você não vai deixar. A responsabilidade do trabalho, também.

### **E mudou alguma perspectiva do seu olhar pro futuro ou não?**

Marina: Eu sempre me achava um pouquinho irresponsável, então isso...como é que eu posso falar?

**Assim, você fez um edital, você fez um produto, você tá na exposição, isso mudou seu olhar de querer fazer as coisas ou não ou você já queria, ou só na verdade, só acrescentou ou não? Nesse edital você teve outro olhar, hoje você consegue se ver em outras coisas ou não? “Foi legal, as eu já sabia meu caminho, isso só fez dar uma ajudazinha, mas não teve nada que despertasse assim: “nossa! Agora vou caminhar pra esse lado””.**

Marina: Acrescentou a vontade de fazer mais vídeos, de fazer mais projetos, de querer vencer, mesmo, sempre, de estar sempre envolvida em alguma coisa de pegar minha ideia e não deixar morrer mesmo, né. É, sempre ajuda.

Bia: De mostrar “eu que fiz, eu que participei desde o começo”, de conversar com uma pessoa e dizer “já escrevi um projeto”, de falar com as pessoas com experiência. Também já consegui fazer um projeto, também já consegui escrever um projeto, de fazer um vídeo. Eu também pude fazer, por que você não pode fazer? De também chegar numa conversa e não ficar voando, de todo mundo falar e eu: “ah, também já consegui. Sou nova, mas também já consegui”.

Marina: Esse projeto também foi bem...por mais que um não ande, o outro não ande, foi com jovens, eu me senti muito perdida. O resultado final, eu acho que ficou legal, mas não ficou da forma do começo, entendeu? Então é uma forma que você vai crescendo. Faz uma coisa e vai melhorando, melhorando.

**Qual a principal mudança sua no segundo edital e nesse terceiro? Você olha, assim, qual foi a principal mudança?**

Marina: Esse foi uma coisa mais minha. No outro eu acho que muitas pessoas se envolveram, muitas pessoas deram opinião, eu ficava meio que “qual era a ideia, realmente?”. E nesse eu tive autonomia, fiz várias coisas. No outro, eu achei que tinham várias pessoas, por ser o primeiro vídeo, tinha muita insegurança. Então, eu percebi que tinha muito mais autonomia, que eu trabalhei de verdade, entendeu? E o outro, achei meio confuso, ficava meio perdida, ficava desesperada.

**Você, Bia, também participou de dois, não foi?**

Bia: Foi totalmente diferente. Um envolvia mais gráfico e esse, audiovisual, multimídia, de vídeo, que eu nunca trabalhei com vídeo, nem sabia por onde andar, nem sabia o programa. Eu via Marina desesperada, eu não podia fazer nada, que eu não conhecia o programa. Me meti no vídeo, pra editar, foi bem difícil.

**E essa questão de misturar as linguagens, pra vocês, ajudou, como é que foi isso? Misturar as linguagens, vocês acham que se saíram melhores ou não? Como é que é isso?**

Marina: Ajudou porque a gente conheceu outras áreas, né, não ficar só na sua. Pôde aprender um pouco de cada coisa, que aí cada um fazia uma coisa e você agrega tudo. Porque você foca só em vídeo, vídeo, vídeo, não sei, você vai, meio que, passear por outras linguagens.

Bia: Ajudou, também, que várias pessoas de uma linguagem, uma poderia ajudar a outra. Vídeo poderia ajudar fotografia, na parte de ângulos, essas coisas. Ajudou muito.

## **PROJETO INTERART**

**Entrevistado: Kaline dos Anjos e Thamires**

**Entrevistador: Jean Cardoso**

**Data: junho/2012**

**Local: Oi Kabum Salvador**

**Vocês ouviram falar do edital, como?**

Thamires: Foi na escola (Oi Kabum), no segundo módulo.

**E você participou do Seminário de Tecnologia?**

Thamires: Não, eu não participei, justamente porque eu estava finalizando um trabalho do segundo módulo, para a mostra.

**Como foi esse seminário?**

Kaline: Foi bastante interessante. Foi através dos seminários, das palestras que eu achei diferente e as oficinas também que da interatividade, que foi o lance da interatividade vem daí, daquela oficina... como é o nome daquela oficina?

**De...**

Kaline: Que era de material reciclável...

**Ah, de peças recicláveis. Mas aí a gente já tinha o Seminário.**

Kaline: Já tinha?

**E, antes o Seminário pra você, era como, assim?**

Kaline: Eu já tava esperando. Alguns alunos antigos já tinham comentado que já tinha rolado na turma anterior, como era mais ou menos, mas aí a nossa proposta era de fazer um quadro com interatividade. Então isso...

**E o edital envolve o seminário. E aí, pra você foi como participar do seminário que antecede o edital?**

Kaline: Mas eu já...

**É, que de alguma forma ajudou.**

Kaline: Ajudou, sim. Foi através do seminário que eu senti interesse em participar do edital, e tinha muita coisa nova no seminário, que eu não entendia e que me chamou atenção.

**... que era bem simples a ficha de inscrição, né, que era uma ideia e a partir dali...como é que foi, quem tomou parte, quem não tomou, a questão da não-influência?**

Thamires: Acho que um dos maiores desafios, o meu maior compromisso foi poder participar do edital, que a ideia de juntar linguagens, não foi não? O seminário, mas eu queria muito o edital, tava ansiosa, esperando abrir o edital para eu poder participar. Aí eu descobri que já tinha um grupo formado, eu fiquei caçando os grupos pra poder entrar. Aí montei um grupo, na verdade, o grupo dela já tava quase montado, aí eu entrei. Acabou que eu fiquei... às vezes a gente ficava assustado com a questão da mudança de linguagem, trabalhar com vídeo, com fotografia, com computação gráfica e com design, tudo junto, era estranho. Acho que a dificuldade toda foi essa, envolver todas as linguagens em tudo que a gente fazia.

**Mas aí juntou antes da ideia ou como é que foi?**

Kaline: A gente juntou todos os grupos no seminário e eu já vim com essa ideia de trabalhar com uma equipe mais formada e, em equipe, teve um momento que a gente pensou direitinho como seria esse desafio.

**Então vocês encabeçaram isso, pelo que você passou? Vocês duas...**

Kaline: É, desde sempre o grupo foi só nós duas.

Thamires: É (risos). A gente ... mas ligava pra dizer onde tava ela, onde eu encontrava ela.

**Você é de que linguagem?**

Thamires: Vídeo.

**Certo. Vocês já tinham trabalhado juntas?**

Thamires: Não. A gente nunca tinha trabalhado.

Kaline: Às vezes, eu acho que a gente sempre tava trabalhando juntas. Porque...

Thamires: É, mas não tinha ligação direta. Ela fazia trabalho com um grupo da minha turma e eu fazia um trabalho com um grupo da turma dela. Nem de amizade, nem de trabalho.

**E o que foi que fez vocês, insistirem no começo, “não, vou me inscrever nesse edital”, de muita gente ouvi que isso meio que desestimula, vi que vocês desestimularam pelo menos no começo, assim, não só nem no processo, no começo, “vamos fazer isso, escrever, executar.” ou não, vocês pensaram em desistir?**

Kaline: Eu não pensei, eu tava super decidida. Ela (Thamires) tava no desespero.

Thamires: É, porque não é uma coisa que você tá acostumada a fazer. Eu não achava justo, começar a fazer, me dedicar e...mesmo porque da minha turma só tinham dois trabalhos. Então, para mim, já era uma responsabilidade, já que era uma coisa que eu não tava acostumada a fazer. Então, a ideia 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.

**Qual foi a ideia, a primeira de todas, que vocês colocaram lá, na ficha de inscrição?**

Kaline: Era essa, desde o começo, que a gente terminou.

Thamires: É, uma espécie de concurso interativo.

Então vocês conseguiram finalizar?

Thamires: Foi. Foi amadurecida, claro.

**Tudo bem, escreveram. A primeira fase que foi a oficina de elaboração de projeto e orçamentos. Como é isso? Vocês participaram juntas?**

Thamires: Não. Foram quinze dias, eu fazia ginástica e, assim, meu tempo era comprometidíssimo e acho que, representar, um dos medos dela (kaline) era esse, chegar na hora e eu desistir. Foi isso mesmo.

Kaline: Eu pensei em desistir de novo. O primeiro momento foi, assim, de muita tensão. O primeiro dia que entrei, Thamires não podia estar comigo, então eu pirei.

Thamires: Verdade. Foi verdade.

Kaline: É um aperto de mente de Chico, que pra tá com tudo pronto tem que ter pelo menos outra pessoa e eu ficava quase enlouquecida. Mas o primeiro dia foi tão legal.

**Me conte como foi esse processo.**

Kaline: 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.

**E por que você não desistiu?**

Kaline: Porque eu tava afim de participar e eu comecei a pensar: “poxa, já passei por aquela situação e pedi pra ela ficar comigo”. Tinha uma pressão de Chico que a gente tinha que tá juntas.

**E aí como é que foi?**

Kaline: Eu ia como se meu projeto tivesse pronto. Eu pensava assim: “pô, eu consegui escrever um projeto, então acabou a parte difícil”. Depois eu vi que não.

**Eu, por exemplo, até agora, nessa parte, você teve uma participação muito grande, maior do que Thamires. Me conte um pouco qual é a diferença dela ter participado disso dentro do projeto e a sua.**

Thamires: Acho que até pelo fato dela estar mais envolvida, por exemplo, do que eu, vinha pra reunião, me passava de manhã na escola. Uma vez eu chorei, justamente por não ter participado. Acho que minha questão da insegurança era por causa disso, mas por não estar tão envolvida assim, de presença, fazer com que ela acreditasse mais que ia dar certo, sabe. Eu: “não, Kal, vai ficar bom”. Então eu pensava nisso, que por eu não ta tão envolvida, que qualquer dificuldade a gente ia superar por eu não estar tão envolvida da mesma forma que



ela, sabe, da participação do seminário, até participei com Chico poucas vezes, mas acho que foi isso.

### **Então...**

Kaline: E ele era um pouco difícil (risos). Eu ficava sem entender direito o que ele queria explicar, aí ele cobrava demais, o por quê, o por quê, o por quê, e não tinha porquê. Tava ali, tava pronto, aí tinha que explicar, pensar em tudo sozinha. Você via os outros projetos caminhando e você lá, sozinha, sozinha.

Thamires: Ela veio desesperada me falar: “Ô, Thamires, eu tô toda enrolada, agora o que eu faço?”. “A gente vai fazer sábado, a gente se encontra não sei aonde”.

Kaline: A gente chegou a fazer isso mesmo.

Thamires: Foi, a gente veio algumas vezes no sábado pra se encontrar.

Kaline: A gente se encontrou uma vez na casa de A.C, uma vez na padaria.

### **Quando finalizou a oficina, você, Kal, como é que foi? Se saiu como, assim?**

Kaline: É como eu disse pra você. Eu me senti aliviada porque achava que tava pronto. O projeto tava pronto, claro que tinha medo também, que a gente tinha que enviar, pra ver se era aprovado, então fiquei apavorada que achei que se não desse certo a culpa seria minha, mas eu já tava mais tranquila, eu disse: “ah, se for aprovado já tá tudo certo”. “Bom, o projeto tá pronto, o resto vai ser mamão com açúcar”.

### **Mas valeu a pena você participar das oficinas, você como pessoa?**

Kaline: Valeu a experiência, claro. Acho que as coisas que eu vi, a técnica até de escrever projetos, fica, né, eu não esqueço.

**Certo. E aí a gente fez o projeto, escreveu e ficamos um tempo pra dar o resultado. No Interart, como foi a relação de vocês, como foi em relação ao projeto? Porque a gente foi retomar isso em Novembro, né.**

Thamires: Daí a gente criou um pequeno vínculo, não foi?

Kaline: Foi.

Thamires: Conversamos sobre outras coisas. Eu já tava mais, sei lá.

Kaline: Foi a parte que a gente começou a viajar, pensar em várias coisas pro edital. Foi nesse momento que a gente deu uma pausa que a gente começou a pensar, pensar nisso.

**Então acabou a equipe sendo vocês duas. A partir desse momento...**

Thamires: Na verdade, desde que a gente inscreveu o projeto, a gente já tinha quase certeza de que seria nós duas. A gente insistiu em um participante. A gente insistiu mesmo nele, percebemos que a dificuldade era mesmo o tempo, mas eu queria muito participar. Essas outras pessoas tinham a mesma dificuldade que eu tive, mas não tavam tão afim quanto eu tava.

**O que é que vocês percebem dessa dificuldade? É do que? Vocês estão no mesmo projeto, mas de linguagens diferentes. Quando vocês tiveram outro olhar da Kabum!, quando vocês perceberam isso, essa dificuldade de interação de linguagem? Como é que foi pra vocês? Vocês pensaram que ia ser assim, não ia, que essa dificuldade de linguagem, de estarem juntas. Como foi, assim?**

Kaline: Não via essa dificuldade na interação das linguagens, mas porque as pessoas estavam trabalhando, estudando, sem tempo. Acho que a maioria das pessoas que não participaram do edital foi por esse motivo.

**Entrevistador: Certo.**

Kaline: Acho que por esse motivo eles não participaram do edital.

Thamires: Acho que talvez...desculpa...quando a gente falou desse lance de juntar, eu não vejo como eu tá fazendo um vídeo e não me envolver com a computação gráfica, e pra um projeto, como dá certo. Saber ouvir assim, das pessoas isso: “ah, a dificuldade é muito grande”, mas eu concordo com o que Kall falou. Acho que outras coisas foram maiores do que a ligação com outras linguagens.

Kaline: No caso da gente, a nossa primeira tentativa foi trazer algo marcante, que tivesse tido alguma experiência da gente pro edital. Mas aí, essas pessoas que a gente convenceu não

tinham tempo, definitivamente. Trabalhavam o dia todo, final de semana, essas coisas e tal. Aí uma menina na equipe tinha passado no vestibular? Não, tava estudando, aí não deu. Aí veio alguém que tinha o tempo livre, mas que nunca apareceu. E aí seria mais um trabalho pra gente, tomar conta de alguém que...

**Pra vocês, qual o perfil de uma pessoa pra participar de um edital desse?**

Thamires: Comprometida. Acho que, maior que tudo, tem que ser comprometida.

Kaline: É. Seu exemplo, no caso. Não tinha tempo, mas que tava afim de fazer. Não tinha tempo, mas sei lá, queria sempre saber o que é que tava rolando, quando tinha tempo aparecia, perguntava se tinha alguma coisa pra fazer.

**Pois é. Essas pessoas eram comprometidas com outras coisas, mas não com o edital, então não é estar comprometido...**

Thamires: É estar a fim de fazer.

**Mas que perfil é esse, de quem tá a fim de fazer isso? Vocês conseguiram perceber ao longo do...?**

Kaline: Eu acho que é a pessoa que...não sei. Que procura novas experiências, novidades, que têm facilidades pra...não sei, pra encarar as coisas (risos) quando não dá certo.

Thamires: É.

Kaline: Acho que mais isso.

Thamires: Acho que topar o desafio, né. Porque é um desafio. Aquilo que a gente fez foi um desafio. Fazer tudo foi um desafio. Eu acho que tem que ser pessoas que estejam a fim de desafiar o tempo, de desafiar a novidade, sabe, topar o desafio. Acho que tem que ser essas pessoas, essa galera que não tem muito medo do que vai acontecer. Dando certo ou errado, vai ser tentado. Acho que essas daí.

**Certo. E aí, depois de Novembro a gente retomou com as oficinas, que chamei artísticas. E aí, como é que foi retomar, foi com...lembra que a gente veio sábado aqui?**

Thamires: Foi, foi. Aí eu já tava (risos).

### **Você já tava, já entrou de cabeça.**

Thamires: Foi. Teve até alguns dias que eu já tava só, com Kal, trabalhando. Aí foi uma mudança um pouquinho de lugar.

### **E como é que foi essa mudança?**

Thamires: Foi legal. Agora quem tava mais preocupada era eu. Ela vinha, não, eu já vi isso, eu vi aquilo. Aí eu: “mas Kall, ele disse que tinha que fazer isso”. “Não, Thami, mas não sei o quê”. Então o papel trocou um pouquinho. Nessa época ela tava no Festival 5 Minutos, não foi?

Kaline: Foi.

Thamires: Aí eu tava fazendo e foi uma mudança. Eu comecei a enxergar da forma que ela enxergava e ela ficou mais “vai dar certo, vamos lá, tal”, então logo no começo dessa cena, teve uma troca de papéis.

Kalie: Melhor porque pra mim essa parte era a mais fácil.

Thamires: Já pra mim, não.

Kaline: Pra mim era mais difícil a parte da instalação. Porque o que a gente quisesse, a gente combinou que ia dar certo, era só fazer já que o projeto já tava feito, já tava feitinho, nesse sentido.

### **E como é que foi essa oficina pra vocês?**

Thamires: Foi interessante e, ao mesmo tempo, deu medinho. A gente via muita coisa acontecendo e eu pensava o tempo todo: “ai, meu Deus, como é que a gente vai encaixar nossa ideia?” em tudo, sabe, porque muitas vezes quando a gente tem muitas possibilidades a gente acaba ficando com dúvida porque a gente já quer criar outras coisas em cima daquilo que a gente viu, a gente já tem, meio que, deixar de lado o que a gente fez, já pra encaixar a nova ideia. Então a gente ficou, eu, pelo menos, fiquei muito assim: “ai, quero fazer tudo. Será que vai dar tempo de fazer?” (risos)

Kaline: A gente pensou em umas dez instalações.

Thamires: Desenvolveu muito a nossa criatividade.

**Mas foi nessa que vocês decidiram a instalação que vocês iam fazer?**

Thamires: Não. Foi já com Silvana (risos).

**Nessa, o que foi que vocês pensaram?**

Thamires: A gente pensou em um sofá, uma sala maquiada.

Kaline: Em jogo, a gente pensou em skate. A gente pensou que seriam vários espaços pra gente usar.

Thamires: A gente pensou que fosse um espaço só pra gente.

Kaline: Teve que dividir sala, dividir espaço. Pensei que cada sala teria um interação diferente, mas...nada disso aconteceu.

**E como foi lhe dar com essa...cair na real?**

Thamires: Foi cair na real, literalmente. Dinheiro tava apertando, a gente tava muito...não foi pela grana, foi que a gente tinha que providenciar muito coisa, muita coisa mesmo. A gente queria criar muita coisa e aí não tinha pessoa pra fazer isso tudo, que a gente queria fazer, no blog, um vídeo chamando as pessoas, a gente queria conseguir patrocínio, a gente queria muita coisa. Então, foi a época de cair na real porque não vai dá. É pouco tempo, pouca gente pra muita coisa.

Kaline: A gente tinha que pensar no blog de divulgação, de cartaz, disso, daquilo.

Thamires: A gente foi lá em cima e voltou.

Kaline: O blog também...porque foi o nosso ponta pé inicial. O blog tinha que tá pronto pra gente conseguir fazer aquilo, e aí muda isso, muda aquilo. (17min)

**E vocês vendo agora de fora, como vocês imaginam agora, vocês longe, vendo, como é que foi isso, vocês se vendo lá dentro?**

Kaline: Não sei (risos).

Thamires: A gente cresceu pra caramba. Acho que em termo de tudo. Acho que se a gente participasse de um projeto hoje...ainda chamei ela pra participar de novo, ela: “não, Thami. Deixa aí! (risos) É muita loucura”. E, assim, acho que nessa questão, a gente tá mais madura. Agora a gente vai pegar uma ideia mais crua, vai amadurecendo, vai pegar uma coisa menor, que a gente já começou com uma ideia muito grande pra depois ir diminuindo. A gente decresceu, a gente fez a ordem decrescente.

Kaline: Tem o lance, também, de “nossa, eu que fiz”.

Thamires: É. Tá bonito.

### **Qual foi o momento mais difícil de todo o edital?**

Thamires: O último dia (risos).

Kaline: Não, mas o último dia ainda teve uma situação de pegar autorização. Acho que o momento mais difícil foi ter que vir nas oficinas de Fernando e Silvana, foi uma pressão muito forte, Silvana é a pessoa mais doce que eu vi na vida. Tinha que ter um porquê pra tudo, que ainda era pior do que na oficina de Chico. A gente tinha que pensar em tudo antes, tudo que a gente pensava, ela colocava um, não sei, não era um empecilho, mas ela provocava o por quê daquilo e a gente tinha que arranjar resposta e às vezes a gente mudava de direção. A gente ficou perdida.

Thamires: Foi a época que eu viajei.

Kaline: Foi exatamente a época que Thami resolver passar na faculdade e eu fiquei sozinha de novo.

Kaline: Aí eu chorei.

Thamires: Foi. Foi de novo, “agora a gente desiste”. Eu: “Não tem como desistir agora porque a gente já tá no barco, então...”, aí ela: “mas eu vou ficar sozinha”. Eu: “não, meu bem, eu volto”. Quando eu voltei, foi justamente na semana das oficinas. Foi. Ela teve, antes, alguns encontros com vocês.

Kaline: E antes das oficinas, a gente formou um grupo e...

Thamires: Foi um dos momentos mais difíceis. Pra mim, encarar uma nova realidade e ainda deixar um projeto aqui.

Kaline: Aí foi um momento difícil pras duas porque teve um momento pra mim. Nesse momento a gente quebrou a cabeça, as duas.

Thamires: A gente saiu daqui cansada.

**E como vocês superaram isso? Vocês olhando agora, o que vocês conseguiram passar por essa etapa, o que é que foi que deu força?**

Thamires: Foi muito diálogo, né, a gente sentava aqui, passava a tarde toda a conversar, sentava, a gente almoçava juntas, saia sete horas daqui, falando, falando, falando, anotando coisas, criando coisas, descartando coisas. Acho que foi...a gente se desgastou mesmo, em termo de pensar. A gente conversava muito, a gente sentava muito.

Kaline: Acho que uma ficou dando força pra outra, assim: “ah, não vamos desistir, não. Vamos em frente, a gente já tá quase chegando, falta tão pouquinho”, e aí...

Thamires: Quando uma tava desesperada, a outra acalmava, um dia a outra vinha desesperada.

**E...você falou que tudo era porquê. Você entende agora ou você acha que não? Tanto o de Chico quanto de Silvana, que são pessoas mais experientes que, na verdade, a gente trouxe pra conduzir vocês que nunca tinham feito isso aí vocês perceberam que os dois tinham uma opção do “por quê”. Agora, no momento como você achava e agora como você acha esses “por quês”?**

Kaline: Acho que teve as duas coisas. Um foi o fato de a gente estar empolgada demais, então a gente tinha que ter uma base e o outro foi quando a gente já não tava querendo mais nada, a ponto de desistir, e aí tinha que ter uma empolgação e aí eles ficavam o tempo todo provocando a gente. Ah, acho que, na verdade, um crescimento na medida, com base naquilo que a gente tinha porque tinha o lance da grana, que eu acho que o maior medo de Chico era aquele. A gente viajou de mais no começo, que a gente tava super viajando, pensando em mil coisas e não tinha grana. E Silvana acho que foi o contrário, a gente ficava limitando e ela tava provocando a gente pra procurar uma coisa que tivesse mais a ver com a gente. Eu acho que foi isso.

Thamires: O por quê, também, foi porque a gente não conseguia enxergar a instalação. A gente não sabia o espaço que a gente ia usar, até então, a gente não sabia o que todo mundo ia fazer. Então, pelo menos eu não conseguia enxergar a instalação pronta, sabe. Não conseguia, “como assim, vai ser como?”. Não conseguia entender o porquê daquele processo todo pra se...acontecer aquilo, sabe. O progresso é uma caminhada, na verdade.

Kaline: Aí teve um momento que a gente já tinha decidido tudo, o que seriam as duas televisões (sic), que eu falei assim: “ah, tem que comprar dois cavaletes”. Aí, ela: “Por que tem que comprar cavalete?”. Aí eu pirei, Aí eu disse: “não, você tá maluca?” Fui no inferno e voltei (risos). Aí eu tive que explicar pra ela, que convencer que aquela era a melhor solução e já tava tudo decidido. O desenho já tava pronto, aí ela vem me perguntar o por quê da televisão. Aí eu pensei: “ai, meu Deus! É perseguição”. Pensei que era só comigo (risos). Quando eu vi as outras equipes, todo mundo já tava surtando, Jadilson (Sem Limites), acho que já não tinha mais nada na cabeça (risos), já tava pirando, também, com a cadeira. Aí no final a gente se deu conta que o nosso trabalho era o mais fácil, né? A gente pensou tanto, a gente pensou numa coisa tão grande.

Thamires: A gente também envolveu outras pessoas, então essa questão das expectativas, de outras pessoas participarem, enlouqueci. Pensava: “ai, meu Deus, se eles mandarem esses desenhos horríveis, que vão fazer parte da nossa exposição também”.

### **Então qual foi o momento mais difícil dessa instalação?**

Thamires: A expectativa, também, de esperar o trabalho foi muito complicada.

Kaline: Verdade.

Thamires: Ficar recebendo... as pessoas também iam fazer parte do nosso trabalho, então pessoas que a gente nem conhecia. A gente dependia das pessoas, pra fazer acontecer.

### **Então vocês estavam num “se correr o bicho pega, se ficar o bicho come”.**

Thamires: Total.

Kaline: De todos os momentos, o nosso presente foi esse.



Thamires: O que a gente achou que teria de facilidade... foi o pessoal da Kabum! participar. Acabou que ninguém, só uma pessoa da Kabum! participou, um egresso. Não teve ninguém, assim, da mesma *vibe* da gente, das mesmas turmas, a gente criou um espaço pros nossos colegas, mesmos, que não tiveram tempo pra participar, entrasse com a gente na instalação. Nem assim a galera se empolgou.

### **E por quê vocês acham que não se empolgaram?**

Thamires: Eu acho que a divulgação não foi fraca, não. A gente fez cartaz, a gente fez várias coisas.

Kaline: Acho que falta de interesse mesmo.

Thamires: É.

Kaline: Pelo que eu vi, as pessoas já tinham trabalhos prontos em casa, era só mandar.

Thamires: Acho que questão de prioridade, né, só prioridade.

### **E como é que foi a oficina de...aí teve, depois, a oficina de Fernando, de programação. Como é que foi isso aí?**

Thamires: Eu fiquei nessa oficina, também. Muito, muito louco. Porque nosso trabalho não teve ligação total com isso aí. A gente era a única equipe que não tinha que procurar um software pra desenvolver nosso trabalho. Então, a gente tava meio que fora do normal. Todo mundo ali, envolvido, aprendendo, mas pra gente, não servia. A programação daquele jeito, no *PD*, não ia rolar pra gente. Então, pra gente, aumentava ainda mais o grau de dificuldade porque a galera já ia “aqui vai ligar aqui, que vai ligar aqui”, então a galera aprendia na oficina e já servia pro projeto e, pra gente, não. A gente ia aprendendo, assim, olhando porque é muito complicado aprender programação.

Kaline: Eu confesso que não dá pra entender.

Thamires: É. Eu fiz algumas coisas, ficava mexendo e tal, ficava olhando Fernando fazendo, Silvana também. Peguei o projeto de Marina e fiquei trabalhando em cima do dela, então quando ela não chegava, ficava fazendo, ajudando também, já que no meu não ia servir,

então, foi complicado também. Complicado porque a gente tinha que pesquisar todo dia alguma coisa pra poder entrar.

Kaline: Teve um fato legal que foi deles deixarem a gente se virar sozinhas. Eles: “vai lá, procura aí, procure aí”. O tempo todo a gente tava procurando uma direção, mas a gente que tinha que correr atrás. Então, essa parte foi legal, eu achei. Da gente procurar o que a gente precisava e a gente se virar com o que a gente tinha achado, né. Muitas vezes nem servia e, aí, a gente tinha que, sei lá, pensar como a gente poderia usar aquilo que a gente achou, que não servia, mas dá um jeito aqui, dá um jeito ali e isso serve pra alguma coisa aqui e acabava que... não sei, que se não prestasse tinha que tentar de novo.

Thamires: “E depois outro, mais outro, esse não deu, vamos tentar outro que dê isso e vamos juntar”, já tava quase no dia da mostra.

Kaline: E a gente ficava ouvindo: “não, o trabalho de vocês é super fácil de fazer”. Como assim? Não tava saindo nada. Nada tava pronto.

### **E qual foi o dia que vocês falaram “não!”?**

Kaline: Acho que foi no dia que Fernando tomou a frente das coisas, falou: ” bora, vamos fazer!”.

Thamires: Que foi nesse sábado, até, que a gente ficou até tarde.

Kaline: Acho que sim.

Thamires: Cansada, já. Gastadas, mas...

Kaline: Aliviadas pelo fato dele estar junto.

Thamires: E estar comprometido a resolver, que a gente já tava...

### **Como foi o projeto de vocês, só pra...**

Thamires: No nosso projeto, a gente tinha a proposta de um blog interativo, pras pessoas mandarem seus trabalhos, mandando arte, vídeo, fotografia, desenho, computação gráfica e aí a gente tentou montar um concurso pra galera que não encontra espaço pra divulgar seu trabalho não desistir de continuar fazendo. E aí, depois disso, a gente ia montar uma

instalação onde aqueles trabalhos iam fazer parte e , assim, outras pessoas que foram assistir à mostra também ia fazer parte, então ia envolver todo mundo. Tanto quem mandou, tanto quem veio. Então, desde o começo, a nossa proposta foi essa. E a gente criou esse blog , só que a gente não tinha alternativa pra trazer as pessoas. A gente achou que seria fácil por não ter muito espaço pra galera divulgar seus trabalhos. E a gente encontrou mais uma dificuldade. A gente criou um concurso pra dar brindes pra galera que participava. Então a gente teve que procurar brindes que tivesse a ver com a continuação do trabalho da galera. Então, essa foi nossa proposta, fazer isso, pro pessoal participar, mandar seu trabalho, concorrer e divulgar seu trabalho, através do trabalho nosso.

Kaline: A gente teve a dificuldade, também, de incorporar o trabalho dessas pessoas na nossa instalação, sem sofrer nenhuma modificação, a gente divulgar do mesmo jeito que foi enviado, aí a gente teve que desenrolar esse tipinho novamente.

### **E como é que vocês desenrolaram esse tipinho novamente?**

Kaline: A gente teve que pensar em duas televisões. Uma pra expor o trabalho que a galera tinha enviado pro concurso e outra pro pessoal que tava visitando a instalação, que era você ir lá, desenhar, apertar o botão e já ficava salvo, você via, podia rever, se quisesse salvar, podia colocar em outro lugar.

### **Deu certo?**

Kaline: Deu certo.

### **Como é que foi pra vocês, verem dando certo, isso?**

Thamires: Eu gostei. Ficou muito legal.

Kaline: Eu também.

Thamires: Eu gostei. Eu tava mostrando para as pessoas, aí falava assim: “tá vendo isso aqui? A gente terminou agora, foi o trabalho que eu tava envolvida” E aí, o pessoal tava desenhando, aí eu: “tá vendo?” Ah, então foi uma sensação muito grande, até pra galera que participou com seu trabalho, eu acho que eles já criaram novas expectativas em termo de trabalho. Até então, eu nunca vi.

Kaline: Acho que foi mais prazeroso a gente ver o trabalho de todo mundo dando certo, todo mundo com essa sensação que a gente tinha porque da galera que participou, acho que todo mundo passou por momento difícil, mas é interessante a gente ver nossa exposição coletivamente junta, tudo dando certo. O último dia foi demais, demais. Depois de tudo que a gente passou, até o último minuto da exposição, que a gente saiu, chegou atrasada, quando a gente chegou foi esplêndido. Acho que não tinha gritaria, não tinha discussão, não tinha nada que estragasse a 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.

**E o que é que foi mais...que valeu mais a pena nesse edital, agora, você vendo o antes e o depois? O que é que mais te...mudou em você, mudou na sua vida, não sei, no seu futuro, não sei exatamente o que mais. Quem eram você antes e depois desse edital?**

Thamires: Provavelmente nos amadureceu, em muito sentido. Na ação do mercado de edital, acho que outros editais já me chamam atenção, pra eu poder participar. Fico lembrando “olha, já tive isso, então eu já posso entrar porque eu já vivi a experiência longa do edital”. E a gente tava começando ainda, então tava total “sem noção”.

Kaline: Meio que você aprende, até, a lidar com pessoas, que foi difícil a gente...sei lá...foi difícil a gente...esqueci o nome (risos)...não, pera aí, deixa eu lembrar!

Thamires: Acho que a boa ideia foi isso que aconteceu. Agora, quando a gente vê as pessoas participando, comentando que foi legal. E, assim, a gente deu “pau” pra isso acontecer e ficou legal mesmo. Então quando a gente vê a galera lá, fazendo, ficando bom e coisa, acho que foi o mérito do trabalho, que compensa tudo isso. Sem contar a experiência, né, foi muita coisa rica que a gente ganhou.

Kaline: Então pra mim o melhor é isso, de ver as pessoas participando. Gostam e elogiam e, poxa, “seu trabalho, mas, não sei, as pessoas passam um pouquinho o que a gente viveu, que é de ver um trabalho diferente e já imaginam que deu trabalho pra aquilo ali tá pronto. Então, é isso.

**E em relação às oficinas, a relação de vocês com os profissionais, como é que foi isso? Como é que se deu porque normalmente as pessoas com experiência são chamadas de**

**profissionais, entre aspas, e vocês eram os jovens e vocês estavam aprendendo, mas ao mesmo tempo, eles também estavam sendo cobrados?**

Kaline: Pra mim foi difícil. Eu achei que era uma implicância particular comigo (risos). Eu tive vários momentos que eu achava que tavam querendo colocar dificuldade e não tinha “porque” de tanto “por quê”. Ficava o tempo todo questionando isso. Pra mim foi super difícil essa parte e é isso, aprender a lidar com isso. É entender que tinha uma coisa por trás disso também.

Thamires: Eu acho que, por ser uma equipe menor, a gente não tinha tanto problema com a gente, mas vários com as pessoas de fora. Não em relação ao nosso, poxa, a gente entregou com isso, “mas como assim? Eu vou resolver”. Briguei lá com o pessoal que tava, de certa forma, só no projeto, não tava tão envolvido quanto a gente. Foi difícil.

**E com os seus colegas?**

Thamires: Acho que não tinha muita...

Kaline: Não tinha...começou a se fechar um pouquinho pro nosso grupo, assim, né.

Thamires: É.

Kaline: Acho que cada um com seu, então, foi tranquilo.

Thamires: Acho que o momento que teve mais participação de todo mundo, assim, foi a oficina de programação. Todo mundo tava fazendo e, a gente, nada. As equipes tão grandes e a nossa só tinha nós duas, uma que não vem (risos), como assim? Então, foi isso. Dava até aquela coisa assim: “ai, que inveja, fulano tá com a equipe cheia” (risos), “tá rolando gravação, tá rolando isso, e a gente dentro da sala, com o ar condicionado lá, já tava com a cabeça a mil.

Kaline: Dava até vontade de desistir. Não consigo dizer, sei lá, o que era que a gente não conseguia deixar tudo pra trás porque pirei em vários momentos.

**Você pensou em desistir em vários momentos?**

Kaline: Eu nunca parei de pensar em desistir (risos).

**Até hoje você planeja isso.**

Kaline: (risos) Hoje, não sei, eu tô calma. O resultado foi incrível. Às vezes eu fico: “nossa, foi eu que fiz isso mesmo? É demais.

**Vocês pensam em, profissionalmente, como foi esse edital pra vocês?**

Thamires: Pra mim foi uma experiência ótima. Cheguei na universidade, todo mundo calouro, ninguém nunca tinha feito um edital e eu já participei de um edital que envolveu arte interativa. Interatividade: é um tema estourado, agora, então, muita gente “ah, você já fez? Que legal! Muito legal mesmo”. E agora o catálogo, também, foi outra coisa que já comprova que a gente fez mesmo. A gente vê ali o que a gente falou, que a gente contou um pouquinho da experiência. Então é muito diferente que a gente já cria uma nova visão, acho que já passa muito à frente da galera que tá vindo aí.

Kaline: Acho que daqui pra frente vai ser mais fácil com os novos alunos que chegaram a ver o resultado do nosso trabalho e os meninos gostaram muito.

Thamires: Cria um respeito (risos).

Kaline: É Verdade. Tem você como uma referência.

**Então vocês se sentem uma referência por causa disso. Mas vocês sentem por quê? Eles te falam? Como é que vocês perceberam isso? Vocês falam isso porque vocês perceberam, né?**

Thamires: Acho que quando a gente faz uma coisa que aquelas pessoas não fizeram e elas ficam vislumbradas com aquilo, já cria uma sensação de “poxa, ela sabe fazer”.

Kaline: Eu, como tenho contato maior com os meninos, eu vejo eles comentando que gostam, então é por esse motivo que eu penso. Aí tem o lance, também, de você ver pessoas que não têm nada a ver com você, visitando a exposição, conseguem gostar, “que trabalhos ótimos” e, eu não sei se sinto isso, mas o nosso trabalho é o mais visitado porque a galera mais se empolga, tá o tempo todo lá grudada, você não sai até fazer alguma coisa legal, apertar o *Enter* e ver...você não sai enquanto não vê seu desenho passando na outra televisão. Então quer dizer que deu certo, não sei, eu tive essa impressão.

**E o blog, como é que tá?**

Kaline: O blog tá parado.

Thamires: Assim, parado não tá porque a exposição faz movimentar o blog. Então o blog não tá parado, tá movimentado ainda. Só o *Facebook* que tá meio parado, mas o blog tá ativo por causa da exposição.

**E as pessoas veem o blog? Vocês já viram se é visitado? Vocês não tiveram essa curiosidade de saber se tá sendo visitado?**

Thamires: A gente já tá meio que...vê um pouquinho. A gente tava em clima de euforia, então...mas a gente vai retomar porque a ideia mesmo é continuar com o blog, né, que a galera continue tendo espaço pra poder divulgar seu trabalho. Esses dias tô até entrando, olhando algumas coisas, vendo o trabalho que a galera mandou, tal. Tem muita coisa legal. Então a gente tá fazendo com que o blog fique vivo, acho que depois disso a gente tem que começar a se preocupar.

**Então vocês começam a se preocupar hoje porque acaba dia 20. Então hoje vocês têm que começar a se preocupar.**

Kaline: Não vai continuar?

**Não, vai ter que parar. A gente vai ter que desmontar porque...**

Kaline: Vou poder ficar? (risos)

**O blog, pode.**

Thamires: Vai fazer o que?

Kaline? Vou levar pra casa, deixar lá, vou abrir o portão da minha casa, pra quem quiser. É verdade, dá vontade de deixar ali, o tempo todo participando.

**Vocês podem...depois a gente pode conversar de depois vocês fazerem coisas em escolas. Vocês podem conseguir espaço lá na UFRB, a gente tem como ver coisas assim. Depois a gente pode conversar. E a relação de vocês com o núcleo, como é que foi essa questão, porque na verdade o núcleo era...o núcleo, não, a Kabum!, nessa questão do dinheiro,**

**financiamento, prestação de contas, como é que foi essa relação, em termos do edital, do projeto, finalização?**

Thamires: Eu mesma achei que ia ter muito dinheiro sobrando (risos). Não, acho que a gente se desgastou mesmo, a gente vinha pra cá, quase todos os dias, a gente almoçava aqui, a gente ficava, sabe, corpo presente o tempo todo. Não era uma coisa que a gente fazia de longe, que a gente vinha uma vez na semana. A gente tava gastando esse dinheiro, mas tava dando o gás mesmo. Pesquisando coisas, divulgando, fazendo cartaz. Tá aqui todo dia foi... eu já cheguei aqui de manha e saí no lixo. Essa questão, assim, do dinheiro, a gente não... a gente distribuiu ele, acho que no processo. No final não teve “ah, vou pegar aquele dinheiro que sobrou do edital”. Não, não teve isso pra nenhuma das duas. Foi melhor que ficou bom. É isso aí, o dinheiro tá investido aí no nosso processo.

Kaline: A gente até pensou “ah, se eu não tivesse feito isso poderia ter sobrado um pouco mais.

Thamires: É (risos).

Kaline: Mas não teve disso, né, tinha que fazer.

**Então não teve uma... como chama... um arrependimento de vocês não terem ganho grana com isso?**

Kaline: Não.

Thamires: Não. A gente tava tão envolvida no necessário. Acho, assim, logo que atraiu, a grana traz, você vai se desligando da grana, se envolvendo tanto no projeto que a grana se torna... ouvi minha mãe dizer: “vai pra onde, menina? Vai tanto pra Kabum.” Aí eu: “Não, minha mãe, tô fazendo um trabalho lá e tal” Acho que o dinheiro é o de menos. Acho que, no final mesmo, o dinheiro quase nem é lembrado, é só pra pagar as coisas.

Kaline: É como se tivesse encaminhado, né, porque o dinheiro vai pra aquilo.

**Então o dinheiro foi o menos importante, nisso tudo?**

Thamires: É. No começo foi o mais importante, eu acho. Eu acho que para as duas.



Kaline: Não, pra mim, não. Não foi importante. Eu não tive ligação nenhuma esse lance de grana. Eu sabia que ia dar trabalho, né, mas não imaginei que ia ser tanto. Eu tava pensando, claro, que “ah, vai rolar uma grana”, mas não era tão presente, assim, pra mim.

**E o tema que vocês escolheram? Como é que vocês acham que...vocês acham que teve contribuição, como é que vocês acham quando pensaram no tema? Era uma questão pessoal, uma questão social?**

Thamires: O tema do trabalho da gente?

É.

Kaline: É uma sociedade nossa.

Thamires: Foi logo a primeira coisa que a gente resolveu foi o nome, o tema do trabalho. Então, vamos entrar num grupo, conversar com o grupo, logo. Acho que foi a primeira coisa.

Kaline: A gente não teve dificuldade em achar um nome. O que a gente pensou mesmo, acho que foi o que a gente tava passando na escola, do espaço pra gente divulgar uma coisa legal porque a gente não tinha. Aqui, na Kabum!, a gente teve a oportunidade de exibir na mostra, mas pra todo mundo ver, assim, algo na internet, eu sinto falta, assim, dessa...algo coletivo.

Thamires: Foi algo muito rápido, escolher o nome. Pela proposta.

**Então foi, na verdade, um meio do pessoal para o social. Uma questão sua, que você quis colocar ali e que, na verdade, acaba abrangendo uma coisa maior. Então, hoje, vocês conseguem ter uma coisa maior, uma visão...vocês têm vontade de participar de outros editais?**

Thamires: Eu tenho. Eu tô muito afim. Surgir uma coisa nova, mesmo porque já vai começar diferente.

Kaline: Eu também tenho, mas agora eu tenho medo. Antes eu não tinha. Antes eu não tinha medo de participar porque eu achava que seria mais fácil. Na verdade, tenho medo de não dar certo, de desistir definitivamente e, aí, fico com um pé meio atrás, mas eu tenho vontade de participar.

Thamires: Agora eu não tenho mais medo, não. Ver o barco andando, do jeito que a gente pensou, sabe, ser coordenado com várias atividades. Agora eu já criei uma maturidade, acho que seria mais fácil.

Kaline: acho que nos outros lugares não vão ser que nem aqui. Tem prazo, ah, mas não dá pra cumprir, tudo bem. Então, acho que nos outros lugares não vão ser assim...mais fácil. Então, vamos partir logo pro próximo edital que eu quero participar.

**Ah, aqui dentro vocês querem participar, né?**

Kaline: a gente quer, já tô ficando íntima.

**Mas o medo é bom, né, porque na verdade, ele não é bom quando ele paralisa, mas é o medo que faz a gente não se jogar de um edifício, não dar um tiro na cabeça. Então acho que vocês duas são uma dupla perfeita porque uma com medo outra sem medo, vocês se juntam e dá equilíbrio, né?**

Kaline: Foi isso aí o tempo todo.

Thamires: E foi mesmo. A gente não se conhecia, não tinha contato nenhum.

Kaline: Na dificuldade, quando uma tava mais tranquila, a outra mais apavorada, uma vinha e dizia que ia ficar tudo bem.

Thamires: Engraçado que a gente tava na escola (Kabum!) o tempo todo e a gente não tinha contato. Então, no fim da escola, tudo, que agente, já...

Kaline: teve isso também, a pressão na escola porque a gente tava terminando a escola, trabalho de escola, a gente tinha pouco tempo pra terminar.

Thamires: O pior de tudo foi isso aqui, porque todo mundo da minha turma, a maioria tava toda envolvida no trabalho e eu, também, tava muito envolvida no trabalho. E eu já fazia outras coisas. Então, eu era a única que tava envolvida em um monte de coisa. Eu lembro que a galera até reclamou: “ah, porque não foi divulgado”. Eu falei assim: “Gente, como não foi divulgado? Eu que não tô tão envolvida, que sou a mais louca, como vocês dizem e tô sabendo?” A galera reclamou muito: “Ah, não foi divulgado, não sei o que”. Eu tava defendendo o pessoal do núcleo. “Não, o pessoal falou que...” então, se um tava por que os

outros não estariam também? Teve isso, da galera falar que não foi divulgado. Eu cheguei a pensar em desistência, uma coisa que vai ser bom pra você. Agora, você que tem que correr atrás, independente do tempo. Tá afim, você tem que batalhar.

**É, quando a gente vê pessoas aí em baixo, eles ficam, muitos: “pô, porque não participei?”.**

Kaline: É, eles reclamam, duvidam. Depois que veem tudo pronto, se arrependem de não ter participado.

## **PROJETO SUCATA**

**Entrevistado: José Roberto**

**Entrevistador: Jean Cardoso**

**Data: Abril/2012**

**Local: Oi Kabum Salvador**

**Eu queria perguntar para você o que é que você entendia antes do seminário de arte, tecnologia e interatividade, o que vinha na sua cabeça?**

Relaciona eletricidade, algo que vai envolver eletricidade. E arte é algo bem lúdico, algo que sai do comum. Eu esperava que não era algo que todo mundo está acostumado ver, era algo diferente. Então, ao ver as oficinas, obviamente você toma um choque ou se surpreende quando você vê algo que nunca viu. E às vezes, quando você toma um choque e você vai vendo aquilo, você “pô, que legal!”, se surpreende porque você nunca viu, mas ao mesmo tempo, já volta “poxa” e começa “nunca vi isso aqui” e acha interessante.

**Mas quando você viu, você achou que ia fazer aquilo, como é?**

Não. Isso aí, não. Não porque é uma coisa que você nunca viu o que está por trás, você já viu pronto. A gente não viu o processo como foi. A gente viu pronto. Então isso nos dá (...) “não, a gente não pode, não consegue fazer uma coisa dessa, não”.

**Mesmo você estando na escola com design?**

Isso. Mesmo “tando” com design porque a gente nunca tinha visto aquilo. Era algo novo até mesmo pra escola, a gente tava vindo da escola, a gente nunca tinha visto aquilo.

**E o que foi que mais te chamou atenção naquele seminário, assim, de tudo?**

Da parte que me chamou atenção: os celulares, que você ia vendo a parte do corpo humano que foi tirado, tinha vários monumentos... os celulares...e a do balão, que cada balão, era jogado vários balões e aí tinha mensagem

### **Intervenção urbana, que não tem tecnologia, né?**

J.R.: Isso, mas já trabalhavam a questão pessoal, que a pessoa pegava e via. É interativo. Não tinha uma coisa tecnológica, mas tinha uma interatividade muito grande com as pessoas. “Poxa, vários balões no ar?”

### **O que é interatividade para você?**

Interatividade é aquilo que mexe com você. Não só com os seus olhos, também com o seu corpo, no pegar, no tocar, no sentido de locomover, como no de Jadilson (Sem Limites) mesmo, teve que rodar aquela coisa, teve que mexer com o corpo. Então não é só ver porque você vê e aquilo te chamar, você chegar mais próximo, você se distanciar, você sentir, então isso é interativo, interatividade. Se você ver, vai e sai, não foi interativo assim.

### **E depois que você pegou essas informações todas do seminário, o que isso te despertou?**

Ao ver o seminário, eu não sabia o que “tava” pra acontecer na verdade, eu pensava “não, deve ser uma das coisas do currículo do curso, uma bagagem do curso, que a gente vai levar se caso a gente, futuramente, queira fazer algo sobre, aí não levei muito em conta não porque a gente não sabia, né, foi passada as informações e aí a gente não sabia o que ia ter no futuro.

### **Certo. Então você não sabia, exatamente, o que vinha depois disso?**

Não, não sabia. Pensei que era uma bagagem que você ia levar e, se caso, surgisse alguma outra oportunidade futuramente, você já sabia, mas não algo que a gente poderia fazer. Nunca passou na minha mente que eu podia fazer. Pensei, assim, no futuro, nessa parte da intervenção que achei bem legal, mas não que de imediato, que esse futuro fosse próximo como foi.

**E quando você viu que ia ter um edital sobre aquilo, você só ouviu, eu divulguei e a partir daquilo, o que você pensou ou não pensou?**

José Roberto - Eu: “que merda é edital?” (risos). Perguntei: “o que é isso, o que é um edital?”. Foi a primeira pergunta que me deparei, né. O que seria um edital? E aí, veio (sic) várias coisas à minha mente. Que, quando você disse que ia rolar um edital e que as pessoas...ou...os jovens da Kabum! podiam participar, eu: “eita, e agora?” Não. Essa é minha oportunidade porque eu já tinha uma ideia antes, mas que não era uma ideia que eu não pensava que pudesse se encaixar no edital, porque nem sabia o que era edital, mas eu já tinha uma ideia, que era ideia em questão do meio ambiente, que eu já tinha uma indignação, já trabalhava na questão, né, em outra ONG que participei, eu trabalhei nessa questão do meio ambiente, foi uma intervenção que nós fizemos através de cartazes, uma manifestação. Também fizemos entrevistas na casa de moradores de Itapagipe que é ali na Ribeira, aquela passagem ali da Ribeira, perto da igreja da Penha, até ali o Bugari, que é um clube, clube dos marinheiros, então fizemos esse percurso com essa manifestação, mas nada voltada pra área de arte e tecnologia porque, como tinha dito pra você, não sabia, nunca tinha visto aquilo e, pra mim, aquilo tava muito novo, então eu tava digerindo e aí surgiu um edital. Primeiro tentei encaixar em algum grupo, para ver se alguém tinha uma ideia, mas eu já tinha a minha própria ideia e aquilo ali, eu pensei: “é, deve ser algo bom”.

**Por que você quis se encaixar em algum grupo?**

Porque era grupo, né, tinha que montar grupos e, todo mundo com aquelas informações, cada um ficou, ludicamente, né, e aquele que tivesse a ideia, obviamente, ele tomaria as coordenadas, ele daria as coordenadas porque ele tava mais...ele já tava com uma ideia em mente. Então, aquele que tava com a ideia é aquele que taria na frente, então, eu procurei, mas eu já tinha a minha ideia. Então, procurei pessoas que apoiassem a minha ideia, não quisesse apoiar a ideia do outro.

**Foi fácil?**

Não. Não foi fácil, (o grupo) passou por várias conturbações. Primeiro que nós estávamos num processo de nos apresentarmos, de apresentar o nosso produto (final da Escola Oi Kabum de Arte e Tecnologia), então isso era um processo muito ruim porque as pessoas estavam voltadas para um produto, foi tanto que nem todo mundo teve a oportunidade de assistir às palestras, às oficinas. Nem todos tiveram a oportunidade porque tava uma confusão terrível, já tínhamos passado essa questão de ir nas escolas, que é uma mobilização de sair do local onde você tá acostumado ir e ir para um local completamente diferente e agora a gente tem uma proposta de fazer uma coisa que também era completamente diferente do que a gente viu no decorrer de um ano e meio. Então, era confuso, essa trajetória, essa passagem, mas fui à luta, fui buscar as pessoas. Quando consegui, (o grupo) desmontou, aí fui montar de novo. Não foi fácil.

**Quando você viu a ficha de inscrição, como é que foi assim, qual foi a sua primeira ideia? Você lembra?**

Me lembro. Eu me lembro, rapaz...quando me inscrevi, para o balanço de ideia, eu fui buscar pessoas que apoiavam o meu pensamento. Então, fui buscar alguns amigos que eram biólogos, outros que estavam fazendo Engenharia Ambiental, para que elas pudessem me dar alguma ideia, para aquilo que eu já tinha. Sabia que meu projeto era voltado para meio ambiente. Então, com base nisso, o que eu poderia trabalhar em cima daquilo? Então, juntei com esses biólogos e engenheiros ambientais, aí a gente começou a formular e aí surgiu (sic) “trocentas” ideias no papel para pouco tempo. Porque até aí eu não tinha noção do que era edital, então eu não tinha noção, então vamos botar várias ideias aqui e, quem sabe, uma delas seja aceita. Foi isso que eu fiz, coloquei e, quando eu me inscrevi, me inscrevi só, eu não tava com ninguém, não tinha ninguém. Na verdade, quando eu montei o meu primeiro grupo, eu já tinha formado minha ideia sozinho. Então eu só apresentava quando eu chamava as pessoas para o meu grupo, eu apresentava aquilo que eu já tinha feito. Já tava pronto, só era as pessoas entrarem e darem o seu trabalho, mostrar o seu trabalho e não que ela também ajudou. Obviamente, deu poucos comentários, “por que não fazer isso? Por que

não fazer aquilo?” Mas sempre pensava na questão interativa, muito pouco na tecnológica, mais interatividade do que tecnológica, muito mais.

**Então quer dizer que você fez um apanhado de ideias e jogou no seu projeto inicial?**

Isso.

**E aí veio a primeira oficina que foi de elaboração de projeto, e aí?**

Foi, com Chico. E com esse apanhado que foi muito importante, esse projeto...essa oficina do edital de como criar um projeto, foi muito importante porque as pessoas estavam atordoadas. Então foi aí que eu tive o refinamento da minha ideia, né, eu tinha muitas ideias e não sabia...teria que refinar mais, juntar mais essas ideias e, muitas vezes, essas ideias estavam muito soltas, eram ideias que poderiam se juntar, poderiam se agrupar em um só. Eu achava muito solta. Então, o projeto, a oficina de como formar um projeto foi importante, creio que para todo mundo.

**E como foi esse processo de juntar, você lembra?**

Me lembro. Não foi um processo fácil, não. Foi um processo muito difícil. Primeiro porque as pessoas não estavam vindo, do meu grupo, só quem vinha era eu porque nesse meio, quando começou a oficina de projeto, o meu grupo tinha se desfeito. Meu primeiro grupo que eu montei, tinha se desfeito, eu tinha tomado um “baque”, né, três pessoas saíram do meu grupo no mesmo dia.

**Por que eles saíram?**

Porque eles estudavam. Então, muitos deles tiveram...devido ao que se empenharam para fazer o produto da Kabum!, então eles acabaram faltando algumas aulas, né, nesse processo de ir nas escolas, procurar escolas e tal e tal. Então, eles passaram por esse processo e aí eles tiveram que optar: ou o edital ou a escola. E como eles estavam no final do ano, então eles se empenharam. Então, aí o que aconteceu: eles saíram.



### **Então você estava sozinho nessa etapa. E como foi esse processo?**

Muito difícil porque aí eu tive que pensar por todos, aí tive que sentar e disse “é...vou procurar meu grupo, mas vou adiantar cá” porque se eu parar pra procurar pessoa pra entrar no meu grupo e ficar cá atrasado, vai me atrapalhar. Então, eu procuro cá e adianto cá. Adiantei primeiro o que tinha que adiantar, que era fazer todo o processo da sua ideia, mandar. Mandeí. Aí quando teve esse intermédio que você segurou, que demorou um tempinho, aí eu fui procurar as pessoas. Fui procurando, aí consegui umas pessoas, no período, né, de quando tava pra iniciar a oficina de projeto e aí foi quando consegui Rebeca e Tami...esqueci o nome dela, também do Pelourinho Digital. E aí pronto, fui fazer, fui pesquisando, aí a gente foi. Eu fui na primeira (oficina), fui na segunda, na terceira eu já tinha avisado há muito tempo que eu não poderia estar nesse terceiro dia, que desde janeiro, na Kabum!, eu já tinha dito que não ia, que ia faltar esse dia, que era uma sexta-feira, visto que eu ia para um Congresso, lá em Camaçari, já estava confirmado, com seis meses eu avisei. E aí ele pegou, a gente foi, aí nesse dia, quem foi, foi Rebeca. Ela foi, assistiu tudo direitinho, mas no outro dia, quando cheguei, na outra oficina, eu já tava atualizado de tudo, já tinha formado tudo, que era a árvore, era para montar uma árvore, ele explicou tudo direitinho, o que era um projeto edital, as etapas de um edital e pediu para a gente criar uma árvore de problemas. Depois de listado uma árvore de problemas, também pediu para que criássemos uma árvore de soluções para aqueles problemas que escrevemos no papel, então a gente apresentou, entregou a ele e ele adiantou o máximo porque tava bem apertado, o tempo, adiantou e aí já pediu que a gente começasse a escrever deu o que seria, foi adiantando os pontos, explicando cada um. O que era introdução...e aí foi explicando e aí a gente ia escrevendo, dando ideia e sempre indagando, né, sempre indagando, pra no final acabar, ele que deu a ideia. Ele sempre indagava e isso foi importante. Percebi que uma coisa enorme se tornou uma coisa pequenininha, mais fácil. E ficou muito mais fácil quando a gente fez assim, ó: “a árvore dos problemas e a árvore da solução. É mais fácil quando lista os problemas que você tem e você lista, cá, como você pode solucionar. Fica muito mais fácil de você resolver, até mesmo na vida pessoal.

### **É isso que eu ia te perguntar. Isso te deu uma...**

Sim, sim. Na vida pessoal, até na vida pessoal isso interfere porque na vida pessoal porque quando a gente tem um problema, a gente não pára para analisar qual é o problema, como é que pode ser feito. A gente só quer solucionar e, muitas vezes, a gente não toma, né...não faz essa análise. É necessário fazer uma análise pra você conseguir essa solução dos problemas. E aí, na nossa vida, a gente só quer achar o problema. A melhor forma, mais rápido, que nem sempre é a melhor, a gente quer. E, nesse projeto, eu percebi isso, que nem sempre a forma mais fácil ou de forma rápida vai solucionar, mesmo, o problema. Vai tapar, mas depois vai surgir de novo. Então, é necessário uma análise dos problemas para se encontrar uma solução. Então isso interferiu, sim, na minha vida, nessa questão e, também, na questão da dificuldade. Não é fácil.

### **Você não pensou em desistir em nenhum momento?**

Vários. “Oxe”, inúmeros. Muito porque eu fiquei com medo de eu não conseguir dar conta. Apesar de que eu sempre gostei de ter, fazer várias atividades ao mesmo tempo, mas nesse, eu tava com pé atrás porque eu fazia várias coisas ao mesmo tempo que eu sabia, mas agora eu tava de frente com uma coisa que eu nem sabia, que estava parecendo dar tudo errado e complicando cada vez mais, o negócio ia ficando cada vez mais estreito.

### **E o que é que fez você não desistir?**

Eu acho que a minha ideia, o que eu acreditava. Do que acreditava e do que acredito, nessa questão do meio ambiente, que eu não acreditava, isso não passava na minha mente, as pessoas diziam assim: “Ah...” visto que meu tio é catador, né, aí as pessoas chegavam assim pra ele: “ah, ele é catador de lixo, né, fica nas portas, não tem necessidade”, porque meu tio é aposentado, ele tem problemas mentais, ele é aposentado, mas nem por isso, não é ninguém que obriga ele a ir, ele vai por conta própria.

### **Então esse tema veio muito da sua vivência?**

Sim, da minha vida pessoal. Eu me perguntava se ele tava trabalhando, pegando lixo, separando e designando pro lugar certo, e as pessoas, o que elas estão fazendo? Pegam seu lixo de qualquer forma, pegam jogam na porta, não sabe nem o horário que o ônibus passa.

### **O que você acha do seu tio, assim?**

Eu gosto muito do meu tio, né, gosto muito assim e me admiro muito com o trabalho que ele faz porque me surpreendo, que apesar de que ele visa a questão financeira, ele junta, cata pra vender, pra ter dinheiro e ele sempre teve essa questão, lá em casa sempre teve essa questão disso, sempre as pessoas foram incentivadas a trabalhar pra ter o seu ou pra colocar dentro de casa. Então, ele pegou, ele não consegue ficar parado, era por conta própria, as pessoas dizem “não pega, não faça”, mas ele vai lá e faz. Ele não precisa, a ponto dele chegar e dizer que se ele perdesse o dinheiro que ele ganha do governo, não ia fazer falta a ele porque ele ia trabalhar e ia ter o dele. E com o dinheiro do lixo, ele comprou muitas outras coisas. Ele tinha duas televisões, ele tem DVD, ele tem cama...comprou tudo com o dinheiro dele, ele não comprou com o dinheiro que ele recebe, não, porque quem recebe o dinheiro dele é uma outra pessoa.

### **Você contou do seu projeto para ele?**

Do meu projeto? Conteí, falei do meu projeto, apesar de que ele não entende muito, né, ele não entende muito, mas eu conteí que tava fazendo um trabalho sobre, o que era, que eu me inspirei nele. Minha mãe também ajuda ele. Quando minha mãe ficou doente, mesmo, ela ficou mais em casa, ele ajudava minha mãe separava. Eu ficava olhando, assim, poxa, tanto trabalho e as pessoas olham, assim, com um olhar muito torto, um olhar nojento e é algo que elas mesmos produz (sic), né, como uma pessoa tem nojo de algo que ela produz? Aí eu ficava assim, me olhando, olhando assim, e até mesmo hoje as pessoas encaram, faze isso até com um ser humano. Quantas mesmo encaram um filho como um lixo, larga no lixo de qualquer jeito e deixa lá? Então ficava chocado com aquilo, pra chupar uma bala e jogar no chão. Pô, na sua casa você faz isso, pega uma bala e joga no chão? Não. Por que na rua tem que fazer, porque é público?

**Então qual era o objetivo, assim, quando você pensou nesse projeto, qual era o seu objetivo principal?**

Meu objetivo principal é alertar as pessoas, mostrar pras pessoas que não é isso, não é por aí que devemos olhar, não. Que eles são pessoas sujas, porcas, que vai (sic) no lixo catar, uma pessoa miserável, que necessita. Não é assim não, que meu tio não necessita, nem por isso ele deixa de não fazer, ele não necessita, ele ganha.

**E no seu dia a dia, o que é que você faz, o que você fazia antes dele, sobre essa questão?**

O que eu fazia. A questão do...as pessoas me chamavam de chato, até hoje me chamam porque eu ver um amigo meu jogar, eu deixava ele sem graça. “Tá certo isso aí? Sabe quanto tempo isso aí leva pra desgastar no meio ambiente?” Eu era muito chato. Até hoje sou encarado, né? E teve um lado positivo. Hoje, nenhum dos meus amigos, quando tão chupando bala, eles não jogam mais no chão. “Não vou jogar aqui”. Aí, se muitos que falavam assim: “rapaz, eu tava na rua, tomando um copo de café, quando ia jogar no chão, me lembrei de você. Peguei e fui jogar no lixo”. Então, de uma certa forma, apesar de que quando eu abordava as pessoas, eu abordava com ar de indignação porque eu ficava indignado com a atitude da pessoa, mas teve um efeito positivo nas pessoas. As pessoas mudaram seu proceder, então, não deve desistir “ah”, porque uma hora cai. Uma loja para vender, ela passa por vários programas, várias vezes. Não é a mesma coisa com conselho, não. Às vezes, não cai a ficha da pessoa, você tá ali, falando, mostrando, não cai, mas vai chegar uma hora que ela vai “não, peraê. Ó, coisinho falou isso, fulano falou isso”. Então, tava aí, a questão do também persistir. Então, como eu tinha essa indignação e já mostrava pros meus amigos, antes de ter nenhum projeto, tinha um efeito positivo, eu disse “não, agora que eu tô tendo uma oportunidade de mostrar isso pras pessoas, de uma forma diferente, né, mostrar minha indignação de forma diferente, por quê não?”

**Você acha que você conseguiu alcançar o resultado?**

Consegui. Consegui muito o resultado porque ao ponto que eu ia trabalhando no projeto, eu ia contando pros meus amigos e todo mundo “e aí, como tá o projeto, como é que vai?”, né, perguntava do processo “como é que tá? Poxa, muito legal”. E nesse período também eu fui conhecendo outros ares, né, fui conversando com pessoas que trabalhavam na *Limpurb*, fui conversando com pessoas que trabalhavam no movimento, né, que voltado para o mar, limpeza no mar, inclusive eu participei, cheguei a participar em um desses movimentos que eles fazem ali, no Porto da Barra, cheguei a ir, no que chamam de *Clean Up Day*, eu fui, participei no de 2011, ano passado e, assim, foi interessante, foi enriquecedor porque tinham determinadas coisas que eu também não sabia, né, por exemplo, por que tem aquele caixão grande lá, perto de alguns lugares, que ficam uns caixotes de ferro? Por que existe aquilo? É para as pessoas irem e jogar seu lixo ali? Eu vi que não. Não é todo mundo, não é pra todo mundo aquele lixo. É para as pessoas que têm dificuldade de acesso, onde a *Limpurb* ou o carro da *Revita* têm uma certa dificuldade de acessar a rua, que às vezes é muito estreitinho (sic), né, aí não tem como o carro entrar, então, essas pessoas que moram nesses lugares chegam, saem de suas casas e colocam. É todo horário? Não. Tem o horário que o carro passa, geralmente pela manhã, a localidade onde eu morava, de onde eu moro..é pela manhã. Então são várias situações, ao ponto que fui buscando, que aí você passa “poxa”, as pessoas que trabalham são pessoas honestas, simples e, muitas vezes, a gente se surpreende ao conversar com essas pessoas, muito, conversar muito porque a forma como ela consegue administrar, pelo fato de ser pouco. Você aprende a...quando você fala com esse tipo de pessoa, aprende a lidar com a humildade, você vê a humildade, você vê, também, a forma, a garra dessas pessoas em buscar o pão de cada dia, né, que nesse caso ao catar o lixo porque além dela ir catar o lixo, ela também tem que aguentar as críticas, né, “vai sua lixeira, seu vagabundo, não tem o que fazer”. Então ela não só “vai” trabalhar, né, que eles encaram como trabalho.

**Teve algum depoimento, assim, que você lembra até hoje?**

Lembro. Lembro o depoimento de uma vizinha minha, Ana, quando ela disse que ela tava pra sair pra ir trabalhar, aí a neta dela chegou pra ela e disse assim:

“minha vó, não saia, não, minha vó. Não saia, não”. Aí ela disse: “ô, filha, não posso deixar de não ir porque se eu deixar de não ir, a gente não come amanhã”. Então aquilo me chocou, né, e ela não só sustentava as netas, ela também sustentava a filha que fazia filhos, tinha três filhas, a filha, e também sustentava um outro filho que só gostava de dinheiro, não gostava de trabalhar. Quando era a hora de vender, ele não gostava, ele tinha vergonha, principalmente, tinha vergonha da mãe. Então aquilo mexeu muito comigo e quando ela falou assim: “vai sua ladrona”, né, a ponto dela trabalhando, e aí, uma certa vez, ela trabalhando, um cara, passando de moto, “vai sinhá desgraça” e aí saiu atirando nela, ela teve que se jogar no chão. Isso na Fazenda Grande, que ela trabalha à noite, no período da noite, então eles não só vão buscar o pão de cada dia, mas também passam várias humilhações e, a ponto, de até morrer. E aí, ao ver isso, inclusive ao dar o depoimento, ela chora, essa coisa e é um sofrimento, é um dia após o outro. Tem problemas de asma, tem problemas adquiridos, algumas manchas no corpo, adquiridos pelo próprio lixo, com contato com o lixo porque ela não usa luva, ela disse que é um trabalho muito dificultoso, rasga o saco, né.

**Certo, e como é que você se sente assim porque você foi, entrevistou, mas depois, querendo ou não, volta à sua vida. Isso mexeu alguma coisa, sinceramente, assim, dentro de você?**

Mexe. Não tem como não mexer. Já mexe com o seu sentimento, logo no início, logo quando você tá fazendo, já mexe com seu emocional, que você se compadece com aquela situação e, também, você lembra de que como ela, existem vários. E, ao voltar pra minha casa, eu reflito, né, começo a refletir sobre a questão do “sou hoje isso, mas amanhã, o que serei?” Você começa a perguntar quem você é, você começa a indagar sua identidade porque nem sempre a vida deles foram assim, como da mulher, nem sempre ela foi assim. Ela tinha marido que trabalhava e que bancava, ela tinha o (trabalho) dela. Após a morte do marido, sofreu varias consequências, então, na nossa vida não é diferente. A gente pode ter umas condições boas, mas chega um certo momento, muda tudo, por causa de uma perda, de alguma falha, pode mudar completamente e esse mudar pode não ser o melhor, pode ser o pior também.

**Certo, voltando lá pra oficina de elaboração de projetos, qual foi a parte mais difícil pra você?**

A parte difícil da elaboração do projeto... os grupos e eu sem. Aquilo foi difícil pra mim, lidar com aquela situação. Todo mundo tinha dois, três, e eu sozinho pra escrever o projeto, sozinho pra apresentar lá na frente.

**Você se sentia como, qual era a sensação?**

A sensação é de: “poxa, o seu projeto é uma merda” (risos). Essa ideia é tão uma merda, que ninguém quer ficar com você. Era esse sentimento que sentia. De uma merda, era um sentimento de uma ideia bem ruim.

**Então você sentia que seu projeto era uma merda?**

Uma merda, né, sentia, aí que vinha a insegurança. Se eu tava lá sozinho. Todos estavam com três, quatro pessoas e eu lá, sozinho, apresentando, aí vinha a insegurança, desânimo. Eu dizia: “vou desistir, não, não vou desistir que tá perto, agora”. O pessoal: “não, rapaz, sua ideia é muito boa, você tem potencial, fique”. Meus colegas, né, de quem eu falava porque como eu falava pra eles, eles conseguiam vislumbrar o que eu queria passar.

**Que colegas?**

Meus amigos, colegas de rua.

**Não da Kabum!?**

Não da Kabum!. Meus colegas de rua, meus amigos da Congregação. Todas as pessoas que eram próximas a mim sabiam desse projeto, sabiam do que eu estava fazendo. Então isso, assim, eles que me davam forças pra continuar. Alguns professores me deu (sic) força, né, Fernando PJ, Lucia, teve também Ivete, então essas pessoas também me deram força. “Que legal!”. Mas tudo tava indicando: “saia daí!, desista, ninguém quer ficar e você não vai ter pessoal”.

**E quando você finalizou a oficina?**

Quando finalizei a oficina, aí que eu escrevi tudo direitinho, né, aquele trabalho direitinho, aí eu já tava mais alegre porque eu já tinha conseguido três pessoas, aí eu fiquei mais alegre. Aí eu tava atrás da quarta (pessoa), né, da quarta, aí entreguei o projeto e fiquei mais... alívio. Aí comecei a ficar mais ansioso. Comecei a perder noites. “Poxa, era pra eu ter colocado isso, não botei, pô, não tava tão legal. Comecei a me martirizar das coisas que eu já tinha escrito (sic) e enviado.

### **Você é assim?**

Sou. Sou muito ansioso, por exemplo, quando tô fazendo, tô treinando isso porque isso, de uma certa forma, me prejudica, eu fico sem dormir, eu fico estressado, mexe com meu psicológico, fico falando sozinho. E aconteceu isso comigo, né. “Tá maluco, menino, falando sozinho? Acordado até agora”. Eu não sentia sono, né, então isso mexeu e, de uma certa forma, como eu tava muito focado, teve (sic) algumas coisas da minha vida que eu deveria ter dado atenção e não dei, deixei de lado e isso abalou o emocional. Quando me preocupei mais com a parte material e me esqueci de me concentrar nas coisas mais espirituais, você nunca, por exemplo, dormia, eu nunca tava satisfeito de sono, sabe, você sonha com o seu projeto. Já teve noite de eu chegar assim e ficar a noite toda sonhando com o que seria o projeto.

### **E quando você soube que foi selecionado?**

Ah... aí é uma alegria imensa, né, aí você fica: “poxa, tá vendo aí? Que bom. Aí, ó, se você tivesse desistido?”. E as pessoas que falavam sempre impulsionavam, pra lá pra frente, nunca... falavam “poxa, parabéns! ”. Não... “Aí ó, se você tivesse desistido? Agora bora continuar!”. E aí foi, mas ainda eu estava preocupado porque ia se fazer algo, também tava perto quando a gente recebeu o resultado, estávamos próximos de nos apresentarmos de novo, como produto da Kabum!, finalização.

### **Da escola?**



Isso! Aí...um pouco conturbado e aí como se estava pretendendo começar o edital em novembro pra dezembro, a gente já tava tendo alguns problemas porque atrasou cá, logo também atrasou, de inicial, o projeto. A gente teve que iniciar já em janeiro. Segunda semana ou foi depois de...passou o recesso, a gente já iniciou, o meu grupo, no caso. Já eu pé logo em janeiro, meu caso, na segunda semana, passou a primeira semana de primeiro de janeiro, acho que dia 2, a gente já tava em campo, já, já tava trabalhando. Foi dois ou foi três, um negócio assim.

**Antes disso a gente teve aquela oficina novembro de dois finais de semana.**

Foi. Ah, aquela foi a oficina, ainda cedo, mas não já basta aquilo, não foi um outro refinamento, de ver “sim, tá o projeto aqui, mas não consigo vislumbrar o que você quer fazer lá embaixo” Ou seja, a mesma dificuldade que tive na primeira. Tava com muita ideia, eu precisava enxugar, enxugar aquilo senão eu não ia conseguir. E aí, aquela dia, eu acho que aquele dia foi mais, tava inspirado, a palavra certa, eu tava mais inspirado. Durante o processo todo, foi o dia que fiquei mais inspirado porque a gente conseguiu achar duas ou foram três alternativas de como poderia apresentar lá embaixo, na galeria, né, que teve aquela coisa aumentada, teve também da mesa, uma não, duas, da realidade aumentada e da mesa. A gente teve essas duas propostas, né, e aí ficou-se mesmo com a mesa, acabou ficando mesmo com a mesa e, que depois que teve a oficina, lá na frente a gente teve que trocar, mas foi bom, também foi essencial ter de novo porque isso fez com que a gente reavaliasse o nosso projeto. É, o projeto já tá pronto, já ganhou, e agora? Não, né, e foi uma coisa que o Chico orientou muito a gente. Agora, o seu manual vai ser sempre esse. Então vocês vão ter que, sempre, voltar o projeto, analisar, voltar, fazer, voltar, sempre terei que voltar. E aquele processo foi bom porque se a gente não tivesse aquela avaliação, o projeto poderia ter, na frente, vários probleminhas e problemas esses que poderiam...

**Certo. O edital teve várias quebras de tempo. Como é que foi isso pra você?**

Ruim. Ruim porque à medida que isso se quebra, isso ia se estendendo e aí, também já queria fazer outra coisa já queria fazer outra coisa, tudo tava sendo dedicado a esse projeto, eu não fiz mais nada. Não procurei trabalho, não procurei

estágio depois que saí da Kabum!, não. Tudo ficou voltado pra isso aí. Aí eu disse: “é.”, pra me consolar, eu disse: “não você vai aplicar tudo isso que você aprendeu, você vai aplicar, fazer uma aplicação de tudo que você entendeu. Pense que isso é um momento do trabalho, né, como se fosse treinando pra ir trabalhar.

### **O futuro do seu trabalho?**

Então o que me consolava era isso, falava sempre que ia aplicar tudo que aprendi e que, futuramente, viria um trabalho.

### **E hoje você passou pelo processo e essa expectativa?**

Continua?

**Não. De que você tava para aprender. Como é que foi, você terminou agora, tá, saiu, essa expectativa que você tinha, lá atrás, e depois tudo aconteceu. O que é que você acha?**

Não porque não são a mesma, não. Não é a mesma expectativa, não. Porque eu tinha lá atrás uma expectativa que não tenho hoje. Lá atrás eu pretendia me formar nessa área ou trabalhar nessa área, mas hoje já não penso.

### **Você pensa em que?**

Regredi. Regredi, não. Não regredi, eu digo que tive um outro pensamento, uma outra atitude, não voltada pra essa área, né, mas eu pretendo, visto que eu viso muito, sou muito devoto da minha fé, da questão da espiritualidade, eu me preocupo muito com isso, então eu parei pra analisar e dentro da própria organização, né, da Testemunha de Jeová, tem uma área de artes porque pra'quele livro, pra'quela revista sair, tem que ter uma galeria de arte, tem que ter alguém que faz os textos, tem alguém que vai fazer a fotografia, tem alguém que vai fazer os desenhos gráficos. Então, se tem, então como não fica restrito para poucas pessoas, isso, né, a organização pede pra que a gente se qualifique, pra chegar lá é necessário, muitas vezes, ter uma profissão, como o mercado de trabalho exige, e de uma certa forma você faz isso e glorifica o Deus Jeová, né, porque você tá fazendo um livro que as pessoas vão ler e que vão aprender mais sobre a Bíblia.

Então é esse foco que eu tenho de ir pra gráfica de Betel, não sei se você já ouviu falar, uma das gráficas mais cobiçadas do Brasil, que é a gráfica que fica em Betel, no Itapuí, onde essa gráfica, ela manda pra todos os países ou todos os estados e alguns países vizinhos como Bélgica, Venezuela, vizinhos do Brasil, publicações em vários idiomas, né, cada país possui uma, é chamada de Congêneres, né, possuem uma gráfica e aí essas gráficas mandam.

**Então aquele período em que você ficou concentrado na parte material, você olhando ele, você acha que era aquilo mesmo, naquele momento, você passou por um processo que você via seu material só, isso contribuiu pro seu espiritual hoje, como é que você para e pensa? Foi uma perda de tempo, não foi?**

Não foi uma perda de tempo porque no espiritual você se preocupa com seu bem estar e, conseqüentemente, com o bem estar do outro porque o que você aprende, tudo o que você aprende, de uma certa forma, você quer passar. O que você sabe, você quer passar, é, um aluno que passou de ano, ele chega pra sua mãe: “ah, mãe, passei de ano” porque foi uma coisa boa. Então a gente temos (sic) isso, quando a gente aprende algo, a gente quer passar, seja como professor de forma direta ou seja de forma indireta, né, então isso sim contribuiu porque me ajudou, fez eu perceber quem eu era, qualificações ou habilidades que eu tinha e que antes eu não sabia, que também mexe com essas habilidades, mexe com quem é você, com sua identidade. Eu me confrontei com uma situação que nunca tinha visto, e aí eu ia...é como se você tivesse ido pra um lugar que você nunca foi e agora você vai ter que saber se adaptar. Então foi isso que eu passei, uma coisa que eu nunca tinha visto, mas eu tinha que me adaptar e consegui. Tive êxito.

**Você acha que sua fé te ajudou nisso?**

Sim, ajudou. Ajudou porque quem mais me incentivou foram as pessoas espirituais, foram pessoas da Congregação e a bióloga, que falei no início, todas são Testemunhas de Jeová, né, então ela me incentivou muito porque através de alguns trabalhos que eu vinha mostrando a ela, né, sobre a Kabum! e alguns

produtos, ela via que tinha algum potencial, ela disse: “não, vá! Você tem potencial”.

**Agora porque você acha que naquele momento você acha ou achava ou acha ainda que era...que você tava se dedicando só à parte material?**

Porque isso começou a afetar, como eu falei a você, você consegue, você vê quando você se empenha por algo material em questão espiritual quando você começa a ter algumas consequências, né, você começa a ficar estressado, você começa a perder seu equilíbrio e isso não pode perder, quando você perde o equilíbrio é que seu espiritual não está muito bem. Você extravasa, você grita com o outro, até no seu falar você seu tom é muito alto e isso estava acontecendo no meu grupo, meu grupo estava percebendo isso, “calma, José Roberto, estou perto de você, não é assim”, aí teve um momento que eu parei.

**E qual foi a parte mais importante do seu projeto que você acha?**

A coisa mais importante? Foi aprender sobre a vida do outro, como o outro se comporta ou como é que as pessoas encaram a pessoa que é inferior. Será que ela é inferior mesmo? Quando as pessoas têm um olhar assim do outro “ah, ele é inferior”, como as pessoas encaram o catador de lixo, como pessoa suja, porca é uma pessoa rica em conhecimento. Tão rico que você se surpreende. Em conhecimento que eu digo, assim: as atitudes dele, né, a humildade em lidar com essa situação, né, em saber lidar com a situação de que você vai sair e vai ser xingado, vai ser esculachado, né.

**Você acha que isso é material?**

Que isso é material?

**Isso que você aprendeu durante esse processo.**

Não. É algo sentimental. Algo material é no sentido de que quando tava me empenhando, colocando uma coisa para que as pessoas pudessem ver, né, como as pessoas pudessem vir ver. Esse era material, mas o que eu tive com as pessoas, não. Isso não é material, isso é o sentimental, isso é o conhecer o outro, é saber

que existe alguém que tem condições menos que você. Que você, como tem mais, tem toda condição de ajudar a esse que tem menos.

### **Como é que você qualifica a sua obra final?**

Eu qualifico minha obra final como algo instrutivo, foi algo sentimental, é uma coisa com indignação, um sentimento que as pessoas encaram como algo ruim, né, mas na verdade não foi ruim porque ele tinha esse objetivo de instruir as pessoas e, também, algo que, se não foi bom para as pessoas, eu ganhei muito. Se pra pessoa, ela não tirou proveito daquilo, eu ganhei muito, me enriqueci muito.

### **Então não teve nada de material nesse processo?**

Não, porque assim, ó, material, Jean, teve, teve, material nesse sentido de que material é tudo aquilo que você pode pegar, o que você tenha pra o econômico, né, lidar com dinheiro, né.

**Pois é. Agora, depois de 40 minutos falando, é a primeira vez que você fala em dinheiro. Então, é por isso que te falo porque você poderia começar falando de dinheiro. Você não falou de dinheiro.**

Não. É...

### **Como foi essa questão econômica?**

Muito ruim. É muito ruim. Jeová...já vi que eu não tenho “dosso”, não, porque é muito, você se preocupa. A preocupação de estar com dinheiro na mão, é a preocupação de você estar cuidando do que não é seu. Não é seu isso aqui, não é seu, tá em sua mão, mas não é seu. É como se um chefe mandasse você pegar um dinheiro e colocar crédito no cartão dos outros. Foi assim que eu me senti. Eu tinha que investir nos outros para conseguir um produto que, de uma certa forma, eu estava fazendo, né, mas quem estava bancando não era eu e na verdade (o dinheiro) não era meu. Então é muito difícil você lidar com o que é do outro, você tomar decisões com o que é do outro porque você pensa duas vezes. Você pensa: “pô, você”, você pensa pelo outro de que é um dom, não, mas se acabar o outro vai me dar? Não. E se eu usar dessa forma, será que o outro...

### **Você aprendeu o que com isso?**

Aprendi a gente ter um valor, tomar cuidado com o que é do outro, mesmo que seja um chiclete. Se uma pessoa lhe confiou um chiclete, dê conta. Dê conta. Não menospreze porque é um chiclete, não. “ah, um chiclete?. Ele não vai falar nada, não. Não é seu. Então, ser seguro, né. Eu aprendi a controlar isso, de saber o que é meu é meu, o que é dos outros é dos outros, se eu tô tomando uma coisa que é do outro, eu tenho que tomar cuidado, muito cuidado porque o outro pode não ter a mesma atitude que eu. Eu posso ter atitude de alguém deu a alguém um chiclete e a pessoa perder, deixa pra lá, mas o outro será que é assim?

### **É, mas nesse processo você era o que liderava. Como é que foi isso?**

Muito difícil porque eu já sou uma pessoa autoritária e é uma coisa que eu venho treinando, desde que eu estudava na escola, na Kabum!, também na escola pública, eu era assim e queria tomar as coisas, se ninguém fizesse eu fazia, apresentava, eu era assim, eu queria tomar a frente das coisas e, às vezes, eu passava uma forma de me expressar, uma forma muito rude. As pessoas diziam que eu queria me sentir, que eu queria menosprezar ela, achar que eu era o “bam bam bam” e ela o “pé de ovo”, eu passava isso pras pessoas, a ponto de a sala toda me chamar atenção e eu ficar assim aqui na Kabum!, né, isso foi...mexeu muito comigo isso, nunca tinha acontecido isso comigo como aconteceu aqui na Kabum!. Professores, junto com os alunos e aí os alunos falaram do que pensavam de José Roberto, só de José Roberto. Teve uma confusão aí entrei em conflito, briguei com Daniel, briguei com Daniel, aí as pessoas começaram a falar: “José Roberto é isso, José Roberto é aquilo” e você calado, só ouvindo.

### **E nesse processo de liderança?**

Nesse processo, aí tava a questão de que...alto domínio, que eu tava me esforçando em ter para diminuir esse autoritarismo e, ao mesmo tempo, tomar conta de tudo. Então isso foi muito difícil porque a liderança, muita das vezes, faz você ser uma pessoa autoritária. Ela induz a você ser uma pessoa autoritária.

Então lidar com isso foi muito difícil, mas eu tive momento de êxito, muito êxito que, ao lidar com...ao ser líder, eu escutei mais. Dessa vez eu escutei mais.

### **Por que você escutou mais?**

Porque lá atrás eu tinha tomado um tapa da vida, bem forte, e que se eu continuasse, eu ia tomar muitos, mais à frente. Então, como eu tinha tomado tapa lá e não queria tomar de novo, aí aqui na frente eu já fui mais escuta. “Não, será que é isso?” Eu não colocava o meu pensamento como verdade, mas sim, o meu pensamento como sugestão, mesmo sendo líder, mesmo sendo o inventor do projeto. Nunca, não coloquei, só do que era da minha parte, de alguns assuntos eu coloquei porque só tinha eu pra resolver. Mas toda parte que tinha dois, três, aí eu sempre botava minha sugestão. “E se for fazer assim? Se acontecer isso? Pode? Toma, faça!”. Não usava palavras no modo imperativo, mas sim no modo defensivo. “Pode? Você pode fazer isso? E se colocar isso, será que fica bom ou não?”. Então isso foi bom porque é uma forma de você ser humilde, apesar de você ser o dono do projeto e saber o que é bom pro projeto, o outro você não menosprezar o pensamento do outro porque às vezes nem sempre o que você pensa é tão legal assim como o do outro e como eu vi vários processos assim, exemplo, de uma pessoa pensar em comprar o negócio da luva, né, que você disse assim, você deve uma ideia que talvez eu não teria. Você pegou, imprimiu a cor verde no papel, talvez eu comprasse várias cores verdes de luva e começasse a testar. Aí seria um gasto muito maior. Então, muitas das vezes, a gente ouvir o outro, não é só porque você é líder, que você manda, o outro não é pior que você. Não, ele também pode ser melhor ou igual a você ou pode ter uma ideia bem fantástica e que você pode aproveitar, né, mas pra isso você precisa ouvir. Se você não ouvir, você não vai sair e aí você vai perder.

### **E o que é compartilhar, pra você?**

Compartilhar é aquilo que você tem, você dá ao outro, mas você não cobra. Você não cobra pelo aquilo que o outro fez e você não passa na cara. “Ah, eu que lhei isso, você fez isso por causa disso”, não existiu isso, né, não existiu cá, não, eu encarei todos os meus contratantes, todos aqueles que trabalharam, como minha

equipe, como todos fizeram o trabalho porque se não tivesse nenhum deles, um deles que faltasse, não seria o trabalho, ia faltar alguma coisa. Então encarei todos como todos tivessem, fossem donos do projeto. Eu encarei assim. Então quando você encara uma equipe como todos sendo do mesmo nível que você, provavelmente você vai ter êxito.

**Mas no fundo, no final de tudo, você acreditava nisso?**

Não. Que todos pudessem... não. No final de quê, quando acabou?

**É, depois desse processo que você falou que encarava todos como se fossem iguais, tinham a mesma função dentro do projeto, tinham importância. No final do projeto você acredita nisso ou não? Você acredita em gradação de importância A sua importância é maior, a do outro, menor. Sinceramente.**

Não existe esse negócio de maior ou de menor. Existe a questão de que você tem mais habilidade e de que você tem menos habilidade, mas esse que tem menos habilidade tem a sua importância, né, é como aqui. Tem coordenador geral, tem tal, tal, mas se não tivesse o porteiro, não tinha segurança, né, ou se não tivesse Dona...que fica na limpeza, também tem sua importância, porque ela que limpa, mantém seu ambiente limpo, muitas vezes ela que serve, então ela tem a sua importância. E o interessante é que a Kabum!, ela faz isso, de uma certa forma, ao você pegar publicações, tão lá o nome do porteiro, tão lá o nome, né, dos funcionários, todos eles. Então, estar ali é como encarar a equipe toda como algo. Mesmo que um “teja” primeiro, outro “teja” segundo, está ali, todos estão ali, acoplados. O importante é que todos estão ali e todos estão vendo, vão passar e vão olhar “ah, não, tá ali o funcionário, tá ali o aluno.

**Certo, de todo o processo do edital, qual foi o mais fácil pra você?**

Mais fácil? Acho que foi... poxa, mais fácil?

**Ou mais prazeroso.**

O mais prazeroso foi ouvir o outro. Isso foi o mais prazeroso. Porque você ganhava muito. “Poxa, ele falou aquilo, falou isso. A ideia dele não é ruim assim



não, viu. Vou analisar primeiro, então, ouvir o outro foi muito legal, que a gente lidou muito com isso, né, a gente prezava nossa...mas o outro grupo, que era completamente diferente da gente, de certa forma, dava opinião, a ponto de eu chegar assim: “não gente, bora, pode falar”, as pessoas ficavam inibidas, mas eu, apesar de estar lá sozinho, mas as pessoas falavam. Isso pra mim foi o mais prazeroso. O mais fácil pra mim, foi essa questão de fazer várias coisas ao mesmo tempo, eu achei fácil porque eu já lidava com isso, né, e recentemente, eu tinha lidado com essa situação na questão das oficinas nas escolas (atividade de escola Oi Kabum!). Na oficina nas escolas, eu fui buscar escolas, falei com o diretor, marquei o dia que ia, né, as pessoas que foram, que a gente marcou, não foi (sic), aí a gente teve que falar com as pessoas que estudavam de manhã, aí quem foi lá falar foi eu com a diretora, pra ela autorizar uma sala pra gente e tal, os alunos pela manhã, por esse tempo pra ela liberar os alunos. Eu fui o professor, né, eu que tava lá na frente, dando as orientações do que seria o produto, né, fiquei com as fichas técnicas, fiquei responsável de fazer o relatório, então fiz várias atividades em um só produto, só cá que tinham outros produtos pra fazer.

### **E qual foi a maior dificuldade durante o processo?**

Conseguir alguém pra equipe. Essa foi a maior dificuldade. Trabalhar sozinho. Por mais que a gente tenha, seja treinado pra, coisa da vida, né, a gente sempre teve sozinho na vida, mas a gente tem a necessidade de ter uma outra pessoa, um auxílio. Nós fomos criados para termos um auxílio. Então a gente sente, aí fica: “poxa, se tivesse alguém, seria de quebra”, só que a gente, muitas das vezes, somos orgulhosos, não quer nem ouvir a opinião do outro, por achar que a gente tá lá no topo, por achar que a gente já fez um monte de coisa. Não, pra, como é o nome? Vick Muniz fazer um trabalho tão bonito quanto aquele, teve que se submeter a conversar com pessoas que tinham um nível de conhecimento bem baixo do que o dele e que passou por tanta coisa, que ele ficou surpreso, né, ao saber que um catador de lixo já leu um livro que nem ele mesmo leu. Ele ficou surpreso ao saber disso, que um catador de lixo tinha lido um livro que nem ele leu. Então, a gente nunca...

### **Quando você viu a instalação pronta, o que sentiu?**

O sentimento que eu tive foi de felicidade, de dever cumprido apesar de todas as conturbações, de todos, apesar de todos os problemas enfrentados e o interessante é que não foi o projeto Sucata, foi o edital da Kabum!. São todos os projetos. Um tava apoiando o outro. Teve momentos (sic) que pessoas que já tinham terminado seu projeto, tavam ajudando outros. Então, esse processo foi muito interessante e que se tornou algo, como eu falei pra Jadilson, não é a instalação em si, né, não é só a instalação que tá ali, que vai apresentar o nosso projeto. Estão ali sentimentos, dificuldades, problemas, né, tá ali, muitos dias acordado, muitos dias de pesquisa, então não acaba ali, não, não é só aquilo ali. As pessoas estão vendo aquilo ali, mas quem estava fora, estava acompanhando viu todo, teve todo esse processo, no caso que ocorreu no lançamento do catálogo, onde a gente expressou tudo que tinha, teve, né, já tinha antes de criar o projeto e de que a gente teve quando criou o projeto. E saber que isso, essa construção do projeto só lhe dá com o tempo e quando você finaliza, aí eu fiquei, assim, dever de papel cumprido.

### **O que isso mudou em sua visão, assim?**

Ah, já mudou várias coisas, né? Já relatei vários, mas vou falar algumas coisas que mudou (sic): você começa a olhar as coisas de modo diferente, você começa a ser mais compreensível, nem tudo que é exposto é alegria, nem tudo que a pessoa quer expor em uma coisa é aquilo ali “poxa, que legal, massa”, mas por trás daquilo ali tem o que? Né, então como eu fiz esse projeto, eu começo a me indagar ao ver uma obra de arte. O que teve por trás daquilo ali? Por trás de todo aquele trabalho fantástico, maravilhoso, magnífico, o que teve, que sentimento teve? Qual foi a dificuldade? Você começa a querer indagar o que teve por trás. A gente não vê só o que ele quer que a gente veja.

### **Você quer dizer como, agora, você olha uma obra de arte?**

Isso! Você começa a querer ver o que, qual foi a visão que o inventor daquela obra teve, o artista, qual foi a dificuldade que ele passou.

### **Então o processo é importante?**

Muito. É importante, como eu falei pra você. Mesmo que você não tenha um reconhecimento da obra porque todo artista tem isso com ele, ele quer que seja, mas se não tem, ele se frustra, mas ele encara isso como algo pra melhorar no futuro. Ele não encara isso pra ele abaixar a cabeça e dizer: “não, não posso”. É algo pra no futuro ele melhorar, aperfeiçoar, então ele cria expectativa para as pessoas tenham, mas se a pessoa não quiser, significa que eu preciso melhorar, preciso inovar, preciso mudar, eu preciso estudar mais, preciso me dedicar mais e aí, conseqüentemente, você vai sofrer mais, vai ter diversas dificuldades, problemas, mas não é aí, não, que para, tem uma continuidade.

**Hum, hum. Venha cá...e sua relação com o Núcleo de Produção, como é que foi a cobrança de cima, a relação mesmo?**

Do núcleo? Foi tranquilo, o interessante foi que parecia que a gente se comunicava, parecia que eu e os outros grupos se comunicavam com o Núcleo de Produção porque a gente fazia tudo organizadinho, nunca teve essa coisa, assim, de choque “ah, não vai pegar a câmera, não pegar isso, não vai pegar aquilo porque fulano vai ter, não, mas eu já tinha dito”. Não teve isso e, quando tinha, quando teve, soube dividir. Então, a gente procurou, né, pareceu até que a gente conversou, mas a gente não conversou, tudo ocorreu de forma bem...eu, no meu grupo, foi muito assim, ocorreu de forma bem fluida, fluiu.

**E a prestação de contas?**

A prestação de contas era algo muito, eu digo muito ruim porque eu tinha que tá atento a tudo, tudo tinha que anotar, tudo, e quando não anotava isso era um desgaste pra mim porque eu tinha que parar, analisar, onde foi que estava, dava conta do troco “mas tá faltando aqui e onde é que tá isso aqui?” e procura dali, procura daqui e, nessa procura que você faz, tá lá o seu trabalho passando e ficando pra trás, então você acaba ficando meio pra baixo, assim, né, meio com dificuldade porque eu não tinha ninguém, na verdade, eu não tinha ninguém. Eu não poderia confiar em uma pessoa que tava de fora porque eu ia ter que explicar e nesse momento, quando você já produz alguma coisa, esse momento já fica com um pouco de dificuldade de você contratar uma pessoa que você não conhece,

sabe que não sabe do ramo, tem que ser uma pessoa que mesmo que você vai explicar, que já pega a coisa no ar e já tá trabalhando, não pode pegar uma pessoa que você fica explicando e que fique orientando. Não! É uma pessoa que “ó, é isso aqui...é isso, pronto!”, foi como aconteceu com Leon. “ó, Leon, é isso aqui, você tem que fazer isso e isso, pronto!”. Não precisava falar como era o projeto, não, era isso e ele tinha que fazer e era isso. Então, eu precisava que alguém entrasse no meu projeto e eu precisava de pessoas assim. Que já entrasse já, no processo, já pegasse e ai trabalhando, não poderia parar e explicar porque senão ia perder tempo e tempo é dinheiro.

### **E o dinheiro deu? Como é que foi essa questão do dinheiro?**

Graças a Jeová. Deu, temos registrados tudo direitinho. Tiveram alguns momentos que tive que ser firme “não, só tenho isso” e aí a pessoa quer, aí você fica todo com medo, né? Mentira, você é firme, mas fica com pé atrás, você mostra aquilo, mas fica “tomara que ela aceite, tomara que ela aceite e se ela não aceitar, vou ter que aumentar um pouquinho a proposta”. Tem que lidar com isso, né, com negociação, só que, além de você criar um projeto, ainda tem que trabalhar com negociação. Então, teve um momento que sentei com os meninos de vídeo e disse: “olha, só tenho quatrocentos ou oitocentos pra equipe, ou seja, quatrocentos de um, quatrocentos de outro”. Dou transporte até quando tiver filmando, quando acabar a filmagem, eu não dou o transporte, não dou alimentação. Dou transporte, dou alimentação quando tiver filmando, quando não tiver...e os meninos aceitaram porque eles viram a situação, eles já passaram isso, alguns já passaram por essa situação, aquele dinheiro não era muito e realmente não é muito, mas aí que tá, você conviver com pouco e aí é um desafio. Conseguir, mas é que a gente já tá tão acostumado a comprar tudo caro porque tem, e quando a gente tem que lidar com a situação que a gente tem que conviver com pouco e aí pronto, a gente tem que exercitar isso aí, é uma coisa que a gente tem que exercitar, quando a gente tem muito “não, que nada!” já nem olha e paga, mas quando a gente lhe dá com a situação que só tem aquele dinheiro, “não, senhor, tá muito caro, abaixa esse negócio aí...é à vista”, aí você tem que pechinchar pra abaixar pra você, no final, conseguir.

## **E sua ansiedade depois de tudo isso, como é que ficou?**

J.R.: Ah, abaixei, eu fiquei...

### **Hoje.**

Hoje, acredita que ainda penso, quando tento descansar, “e aí, como foi seu projeto? E aí, como tá o projeto, como é que tá lá?” Principalmente o pessoal da faculdade, né, “e aí, como tá o projeto, como é que tá?” Alguns professores conhecem a Kabum!, voltado assim, Cultura, Arte, Língua Portuguesa, a professora de Língua Portuguesa conhece a Kabum!, Ana Lu, a professora de Políticas Culturais também conhece a Kabum!. O que parecia muito com Fernando é Cristiano. Cristiano conhece a Kabum!, ele trabalhou aqui. Então, assim, eles motivavam, eles motivam bem porque sabem do projeto e qual é a proposta e cobram, de uma certa forma de você, “e aí, como é que tá, o projeto tá indo, como é que tá?”. Então eles cobram, de certa forma, de você.

### **E qual é a sensação, nesse caso, de pertencer à Kabum!, qual é?**

Ah, chega um momento que você não quer mais vir, né, eu tive um momento que eu fiquei tão legal, quase dois meses sem vir aqui, foi tão legal isso porque chega um momento que você desgasta “ah, não quero mais, não” e eu tinha dito isso pra mim, que quando eu acabasse “ó, Kabum!, é?” Não queria ver mais Kabum!, só que não tem como, né, eu abria a minha agenda e botava lá “Kabum!”, “Alan Kabum!”, que eram os nomes da equipe, na agenda, todos da minha equipe têm “Kabum!”. Aí, às vezes, eu ia estudar, tava lá, aí caiu um poema, “Kabum!”, né, um projeto que tava lá, fui abrir, caiu debaixo da cama, levantei o colchão, tava lá o projeto, foi até a revista, o roteiro de vídeo, da última, que eles fizeram do vídeo da última coisa que foi, que teve roteiro, que inclusive, eu participei da diagramação. Então (risos), não saiu, não. Quando eu tento me livrar, mas de certa forma, o ciclo se fecha e você, você dá, se depara porque faz parte da sua vida, né. A Kabum! fez parte, o edital também fez parte da minha vida, então quando algo mexe com sua vida é difícil de você tirar, na verdade, você nunca vai conseguir tirar. O que fez parte da sua vida, que mexeu com seus sentimentos e o edital, em

si, mexeu muito com seu sentimento, né, mexeu desde a paciência até o autoritarismo. Quando mexe com essas coisas, você, dificilmente, vai se esquecer. Pode tá longe, mas você vai se lembrar de alguma atitude, de alguma coisa que você faça, você vai dizer “poxa, mas na Kabum! eu fazia isso, apesar das dificuldades, poxa, foi bom”.

**Então, pra você, o principal desse edital que mexeu foi na parte artística ou na parte técnica?**

Mexeu?

**É, no final de tudo, na soma de tudo, você para e pensa. O melhor de tudo foi na parte técnica, não, foi na parte artística, que mexe com a emoção, que mexe com o olhar da arte, qual foi desses, ou com a técnica que eu aprendi a ver, aprendi o que é tecnologia que tô entendendo agora, mesmo que eu não saiba fazer, tudo, mas eu entendo sobre celular, eu tenho uma visão melhor sobre essa questão da tecnologia atual ou não, a arte, entendo, consigo olhar de outra forma, mexeu com meu modo de ser, então, disso tudo, qual é o mais que, quando você pensa, vem assim, na sua mente?**

O artístico. O artístico é mais social, né. O artístico penetra mais, ele vai lá, mexe com esse sentimento e de uma certa forma ele brinca até com seu sentimento. A parte técnica, nem tanto porque a parte técnica...artística porque para o técnico funcionar é necessário ter o artístico. É o sentimento, é a sua ideia, é como você vai usar. Técnico só é pra você manusear sua arte, né, é como um alimento, uma comida chinesa, os palitos são uma técnica, a arte da cozinha, da culinária é lá, o que você vai comer, então é mais importante. Então, você só vai utilizar o palito, né, pra você colocar na boca. A mesma coisa é a arte. A técnica você usa só a parte técnica pra transformar a arte. Não que a arte necessite da técnica, ela não depende da técnica, mas para a técnica funcionar, ela precisa da arte. Ela sempre vai precisar pra que tenha, né, senão se torna algo monótono, algo chato. Ela pode até tentar, mas vai se tornar algo chato, as pessoas não vão querer, mas enquanto a arte tá ela vai conseguir manusear.

**Certo, vou fechar aqui. Agora quero que você, pensando no edital, no começo, etapa, processo, gravação, relação com os colegas, relação com o profissional, relação com o núcleo, relação com o dinheiro, relação com a programação, relação com o público da exposição, sua relação com a exposição, como sempre vê, disse tudo, faça um resumo de que vem à sua mente. Você como pessoa, você como artista, você como cidadão, assim. Pode dizer o que você quiser, em uma frase ou numa coisa maior.**

Estamos sujeitos a mudanças e nós, seres humanos, somos pessoas que conseguimos, que nos surpreendemos, temos uma capacidade muito grande e que, muitas das vezes, a gente subestima a nós mesmo e é necessário a gente...muitas das vezes, a gente indagar ou até mesmo ser sarcástico conosco mesmo. “Não, você não pode? O que é isso, um pode o outro não pode?”, pra instigar que você vá porque se você não instiga, você não vai, não. É igual a um cavalo que não quer andar. Se você ficar “bora querido, bora!”, não vai. Afora, se você der uma chicotada, ele já vai. Então é necessário instigar e você se surpreende em vários sentidos. Você abre a sua mente e consegue captar muitas coisas. Quando você procura se conhecer, você vê que você pode alcançar aquilo, você nota que você precisa ser compreensível, é necessário tempo, é necessário que você escute o outro pra que você possa aprender. Então, você lhe dar com “quem sou eu?”, essas facetas, “quem sou eu, na verdade?”, o eu de hoje não sou o eu (sic) de amanhã, não. E o eu, do início do edital, não sou eu do final do edital. Então, eu diria que é isso. Mexe no “quem sou eu?”. Nós somos hoje uma pessoa, amanhã é outra e, a cada dia, vai ser outra.

### **Isso é bom pra você ou não?**

Ah, é ótimo. É ótimo porque até mesmo nos erros eu consigo ver uma vantagem. Os meus erros eu vejo como uma alerta de que não posso fazer e que preciso melhorar e, dos meus acertos, algo bom e que pode ser melhorado. Entendeu? Nunca pensar que aquilo tá bom e tá bom. Não, tá bom, tá ótimo isso assim, mas se fazer (sic) desse modelo, de outra forma? Então, nunca pensar que o bom é aquilo, é a verdade, que sempre vai ser aquilo. Não, o bom tem que ser

aperfeiçoado e até reconhecemos que somos imperfeitos, né. Então o bom tem que ser aperfeiçoado e os erros algo que você não vai fazer e melhorar, entendeu? Então o bom não fica estático, na verdade, nenhum dos dois fica estático, nem o erro nem o acerto.

**Certo. Você falou muito do pessoal. E do social?**

Do social você se torna uma pessoa mais...você se torna uma pessoa mais compreensiva das coisas do mundo. Você não olha, você começa a olhar as pessoas de uma outra forma. Você começa a olhar as pessoas com a sua particularidade. Qual é a particularidade, por exemplo, eu consigo ver isso, qual é a particularidade da *Limpurb*, qual é a particularidade da *Revita*, qual é a particularidade de um catador de lixo, qual é a particularidade de uma cooperativa, né, eu consigo, quando eu avalio uma pessoa, eu avalio a sua particularidade porque tem uma certa música que diz que cada cabeça é um mundo, né. Então, cada pessoa pensa diferente, não que ela...a gente vai pensar e dizer “ah, isso aqui é maior, isso aqui é menor”, não, é uma pessoa diferente. Ele é diferente, ela é diferente, nunca igual, mesmo que exista a mesma profissão, mesmo que faça a mesma coisa, ninguém é igual. Todo mundo participou do terceiro edital da Kabum!, todo mundo, mas com projetos diferentes, pensamentos diferentes, personalidades diferentes, então diferentes em tudo. Aí a gente tem que saber conviver com a diferença.

**Você pensa em mudar o mundo, com isso tudo assim, como é que você pensa?**

O mundo, não. O mundo não que eu não teria, digo, por não ter capacidade, por reconhecer que sou imperfeito, mas eu digo que ajudaria algumas pessoas a ver (sic) de um outro lado. Ver o outro lado da moeda, não só ver a Cara, também a Coroa. Então eu não diria que ia mudar, mas que eu ajudaria a pessoa a mudar o seu mundo, como eu disse que cada pessoa tem o seu mundo, então você mudar o mundo, você lhe dá com vários mundos e, aí, é muito difícil. Acho que, apesar da gente raciocinar, a gente não consegue desmembrar isso pra atingir, fazer algo que atinja todas as pessoas, afim de tocar da mesma forma que a gente quer, no



coração ou mesmo sentimento. Não, são pessoas diferentes pra conseguir alcançar. Pode conseguir alcançar, mas atingir, tocar, não.