

ESPANHO: PROCESSO

FELIPE TURCHETI + VICENTE PESSÔA  
MARGINALIA LAB, BELO HORIZONTE, MMX

# ÍNDICE

ESPAÇO; PROCESSO

HISTÓRICO

DESENVOLVIMENTO

GRAFO-ESCULTURA, ESCULTURA IDEAL

MODOS DE APRESENTAÇÃO

CONTATO

## **ESPAÇO;PROCESSO**

### **RESUMO:**

Partindo da modulação do espaço e da **intersecção de formas bidimensionais Es;Pro gera formas tridimensionais ambíguas** acessíveis ao observador por meio de interfaces digitais ou objetos construídos.

### **PALAVRAS-CHAVE:**

**modulação, síntese formal, tridimensionalidade, grafo-escultura.**

## HISTÓRICO

### PROCESSUAL

**Espaço Processo** é um desdobramento do projeto **Processual** (2007), pesquisa empreendida em torno do **Poema-Processo**, movimento literário brasileiro que buscou resignificar os atos de escrita e leitura do texto poético.

O resultado é uma fonte tipográfica de **estrutura modular** e que, devido à **concisão** de seu desenho, favorece a construção de textos com **dois ou mais sentidos de leitura**.

Е  
Д  
■ 470020ИРПДНЕСУ  
2000: ИКБЕСИЕ, ф  
7И+2+УМУЛО, а  
, 2000 Р  
РМ 6  
+ 200  
Е6  
■ РУПД00Д

PROFUNDUM

72

VER F

WU

WCAS

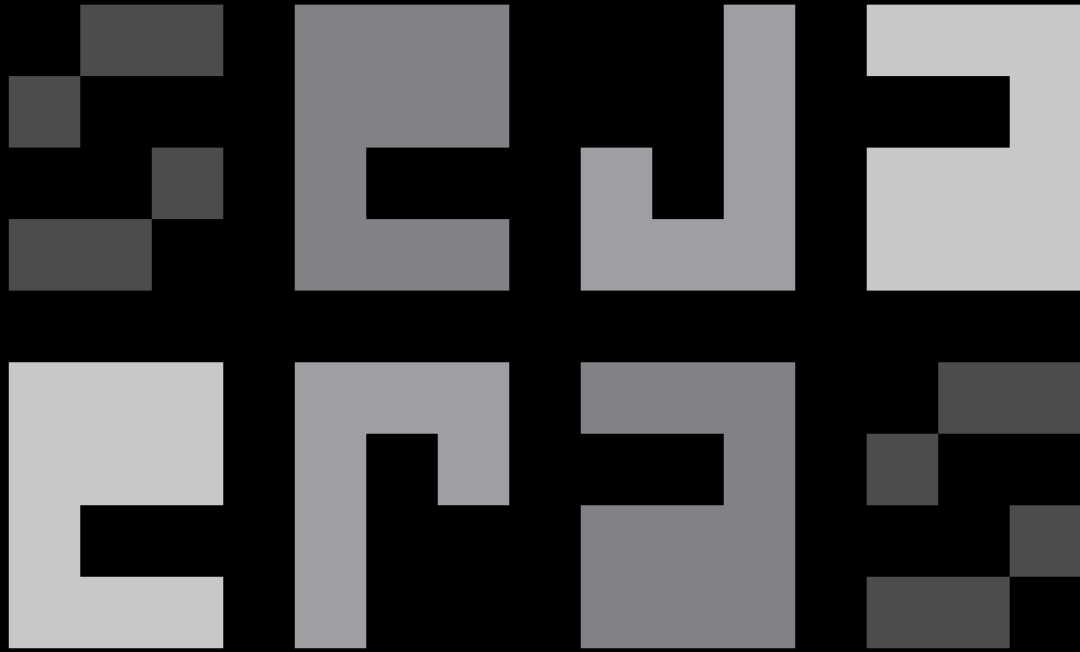
WINFERTIL

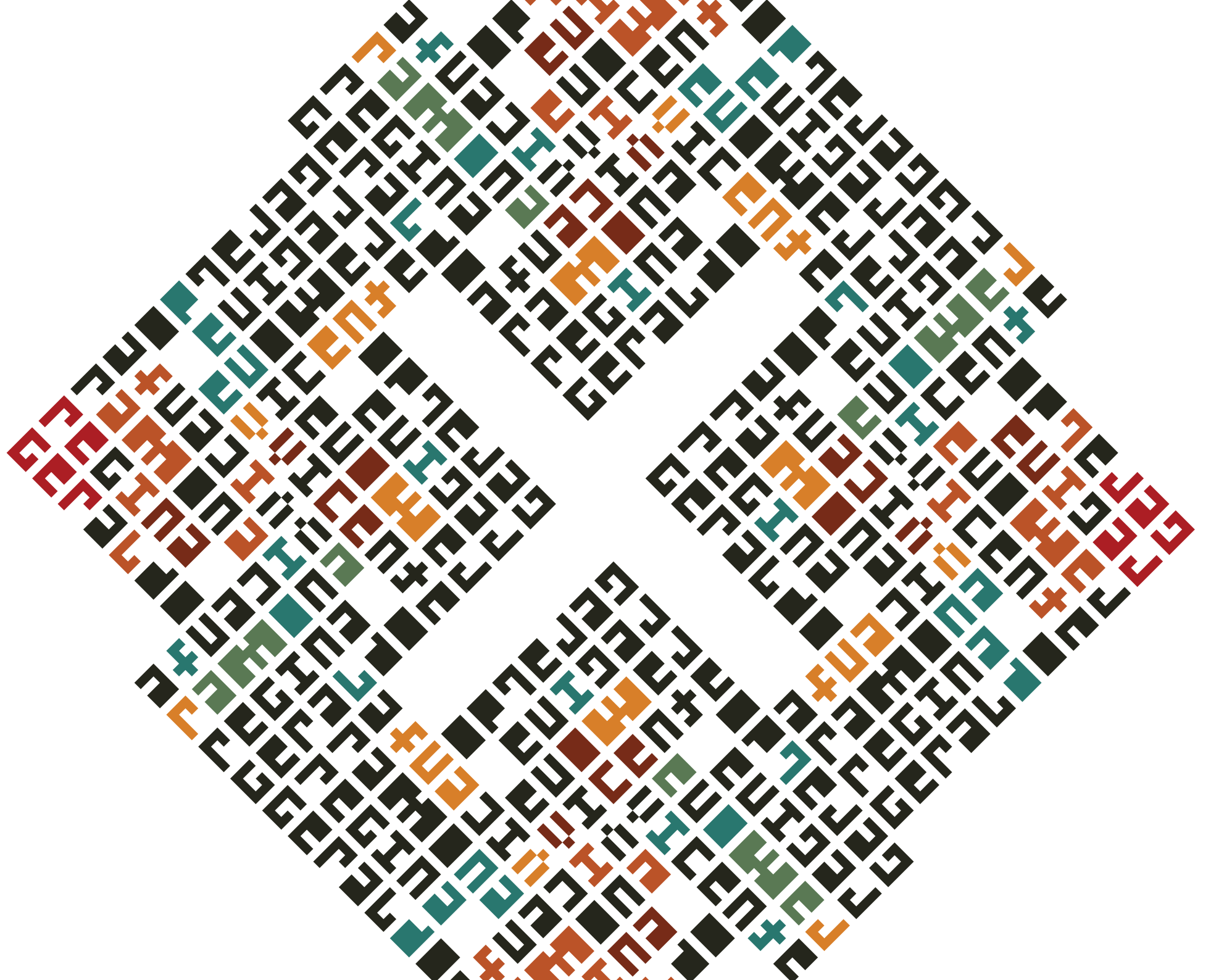
AIMAQUI SWE

NPDIORGULH

■  
■  
■

■  
■

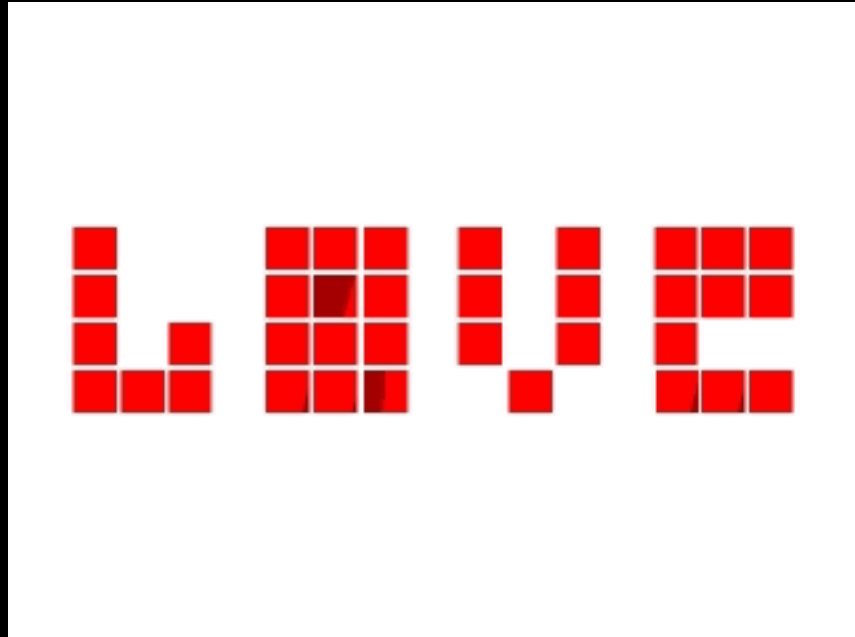




## PROCESSUAL 3D

Em 2008, palavras escritas com estas letras foram transpostas para **ambientes tridimensionais digitais** dando origem a animações que, ressaltando a **ambigüidade** da forma tridimensional, intrigavam os observadores a ponto de pensarem que haviam sido enganados por um **truque visual**.

(VÍDEO NA PRÓXIMA PÁGINA)



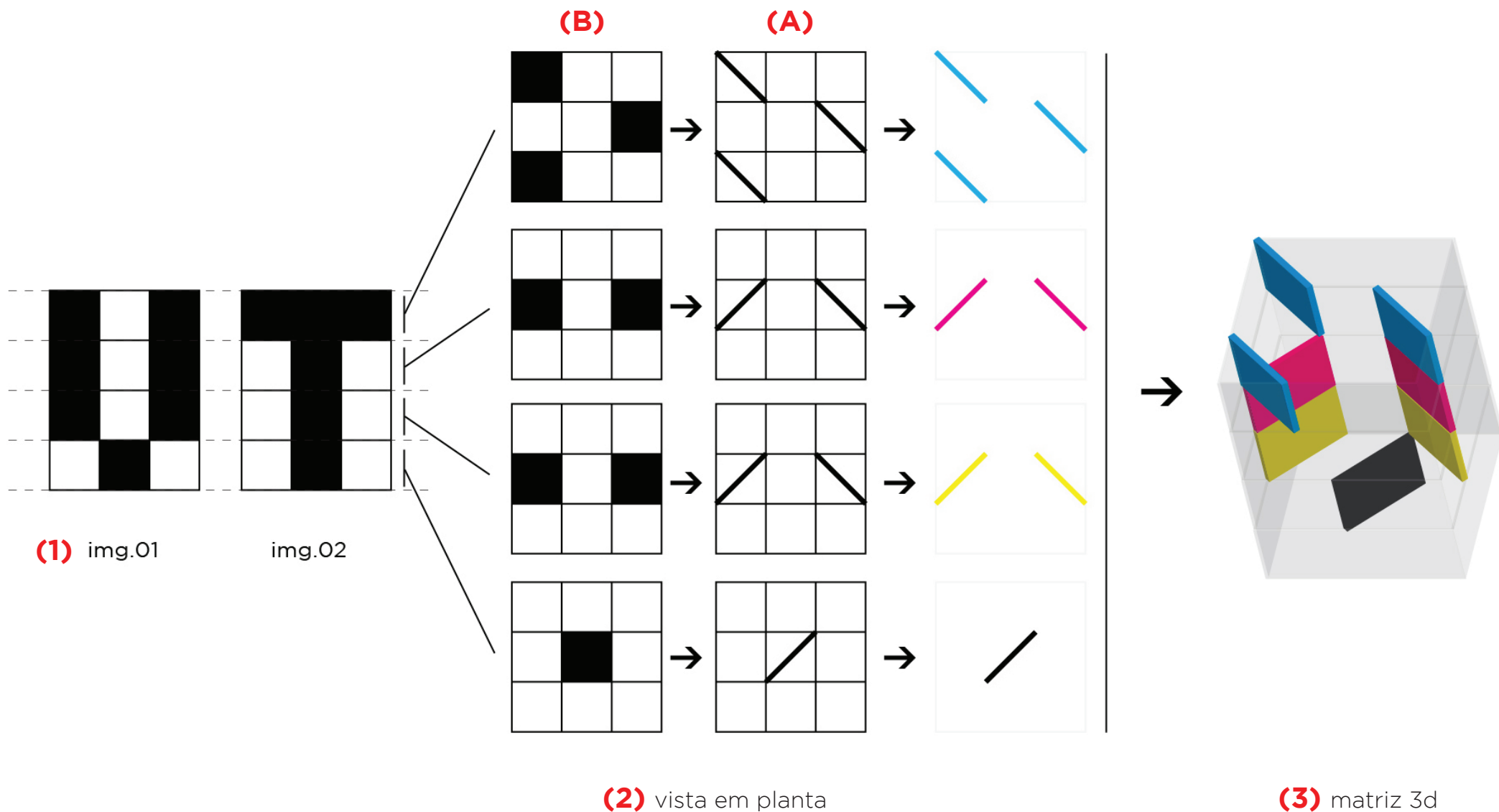
(CLIQUE NA IMAGEM PARA VER O VÍDEO)

## DESENVOLVIMENTO

### ESPAÇO PROCESSO

Ao longo do primeiro semestre de 2009 foram estabelecidos planos para a criação de um **software que aglutinasse dois textos diferentes em uma mesma forma tridimensional.**

Em agosto de 2009 Espaço;Processo foi inscrito no edital Marginalia Lab e sua proposta foi logo modificada ao percebermos o óbvio: o mesmo princípio de intersecção espacial resultaria em um **aglutinador** de diferentes tipos de **imagens**, não apenas palavras.

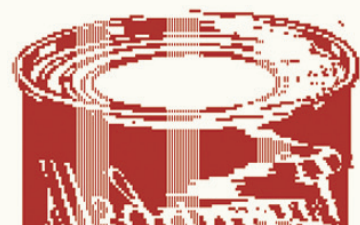
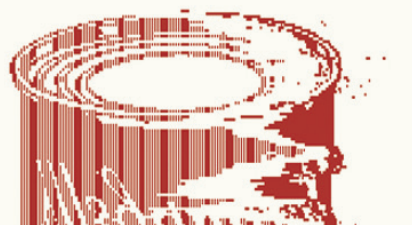
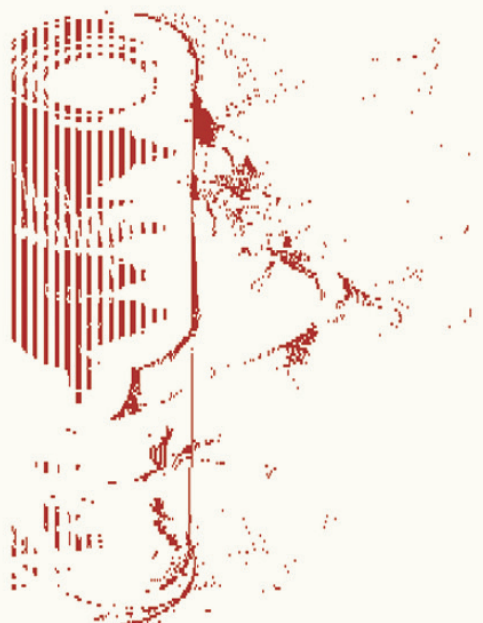


(1) Duas matrizes bidimensionais em alto contraste são posicionadas verticalmente, (2) formando um ângulo reto a partir de um mesmo vértice. Os pixels escuros dessas matrizes são cruzados, gerando uma (3) matriz tridimensional. Esta matriz tridimensional pode ser preenchida modos que variam de (A) planos inclinados a 45 graus em relação às matrizes originais, a (B) voxels - volumetric pixels - preenchendo todo o espaço reservado ao elemento na matriz.

## GRAFO-ESCULTURA, ESCULTURA IDEAL

“Programas de **televisão** são coisas bem distintas dos vitrais de **igrejas góticas**, e a superfície de uma **lata de sopa** é algo diverso da superfície de uma **tela renascentista**. A diferença, em poucas palavras, é a seguinte: **imagens pré-modernas** são produtos de artífices (“**obras de arte**”), **obras pós-modernas** são produtos de **tecnologia**. Por trás das imagens que nos programam pode-se constatar uma teoria científica, mas não se pode dizer o mesmo das imagens pré-modernas.”

VILÉM FLÚSSER, O MUNDO CODIFICADO.



## **OBJETOS**

Ainda que o conteúdo das palavras e imagens cruzadas seja livre a tendência é que se norteiem por relações de redundância e contraposição temporal, formal, funcional e temática.

Exemplos: árvore/fruto, feto/defunto, Hitler/Obama, crânio/coração, Darwin/Macaco, Seu Pai/Sua Mãe e qualquer outro casal de namorados, ou ex.



## SENSAÇÕES

Diferentemente de uma **escultura clássica**, a forma gerada através de Espaço; Processo parte de duas representações bidimensionais para a criação de uma forma tridimensional, **impedindo a figuração em termos volumétricos** mas permitindo a convivência de formas diferentes numa mesma.

A gradual mudança entre seus diferentes estágios faz com que a **experiência** envolvida em sua observação seja mais a da **percepção da mutação de uma forma em outra** que da observação das diferentes aparências de uma forma - o que não exclui, obviamente, este tipo de observação.



## ANALOGIAS

### MÓDULOS E ÁTOMOS:

Do mesmo modo que, obedecendo a **padrões de interação**, o carbono presente no corpo do espectador já foi parte de um tomate e poderá um dia fazer parte de um azulejo, um **módulo** poderá compor a imagem do leitor, de uma lata de sopa de tomate ou do diagrama de um átomo de carbono.

### FORMA E ARTES DO TEMPO:

O diagrama tridimensional gerado pode ser visto como uma espécie de **partitura a ser preenchida** pelo executor: interpretando adequadamente a partitura aquele poderá organizar um **novo objeto**, não exatamente idêntico à **forma** originária – **ideal** – mas deriva dela - como são as execuções de uma sonatina ou as leituras de um soneto.

## **MODOS DE APRESENTAÇÃO**

### **EXPOSIÇÃO DE INVISÍVEIS**

Inicialmente cogitou-se uma exposição de esculturas sem matéria: formas dispostas em um ambiente de Realidade Aumentada e acessíveis ao observador através de celulares com câmeras, mas telas móveis apresentaram-se impotentes, em termos de processamento, ou inacessíveis, em termos econômicos.



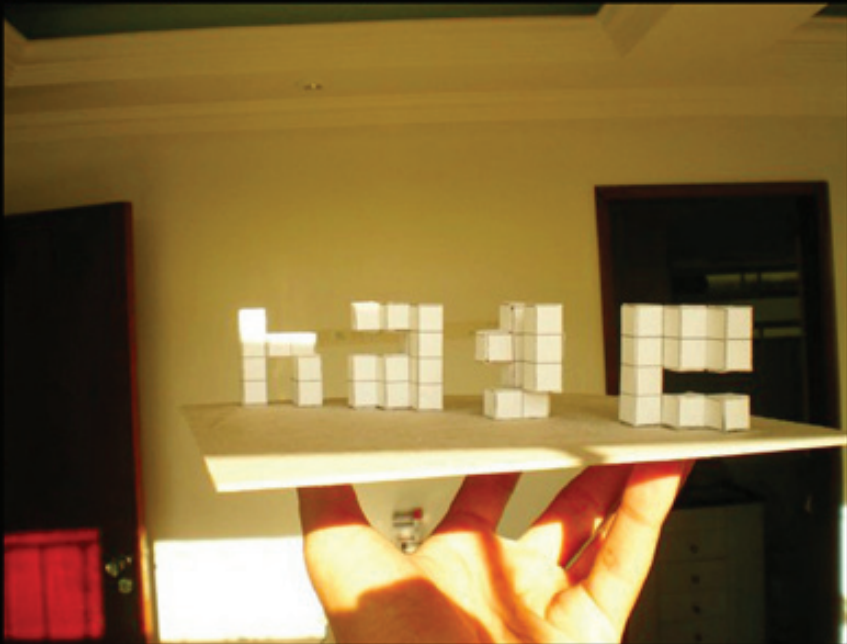
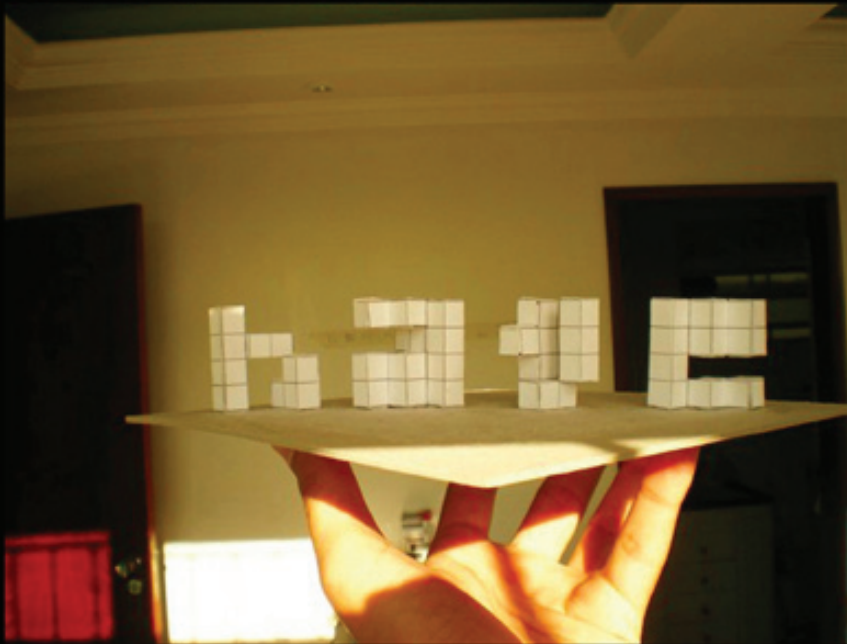
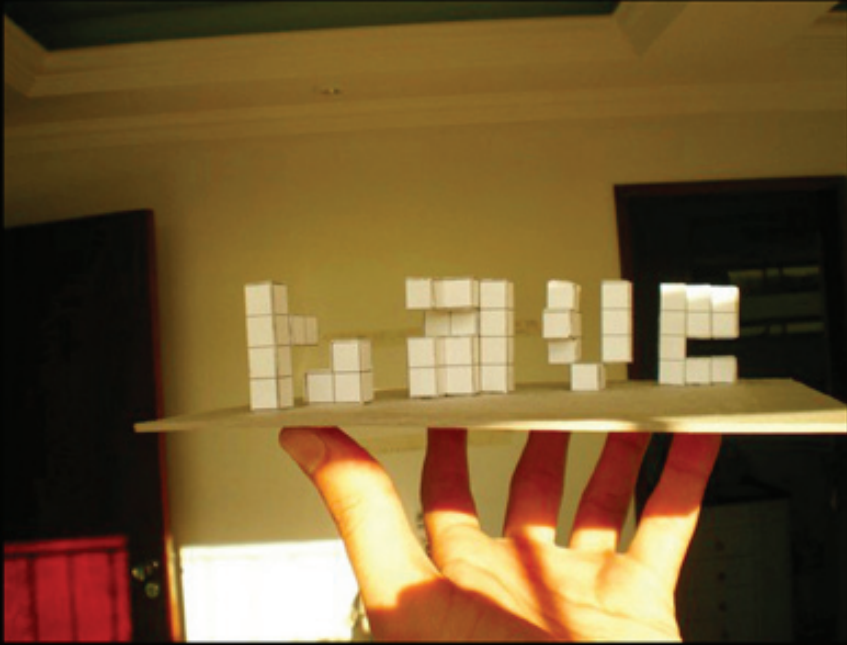
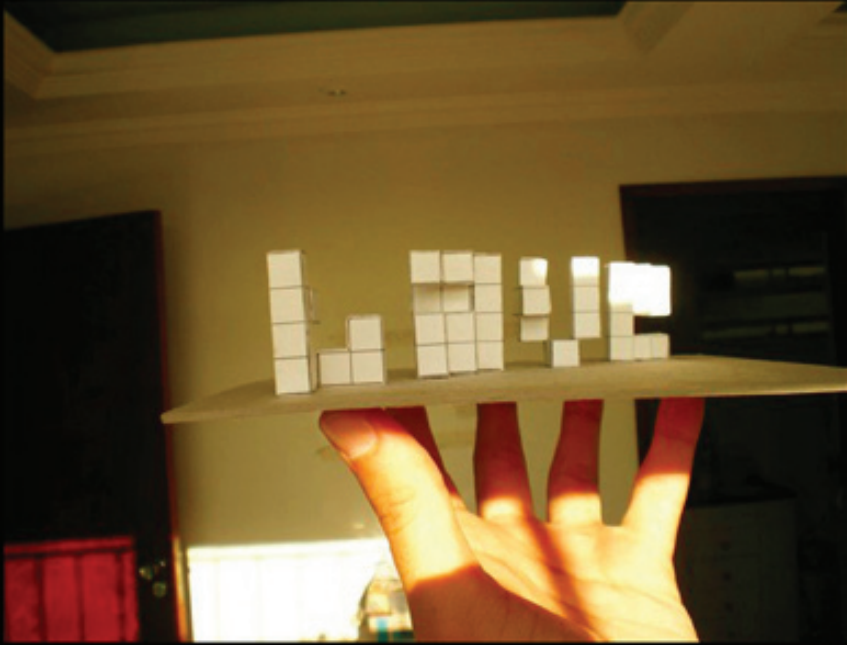
## **EXPO MARGINALIA LAB**

A apresentação de Es;Pro no Vivo Arte.Mov 2009 levou ao desenvolvimento da interface que permite a manipulação das formas virtuais através de uma forma tridimensional. A interface não ficou pronta a tempo do evento e todo o software passou por um processo de reformulação.

A mistura de formas tipográficas através de inputs do teclado foi retomada, lembrando-nos que a mistura de palavras permite uma melhor visualização dos módulos que compõe a forma, o que não ocorre na mistura de imagens.

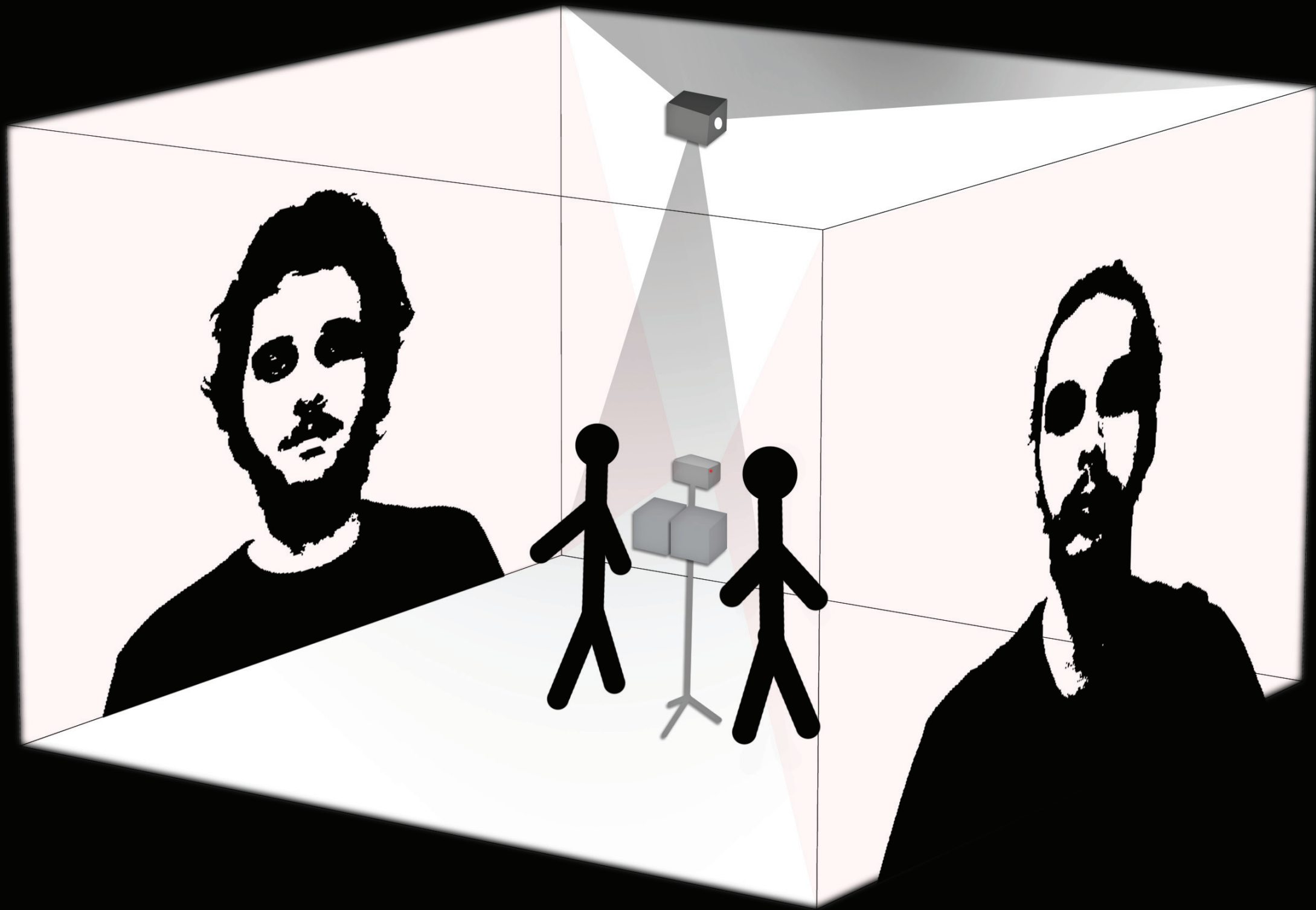
## **MATERIALIZAÇÃO**

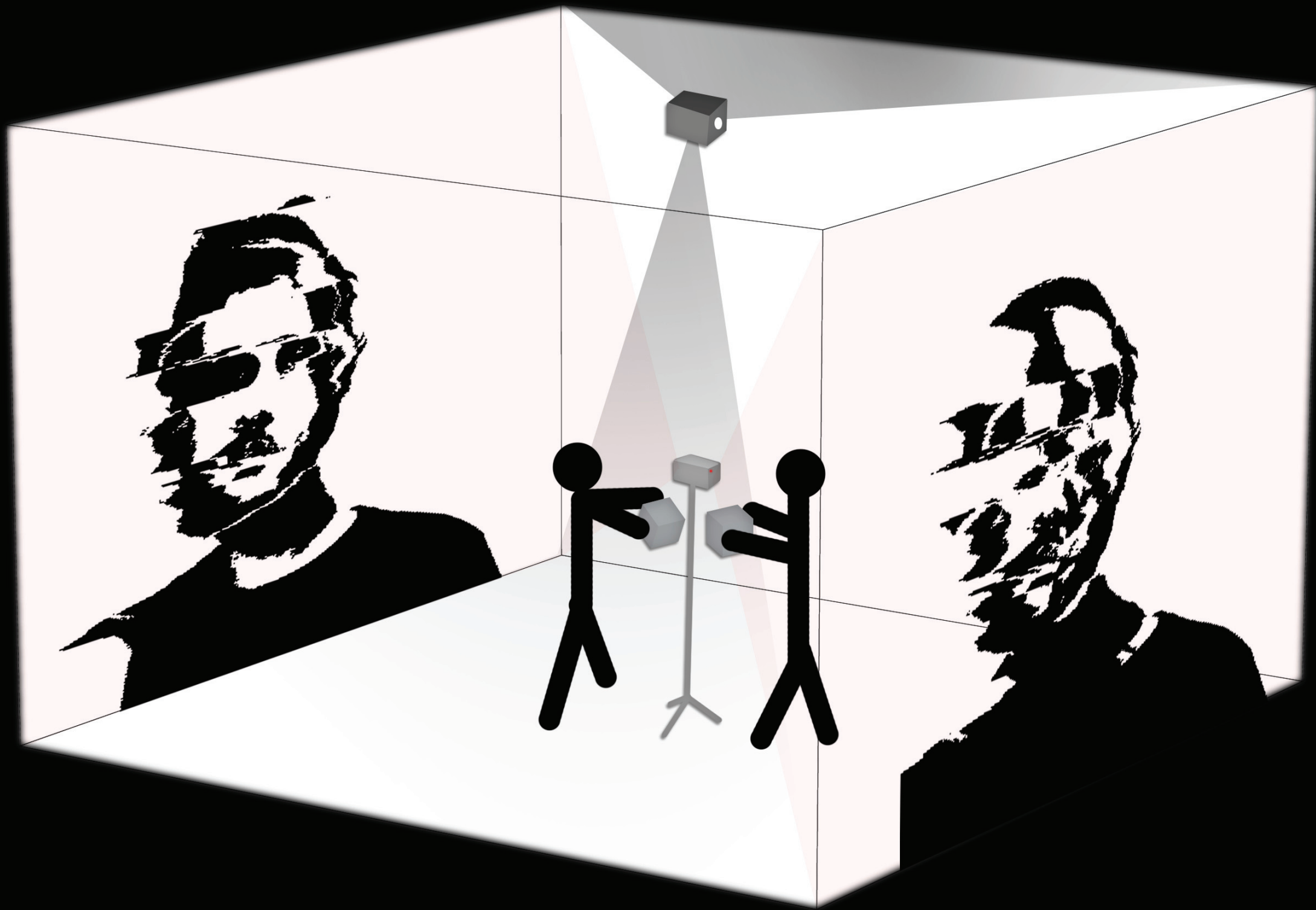
Foram construídas formas simples, a partir de duas palavras, construídas bloco-a-bloco com papel cartão. Como era de se esperar, a construção de esculturas a partir de imagens inaugurou uma série de dificuldades técnicas, projetivas e econômicas, levando-nos à constatação de que precisamos urgente de um mecenas ou, ao menos, uma encomenda.



## **VÍDEO-ESCULTURA/INSTALAÇÃO**

Apresentado o projeto através de telas, um objetivo é a criação de vídeo-esculturas através de uma adaptação que permita ao software processar 24 frames tridimensionais por segundo, ou seja, 48 imagens. Estas vídeo-esculturas poderiam servir como base para a produção de vídeos e vídeo-instalações.





## **MATERIALIZAÇÃO E COMERCIALIZAÇÃO**

A opção mais simples é a produção de cristais gravados a laser, com a possibilidade de produção de tiragens e a comercialização de esculturas a partir de formas geradas pelo software. Através dessa técnica a construção da forma se dá pela ausência da matéria no interior do cristal, gerando uma inversão de forma e contra-forma em relação à original.

A produção de obras de alguns metros de comprimento provavelmente teria o maior impacto sobre o observador dentre todos os modos de apresentação listados. Em prejuízo desta opção os custos do investimento em nanotecnologia.

## **DISPONIBILIZAÇÃO**

Os desenvolvedores do projeto pretendem no futuro disponibilizar o aplicativo para que quaisquer pessoas possam misturar suas próprias imagens e textos, não idéias.

[felipeturcheti.com](http://felipeturcheti.com)  
[vicentepessoa.com](http://vicentepessoa.com)