

VOCÊ TEM FOME DE QUE?

Aluno: Bernardo Althoff
Orientador: Profa. Rejane Spitz

Introdução

“*Você tem fome de que?*” é um projeto que divulga os aspectos do cotidiano alimentar da população brasileira, analisando as diferenças entre as necessidades, vontades e expectativas de diferentes segmentos sócio-econômicos dessa população. A instalação artística resalta a realidade do problema da fome e miséria no Brasil e no mundo. Tais questões são discutidas e analisadas a partir dos depoimentos de pessoas oriundas de diferentes regiões e localidades brasileiras, selecionadas em razão da natureza da sua prática profissional, de seu nível educacional e sócio-econômico, e de seu contexto cultural de origem.

Há tempos a fome era considerada como um problema concentrado geograficamente e relacionado à falta de produção de alimentos. Atualmente, sabe-se que a fome existe não porque faltam alimentos, e sim pela baixa renda de grande parte da população.

Considera-se que a Arte Eletrônica seja um novo e importante meio para a discussão e divulgação da realidade de fome e de miséria que aflige uma enorme parcela da população ao redor do mundo. Artistas e designers têm um papel fundamental a desempenhar em prol de mudanças sociais que visem à melhoria da qualidade de vida da população.

Objetivos

Os objetivos principais do projeto são:

- Promover a discussão sobre a fome e a miséria através da exibição da instalação artística “*Você tem fome de que?*” no Rio de Janeiro, São Paulo e Paris/França;
- Adequação do projeto a cada público e espaço de exibição específicos;
- Aperfeiçoamento técnico e aprimoramento do website, e divulgação do projeto.
- O desenvolvimento da ambientação da instalação e de seus componentes de uso - terminal multimídia, bandeja do usuário e decoração do ambiente – bem como um manual com toda a documentação do processo de montagem e fabricação do terminal multimídia.
- Criação de uma animação usando técnicas de vídeo e 3D, que envolve o percurso e as ações que o usuário faz na exposição artística, para um total entendimento do funcionamento do projeto.
- Concepção um website que abriga informações sobre a pesquisa, especificações técnicas da instalação e a descrição da equipe com suas funções.

Metodologia

Foi feita uma pesquisa de mercado para encontrar tipos de terminais multimídias, materiais empregados e componentes eletrônicos, para iniciar a criação de um terminal simples na sua estrutura e funcional na utilização.

Utilizando o método de modelagem em software 3D, foi desenvolvido um terminal que atende todos os requisitos do projeto. A estrutura foi desenvolvida para suportar dois monitores LCD, duas CPUs, teclado e mouse, também devendo ter características

fundamentais, tais como: ser leve e de fácil transporte. Foi feito um estudo ergonômico para que o terminal se adaptasse às medidas antropométricas. A partir daí iniciou-se o processo de fabricação.



Fig 1. Terminal modelado em software 3D



Fig 2. Terminal fabricado para as exposições

A estrutura foi desenvolvida em tubos de aço carbono de $\frac{3}{4}$ ' (polegada) e envergado na viradeira do Laboratório de Volume da PUC-Rio. Os tubos foram furados e presos por varas rosqueadas de $\frac{1}{4}$ ' para o terminal ser totalmente desmontável, possibilitando seu transporte sem muito volume.

Uma Chapa de Polietileno de 1mm, sobre a estrutura, cobre a regulagem do monitor superior. Uma mesa de acrílico de 3mm cobre a regulagem do monitor inferior. Nela existe um orifício onde se encaixa a bandeja no terminal. As regulagens dos monitores foram projetadas para aceitar qualquer modelo e marca de monitor LCD. A simplicidade do terminal fez com que seu peso e volume ficassem mínimos sem que perdesse a elegância e a geometria da forma. Peso= 15kg , volume=1,5m x 0,5m x 0,6m.

O prato da bandeja foi modelado em software 3D e esculpido na fresadeira 3D do Laboratório de Volume. Com a matriz (o positivo do prato) feita, foi levado à máquina de *Vacuum Forming*, onde foram produzidos pratos de PVC 3mm transparente.

A bandeja de alumínio de 3mm foi trabalhada (cortada) e suas quinas dobradas na prensa. O alumínio foi escovado para dar um acabamento moderno (estética do objeto). Todo esse processo foi milimetricamente calculado para que as partes se encaixassem: prato-bandeja e esse conjunto na mesa do terminal.

Todos os procedimentos foram documentados em um manual. Nele mostramos as etapas de montagem a serem seguidas para que o projeto seja utilizado de maneira adequada, sem a necessidade da presença dos seus idealizadores.

A realização da animação tem como objetivo a compreensão do funcionamento do projeto. Tivemos como experiência exposições no Brasil e na França, facilitando a realização da animação da instalação artística. Foram traduzidas todas as interfaces gráficas utilizadas no projeto para o inglês. Com essas interfaces capturas, foram importadas para o *3D Max Studio*, onde toda a ambientação foi modelada dando início a animação 3D. Com os vídeos das animações renderizadas, foram encaminhados para o software *Adobe Premiere*, onde a animação foi editada e finalizada.

As figuras abaixo demonstram o percurso do usuário na instalação artística:

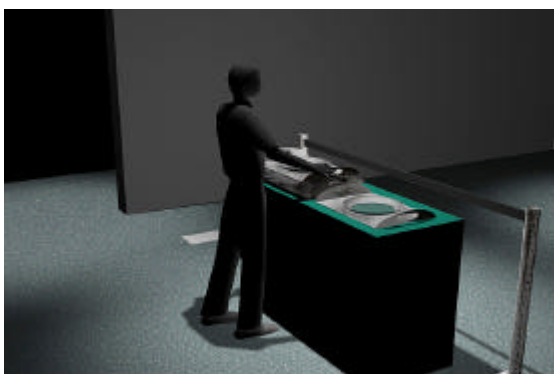


Fig 3.

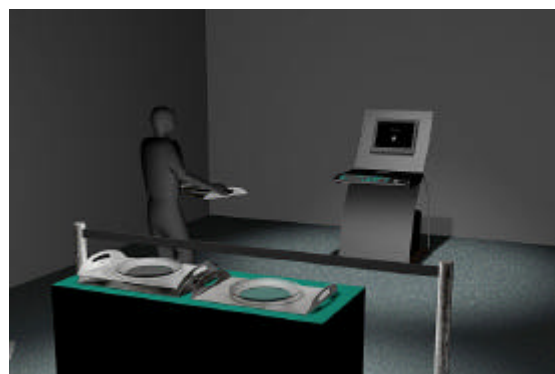


Fig 4.

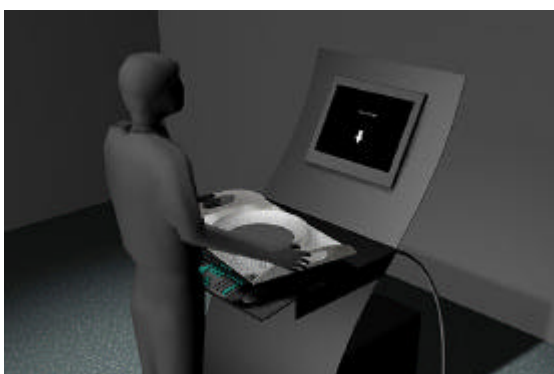


Fig 5.

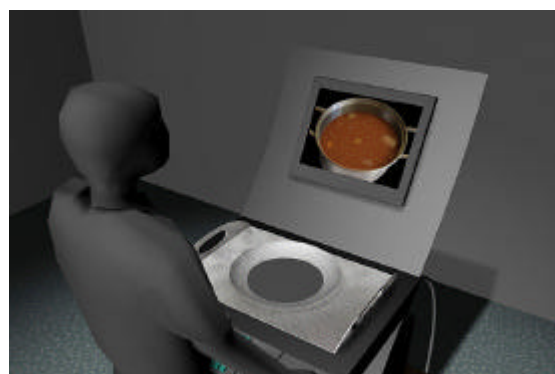


Fig 6.

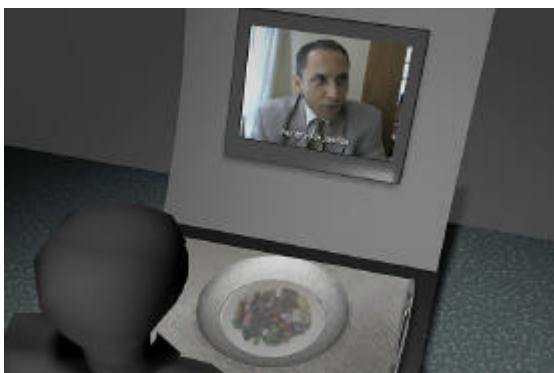


Fig 7.

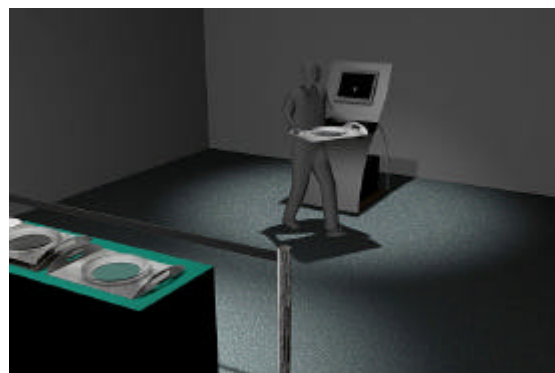


Fig 8.

Conclusões

Todo o projeto foi desenvolvido pela equipe do NAE. Programadores, engenheiros, designers e comunicadores se uniram para apresentar a instalação artística na exposição “Cinético Digital”, realizada no Itaú Cultural em São Paulo, em julho de 2005, na Exposição “Art Outsiders”, na Maison Europeéne de la Photographie em Paris, de setembro a outubro de 2005, e em maio de 2006, a instalação foi apresentada ainda na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.



Fig 9. Exposição Cinético Digital, Itaú Cultural-SP



Fig 10. Exposição Art Outsiders, na Maison Européenne de la Photographie - Paris

O projeto precisou ser adaptado para que se adequasse aos diferentes públicos e às diversas localidades de exposição. A idéia inicial do projeto era a de uma instalação com cinco terminais, mas como isso ficou inviável devido ao custo, o projeto foi reduzido para apenas um terminal, sem perder sua essência e conceito originais. Da versão apresentada em São Paulo para a exibida em Paris, houve necessidade de se introduzir mudanças no formato e nas edições das entrevistas, e o projeto precisou ainda ser traduzido para o francês. Além disso, através de observações da interação do público com a instalação, foi possível aprimorar questões técnicas das interfaces e de programação computacional.