

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO (PÔSTER)

NOME: EMANUELLE DE OLIVEIRA SILVA

TÍTULO: OS DISPOSITIVOS HÁPTICOS E A AMPLIAÇÃO DAS PERCEPÇÕES

AUTORES: PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO, EMANUELLE DE OLIVEIRA SILVA, EMANUELLE DE OLIVEIRA SILVA, PRISCILA REZENDE PORTUGAL, PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq/UEMG

PALAVRA CHAVE: ARTE DIGITAL, REALIDADES DIVERSAS, IMERSÃO, SENTIDOS, SISTEMA HÁPTICO

RESUMO

O presente trabalho é um recorte do projeto de pesquisa de literacia digital apoiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela FAPEMIG e que também tem o apoio parte do Programa Institucional de Bolsas de Apoio à Pesquisa da UEMG – PAPq / UEMG onde buscamos verificar o nível de literacia digital nas instituições públicas de educação básica. A pesquisa é desenvolvida por membros do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>).

O objetivo deste recorte é mostrar a utilização dos dispositivos hápticos - agentes principais dos sistemas de Realidade Virtual - como extensão dos cinco sentidos corporais (Hamdan, 2009), enquanto interface de imersão nesses sistemas. Como possibilitador da sensação de presença e controle do ambiente pelo interator nos sistemas virtuais, é importante ressaltar como os dispositivos hápticos propiciam, enquanto dispositivos tecnológicos, a experiência de outra realidade através de uma imersão completa (Seppi; Cardoso, 2014), graças à criação de uma relação simbiótica entre o humano e o computador (Venturelli, 2011).

A metodologia se dá através da construção de um referencial teórico criado a partir da leitura, discussão e resenha de textos, livros e teses onde os pesquisadores se aprofundam no estudo das diferentes realidades (virtual, aumentada, mista, social etc.) e suas especificidades conceituais e técnicas.

Como resultados parciais, podemos dizer que a pesquisa bibliográfica e conceitual aqui apresentada contribui para a reflexão do tema de "realidades" enquanto possibilidades para o campo artístico digital de modo a construir uma base teórica para um futuro momento da pesquisa que está no seu primeiro ano dos três anos previstos.