

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

NOME: PRISCILA REZENDE PORTUGAL

TÍTULO: AS INSTALAÇÕES INTERATIVAS E SEU LUGAR NO CONTEXTO DAS ARTES DIGITAIS

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

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq/UEMG

PALAVRA CHAVE: ARTES DIGITAIS, INSTALAÇÕES INTERATIVAS, IMERSÃO, INTERATIVIDADE

**RESUMO**

O presente projeto é um recorte dos estudos da pesquisa bibliográfica do projeto de pesquisa "Literacia digital da arte digital: a arte produzindo novas realidades na educação básica". Esse projeto é fomentado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela FAPEMIG e pelo Programa Institucional de Bolsas de Apoio à Pesquisa da UEMG – PAPq/UEMG. Esta proposta, parte do projeto, pretende desenvolver uma discussão relacionando instalações interativas e a compreensão da arte digital.

A pesquisa é desenvolvida por membros do Grupo de Pesquisa (CNPq/UEMG) Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>).

Propusemos, metodologicamente, estabelecer a leitura, reflexão e discussão acerca dos conceitos trabalhados nos textos referenciais para os próximos passos da pesquisa.

Desse modo, no artigo "Estéticas tecnológicas: paradigmas contemporâneos", de Priscila Arantes (2007), a autora constrói uma noção desde o conceito clássico de estética -

como o conceito platônico - até a estética contemporânea, abrangendo tecnologias informacionais. Também cita criações techno-científicas para se referir a obras de arte

realizadas para interação com o espectador e construção da estética informacional que envolve a arte digital. Em "Devaneios e transformações na arte computacional", Carlos

Praude (2009) associa conceitos do campo onírico e discute a criação de uma instalação interativa sensível aos gestos do interator, a qual não é necessária a utilização de

dispositivos acoplados ao corpo, como exercício do devaneio, realizando a experiência do espectador por meio de interfaces simples desenvolvidas em espaços híbridos.

Buscando aproximar as instalações e a compreensão do seu contexto nas artes digitais, como resultados parciais, a pesquisa contribui com revisões bibliográficas sobre os temas

e análise sobre o giro da tecnologia em campos diversos, gerando interfaces e, principalmente, o diálogo com a arte, por meio da criação de instalações interativas