

LINGÜÍSTICA, LETRAS E ARTES (PÔSTER)

NOME: KAYRAN GANDHI REIS SANTANA DE BRITO MELLO

TÍTULO: Interfaces vestíveis eletrônicas para orientação e memória.

AUTORES: PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO, KAYRAN GANDHI REIS SANTANA DE BRITO MELLO, Thatiane Mendes

PALAVRA CHAVE: Computação vestível, Arte, Tecnologia

RESUMO

A Computação Vestível é a junção de componentes eletrônicos em tecidos como forma de expressão tecnoestética e permite que elementos de percepção do mundo tornem-se imediatamente acessíveis ao serem transformados em peças do vestuário, como aconteceu com relógios que se integraram ao corpo quando se tornaram pulseiras. O objetivo do projeto é investigar as possibilidades da extensão do tato através de interfaces computacionais para orientação espacial. Para isso, criamos acessórios e peças do vestuário que permitem a usuários sentir no próprio corpo sua orientação no espaço através da estimulação tátil por meio de vibrações. O conceito do trabalho começa no questionamento sobre se uma roupa acompanha seu portador até determinado local, esta poderia também adquirir memória espacial e saber indicar ao seu dono o caminho. A hipótese inicial foi a de que uma peça comum do vestuário pode adquirir e comunicar memória de uso, além de orientar seu dono no espaço, a partir de técnicas e procedimentos de eletrônica têxtil e tecnologias livres de hardware. O estágio criativo desta pesquisa parte da construção de um cinto dotado de pequenos vibradores e uma bússola eletrônica que funcionam em conjunto com um sistema para contagem de passos. Assim, informa-se ao usuário a direção e o número de passos até o local seguinte. A expansão sensorial será analisada com relação a mudanças de parâmetros no comportamento subjetivo e na forma de percepção da realidade por parte dos usuários.