

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

NOME: RAPHAEL PROTA SPEGAR FONSECA

TÍTULO: POÉTICA DO CORPO: UMA PESQUISA DE INSTALAÇÃO E PERFORMANCE ENVOLVENDO ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

AUTORES: PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO, RAPHAEL PROTA SPEGAR FONSECA, RAPHAEL PROTA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): FAPEMIG

PALAVRA CHAVE: Equilíbrio, corpo-mente, arte, instalação-performance

RESUMO

Este trabalho trata da pesquisa de linguagem e desenvolvimento de uma instalação interativa, fruto de estudos multidisciplinares em arte, ciência e tecnologia abordando a relação corpo-mente mediada por novas mídias. Explorando a relação do corpo com a máquina (SANTAELLA, 2004) e o conceito de digital embodiment (MUNSTER, 2006) surgiu a ideia de problematizar a sensorialidade do corpo a partir da falta de controle sobre ele. O equilíbrio como princípio da composição nas artes é transferido para o corpo em uma situação de instabilidade e disputa entre intenção e limitação. Misturando os campos do jogo, da performance, música e vídeo arte a instalação pretende criar um ambiente capaz de gerar um feedback audiovisual das dinâmicas de interação entre corpo e mente. Enquanto o interator se equilibra em uma fita, exigindo uma complexa interação do sistema neural com o sistema músculo-esquelético (CARVALHO; ALMEIDA, 2008) os movimentos e reflexos de controle postural são captados por um sensor 3D e usados como dados a serem processados em um software desenvolvido na plataforma openFrameworks. Este software, através de um código gerativo irá criar uma mandala de cristais cujas formas em sincronia com sons também gerados, respondem aos movimentos corporais em tempo real, convidando o interator a manipular as manifestações no ambiente. Pretende-se investigar a sensorialidade que envolve a dinâmica do equilíbrio corporal buscando novas formas de perceber a interação corpo e mente. Propor a negociação entre os movimentos conscientes e inconscientes de manutenção do equilíbrio como condição e agente da criação. Os testes realizados com o equipamento revelaram uma falta de precisão do sensor para identificar a movimentação do corpo em alta velocidade causando um pequeno atraso na resposta sonora e visual enfraquecendo o nível de imersão durante a interação. Após a solução desses problemas, passaremos aos testes da instalação e posterior exposição.