

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

NOME: ANTONIO HENRIQUE MASCARENHAS MOZELLI

TÍTULO: APRISIONAMENTO DO OLHAR: UMA INSTALAÇÃO INTERATIVA IMERSIVA EM REALIDADE VIRTUAL

AUTORES: PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO, ANTONIO HENRIQUE MASCARENHAS MOZELLI, ANTÔNIO MOZELLI , WILLIAM MELO , PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq

PALAVRA CHAVE: REALIDADE VIRTUAL, IMERSÃO, ESTEREOSCOPIA, ARTE DIGITAL, INSTALAÇÃO INTERATIVA

RESUMO

Este trabalho origina-se do projeto de pesquisa e desenvolvimento de uma instalação interativa imersiva em realidade virtual, fruto de estudos multidisciplinares em arte, ciência e tecnologia abordando a relação entre o corpo físico, o corpo biocibernético (SANTAELLA, 2004) e o conceito de digital embodiment (MUNSTER, 2006). Através do desenvolvimento de um ambiente tridimensional em realidade virtual, pretendemos investigar a relação de sensorialidade presente no diálogo com a representação de um corpo humano em transformação. Nele, experimentamos o aprisionamento do olhar como problematização diante da falta de controle das transformações corporais. A utilização de visualização estereoscópica permite ao interator sentir-se acoplado a realidade virtual, imerso em um entorno artificial, diferente dos sistemas não imersivos em que o interator aproxima-se do entorno virtual de uma maneira extrínseca, como se olhasse através de uma janela para outra realidade. O funcionamento da instalação tem como input de dados os movimentos realizados através da cabeça do interator, e disparam, como output, ações no ciberespaço da instalação. A nossa metodologia para o desenvolvimento do projeto é realizado através de 3 etapas distintas: a primeira se dá através da pesquisa bibliográfica, bem como sua discussão; a segunda se dá através da programação visual; e a outra referente a programação do sistema da instalação. A criação de um sistema interativo imersivo é realizado através do uso de óculos de visualização estereoscópica, Google Cardboard, modelagem computacional 3D, realizado no software de modelagem Blender e programação em ambiente de desenvolvimento gráfico Unity. Como resultados parciais, testes estão sendo realizados em aparelhos celulares do tipo smartphone compatíveis com sistema Android. Por fim, espera-se continuar futuros desdobramentos consequentes da pesquisa e posterior exposição, por seu resultado se tratar de uma instalação interativa em arte computacional.