

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

NOME: WILLIAM FERNANDO DE MELO SILVA

TÍTULO: A CRIAÇÃO DE UMA INSTALAÇÃO INTERATIVA: ELEMENTOS GRÁFICOS E SONOROS

AUTORES: PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO, WILLIAM FERNANDO DE MELO SILVA, WILLIAM FERNANDO DE MELO SILVA , ANTÔNIO MOZELLI , PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq

PALAVRA CHAVE: ARTE DIGITAL, INSTALAÇÃO INTERATIVA, MODELAGEM 3D, MULTIMÍDIA

RESUMO

Este trabalho é fruto de projeto de pesquisa e desenvolvimento de uma instalação interativa imersiva em realidade virtual. O seu foco é a elaboração de modelos tridimensionais, imagens, e arquivos sonoros para integrar essa instalação interativa. Para sua criação, parte-se de estudos interdisciplinares em arte, ciência, filosofia e tecnologia conversando sobre a relação entre o conceito de digital embodiment, corpo físico e biocibernético (MUNSTER, 2006; SANTAELLA, 2004) e biomorfismo (DOMINGUES, 2009). A etapa da metodologia de pesquisa e desenvolvimento da instalação a qual compreende este trabalho consiste na pesquisa dos elementos visuais e sonoros que serão apresentados ao interator no ciberespaço da instalação. Além da pesquisa bibliográfica, a metodologia da pesquisa trabalha com conceitos de game modeling aplicado ao debate artístico. Também houve uma pesquisa de softwares para criação e modelagem de imagens. Como resultados parciais temos os modelos utilizados na instalação que são esculpidos no software Blender, seguindo um visual estético que remete ao realismo, mas que contém elementos de low poly, ou seja, um modelo tridimensional com baixa taxa de polígonos. Sobre os modelos é aplicada uma textura bidimensional que representa um corpo humano, tendo como referências visuais a exposição Bodies: the exhibition, e filmes como Hollow Man (2000) e Hellraiser (1987). Os sons e a trilha que integram a experiência de imersão foram gravadas nos programas Soundcamp e Amplitube. E foram imaginadas para simular o funcionamento dos órgãos ouvidos do interior de um corpo humano e o ambiente que o cerca. Os modelos e arquivos passam por um constante aprimoramento que acompanha a renovação dos conceitos teóricos, e a prática do uso dos softwares que integram o projeto, principalmente o Blender 2.74.