

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

NOME: ANTÔNIO HENRIQUE MASCARENHAS MOZELLI

TÍTULO: EXPERIÊNCIA DE DESENVOLVIMENTO DE INSTALAÇÕES ARTÍSTICAS EM REALIDADE VIRTUAL IMERSIVA

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

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): FAPEMIG

PALAVRA CHAVE: REALIDADE VIRTUAL, IMERSÃO, INSTALAÇÃO ARTÍSTICA, ESTEREOSCOPIA

RESUMO

Este trabalho origina-se do projeto de pesquisa que tem como objetivo investigar como se processa a criação de novas realidades a partir da utilização de tecnologias e sua relação com a arte. Também investiga a utilização de realidade virtual como fronteira para realizar experimentações entre os sistemas do corpo humano. É seu objetivo problematizar a experiência de imersão em realidade diversas (virtual, aumentada, diminuída e mista). A metodologia consiste na construção do referencial teórico a respeito das relações entre arte e as diversas realidades e questões referentes a problematização da imersão. Autores como Lúcia Santaella (2008), Arantes (2008), Cláudia Giannetti (2006), Edmond Couchot (2003) e outros fazem parte do referencial teórico. Outra parte da metodologia é o desenvolvimento de instalações interativas em realidade virtual. Especificamente, realizamos uma instalação que visa problematizar a questão de imersão em realidade virtual e outra que propõe uma ação curatorial através da simulação do espaço da galeria de arte da Escola Guignard. São utilizados os softwares Blender 3D, Unity e o SDK Google Cardboard para o desenvolvimento. Como resultados parciais notamos que a realidade virtual vem sendo empregada com o intuito de possibilitar experimentos que geram empatia em seus usuários (experimentos sociais e psicológicos de se posicionar no lugar do outro), sendo a questão da imersão utilizada largamente conforme os padrões da indústria. Não notamos ainda utilizações diferenciadas ou provocações relacionadas aos aspectos da imersão. Também já foram desenvolvidas duas obras de arte, sendo que uma será exposta no Museu Nacional da República em Brasília, durante o 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Quatro artigos foram aceitos para publicação em anais de congresso, sendo 2 internacionais (IADIS, ISMAR), 2 nacionais (ANPPOM, #15.ART) e 1 artigo aceito para publicação em revista (Revista Z Cultural).