

OFICINAS DE PERFORMANCE E PRODUÇÃO DE OBJETOS INTELIGENTES COMO FATOR DE AMBIENTAÇÃO E INTEGRAÇÃO ENTRE OS CURSOS DE GRADUAÇÃO EM DESIGN, DANÇA, COMPUTAÇÃO E SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS DA UFC

VII Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Mateus de Almeida Torquato E Silva, Claudia Teixeira Marinho

O projeto intitulado Oficinas de performance e produção de objetos inteligentes como Fator de Ambientação e Integração entre os Cursos de Graduação em Design, Dança, Computação e Sistemas e Mídias Digitais define um conjunto de ações, voltadas aos alunos que ingressam na UFC, dedicadas à realização de intervenções artísticas no campus da universidade. Parte da elaboração de performances corporais associadas à produção de vestíveis tecnológicos, com base em conceitos da educação somática e mídias interativas. Para a elaboração das ações o grupo utiliza a metodologia transdisciplinar, que envolve métodos de projeto de design, práticas corporais e oficinas de produção de artefatos, pelo viés de debates e atividades práticas. Neste projeto, a presente pesquisa está vinculada ao desenvolvimento e concepção de soluções técnicas que se associam à produção dos vestíveis e como eles interagiriam com as variáveis da performance. A pesquisa envolve o desenvolvimento de soluções interativas oferecidas pelo Arduino a partir do uso de sensores de distância ultrassônico HC-SR04, para trabalhar movimentação e interação de aproximação e distância e utilização de mídia para a interação entre os usuários do vestível. Por conta do sensor sonoro ligado ao Arduino e por consequência no vestível, o usuário pode, conforme a distância do sensor, alterar a frequência sonora emitida.

Palavras-chave: Arduino. sonoridade. performance. vestível.