

DESIGN COMPUTACIONAL COMO FERRAMENTA ARTÍSTICA DE INCLUSÃO

IV Encontro de Cultura Artística

Frederico Leite Goncalves, Giovanna Magda Sousa e Silva, Josias Nascimento Cunha, Roberto Cesar Cavalcante Vieira

O design pode funcionar como uma ferramenta para democratizar experiências e contribuir para inclusão de grupos marginalizados e excluídos da sociedade. Especificamente, o design computacional utiliza a programação e a eletrônica para desenvolver novas formas de interação entre as pessoas e as tecnologias que nos rodeiam. Este projeto focou na relação entre os indivíduos e o som, com o objetivo de desenvolver diferentes maneiras de representação das diversas camadas que o compõem: altura, intensidade, duração e timbre, especialmente para pessoas com deficiência auditiva parcial ou total. Como forma de construir uma forte base de referências bibliográficas e projetuais, a equipe de pesquisa realizou encontros de discussão de artigos científicos de diversas áreas que lidam com a relação homem/som, desde as ciências médicas até as interpretações mais subjetivas e artísticas. Esses encontros alimentaram o desenvolvimento de propostas de instalações artísticas que lidam com o processamento do som pelas plataformas Processing e Arduino e sua representação a partir de suportes interativos gráficos. Dentre as iniciativas de projeto, desenvolvemos uma parceria com o Grupo de Violoncelos e protótipos de Arquitetura Responsiva. Essas instalações visam ampliar o entendimento da relação que temos com o som, atravessando as diferentes escalas que o design influencia, desde o objeto, ao edifício e à própria cidade e seus espaços públicos. Pretende-se demonstrar os experimentos e avanços conquistados através da sua exposição e interação com o público.

Palavras-chave: Inclusão. Interatividade. Som. Design Computacional.