

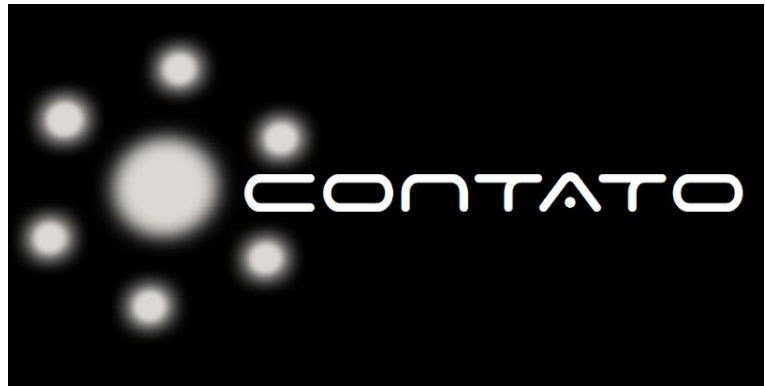
CONTATO - Análise Semiótica

Equipe: Mateus Emanuel, Mateus Felipe, Márcio e Samuel

3º Semestre DD 2019.1

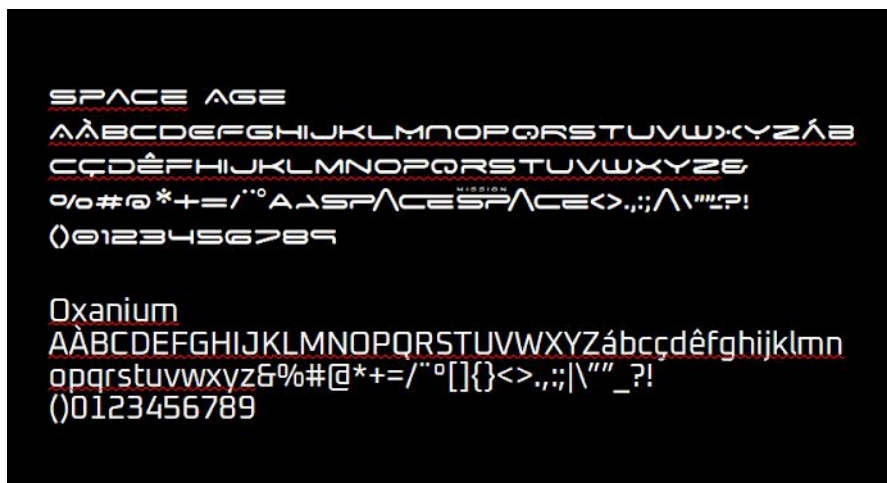
Marca

“Contato” vem de “contato imediato”, um termo da ufologia que significa o encontro entre seres humanos e seres extraterrestres. A logomarca é escrita com a fonte *Space Age*, que é frequentemente usada em filmes e materiais gráficos relacionados a ficção científica, então ela acaba funcionando como um índice da



própria ficção para os visitantes da instalação. Outro detalhe importante é o formato arredondado do logotipo que referencia a ideia de círculo o que iconicamente representa o formato convencional de um OVNI, especificamente a parte inferior da nave na qual é emitido a luz causadora da abdução.

Tipografia



A fonte principal é a *Space Age*, que também é a mesma da marca, para afirmar ainda mais o aspecto cósmico, além de funcionar de certa forma como uma proposta de padronização simbólica

do projeto tendo em consideração a possibilidade do projeto ser aplicado em outros contextos da ufologia, a abdução é apenas um deles, pois temos outros como a possibilidade de ajuda de Aliens nas construções das pirâmides do Egito, raças que visitam a Terra para estudar a humanidade, a sociedade illuminati, dentre outras. A fonte de apoio é a *Oxanium*, que possui traços assimétricos os quais detalham sua composição e facilitam a legibilidade.



Paleta de Cores

As tonalidades escolhidas são cinzas foscas, um claro(CMYK:6870; RGB: 230,229,229; #e6e5e5) e um

escuro(CMYK:59,50,45,86; RGB: 23,23,23; #171717), eles representam em primeiridade qualisignica a luz celeste e a matéria escura do universo que juntas compõem o espaço e a infinidade de sua dimensão cósmica. Levando mais ao destaque da cor cinza claro fosco, existe uma particularidade dessa tonalidade que é a intensidade neutra da cor branca, na qual para as pessoas que se dizem ter visto UFOs é muito verbalizado, os famosos tufões de luz. Nosso projeto ainda em referência a essa cor, propôs essa escolha justamente para ressaltar a neutralidade da luz de naves extraterrestres, são luzes não quentes, não frias mas que pela sua intensidade emitem segundo ufólogos um certo nível de radiação em quem é atingido por elas; Por isso esse aspecto luminoso se encontra no campo da primeiridade nas sensações de uma luz nada comum a vida humana causadora de estranheza e medo.

Projeto de informação

Câmera/sensor capta os gestos e a posição do usuário, sons são reproduzidos a medida que as projeções são exibidas e influenciam a interação do ambiente. Os óculos estereoscópicos serão responsáveis de controlar a profundidade da visualização 3D dentro do espaço, quanto maior a capacidade gráfica do vídeo maior a expansão virtual fora dos limites da tela acontecem. Os objetos visualizados pelo óculos são vistos em realidade virtual e para intensificar a experiência, serão emitidos odores(grama e naftalina) de acordo com o andamento da história reproduzida na CAVE.

No primeiro ato, o espectador entra na instalação e coloca os óculos estereoscópicos, de antemão ele é orientado por meio de uma placa na entrada da CAVE que diz que em determinado momento precisa fazer gestos de “sim” e “não” com a cabeça. Logo em seguida, é projetado uma reprodução realista do ambiente do sertão de Quixadá a noite, desde elementos da flora até as silhuetas dos monólitos, além do céu estrelado e os sons e ruídos de grilos,

latidos distantes e o som do vento batendo nas árvores. Neste momento, os difusores de odor estarão emitindo cheiros de grama. Após cerca de um minuto, será possível ver luzes rodopiando no céu projetado por alguns segundos, o que representará um contato de primeiro grau, alguns segundos depois será possível ouvir sons de bodes, jumentos e cães que soam como se estivessem irritados, ao mesmo tempo que há um vento forte nas árvores e os pássaros debandam delas, este será um contato de segundo grau. Logo em seguida é possível ver um objeto de luz muito forte descendo do céu para trás de um monólitos e haverá silêncio, e um minuto depois, um objeto luminoso de cerca de três metros irá aparecer ao lado oposto que o espectador estiver olhando(a smart câmera com sensor irá captar os movimentos da cabeça), ao se aproximar, ele emite um ruído que lembra um enxame de abelhas, e assim que o usuário olhar para ele, o OVNI desaparecerá em uma velocidade fora do comum, isso acontecerá por três vezes seguidas. Após isso, o ÓVNI finalmente se aproximará do usuário de forma lenta ficando a uns quatro metros do chão, e haverá uma comunicação entre o objeto e o espectador de forma que simule a telepatia(os sons são emitidos pelos sistema sonoro multidirecional), onde ele irá convidá-la a uma suposta experiência, se a pessoa consentir ou não com um gesto da cabeça, ela irá partir para o segundo ato, se não, as projeções são encerradas após o contato de quarto grau.

O segundo ato inicia-se logo após o espectador consentir, daí a luz que o ÓVNI emite se espalhará por todo o ambiente até ficar tudo branco, e surgirá um vulto de um ser humanóide esguio com cerca de dois metros e vinte centímetros em meio o clarão, enquanto um cheiro de naftalina é emitido pelos difusores para dar sensação de mudança de ambiente. O ser estranho, tem uma voz grave e distorcida e explica que não vem por mal, e sim para ajudar de alguma forma a humanidade discretamente, em seguida apresenta alguns fenômenos estranhos que aconteceram durante a história da civilização humana que tiveram cooperação extraterrestre como as pirâmides do Egito, Machu Picchu, pirâmides de civilizações pré-colombianas, com suas respectivas imagens aparecendo ao lado dele com pouca opacidade, fala também sobre a razão de Quixadá ser um lugar visitado por OVNI's devido aos monólitos que têm minérios importantes para sua civilização. A apresentação, que acaba após o monólogo do extraterrestre é prevista para ter no máximo dezoito minutos, mas não há nenhum impedimento do espectador sair antes do fim.

Projeto de navegação

1° - O início de tudo começa antes da entrada na Caverna Digital, em que o espectador visualiza comandos de entrada em uma placa instrucional que indica ações de continuar ou encerrar a experiência.

2° - Usuário coloca o óculos 3D

3° - Difusores de aroma e caixas de som serão responsáveis pela produção de sensações no usuário durante a imersão.

4° - Inicialmente as projeções da CAVE se apresentam no ambiente do sertão de Quixadá a noite, onde são simulados avistamentos até a proximidade direta com o OVNI, o que na ufologia são chamados de “contatos imediatos”.

5° - Após o contato de 4° grau que é uma comunicação com o OVNI, as projeções da CAVE transportam o usuário para um ambiente luminoso simulando uma abdução, que é o contato de 5°, na qual ocorre uma conversa com um ser extraterrestre.

Projetos Específicos

Tendo um apanhado geral dos projetos de navegação e informação, podemos afirmar que a própria instalação imersiva em CAVE é um espaço explicitamente difundido no campo das sensações, o contato de difusores de cheiro e ações de captura de movimento ampliam ainda mais a percepção do usuário e quase o fazem sentir na pele como se o contexto retratado fosse amplamente real, mas na verdade não passa de uma simulação. Trabalhar com o olfato a audição e a visão é por si um motor gerador de signos que se condensam em um só, enquanto a audição promove a direção dos eventos,

a visão possibilita a captura imagética do ambiente e o cheiro gera no cérebro humano a materialidade do espaço onde o usuário se encontra, sendo os três sentidos juntos os

“dispositivos de entrada” do interpretante em relação à situação vivenciada na instalação. Outro destaque do conceito de tridimensionalidade virtual em CAVE é o óculos estereoscópico, ele possui um sensor infravermelho que transmite para o óculos a qualidade máxima da placa gráfica do PC que controla as imagens, então dependendo da potencialidade dessa placa de vídeo o indivíduo



em seu estado físico consegue enxergar um baixo ou amplo detalhamento imagético. O óculos da NVIDIA tem em sua carcaça um controle de profundidade desse detalhamento gráfico que é a renderização dos pixels, sendo a capacidade máximo dessa renderização provida de uma transposição do que é unidirecional para algo que chega a ultrapassar os limites de uma tela, com isso podemos definir um quadrado semiótico gremasiano de como seria essa denominação visual 3D:

