

## **CONTATO**

### **IMERSÃO DIGITAL ADEQUADA A TEMÁTICAS UFOLÓGICAS DA CULTURA LOCAL**

*Digital Immersion Suitable For Ufological Thematics Of Local Culture*

Mateus Emanuel Andrade, Mateus Felipe Nobre, Márcio Gleidson Castelo, Pedro Victor Mendonça, Samuel Fabián

emanuelsousad3@gmail.com, mateusfelipenobre@gmail.com,  
gleidson.marcio22@gmail.com, pedro\_vml@hotmail.com, sfabian1996@gmail.com

## **RESUMO**

Quixadá é uma cidade conhecida por relatos misteriosos envolvendo ÓVNIs, o que torna oportuno apropriar-se dessas histórias e utilizá-las para trazer um conteúdo interativo para locais públicos como museus e centros culturais. Pensando nisso, foi idealizado o projeto “Contato”: uma caverna digital que imerge o espectador no ambiente geográfico do sertão quixadaense, criando simulações de contatos de diferentes graus com ÓVNIs. Houveram entrevistas com guias turísticos, curadores de museus, e pessoas de diferentes profissões que são moradoras ou não de Quixadá, e foi observado que os misteriosos casos ufológicos locais são uma recorrente curiosidade, muitas pessoas possuem essa referência da cidade devido histórias contadas de boca em boca ou por divulgação das mídias. Seguindo uma das tendências das exposições culturais da atualidade que são as chamadas “exposições imersivas”, que utilizam técnicas de realidade virtual e trazem o espectador a ser mais ativo (inclusive utilizando o corpo), o projeto traz para a cidade algo do segmento para que o público se sinta mais atraído para espaços culturais locais, como a Casa de Saberes Cego Aderaldo, que é a locação mais adequada para nossa instalação ser implementada. Além disso, a realidade virtual se adequa à temática escolhida, que é a ufologia, pois proporciona uma reprodução de ambientes reais, o que abre mais possibilidades de explorar melhor os contos do imaginário popular e interagir diretamente com o espectador. Dentre os tipos de sistemas de realidade virtual, há o formato de CAVE(Cave Automatic Virtual Environment), que é o sistema ideal para o projeto pela imersão mais íntima que proporciona.

**Palavras-chave:** Ufologia, Imersão, Realidade Virtual, Interatividade.

## **ABSTRACT**

Quixadá it's a city well knowed for yours mysterious relates involving UFOs so it's convenient and interessant to appropriate this stories and utilize them to bring an interactive content to public spaces as museums and cultural centers. That said the project "Contato" was idealized: An digital cave that imerge the spectator into the geographic ambient of Quixadá hinterland to create simulations of different levels of contact with UFOs

There were interviews with tourist guides, museum curators, tourists and the local public of Quixadá furthermore was observed that the UFO mysterious local cases are an subject of recorrent interest and curiosity also a lot of that people acquire that references via propagation of the midia and by word of mouth. Following one of the trends of today's cultural exhibitions called "immersive exhibitions", which use virtual reality techniques and bring the viewer to be more active (including body use), the project brings something of the segment to the city that the public will feel more attracted to local cultural spaces, such as the Casa de Saberes Cego Aderaldo, which is a more suitable installation for our implemented installation. In addition, virtual reality fits the chosen theme, which is ufology, since it opens one of the roots of the real world, which opens the possibilities of a better knowledge about the terms of the popular imaginary and the direct interaction with the viewer. The types of virtual reality systems, there is the format of Cave Automatic Virtual Environment (CAVE), which is the ideal system for the most intimate immersion project it provides.

Keywords: Immersion, Ufology , Virtual Reality, Interactivity.

## **1 INTRODUÇÃO**

Quixadá é reconhecida nacionalmente pelas suas lendas envolvendo acontecimentos ufológicos misteriosos, entretanto isto não é explorado pela iniciativa pública nem privada, logo há uma oportunidade de apropriar-se desse tema para angariar mais turismo e interatividade entre pessoas em ambientes culturais locais(museus, centros culturais), que além de nunca terem recebido nenhum trabalho da temática ufológica, também nunca usaram tecnologias contemporâneas em suas exposições. O objetivo da instalação é oferecer para a população local uma experiência única, que incorpore elementos geográficos do sertão quixadaense, e envolva o espectador numa narrativa construída a partir de relatos envolvendo contatos imediatos. Com ajuda da realidade virtual, mais especificamente num sistema de caverna digital, a ideia é brincar com as

sensações causadas no espectador a partir de sons multidirecionais, difusores de odor e mudanças no ambiente a partir dos movimentos do espectador que serão captados com uma smart câmera, dando maior sensação de realidade. A caverna digital do projeto Contato só recebe um usuário por vez para que ele tenha uma melhor imersão, e nela segue-se um roteiro de duas partes, a qual denominados respectivamente de primeiro e segundo ato. No primeiro ato, o espectador entra na instalação e coloca o óculos estereoscópico, de antemão ele é orientado por meio de uma placa na entrada da CAVE que diz que em determinado momento precise fazer gestos de “sim” e “não” com a cabeça, logo em seguida lá é projetado uma reprodução realista do ambiente do sertão do 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 será 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 radiosa 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 a de 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 à uns quatro metros do chão, e haverá uma comunicação entre o objeto e a pessoa de forma telepática, 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 e meio em meio o claridão, enquanto um cheiro de naftalina é emitido pelos difusores. O ser estranho, que se comunica telepaticamente, 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 humano 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 ÓVNIs devido aos monólitos que tem 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. A instalação é pensada para um museu ou centro cultural como a Casa de Saberes Cego Aderaldo onde dispõe uma paredes altas e uma sala de no mínimo 6x4 metros.

## **2 METODOLOGIA**

Inicialmente, foi feita uma pesquisa uma pesquisa de campo com pessoas das mais variadas idades e ofícios, sendo elas de Quixadá ou não, a qual perguntamos sobre quais histórias sobre a cidade as interessavam mais, e percebemos que ufologia era um tema recorrente, já que muitos entrevistados afirmaram já ter ouvido falar por meio das mídias televisivas ou pela internet relatos de avistamentos de ÓVNIs ou pessoas que afirmavam ter sido de fato abduzidas. Após isso, entrevistamos os curadores da Casa de Saberes Cego Aderaldo, e perguntamos sobre que exposições o espaço já recebeu e seus respectivos temas, e constatamos que ufologia no contexto de Quixadá nunca foi explorado como tema de nenhuma exposição, e nenhuma tecnologia digital para facilitar a apreciação ou interagir com o espectador.

Ao pesquisar sobre exposições artísticas ou de temática histórica que ocorrem na atualidade, percebemos que a imersividade é um valor cada vez mais presente em atividades culturais de nosso tempo, podendo ser ela criada por meio de ambientes dotados de projeções, de realidade virtual, sons, paredes touch, sensores de movimentos e outras várias tecnologias contemporâneas que criam uma interação com o público, a partir daí concluímos que no tempo atual não basta apenas a apreciação da obra, é necessário também criar uma interação com o espectador, sendo a tecnologia usada como mediação.

## **3 PESQUISA REFERENCIAL**

### **3.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Tendo como tema a ufologia quixadaense, pesquisamos conceitos da atualidade para elaboração do projeto, e dentre eles, a imersão digital foi escolhida como meio de abordar o tema pois abre uma maiores possibilidades de interação com o espectador, e dentre as formas de imergir o público no produto, a CAVE(caverna digital) foi o sistema mais adequado pois nela é possível criar uma experiência mais intimista como o projeto propõe.

#### **3.1.1 UFOLOGIA QUIXADAENSE:**

Quixadá é reconhecida internacionalmente por casos misteriosos envolvendo objetos voadores não identificados, dentre eles o mais conhecido é o caso Barroso, em que o agricultor Luís Fernandes Barroso foi supostamente abduzido e depois sofreu drásticas mudanças físicas e psicológicas. Há também relatos de ataques de OVNI's á pescadores no açude cedro, perseguições á automóveis e diversos avistamentos no céu em especial pela comunidade rural. No ano de 2000, o respeitado ufólogo, conferencista e coeditor da Revista UFO Reginaldo de Athayde lançou em se livro ETs - Santos e Demônios na Terra do Sol, onde compila vários casos de aparições de discos voadores na região do Ceará, e nele denomina Quixadá como “capital nordestina dos discos voadores”, na obra o autor coleta entrevistas com pessoas que se envolveram em casos ufológicos misteriosos como o próprio Luís Fernandes Barroso, a quem Reginaldo acompanhou de perto seu caso durante até a posterior morte da vítima. As em mídias cinematográficas e televisivas contribuiu muito para a fama de Quixadá no meio ufológico, em 2011 a cidade foi cenário de uma longa metragem chamada Área-Q dirigida por Gerson Sanginitto, um drama ficcional protagonizado por o jornalista americano Thomas Mathews (Isaiah Washigton) que vem ao sertão cearense investigar casos misteriosos de óvnis, já em 2017 o canal History Channel gravou um episódio da série “De Carona com os Óvnis” apresentado pelo ufólogo Fred Morsch na cidade, além de matérias em programas de emissoras como Globo e Record.

REGINALDO, Athayde. ETs, Santos e Demônios da Terra do Sol: Centro Brasileiro de Pesquisa de Discos Voadores(CBPDV). Fortaleza, CE (BR): A. J. Gevaerd, 2000.

### **3.1.2 IMERSÃO DIGITAL**

Atualmente, cada vez mais os espaços como museus e exposições tem se dedicado a introduzir no ambiente novas experiências com ajuda de tecnologias (sensores, projeções, paredes touch, sons, holografia e etc) e interagindo com o usuário trazendo-o diretamente para dentro da obra, os pesquisadores Jay David Bolter e Richard Grusin chamaram esse fenômeno de “Remediação”, que é a reprodução da realidade pelas mídias a partir de um aparato tecnológico que reproduz a realidade e a também a modifica com suas próprias características. Um bom exemplo de é o Atelier des Lumières em Paris, um espaço que se dedica inteiramente a receber exposições digitais e imersivas como já recebeu exposições com temáticas de artistas como Van Gogh e Gustav Klimt que possibilitaram o espectador a mergulhar nas obra dos artistas através de projeções dinâmicas desde o teto ao chão e uma trilha sonora envolvente. Em nosso projeto, a qual nos baseamos em relatos de ÓVNIs no contexto quixadaense, percebemos que a melhor forma de apresentar ao espectador esses relatos é justamente apresentando a ele simulações desses relatos a partir

representações gráficas realistas do ambiente de sertão e de luzes misteriosas que nele supostamente aparecem, também de sons do ambiente (animais, ruídos) e odores, para criar uma imersão e proporcionar uma experiência única.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Salvador/BA, Setembro, 2002.

MARTINO, Luís Mauro de Sá. Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes. Petrópolis, RJ (BR): Vozes, 2014.

### **3.1.3 CAVE**

A Realidade Virtual(RV) é a forma mais avançada de interface entre usuário e sistema para acessar aplicações executadas por computador, possibilitando a visualização e interação em ambientes tridimensionais. Em sistemas de realidade virtual é possível inclusive acrescentar interações com outros sentidos, como tato, audição para enriquecer a experiência do usuário. Existem vários sistemas de RV, como os de projeção, simulação, VR aumentada e dentre eles existe a CAVE(Cave Automatic Virtual Environment) ou caverna digital como é conhecida no Brasil, que é uma sala onde são projetados gráficos em 3D sobre paredes translúcidas, podendo ser visualizadas com ajuda de outros dispositivos como óculos estereoscópico para dar tridimensionalidade e para que os usuários possam interagir com objetos virtuais do ambiente projetado, mergulhando assim no ambiente digital. A caverna digital do nosso projeto, é cúbica e tem paredes de 5x3 metros de largura e comprimento respectivamente e 4 metros de altura, contém quatro caixas de som multidirecional, difusores de odor, além de um óculos estereoscópico. A captação dos movimentos do interator é captada por uma smart câmera com sensor de movimento.

KIRNER e SISCOOTTO. Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos e Aplicações. Pré-Simpósio IX Symposium on Virtual and Augmented Reality Petrópolis – RJ, 28 de Maio de 2007

NEUMANN et al. Modeling and Video Projection for Augmented Virtual Environments. In: **University of Southern California**, Los Angeles, CA (US), 1, set. 2009.

## **3.2 PESQUISA DE CAMPO**

A análise de campo teve como objetivo coletar a visão de convivência das pessoas na cidade de Quixadá, o quanto elas sabem sobre a localidade e que assuntos da região despertam maior interesse. A metodologia utilizada para a realização dessa coleta de dados foi a entrevista não estruturada, que é uma conversa guiada por um roteiro de perguntas ou tópicos onde não se restringe em número ou tamanho as respostas, deixando em aberto a naturalidade do entrevistado em falar aquilo que entende ou não sobre o assunto. Em relação a probabilidade dos dados, aderimos a um termo de consentimento assinado por nós pesquisadores e pelos entrevistados e um aplicativo de celular chamado Smart Recorder para gravação da entrevista, na qual se deixou claro que todas as informações obtidas serão mantidas em sigilo e como voluntário, o participante ficará a vontade caso queira ou não realizá-la. Foram 17 pessoas entrevistadas, todos na faixa dos 14 a 50 anos de idade. Sobre as informações coletadas, definimos 3 personas:

**Nome:** Marta Cristina Germana Nunes

**Idade:** 18

**Profissão:** Estudante

**Categoria:** Espectador

**Contexto Social:** Moradora local, usa na rotina celular e notebook, costuma passar o tempo em redes sociais, sair para festas, eventos e atividades culturais locais. Recém graduada na universidade, gosta de assistir filmes de ficção científica e suspense, faz caminhada semanalmente e admira muito as formações rochosas em volta da cidade.

**Importância no Projeto:** como possível espectadora e moradora local, seu comparecimento em espaços culturais a levarão a partir da exposição, a conhecer mais esse lado enigmático da ufologia local que faz parte da cultura da cidade.

**Nome:** Lucas Filho Junior Meneses

**Idade:** 24

**Profissão:** Assistente Administrativo

**Categoria:** Espectador

**Contexto Social:** Recém chegado na cidade, pratica Jiu Jitsu e joga futebol quando volta para a cidade natal e se mudou para Quixadá por novas oportunidades de emprego,

curiosidade cultural e por perceber atribuições quase imediatas de amigos próximos sobre a cidade de um local com frequente aparição de OVNI's. Conhece filmes e documentários de pesquisadores gravados na cidade, como O Shaolin do Sertão e o Área Q. Se sente desmotivado a quebrar a rotina casa-trabalho pois nota baixo incentivo das instituições locais em relação a historicidade do regional, diferente de seu lugar de origem onde visitas e demais atividades culturais são bem incentivadas.

**Importância no Projeto:** Dados sobre o contexto social, bagagem cultural, anseios sobre o que espera na cidade no dia a dia e como o projeto pode mudar a rotina da população comum.

**Nome:** Maria Albertina de Almeida

**Idade:** 36

**Profissão:** Curadora

**Contexto social:** Maria trabalha como curadora de museu há cinco anos e recebe durante todos os dias turistas ou moradores da cidade. Onde trabalha, Maria recebe diversas exposições relacionadas a artesanato, fotografia, pintura e demais linguagens que são habituais aos museus tradicionais, e afirma que nunca antes houve alguma exposição que levasse o espectador além de uma atividade contemplativa, muito menos alguma obra que se utilizasse de alguma tecnologia digital, ela também acha que é bem vindo novas experimentações na forma de mostrar conteúdo no local, inclusive com temáticas como mitos, histórias e lendas da cidade.

**Importância no Projeto:** A exploração de temas ainda não abordados junto com novas tecnologias que promovam a interatividade é uma potencial alavancada no número de frequentadores em museus ou espaços similares, gerando renda a partir do turismo e dando às pessoas experiências diferenciadas.

### **Cenário de uso**

Lucas passou a frequentar Quixadá a fim conhecer a cidade , ver de perto as edificações históricas remanescentes, a bela barragem do Açude Cedro e também conhecer algum museu local. Ele ficou sabendo de uma exposição que estava em um centro cultural local chamada Contato, que era sobre ufologia. Achou muito interessante pois já tinha assistido um documentário que cita a cidade como ponto de frequente aparição de discos voadores,



além de ter visto também algumas matérias na televisão sobre o assunto. Ao sair da instalação, ele se divertiu bastante com as simulações, ao ter uma experiência próxima dos que as pessoas relataram nas famosas histórias ufológicas da cidade de Quixadá. Apesar de não acreditar inicialmente nessa questão de abduções, depois da experiência vivenciada, Lucas passou a refletir sobre a infinidade do universo e o quanto a humanidade ainda precisa evoluir não apenas tecnologicamente como pela questão do cuidado com o planeta, que assim como a ciência universal já descobriu planetas com condições favoráveis à vida, possivelmente a humanidade não é o único ser de vida inteligente existente.

### **3.3 PESQUISA ICONOGRÁFICA**

A realização da pesquisa iconográfica possibilitou a identificação de signos que remetem aos valores atribuídos ao projeto Contato. Buscamos reunir elementos que representassem mistério e dando um índice aos intérpretes sobre o que nosso projeto se trata. Já durante o momento da projeção do ambiente na CAVE, são utilizadas sempre tons de cores escurecidos, pois além do ambiente virtual se passar durante a noite, é preciso dar uma causar sensações de medo, dúvida no intérprete, pois este muitas vezes deve ficar propositalmente em dúvida sobre o que está se passando, então é preciso gerar sempre uma primeiridade a partir de cada evento decorrente na instalação.

## **4. SOLUÇÃO**

Tendo como conceito de criação uma experiência imersiva em primeira pessoa de como são os supostos contatos imediatos relatados em Quixadá, o propósito do nosso projeto é divertir, entreter e criar uma experiência íntima com o usuário a partir de tecnologias eletrônicas digitais interativas. Como estratégia de design, nos utilizamos de valores tecnológicos do nosso tempo que são a imersividade e interatividade em ambientes culturais unidos a um tema da cultura de Quixadá que é a ufologia local, para trazer turismo e entretenimento para a cidade, desta forma o projeto Contato é uma exposição imersiva que usa realidade virtual para explorar a temática ufológica quixadaense, promovendo a interatividade em ambientes culturais através do uso de novas tecnologias digitais.

## 5. PROJETO DE DESIGN

### 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 com suas formas circulares arrojadas dão impressão de futurismo e um apelo intergalático.

### Tipografia

A fonte principal é a *Space Age*, que também a mesma da marca, para afirmar ainda mais o aspecto cósmico. A fonte de apoio, é a *Oxanium*, que possui traços assimétricos os quais detalham sua composição e facilitam a leitura.

### 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 a luz celeste e a matéria escura do universo que juntas compõem o espaço e a infinidade de sua dimensão cósmica. No aspecto semiótico, essas duas cores são quali-signos da noite, o mesmo contexto em que se se passa o enredo da experiência imersiva do projeto.

### 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. O óculos estereoscópico se encarregará 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 de acordo com o andamento da história reproduzida na CAVE.

### Projeto de navegação

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

2º - 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.

## **6 MATERIAIS E TECNOLOGIAS**

### *PROJETOR CASIO XJ-L8300HN*

Resolução 4K, precisão nos detalhes imagéticos.

### *ÓCULOS NVIDIA 3D VISION 2*

Detalhamento de renderização gráfico de texturas, controle de profundidade da imagem 3D.

### *DIFUSOR DE AROMA 500 ML*

Controle de duração do aroma, solubilidade com a água que não deixa o ar poluído, além do formato compacto no qual não ocupa muito espaço.

### *SMART CÂMERA ICANPRO*

Sensor de alta precisão embutido, grande alcance na amplitude de captação.

### *CAIXA DE SOM JBL SELENIUM C621*

Ideal para som ambiente, potente configuração acústica e som stereo limpo.

### *ESPELHO 50 x 50 cm*

Fácil de transportar, importante na reflexão das paredes de projeção.

### *PAREDES DE ACRÍLICO 5x3 m*

Tamanho proporcional a dimensão de reflexão dos espelhos da CAVE.

Orientações: Na etapa de aplicação do equipamento, o ambiente deve permanecer completamente fechado sem nenhuma entrada de luz externa, isso influenciará na visibilidade gráfica das projeções.

## **7 AVALIAÇÃO E DISCUSSÃO**

A ida à campo moldou o direcionamento do projeto, a partir do momento que foi observado que é preciso conhecer os potenciais clientes, ou seja, é preciso ter uma ideia da bagagem cultural, ouvir suas idéias e anseios, por isso, escolhemos o formato de entrevista, utilizando apenas um roteiro com perguntas abertas para direcionar o assunto. Entre os dezessete entrevistados foi possível encontrar diversas convergências entre muitos deles quando

eram perguntados sobre que histórias sobre Quixadá os interessavam mais, ou no caso dos guias turísticos entrevistados que perguntamos justamente sobre o que os turistas tinham mais curiosidade, e daí chegamos ao tema ufológico. Propositamente entrevistamos mais jovens entre 16 e 25 anos, pois supomos que eles seriam maioria entre os usuários da instalação.

O sistema pensado para a CAVE exige apenas gestos corporais simples de “sim” ou “não”, que serão captados por uma smart câmera, e esses gestos o usuário aprende antes de entrar na instalação através de um cartaz com instruções e signos referentes aos movimentos. É previsto que possa haver alguma ruptura de comunicação caso o utente não realize os movimentos esperados, então o sistema deverá repetir a pergunta a qual foi lhe direcionada, no caso durante o contato de 4º grau onde ele decide se quer seguir com a experiência ou não. O usuário pode sair da CAVE qualquer momento que desejar sem que haja nenhum problema.

## **8 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Inicialmente pensávamos em trabalhar com outro tema da cultura quixadaense, que estávamos pretendendo descobrir a partir dos anseios dos turistas, moradores e guias locais entrevistados, em decorrência dos resultados das pesquisas de campo chegamos ufologia, a qual é um tema muito disperso, apesar da quantidade considerável de matérias de televisão, documentários e filmes de ficção a respeito. Inicialmente foi bem complicado de trabalhar devido aos relatos dos supostos acontecimentos estarem sempre incompletos ou vagos. A produção do roteiro se deve muito ao livro “Ets, Anjos e Demônios na Terra do Sol” de Reginaldo de Athayde, que contém relatos mais detalhados de acontecimentos de Quixadá e toda a região. Foi muito bom ter liberdade criativa para elaborar um projeto relativamente complexo como este, mesmo que em algumas tecnologias usadas a equipe só tenha noção de como funciona em teoria.

O projeto Contato foi elaborado para ambientes culturais públicos quixadaense para agregar valor a cidade e estar disponível para todos os cidadãos comuns, porém pode ser adquirido também por qualquer empresa de qualquer cidade que queira disponibilizar a instalação. É possível também fazer alterações na arquitetura da CAVE para se adaptar a determinado ambiente. Para executar este projeto com excelência é preciso de um time de diferentes profissionais, da área da sonoplastia, design e programação.

## REFERÊNCIAS

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Salvador/BA, Setembro, 2002.

MARTINO, Luís Mauro de Sá. Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes. Petrópolis, RJ (BR): Vozes, 2014.;

Kirner e Siscoutto. Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos e Aplicações. Pré-Simpósio IX Symposium on Virtual and Augmented Reality Petrópolis – RJ, 28 de Maio de 2007

NEUMANN et al. Modeling and Video Projection for Augmented Virtual Environments. In: **University of Southern California**, Los Angeles, CA (US), 1, set. 2009.

REGINALDO, Athayde. ETs, Santos e Demônios da Terra do Sol: Centro Brasileiro de Pesquisa de Discos Voadores(CBPDV). Fortaleza, CE (BR): A. J. Gevaerd, 2000.

## 9 APÊNDICE

### 1ª Entrevistas de Campo

OBJETIVO DA ENTREVISTA: COLETAR EXPERIÊNCIAS E/OU CONHECIMENTOS PRÉVIOS

- **Visitantes**

- 1 - O que você espera ver quando vai a um museu?
- 2 - Com que frequência você vai ao museu?

- **Guia Turísticos**

- 1 - Que tipo de perguntas você responde as pessoas?
- 2 - Quais as coisas mostradas no percurso?
- 3 - Como é o agendamento das visitas?

### 2ª Entrevistas de Campo

OBJETIVO DA ENTREVISTA: COLETAR VALORES

- **Curadores:**

- 1 - Qual o nível de frequência do local(Baixo, Médio ou Alto)? Que tipo de pessoas comparecem (jovens, crianças ou adultos)?
- 2 - O que as pessoas mais procuram neste espaço (quadros, esculturas vídeos, fotografias, performances, pinturas, obras literárias)? Quais chamam mais atenção?
- 3 - Como está disposto a organização desse espaço?
- 4 - Já foi realizado alguma exposição que se utilizou de tecnologia?
  - a - O que tinha? Como foi realizada?

**b** - O que chamou mais atenção das pessoas que participaram?

**5** - Das pessoas que frequentam esse espaço, sejam turistas ou conterrâneos da cidade, percebe-se algum interesse, comentário ou questionamento sobre vida alienígena?

**6** - Quais as suas expectativas em relação ao nosso trabalho? Como você enxerga nossa proposta de conteúdo?

- **Secretário de Cultura (stakeholder):**

**1** - Qual(is) o(s) papel(éis) da Secretaria de Cultura na região?

**2** - Há muita ou pouca contribuição da população nas ações da Secretaria? Como é a receptividade dessas pessoas (se sentem satisfeitas ou não)?

**3 - (Breve explicação do projeto)** A Secretaria de Cultura tem algum interesse em receber trabalhos com esse objetivo?

- **Visitantes:**

**1** - Você é morador dessa cidade ou visitante?

**a** - Se for morador da cidade, destaque em poucas palavras como é a sua experiência em relação ao local (boa, ruim, motivante ou desmotivante) e qual a importância em sua opinião desta localidade para o cotidiano onde vive.

**b** - Se for visitante, qual o(s) motivo(s) que levaram você a frequentar esta região? Você a conhecia antes? Qual era sua visão antes de conhecer a cidade?

**2** - Você conhece algo sobre vida extraterrestre?

**a** - Se sim, você acredita nessa possibilidade? Qual a sua opinião a respeito dela?

**b** - Caso não, já ouviu falar sobre, teve curiosidade ou conhece alguém que já comentou com você?

**3** - Como você imagina o aspecto de vida desses seres? (Estrutura física, comunicação, cultura, perspectiva sobre a humanidade...)

- **Ufólogos:**

**1** - Você conhece algum(ns) relato(s) de pessoas próximas a você sobre abdução? O que elas afirmaram?

**2** - Como a ufologia afeta na vida de quem a estuda?

**3** - Qual(is) o(s) propósito(s) de estudar seres extraterrestres?

**4** - Como você percebe a convivência desses seres com a humanidade?

**5** - Que fatos ou mitos são mais levados em pauta em relação a OVNI's?

**6** - De acordo com seu ponto de vista, que características do estudo de aliens provocam apreensão, medo ou receio em pessoas que os citam?