

**Nome do projeto:** Contato

**Título acadêmico:** Experiência imersiva no contexto ufológico quixadaense.

## **Roteiro para a futura seção de fundamentação teórica do artigo**

### **1. Modelagem e projeção de vídeo para ambientes virtuais:**

Várias tecnologias de sensoriamento e modelagem oferecem métodos para criação e visualização de ambientes virtuais. Sistemas de modelagem tradicionais permitem que os programadores gerem modelos geométricos através da manipulação manual de padrões geométricos primitivos, bibliotecas de objetos pré-modelados ou digitalizações de pontos-chave (NEUMANN et al, 2009, tradução nossa).

Nosso projeto anseia dar ao nosso usuário uma experiência em um ambiente que possua elementos de realidade aumentada. Sendo um desses elementos, a projeção mapeada fazendo com que um ambiente capturado por meio de sensores possa ser transformado em 3D.

Para aumentar a fidelidade de nossa reprodução artística a fim de dar ao nosso usuário maior imersividade, certos ambientes terão como referência, objetos reais pertencentes à geografia de Quixadá. Utilizando desse tipo de tecnologia traremos ao nosso utente, conhecedor ou não das características naturais quixadaenses uma experiência diferenciada e fiel aos supostos encontros com o sobrenatural.

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

CAMARGO, Marcelo Antônio Ribeiro, Margot Bertolucci. **Geração de objetos virtuais a partir de imagens**. Piracicaba: UNIMEP, 2008. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Universidade Metodista de Piracicaba, 2008.

### **2. Temáticas Ufológicas em Quixadá:**

### 3. Imersão digital:

Na era digital, cada vez mais os espaços como museus e exposições tem se dedicado a introduzir no ambiente novas experiências com ajuda de tecnologias (sensores, projeções, holografia e etc) que promovam a interatividade com o usuário tornando sua experiência mais enriquecedora e imersiva. Mas o que é imersão? “O termo imersão foi introduzido recentemente nas áreas de realidade virtual e vídeo game para se referir ao modo peculiar como o sujeito “entra” ou “mergulha” dentro das imagens e sons gerados pelo computador.” (MACHADO, 2002, p.1)

É interessante observar a imersão do interator com formatos digitais utilizados no projeto (projeções mapeadas, audiovisual) em suas diferentes formas de interação com as situações preestabelecidas na instalação, sejam estas situações de medo, apreensão, dúvida e afins.

COLINVAUX, Dominique. *Museus de ciências e psicologia: interatividade, experimentação e contexto*. Disponível em:

<<https://www.redalyc.org/html/3861/386137988005/>> Acesso em: 15 maio 2019.

#### **Roteiro:**

Ao entrar no ambiente destinado a instalação, o usuário é exposto a elementos que o fazem mergulhar numa narrativa experimental hipermidiática inspirada em relatos de pessoas que tiveram variadas formas de contatos com extraterrestres. A ideia é que as projeções façam o usuário se sentir imerso no ambiente da história contada, no caso geralmente em localidades rurais, sentindo as sensações do narrador e experimentando contatos de diferentes graus, desde avistamento até ao ápice que é a simulação da abdução, a partir daí, todo o ambiente de sertão cearense ali projetado se apagam abruptamente e os sons ambientes que ali tocavam se transformam em silêncio. A partir daí um cone de luz vai crescendo na projeção como se fosse aproximada ao usuário e mais uma vez tudo se apaga e sons agudos tocam. A projeção simula olhos com visão embaçada e abrindo e vendo algumas formas abstratas que acompanham o olhar do indivíduo, e aí os sons tentam passar a sensação de que ele está sendo observado, as formas também irão passar a ideia que estão se comunicando entre si em uma língua desconhecida.