

Balance: um estudo sobre a tradução digital do corpo em equilíbrio

Pablo Gobira

Escola Guignard– Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – Belo Horizonte MG – Brasil, pablo.o.gobira@gmail.com

Raphael Prota

Escola Guignard– Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – Belo Horizonte MG – Brasil, raphael.eu@gmail.com

Ítalo Travenzoli

Escola de Belas Artes – Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) – Belo Horizonte – MG – Brasil, italotravenzoli@gmail.com

Palavras-chave: interface, som e imagem, arte, corpo-mente, equilíbrio

Resumo

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma instalação interativa experimental que utiliza um sensor de movimento 3D para captar o movimento corporal de uma pessoa se equilibrando em uma fita de *slackline* para criar gráficos e sons a serem projetados no espaço expositivo. Essa instalação busca mesclar os campos da música, video arte, tecnologia, jogo e performance em um dispositivo audiovisual que utiliza a dinâmica de manutenção do equilíbrio corporal como condição da composição gráfica e sonora. A proposta de ubiquidade está presente na inserção de sons e imagens projetados por fontes supostamente diversas do local onde o interator/performer se encontra para interação, acionados pela combinação dos processos voluntários e involuntários de manutenção do equilíbrio corporal como dados para as manifestações sonoras e visuais. A proposta da instalação é uma conexão extrema entre corpo e máquina através da dispersão provocada pela necessidade de equilíbrio do interator, provocando uma imersão no mundo da instalação que se pretende o mundo do experimento sobre o corpo-mente. Afirmamos, enquanto experimento artístico, que é nesse mundo que a produção do som está ubiqüamente inserida. Especificamente sobre o áudio, os movimentos dos membros – pés, mãos e cabeça – são traduzidos, através de um código gerativo desenvolvido no openFrameworks e PureData, em variações na frequência e filtros de ressonância de cinco ondas sonoras independentes criando uma atmosfera que oscila junto ao corpo como uma representação do equilíbrio. As respostas sonoras acompanham alterações de tamanho e subdivisões nas camadas sobrepostas de uma mandala. Pela tradução do esforço na busca do equilíbrio em estímulos audiovisuais e pela combinação dos fluxos sensoriais do controle postural com os estímulos audiovisuais externos, espera-se criar uma situação de imersão multitarefa que problematize a noção de controle da interface e revele novas percepções sobre a interação entre corpo e mente.

Links

Teste interface 1.1 – <https://www.youtube.com/watch?v=xZkB9-7kNA0>

Teste interface 1.2 - <https://www.youtube.com/watch?v=pn27dDY3iys>