

NARRATIVA EM MÍDIA INTERATIVA: *ESPANTE OS CORVOS DE VAN GOGH*

Cleomar de Sousa Rocha
cleomarrocha@gmail.com
Media Lab, PPG ACV UFG

Pablo de Regino Araújo Pinto
pabloderegino@gmail.com
Media Lab, PPG ACV UFG

Renato Cirino
renatimpirei@gmail.com
Media Lab, PPG ACV UFG

Vanderlei Veget Lopes Junior
vanderveget@gmail.com
Media Lab, PPG ACV UFG

Wilson Leite de Moraes
leite.wilson@gmail.com
Media Lab, PPG ACV UFG

Resumo expandido

Partindo de algumas dentre as definições de interatividade, discutidas inicialmente pelo grupo no contexto das poéticas visuais e do intuito de desenvolver um objeto/produto que fosse necessariamente assentado sob a base computacional, desenvolvemos o *Espante os Corvos de Van Gogh*, trabalho em arte e tecnologia, concebido e projetado pelos pesquisadores integrantes do Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas da Universidade Federal de Goiás, Media Lab - UFG, coordenado pelo Prof. Dr. Cleomar Rocha.

Valendo da eletrônica e dos processos interativos através de computadores, buscamos pelo incremento do estímulo aos sentidos, estimular a participação do público, o agente fruidor. Com destaque para a imbricação entre arte e tecnologia, mormente o estabelecimento do foco em torno de processos dinâmicos da imagem e movimento.

A possibilidade de utilização dos corredores de acesso à Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás - FAV/UFG, com vistas a promover a interação com alunos, professores, pesquisadores e frequentadores, foi determinante para a proposição da interação.

A escolha do *Campo de trigo com corvos*, de Van Gogh, que julgamos ser de fácil reconhecimento pelo fruidor, se justifica a partir da *Poética* de Aristóteles, na qual o filósofo afirma que as imagens proporcionam prazer a quem as contempla



pelo reconhecimento. A escolha de uma obra conhecida, de traço marcante, observa justamente este quesito poético.

A narrativa visual gerada, através das imagens captadas durante a instalação, expõe o contexto poético de desenvolvimento do trabalho, além de auxiliar na reflexão sobre as experiências lúdicas registradas.

As possibilidades dadas pelo aparato tecnológico, do ponto de vista metodológico, foi importante para a execução do trabalho, como na utilização do *Kinect*, um acessório de *videogame* utilizado para interação remota no *Microsoft Xbox 360*, com câmara e sensor infravermelho de movimento, das possibilidades de movimento dos corvos e os sons estridentes que davam suporte a animação, incitavam o fruidor a insistir nas ações para espantar os corvos, movimentando-se frente à imagem projetada.

Com a introdução das interfaces gráficas, a consequente estetização dos ambientes gráficos computacionais, pode-se incrementar novas possibilidades de narrativas, assim como, dada a ênfase ao visual, abrigar representações (ou simulações) e utilizar-se de metáforas visuais. Comitadamente permite reforçar, a partir do poder de atração das imagens, as estruturas estéticas do meio, como a imersão, a agência e a transformação, elementos efetivamente aplicados em *Espante os Corvos de Van Gogh*.

Em vista do resultado prático auferido pela instalação, reafirmados pelas imagens captadas, acreditamos ter alcançado resultado satisfatório, pois foi possível destacar o potencial narrativo e lúdico. Através da instauração de contextos para a fruição a partir da especialização de técnicas e tecnologias, a relação lúdica entre obra e fruidor é favorecida. Com o aumento do envolvimento e a interação com o trabalho é possível ampliar fronteiras e instaurar contextos, além de provocar ações inesperadas, estimuladas pela experimentação de elementos ainda não totalmente formalizados.

Minicurrículos

Cleomar Rocha é Pós-doutor em Estudos Culturais (UFRJ), Pós-doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP), Doutor em comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA) e Mestre em Arte e Tecnologia da Imagem. Professor do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (FAV, UFG), e coordenador do Media Lab UFG. Ex-presidente da ANPAP. Artista.

Pablo de Regino Araújo Pinto é Mestrando em Arte e Cultura Visual na Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás. Graduado em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico (2003). Membro do grupo de pesquisa Media Lab - UFG.



Renato Cirino é graduado em Comunicação Social com habilitação em jornalismo e mestrando no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG. Atualmente ocupa o cargo de Técnico audiovisual da Universidade Federal de Goiás.

Vanderlei Veget Lopes Junior é Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás. É graduado em Comunicação Social (2007) e em Direito (2000). Atua como pesquisador vinculado ao Media Lab/UFG e como Gestor na Secretaria de Estado da Cultura de Goiás.

Wilson Leite é Mestrando do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais - FAV/UFG. Pós-graduado, lato sensu, em Cinema - Cambury (2007), Graduado em Artes Visuais - hab. em Design Gráfico - FAV/UFG (2001). É membro dos grupos de pesquisa Media Lab da UFG. Professor no curso de Design - PUC-Goiás, de Publicidade e Propaganda das Fac. ALFA. Designer.