

O USO DO VIDEOMAPPING E DOS RECURSOS DO SENSOR KINECT NA CRIAÇÃO DA OBRA 'REVER' DO GRUPO MIDAICTORS A PARTIR DOS MURAIIS DE MARCOS ANDRUCHAK

Danilo Lucas Marcelino (Autor), Aline Mendes de Oliveira (Orientador)

Instituição de Ensino - Universidade Federal de Ouro Preto

Palavras Chaves:

videomapping, Kinect, corpo, instalação, midiactors

Resumo:

A obra “REVER” é uma experiência de videomapping interativo desenvolvida pelo grupo Midiactors com base nos murais do artista Marcos Andruchak. Os murais foram presentes do próprio Andruchak para a UFOP e foram feitos no ano de 2010 com a participação de pessoas de várias universidades, que estavam reunidas em Ouro Preto-MG em função da XIV edição do ENEART - Encontro Nacional do Estudantes de Artes. Os murais representam os estudos da Música e Artes Cênicas e podem ser vistos nas paredes externas do Departamento de Musica e do Departamento de Artes Cênicas da UFOP. O videomapping é uma técnica que permite mapear uma superfície para utilizá-la como base para a projeção de imagens. Diversos softwares auxiliam na criação e execução dessa tarefa. A captação de movimentos é feita por um Kinect ligado a um computador. O Kinect é um aparelho que foi desenvolvido pela Microsoft como um complemento do console de videogame Xbox 360. Ele permite gerar imagens coloridas e também possui um sensor de profundidade, que detecta os elementos do ambiente, incluindo os corpos das pessoas presentes, possibilitando rastrear vários pontos de articulação do corpo e gerar informações sobre seu posicionamento no espaço. Utilizando videomapping, captação de movimentos e processos de manipulação de imagem em tempo real, a obra “REVER” faz com que o movimento dos transeuntes provoque alterações virtuais nos murais, estabelecendo um jogo criativo de cores, luz, corpo, dança e imagem. A obra dialoga com diversos campos do conhecimento, como as artes cênicas, em função dos conceitos de instalação, corpo e presença; as artes do vídeo, pela criação e operação do videomapping e a computação, no desenvolvimento de códigos de programação que permitam utilizar o Kinect de forma criativa. A atividade faz parte do trabalho proposto à Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal de Ouro Preto (PROEX-UFOP), em projeto vinculado ao edital Edital Mais Cultura nas Universidades.

Publicado em:

- Evento: Encontro de Saberes 2017
- Área:
- Subárea: