

EXPERIÊNCIAS VIRTUAIS EM REALIDADES DIGITAIS

Exposição interativa realizada em parceria entre o MAST e a PUC-Rio promete ampliar as percepções sensoriais dos visitantes com as obras.

O público do MAST poderá ter acesso a vivências sensoriais fora do comum em uma exposição em que as peças vão transpor os limites entre a realidade física e a digital. A partir de 6 de dezembro, **Experiências Virtuais em Realidades Digitais** reunirá obras que conjugam tecnologias de interação digital com os saberes inerentes ao campo do Design. Parceria entre o Museu de Astronomia e Ciências Afins (MAST) e a PUC-Rio, a mostra exibirá objetos e instalações desenvolvidos durante um trabalho interdisciplinar realizado por estudantes no final da graduação de Design em Mídia Digital da Universidade. A curadoria é assinada por Marcelo Pereira, Coordenador Adjunto de Tecnologia Acadêmica, e João de Sá Bonelli, Coordenador Adjunto de Mídia Digital.

Estes novos designers irão oferecer ao público a oportunidade de mergulhar em universos alternativos, lançando mão de recursos de realidade virtual e realidade aumentada. Nos trabalhos apresentados, imagens, sons, movimento e interação se misturam de formas distintas, ampliando a percepção dos observadores e permitindo enxergar novos mundos através da subjetividade digital. O objetivo é provocar uma reflexão sobre as tecnologias interativas que nos rodeiam cada vez mais.

Trabalhos expostos

Zéfiro

Criado por Luciana Frazão dos Santos, este trabalho visa a melhorar a qualidade do ar em centros urbanos e a conscientizar o cidadão através da curiosidade pelo objeto. A redução do impacto ambiental causado por atitudes nocivas à natureza é possível por meio do uso de biomassa (matéria orgânica, principalmente de origem vegetal, usada como fonte de energia, por exemplo, a partir da decomposição), otimizando o processo natural de absorção de poluentes pelas plantas.

Monora

Obra interativa que oferece uma experiência em realidade virtual que reproduz algumas das situações de desespero enfrentadas por pessoas que sofrem com transtornos de ansiedade. Desenvolvido pela designer Ana Beatriz Lemos, o dispositivo permite que pessoas neurotípicas (aquelas que não têm de distúrbio neurológico) passem a

compreender melhor os desafios de se viver com este tipo de patologia, que, aliás, afeta 18 milhões de brasileiros conforme estatística publicada pela Organização Mundial da Saúde (OMS), em 2017, tornando o Brasil o campeão de casos dessa desordem, com 9,3% da população atingida.

Interregno

Esta instalação criada por Felipe Salazar é um ambiente de exploração e transição entre camadas dos espaços real e virtual. Como o nome sugere, este trabalho proporciona uma experiência interativa sensorial que conduz o visitante a uma lacuna entre o que é verdadeiro e o simulado eletronicamente, permitindo enxergar novas conexões entre nossos corpos e o universo digital através da imersão propiciado pela tecnologia.

Altro - Criado pela dupla Jessé Cerqueira e Pedro Coelho, esta obra propõe uma experiência virtual sonora que leva o visitante a refletir sobre a relação entre os estímulos visuais e sonoros que os rodeiam. Ao colocar a audição em primeiro plano, passamos a prestar atenção em uma nova camada de informação que, em nosso cotidiano, normalmente passa despercebida.

Soar

Outra instalação que explora os ruídos, Soar é um passeio virtual por diferentes paisagens sonoras (constituídas pelos barulhos que nos rodeiam), instigando cada participante a buscar detalhes em diferentes faixas auditivas. Elaborada por Mateus Foidelli, esta experiência deve ser realizada sem pressa e com atenção, uma vez que a obra eleva a percepção dos participantes de formas únicas, estimulando sensações particulares.

LAR

Livro em Realidade Aumentada - Este trabalho visual de Caterina Brasil é uma experiência interativa de realidade aumentada, que mostra como a tecnologia pode complementar a prática de leitura tradicional. Por meio da sobreposição de um conteúdo digital que amplifica a narrativa original, a obra consegue expandir a nossa sensação de imersão.

Interatus

Esta instalação desenvolvida por Igor Leão de Oliveira também explora os recursos de realidade aumentada, com o objetivo de demonstrar como a tecnologia pode contribuir na construção do conhecimento. Com a utilização de cartões marcadores físicos, o

MUSEU DE ASTRONOMIA E CIÊNCIAS AFINS | MAST

participante visualiza pela tela do celular diferentes espécies de plantas que podem ser combinadas de formas diversas, testando variadas interações.

SERVIÇO

EXPERIÊNCIAS VIRTUAIS EM REALIDADES DIGITAIS

Período: 6 de dezembro de 2018 a 27 de janeiro de 2019

Museu de Astronomia e Ciências Afins - MAST

Rua General Bruce, 586 / Tel: 3514-5299 e 3514-5229

Visitação: Terça a sexta, das 9h às 17h; Sábado, das 14h às 19h; Domingos e feriados, das 14h às 18h

SOBRE O MAST

O Museu de Astronomia e Ciências Afins - MAST é uma unidade de pesquisa do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações - MCTIC, criada na cidade do Rio de Janeiro no dia 8 de março de 1985. Tem como missão ampliar o acesso da sociedade ao conhecimento científico e tecnológico por meio da pesquisa, preservação de acervos, divulgação e história da ciência e da tecnologia no Brasil.

COMUNICAÇÃO SOCIAL DO MAST

Bruno Cazonatti | Jornalista

brunocazonatti@mast.br

Tel: 21 . 3514-5209

Carlos Henrique Braz | Assessor de imprensa

carlosbraz@mast.br

Tel: 21 . 3514-5232