

# DESIGN COMPUTACIONAL COMO MEIO DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA E INCLUSÃO

III Encontro de Cultura Artística

Josias Nascimento Cunha, Roberto Cesar Cavalcante Vieira

Todos os anos a indústria de jogos apresenta seus avanços de hardware, novas tecnologias e jogos que prometem inúmeras horas de diversão. Indubitavelmente, mesmo com todo o avanço tecnológico presente na sociedade moderna, ainda existem enormes lacunas relacionadas ao assunto: inclusão. Existe uma grande dificuldade principalmente dos estúdios chamados AAA para atender esse público tão específico e que também deseja desfrutar de toda a experiência de um jogo. A grande desculpa para essa falha, é ligada ao retorno financeiro dessa inclusão. Para jogadores com qualquer tipo de necessidade especial, um jogo não é apenas um produto de puro entretenimento, e sim uma escapatória para os momentos infelizes na vida de um deficiente. Além de promoverem um espaço social em que eles não são julgados por suas características físicas, mas sim pelo que conseguem produzir no jogo. Tendo essa situação problema como desígnio, é proposta uma apresentação oral não-convencional na forma de instalação interativa audiovisual que busca estimular os participantes a explorarem formas de comunicação eficientes, para soluções de desafios aplicados a uma situação de acessibilidade. O objetivo principal dos usuários é criar uma composição sonora que sirva de escape para os desafios propostos. Conceitos de estruturas sonoras são inseridos na jogabilidade que juntamente com suas outras características fomentam um elemento de criação colaborativa, educação musical e inclusão. As interfaces físicas e digitais da instalação devem possuir elementos que priorizem jogadores portadores de necessidades especiais, além de direcionamentos gráficos associados aos efeitos sonoros. Ao fim da experiência será importante coletar resultados sobre formas de comunicação geradas, desempenhos, curvas de aprendizagem, entretenimento e principalmente, dados relacionados ao potencial de inclusão. Para realização da apresentação será necessário um equipamento de projeção com um sistema de som básico.

Palavras-chave: MÚSICA. INTERAÇÃO. INCLUSÃO.