

**GRAFIA LÍQUIDA: CIÊNCIAS E ARTES DO MOVIMENTO:** Este trabalho relata a experiência no projeto de Ação de extensão Grafia Líquida: Ciências e Artes do Movimento, sob a coordenação do autor.

**Justificativa:** A captura e o tratamento de movimentos por meio de tecnologias digitais podem operar como ferramentas de documentação, transmissão, difusão e popularização da ciência, de maneira a contribuir para construção de memórias e para a inovação tecnológica e suas interfaces entre educação, artes, linguagem e cognição. **Objetivos:** O mesmo visa integralizar o ensino, a pesquisa e a extensão levando ao público interno e externo da universidade a poética visual das imagens científicas a fim de sensibilizar, expandindo as fronteiras entre o que se faz dentro do ambiente acadêmico nas pesquisas em biomecânica e as possibilidades de arte visual, de uso de imagem para a educação.

**Metodologia:** O Projeto está pautado no Método de Leonardo Da Vinci com o uso da imagem como fonte de informação. **Resultados:** A divulgação dos resultados científicos e tecnológicos ultrapassa o âmbito acadêmico e se torna acessível à sociedade por meio de acervos digitais públicos. Parte do acervo já encontra-se em rede social de fotos para usuários de Android e iPhone em modo de acesso livre. Grafia Como resultados parciais e produtos da ação de extensão obtivemos: 01 artigo em periódico 01 texto Blog Sociedade Brasileira de Biomecânica (SBB), 04 palestras, 13 exposições, 01 mostra interativa, 06 trabalhos orais, 03 vídeos-dança, 01 dossiê para periódico (em fase de organização), 01 livro, 02 TCCs e atualmente faz parte do projeto de doutoramento os resultados tecnológicos e científicos sejam divulgados para o público em geral, admiradores da arte, educadores, estudantes de diversos níveis de formação, treinadores, coreógrafos, bailarinos, atletas, pesquisadores e outros. **Palavras-chave:** Biomecânica. Poética-visual. Experiência sensorial.