

H79 - FLUXOGRAMA DE NAVEGAÇÃO PARA PLATAFORMA SOCIAL - *LIVING TATTOOS*

Felipe Egger (IC/CNPq), Diana Domingues - Laboratório de Novas Tecnologias nas Artes Visuais - NTAV/UCS - felipeegger@gmail.com

O projeto de pesquisa CIBERCOMUNICAÇÃO: interatividade, imersão, autonomia e mobilidade em software art é desenvolvido no Laboratório NTAV – Novas Tecnologias nas Artes Visuais. O módulo 2: modelagem de ambientes artísticos para a cibercomunicação, tem entre outros objetivos a criação de imagens 2D e 3D, modelagem de objetos, mapeamento de texturas, animação e renderização. Além disso, fazem parte do módulo, exposições, eventos interativos, materiais didático-pedagógicos, documentários, aplicativos hipermídia (*CD ROMs* e *Websites*), experimentação, montagem do ambiente físico e concepção de aspectos humanos, implicados no desenvolvimento de *software* para relações humano-tecnologias. Atualmente estou inserido no projeto *Living Tattoos*, que consiste em uma modalidade de *software art* dividido em 3 fases: *website* colaborativo, intervenções urbanas em *flash mobs* e ciberinstalação. O trabalho visa reunir pessoas tatuadas, ligá-las a uma rede em um ambiente colaborativo e enviar as tatuagens para uma paisagem sintética. Estas são visualizadas e assumem o comportamento de criaturas vivas. Atualmente minhas atividades estão centradas na parte de estruturação (fluxograma), que consiste em organizar com *software* de autoria, o acesso e a navegação do tatuado no site. Amplamente relacionadas à parte estética (*layout*), do *website Living Tattoos*, documento hipermídia com imagens que passam por processamento digital, e ainda, construir o fluxograma de navegação. O objetivo é tentar traduzir o conceito artístico da obra para as imagens visualizadas durante a navegação. A metodologia de trabalho é baseada no método da heurística, ciência da descoberta, em etapas de ensaio e erro, e inventividade da ciência até chegar às descobertas. Seminário de pesquisa teórica levou ao estudo aprofundado dos processos de simulação com imagens sintéticas. As pesquisas são fundamentadas em pensamentos artísticos e científicos e ocorrem de maneira colaborativa, permitindo a construção do conhecimento em uma relação entre ciência e tecnologia.

Palavras-chave: interatividade, imersão, fluxogramas

Apoio: UCS, CNPq