

## H77 - WEB DESIGN PARA PLATAFORMA SOCIAL - *LIVING TATTOS*

Paulo Ivan Rodrigues Vega Júnior (PIBIC/CNPq), Diana Domingues - Laboratório de Novas Tecnologias nas Artes Visuais - NTAV/UCS - [paulovegajr@gmail.com](mailto:paulovegajr@gmail.com)

O projeto CIBERCOMUNICAÇÃO: interatividade, imersão, autonomia e mobilidade em software art, no módulo 2 desenvolve a modelagem de ambientes artísticos para cibercomunicação engendrando-se com os demais módulos que compõem o projeto. Sendo desenvolvido no laboratório NTAV – Novas Tecnologias nas Artes Visuais, o mesmo tem entre seus objetivos a concepção de aspectos humanos implicados no desenvolvimento de software para relações humano-tecnologia, a definição e exploração conceitual e poética, bem como a proporcionalidade dos graus de complexidade abarcados, considerando também outros objetivos como a criação de imagens sintéticas 2D e 3D, modelagem de objetos, mapeamento de texturas, realização de animações e renderização, exposições, experimentação da produção desenvolvida e montagem do ambiente físico, sendo esta, a etapa final. No período atual, minhas atividades estão concentradas no projeto *Living Tattoos* e na versão da instalação *Trans-e: my body, my blood*, renomeada como *Caverna do Trans-e* que adquire graus imersivos e interfaces sonoras e móveis. Trabalhei na modelagem de objetos 3D, a partir do database icônico da versão anterior. As imagens-objeto construídas por software comercial baseado em descrição gráfica de coordenadas perspectivista (x, y, x) ganham texturas realistas e se comportam como objetos ao serem ativadas pelas interfaces. Minhas pesquisas no projeto *Living Tattoos*, plataforma social de pessoas tatuadas a qual permite que suas tatuagens vivam em um ambiente virtual, são as de construção do site que será colocado on-line. O mapa do sites segue um fluxograma de navegação que leva os tatuados a conhecer sobre a cultura *tattoo*, tipos de iconografia, dados históricos, e ainda dialogar, experimentar, realizar trocas e contaminações de tatuagens e da personalidade do tatuados. Para a construção do site é usado software 2D para transformação de uma mídia em outras, num processo metamídia, software de autoria para gerar o documento hipermídia, com os links, campos de preenchimento em vários módulos e brechas hipermidiáticas encadeadas. Outro aspecto é dar aos tatuados a possibilidade de visualizar estágios da contaminação, no ambiente de simulação, no qual as tatuagens do(s) cadastrado(s) entram em um processo de vivificação, tanto imagética como comportamental, sendo transpostas do 2D para uma entidade semi-amorfa 3D que há de se tornar um índice da simbiose da interface humana com a interface computacional.

Palavras-chave: cibercomunicação, imersão, interatividade, modelagem 3D.

Apoio: UCS, CNPq