

ELABORAÇÃO DE DATABASE PARA IDENTIFICAR MITOS

Luiz Fernando Oliveira (BIC-UCS), Diana Maria Gallicchio Domingues (orientadora) - Laboratório NTAV Novas Tecnologias nas Artes Visuais/UCS - olfl Luiz@hotmail.com

A pesquisa de criação de ambientes interativos e imersivos volta-se à produção da ciberinstalação I*mito: zapping zone, que oferece a construção de identidades sintéticas, com base de dados icônica e textual de vinte personalidades da história da humanidade. Minha pesquisa, integrada com as da computação, artes, matemática, colabora para elaborar uma database com características da identidade dos mitos. Foi realizado um levantamento biográfico para composição de uma base de dados de cada celebridade. Seguiu-se uma elaboração de listagem de palavras, como estrutura que revela qualidades comportamentais dos mitos a partir de: substantivos, verbos, adjetivos e lugares. A listagem é a fonte para o funcionamento do sistema interativo. Posteriormente, as palavras são codificadas em um programa com funções genéticas que, computacionalmente, gera novos mitos por cruzamento de informação. A base de dados com palavras serve também para alimentar o sistema de busca na Internet, em tempo real, de frases vindas do Google, as quais se referem aos mitos. Outra interação a partir das palavras é o aparecimento de objetos 3D. Para a geração desse banco de objetos icônicos, minha participação é na busca e seleção de objetos com poder de comunicação para identificar os mitos. Para o interagente navegar nesse mundo, são oferecidas duas formas de interação: escolher objetos reais e identificá-los em leitor de código de barras e a escolha de palavras em tela touch screen para a construção de um mito sintético. Outra etapa é a criação de um vídeo com imagens fotográficas, de filmes, animações, demandando etapas de escaneamento, de captura de imagens em movimento e de edição com efeitos digitais, com exploração do tempo como elemento expressivo. Como método científico, seguem-se procedimentos exploratórios de busca de dados no contexto contemporâneo da rede, de material na mídia com posterior análise comparativa.

Palavras-chave: arte interativa e imersiva, banco de dados, mitos

Apoio: UCS