CRIAÇÃO GRÁFICA E SONORA PARA UM AMBIENTE INTERATIVO SOBRE MITOS

Mona Gazola de Carvalho (BIC-UCS), Diana Maria Gallicchio Domingues (orientadora) - Laboratório NTAV Novas Tecnologias nas Artes Visuais/UCS - monixa@terra.com.br

A pesquisa explora a criação artística e a comunicação no desenvolvimento de ambientes virtuais de instalações interativas imersivas, com respostas em tempo real. Minhas atividades junto à produção da instalação I´MITO: zapping zone são as de criar qualidades visuais gráficas para os objetos 3D, a elaboração de qualidades sonoras a partir de um banco de sons e ainda a geração de um vídeo sobre os mitos. Texturas para objetos 3D foram capturadas, selecionadas e classificadas para que remetam aos mitos, usando a Internet e o programa Adobe Photoshop. Posteriormente, a textura é recortada e exportada em tga para ser mapeada no programa 3D. Para as qualidades sonoras do ambiente é gerado um banco de áudio a partir de fragmentos de sons de filmes, de músicas, de ruídos, de falas, ou outro material de áudio que identifique os mitos. O banco de dados sonoro integra a instalação, sendo que no processo interativo é chamado através de programação que identifica os sons correspondentes aos mitos que aparecem nas imagens. O trabalho de áudio foi iniciado com uma intensa pesquisa de sons específicos para cada um dos mitos a serem tratados. Em seguida, cada um dos sons é trabalhado artisticamente com o auxílio dos programas Saw Plus Studio e Sound Forge, personalizando-os e adaptando-os para melhor se enquadrarem no contexto. Rigorosa seleção extraiu dos sons pré-selecionados e trabalhados, sendo, então, incorporados ao banco de dados, de forma a remeter à presença da figura lendária, ou mito, como está intitulada a obra. Outra atividade da pesquisa foi a criação de um vídeo digital com fragmentos que exploram efeitos digitais em imagens de mitos provenientes fotos, filmes, animações, gráficos sendo editadas após serem passadas em scanners, ou capturadas e compatibilizadas para a edição com efeitos especiais e em ritmos temporais acelerados. O método é de descobertas por ensaio e erro, em busca de soluções criativas.

Palavras-chave: banco de dados, digital, interatividade

Apoio: UCS