

CIBERARTE: SISTEMAS INTERATIVOS E IMERSIVOS - Módulo 1
-Composição de *database* para geração de informações

Luiz Fernando de Oliveira (BIC/UCS), Diana Domingues – Laboratório Novas Tecnologias nas Artes Visuais/UCS - olfluiz@hotmail.com

O projeto de pesquisa *Ciberarte: Ambientes Interativos e Imersivos* explora potencialidades das tecnologias, a fim de criar produções artísticas. Entre as obras, está a instalação interativa e imersiva *Firmamento_PopStars*. O ambiente, em realidade virtual, possui um *database* em inteligência artificial, composto por informações que ativam um sistema de mensagens na rede. Minha pesquisa relacionou-se à geração da base de dados, que permite “conversar” com personalidades da história da humanidade. Esses *pop stars* são conectados através de uma *tablet* e por comunicação móvel, como um telefone celular. O *database* é formado por expressões relativas a sujeitos, ações, qualidades e circunstâncias que tornaram célebres essas pessoas. Tais personagens são reconhecidos pelo espectador a partir de sons, vozes e ruídos referentes aos mesmos. Conexões, feitas com caneta interligada a uma *tablet*, permitem que a luz gerada ao se fundir com outras estrelas existentes no cosmos artificial chamem as celebridades e textos da rede. As estrelas, projetadas em lago de óleo instalado na sala, emitem sons que lembram os mitos acionados, e as palavras trazem informações sobre eles. As mensagens também podem ser enviadas via celular, acionando um sistema de busca na rede. São escritas nas paredes do ambiente, simultaneamente às conexões pela *tablet*. Meu trabalho foi a reimplantação do *database*, criado para a ciberinstalação *I'Mito: zapping zone*, apresentada no ano passado no Itaú Cultural de São Paulo. Outra atividade desenvolvida pelo grupo, a qual será exposta em Paris, dentro de programação dedicada à arte brasileira, é a instalação *Terrarium*. Nesta obra, detive-me na criação de outro banco de dados. O sistema fornece informações vindas da Internet, em tempo real, sobre serpentes, a partir de estrutura definida por: sujeito, verbo, adjetivo e lugar. As atividades do Artecno são norteadas pelo método heurístico e pelo processo cibernético. As publicações do coletivo incluem a instalação *Firmamento_PopStars*, presente na exposição *Corpos Virtuais: Arte e Tecnologia*, do Museu da Telemar do Rio de Janeiro, e na mostra *Cinético-Digital*, promovida pelo Itaú Cultural de São Paulo. Minha formação em jornalismo contribuiu para a divulgação, no início do primeiro semestre deste ano, do evento *Ciência e Arte 2005/ I Encontro Internacional de Ciência, Arte e Tecnologia: Realidade Virtual* que ocorreu na UCS e reuniu expoentes, nacionais e internacionais, da Ciberarte e da tecnologia.

Palavras-chave: arte interativa e imersiva, *Database*, realidade virtual

Apoio: UCS, CNPq