

## CIBERARTE: A CRIAÇÃO DE IMAGENS E SONS PARA AMBIENTES INTERATIVOS E IMERSIVOS

Giovana Mazzochi (BIC/UCS), Diana Domingues (orientadora) - Laboratório de Novas Tecnologias nas Artes Visuais/UCS - [gmazzochi@gmail.com](mailto:gmazzochi@gmail.com)

Na pesquisa CIBERARTE – AMBIENTES INTERATIVOS E IMERSIVOS, minhas atividades culminaram no trabalho: “Ciberinstalações: a criação de imagens e sons para ambientes interativos e imersivos”. A pesquisa abrangeu etapas de adaptação e reestruturação da instalação: *I’Myth: zapping mobile zone*. A ciberinstalação explora a fabricação de identidades sintéticas, de uma base de dados de vinte e cinco mitos, em computação evolutiva, com algoritmos genéticos e buscas na rede que determinam o estado emergente da sala. A fase atual integrou levantamento biográfico de Franz Beckenbauer, Jacob e Wilhelm Grimm, Marlene Dietrich e Michael Schumacher, que serviu para compor o database: palavras, imagens, sons de cada personalidade. Os dados de cada personagem levaram à organização de uma listagem de palavras a partir de substantivos, adjetivos, verbos e lugares. Esse banco de dados textual aciona todo o funcionamento do sistema interativo a partir das palavras transformadas em código de barra de etiquetas presas aos objetos de cada mito, colocadas em uma touch screen, ou por mensagens em SMS de celulares. Determinam oito formas de interação com dados de entrada e de saída diversos. Minhas atividades específicas de criação do banco de dados foram: 1. pesquisa biográfica: seleção de palavras; 2. Banco de imagens e objetos: pesquisa de imagens 2D para as faces e objetos tridimensionais dos mitos; 3. Banco de dados sonoro com pesquisa de áudio: o áudio foi capturado a partir do sistema de busca do programa Emule e editado através do software Soundforge. 4. Iniciação no processo de modelagem de imagens-objetos 3D, com desdobramentos da pesquisa para a versão da ciberinstalação na UCS Cave (Caverna de Realidade Virtual), gerando a Myths’ store. O aprendizado de modelagem 3D em Milk Shape 3D, investiga posições, tamanhos e movimentos com base no sistema de coordenadas de três eixos (x,y,z). O método é o heurístico e cibernético, por ensaio e erro e recursos dos programas, com análise teórica dos resultados. A divulgação dos resultados se faz em eventos internacionais e nacionais, neste caso, exposta na Casa das Culturas do Mundo, em Berlim (HKW), durante a Copa da Cultura, na Alemanha. Verifico que a criação artística com tecnologias digitais amplia os processos e a linguagem da arte, a partir do desenvolvimento científico, e resulta de práticas com intensa colaboração entre artistas e cientistas.

Palavras-chave: ciberinstalação interativa e imersiva; banco de dados, banco sons

Apoio: UCS