
Metaverso 3

Laurita Salles 1, Aquiles Burlamaqui 2, Matheus Vinicius de Souza 3 and 10 Dimensions Project 2024

1 DEART/Department of Arts, UFRN/Federal University of Rio Grande do Norte,59078-900, Natal-R, Brazil. E-Mail: lausalles@uol.com.br

2 ECT/School of Science and Technology, UFRN/Federal University of Rio Grande do Norte,59078-900, Natal-RN, Brazil. E-Mail: aquilesburlamaqui@gmail.com

3 DEART/Department of Arts, UFRN/Federal University of Rio Grande do Norte,59078-900, Natal-R, Brazil. E-Mail: vinicius. lemos.054@ufrn.edu.br

4 DEART/Department of Arts, UFRN/Federal University of Rio Grande do Norte,59078-900, Natal-R, Brazil. E-Mail: contato1 Odimensoes@gmail.com

Resumo

O ensaio visual Metaverso 3, apresenta um conjunto de imagens como diálogo imagético na sequência de páginas da publicação, apresentando uma releitura gráfica da instalação virtual Ondas Sonoro Luminosas Metaverso 3 (<https://10dimensoes.com/metaverso3>), terceira versão da obra de mesmo nome na área de Arte e Tecnologia e inspiração do vídeo Penetrável digital 2 a ser apresentado no evento como um percurso possível nesse ambiente. Trata-se de um espaço virtual compartilhado 3D similar à Galeria de Arte do Departamento de Artes da UFRN/Universidade Federal do Rio Grande do Norte rodeada de um ambiente externo imaginário inspirado no ambiente real de Marabá/PA e de praias de rio amazônicos. As propostas imagéticas não são realistas, mantendo um diálogo com movimentos das Artes Visuais, dentre eles os expressionistas.

Na instalação artística original como metaverso os usuários movimentam-se pelas diversas ambiências da obra entrando em contato com diferentes interações artísticas e sonoras. A narrativa é em primeira pessoa, começando no ambiente da galeria virtual 3D, onde estão alocadas esculturas inspiradas em sua maioria no verbo voar, como pássaros, nuvens e até uma borboleta. Na sequência há o ambiente da escada onde, ao final dela, junto ao teto, aparece um bilhete com uma mensagem, alusão à obra Ceiling Painting/Yes Painting da Yoko Ono, de 1966, atualmente no Museu Guggenheim em Bilbao, Espanha. O percurso externo envolve muitos micro ambientes, entre eles o da praia do Tucunaré - às margens do rio Tocantins, aludindo ao campo de sensação insular do horizonte do jogo, de onde é possível ver outras margens e a planaridade das águas que se movimentam sinuosas e penetram em voçorocas com uma conformação de topografia arenosa e flora onde árvores e frutos da região como o açaí e a castanheira estão presentes, além de personagens inspirados nos mitos dos povos originários da região como avatares.

Palavras chave

Imagem; Projeto Grafico; Arte; Instalac;;ao

Link Metaverso

<https://www.1Odimensoes.com/metaverso4/>

Abstract

The visual essay **Metaverso 3** presents a series of images as a visual dialogue across the sequence of pages in the publication, offering a graphic reinterpretation of the virtual installation **Ondas Sonoro Luminosas Metaverso 3** (<https://10dimensoes.com/metaverso3>). This installation is the third iteration of the artwork of the same name in the field of Art and Technology and serves as the inspiration for the video **Penetrável Digital 2**, which will be presented at the event as a possible journey through this environment. It is a shared 3D virtual space resembling the Art Gallery of the Department of Arts at UFRN (Federal University of Rio Grande do Norte), surrounded by an imaginary external environment inspired by the real landscape of Marabá, Pará, and the river beaches of the Amazon. The visual compositions are not meant to be realistic but instead engage in a dialogue with movements within the Visual Arts, including Expressionism.

In the original artistic installation as a metaverse, users navigate through various spaces of the work, encountering different artistic and sonic interactions. The narrative unfolds in the first person, beginning in the 3D virtual gallery, where sculptures—mostly inspired by the verb **to fly**, such as birds, clouds, and even a butterfly—are displayed. The journey continues to a staircase, at the top of which a note with a message appears, referencing Yoko Ono's **Ceiling Painting/Yes Painting** (1966), currently housed at the Guggenheim Museum in Bilbao, Spain. The external journey includes multiple micro-environments, such as Tucunaré Beach on the banks of the Tocantins River, evoking the insular sensory field of the game's horizon, where one can observe distant shores and the fluid, winding movement of the water. The water penetrates into ravines shaped by sandy topography and local flora, featuring trees and fruits native to the region, such as açai and Brazil nut trees. Additionally, characters inspired by the myths of the region's Indigenous peoples appear as avatars, further enriching the immersive experience.

Keywords

Image; Graphic Design; Art; Installation.

Link Metaverso

<https://www.10dimensoes.com/metaverso4/>