

Eventos

Publicações

To search type and hit enter

Quem

Português



## Dreaming Machine #3: o sonhar da máquina

Postado em 23 de junho de 2015 / Under Blog

Sonhar é um ato sublime e extremamente sensível. Nós, humanos, vivemos por aí sonhando acordados ou dormindo. E é no sono que vivenciamos experiências muitas vezes aleatórias, sem sentido, mas que, dependendo do que foi sonhando, tem um incrível poder de estimular fortes sentimentos.

Sonhar nos faz humanos, de certa forma. Ajuda a criar nossos objetivos, busca-los e evoluir. E, sem dúvidas a [Dreaming Machine #3](#), antes de se tornar uma possibilidade de fazer uma máquina "sonhar", era o sonho/objetivo de alguém.

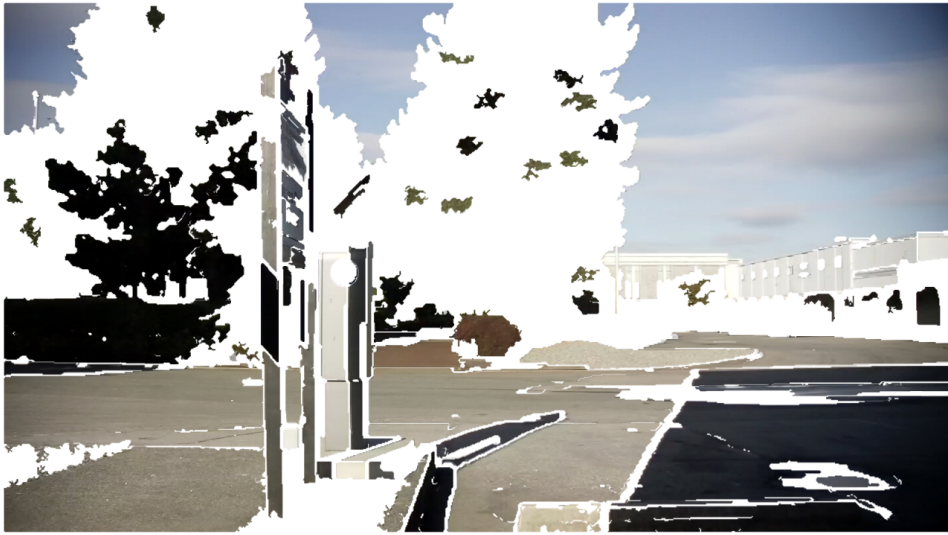


O projeto consiste numa mini instalação que funcionava também como exposição. O programa parte do pressuposto de que sonhos são um acúmulo de imagens na memória. O processo é muito simples: uma câmera filmadora capta as imagens que, futuramente serão utilizadas para gerar os sonhos.

O sistema utiliza inteligência artificial para perceber e associar padrões – "aprender" – e utilizam os padrões captados para simular a realidade externa e simular a percepção.

### Arquivos

Arquivos





Já a simulação dos sonhos se divide em três modos: o de percepção, onde o espectador visualiza uma reconstrução da imagem a partir do que a máquina aprendeu, o modo "distração mental", que já conta com imagens geradas a partir do que a lente da câmera capta e constrói. E, por último, o modo sonho. No modo sonho, a câmera é desligada e a máquina fica "no escuro", assim, todas as construções que ela faz - simulando o mundo externo - partem da memória que ela construiu, de padrões e distorções, quando conectada nos outros modos.

Os responsáveis por esta mini-instalação são [Ben Bogart](#) e [Philippe Pasquier](#).

Confiram o vídeo que mostra o funcionamento da máquina.





## An Artist in Process: A Computational Sketch of Dreaming Machine #3

from **B. Bogart**

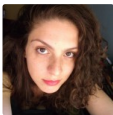
05:40 |



Compartilhe isso:



WRITTEN BY VICTÓRIA MOLGADO



Graduanda em Comunicação Visual na UFRJ, atualmente no quinto período. É bolsista PIBIC no LabVis e está na equipe desde novembro de 2014. Atuou no projeto de Lifelog do laboratório desenvolvendo o projeto Somnium. Suas principais áreas de interesse no design (dentre muitas) são UX, interface, visualização de dados e marketing.

### Sobre o LabVis

O Laboratório da Visualidade e Visualização da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (LabVis – EBA) se inicia em 2010 sob a coordenação de Doris Kosminsky, unindo alunos de graduação em Comunicação Visual Design e de pós-graduação em Artes Visuais de forma interdisciplinar na pesquisa e desenvolvimento de visualizações de dados. O site do LabVis propõe-se um espaço para vislumbres, idéias, apresentações, divulgação e reflexão sobre visualização artística de dados, design de informação, estudos da visualidade, mídia e artes visuais.



UNIVERSIDADE FEDERAL  
DO RIO DE JANEIRO



Escola de  
Belas Artes  
UFRJ

PPGAV

PROGRAMA DE  
PÓS-GRADUAÇÃO  
EM ARTES VISUAIS  
EBA - UFRJ



Busca / Search



Este website e todo o seu conteúdo estão sobre uma  
Licença Creative Commons.  
Website desenvolvido com a plataforma WordPress.

alimentação **animação arte** Brasil cidade cinema ciência **comparação cores** crítica **dados** data data visualization David  
McCandless design economia Estádio **EUA** Facebook fotografia GPS história **infográfico** informação instalação  
**interatividade** internet labvis lifelog livro mapa mundo música população processing rede social saúde  
sociedade tipografia transporte Twitter **visualização** **visualização de dados** vídeo Wikipedia

Páginas

---

Publicações

---

Quem

---

Projetos

---

Página inicial

---

Contato

---

Blog

---