

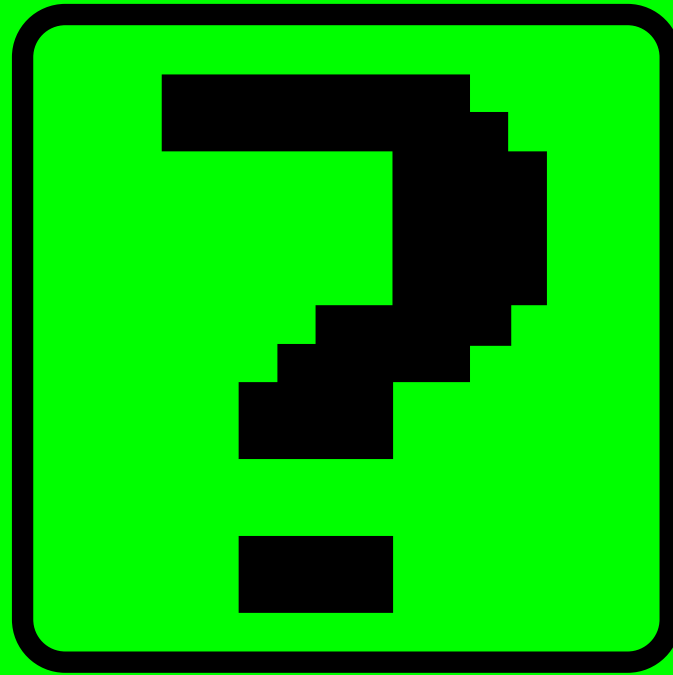
FLOWER POWER
DORKBOT



**POR FAVOR:
NO INTENTEN ESTO
EN SU CASA!!**



**POR FAVOR:
~~NO~~ INTENTEN ESTO
EN SU CASA!!**



**POR QUÉ
UNA INSTALACIÓN
INTERACTIVA?**

ADVERTENCIA



ADVERTENCIA



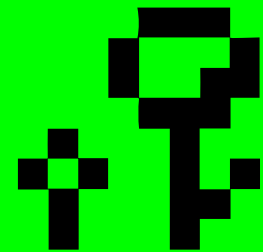
LAS INSTALACIONES INTERACTIVAS
SON UN VALLE DE LAGRIMAS

FORMULA:

FOAMULA:

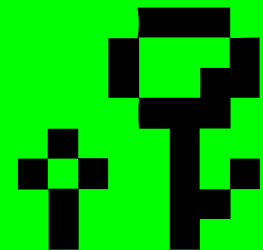
- Un par de ideas
- + una metodologia
- + tolerancia a la frustracion
- +muuuuchas horas de trabajo

PROCESO CREATIVO



PROCESO CREATIVO

ORIGENES



EXPL: EGGRING

<http://processing.org>



```
Composicion_EggRing | Processing 1.0.5
File Edit Sketch Tools Help
Composicion_EggRing Egg EggRing Ring
// Requires the Egg, Ring, and EggRing classes
EggRing er1, er2;
void setup() {
  size(100, 100);
  smooth();
  er1 = new EggRing(33, 66, 0.1, 33);
  er2 = new EggRing(66, 90, 0.05, 66);
}
void draw() {
  background(0);
  er1.transmit();
  er2.transmit();
}
1
```

file:///Users/fabian/Documents/f/DORKBOT%20JARDIN/Composicion_EggRing/applet/index.html

PROCESO CREATIVO

1eros.

prototipos

PROCESO CREATIVO

apuntes para ejercicio de processing flores>

LO QUE SE QUIERE HACER>

La idea de este sketch es que cada vez que se inicializa aparecen una serie de ramas curvas.
En cada rama hay pequeñas llemitas verdes.

Al pasar el puntero cerca de las llemitas, se abren flores.
Al alejar el puntero, se cierran las flores.

que debemos contemplar?

clases>

clase flor

cada flor contiene 1 llemita (centro)
n petalos
todos los petalos de cada flor son del mismo color y forma
cada flor tiene la habilidad de abrir todos sus petalos cuando el mouse est'a sobre ella y de cerrarse cuando se aleja

funcion abrir flor (de la clase flor)

gradua la velocidad con que se abre y se cierra la flor
en relaci'on a la distancia relativa del puntero (para que sea fluido)

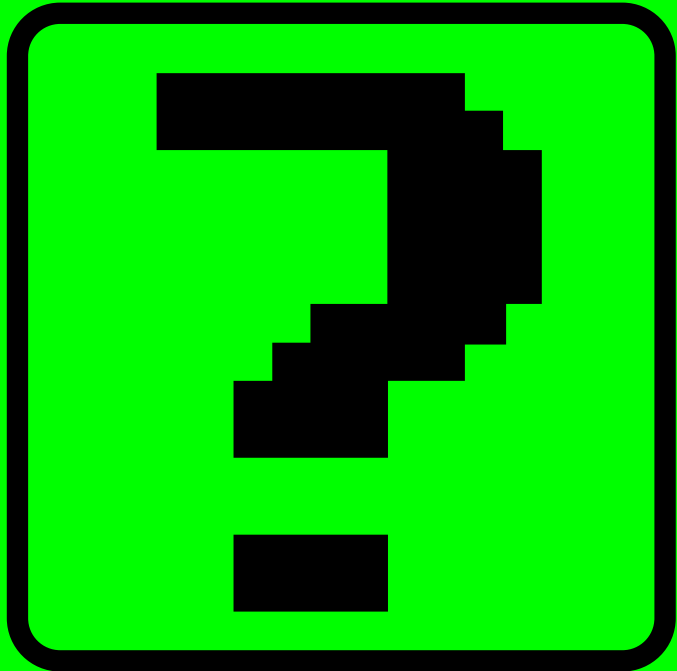
clase petalo

cada petalo tiene la habilidad de "abrirse"
hay petalos de distinta forma y color

clase rama (contiene n flores)

las ramas se generan al inicializarse la aplicacion
surgen de forma animada desde cualquier punto del stage
cada rama tiene un largo y una curvatura unicas
cada rama tiene n llemitas
las ramas tiene su propio movimiento (brisa) independiente del mouse

PROCESO CREATIVO

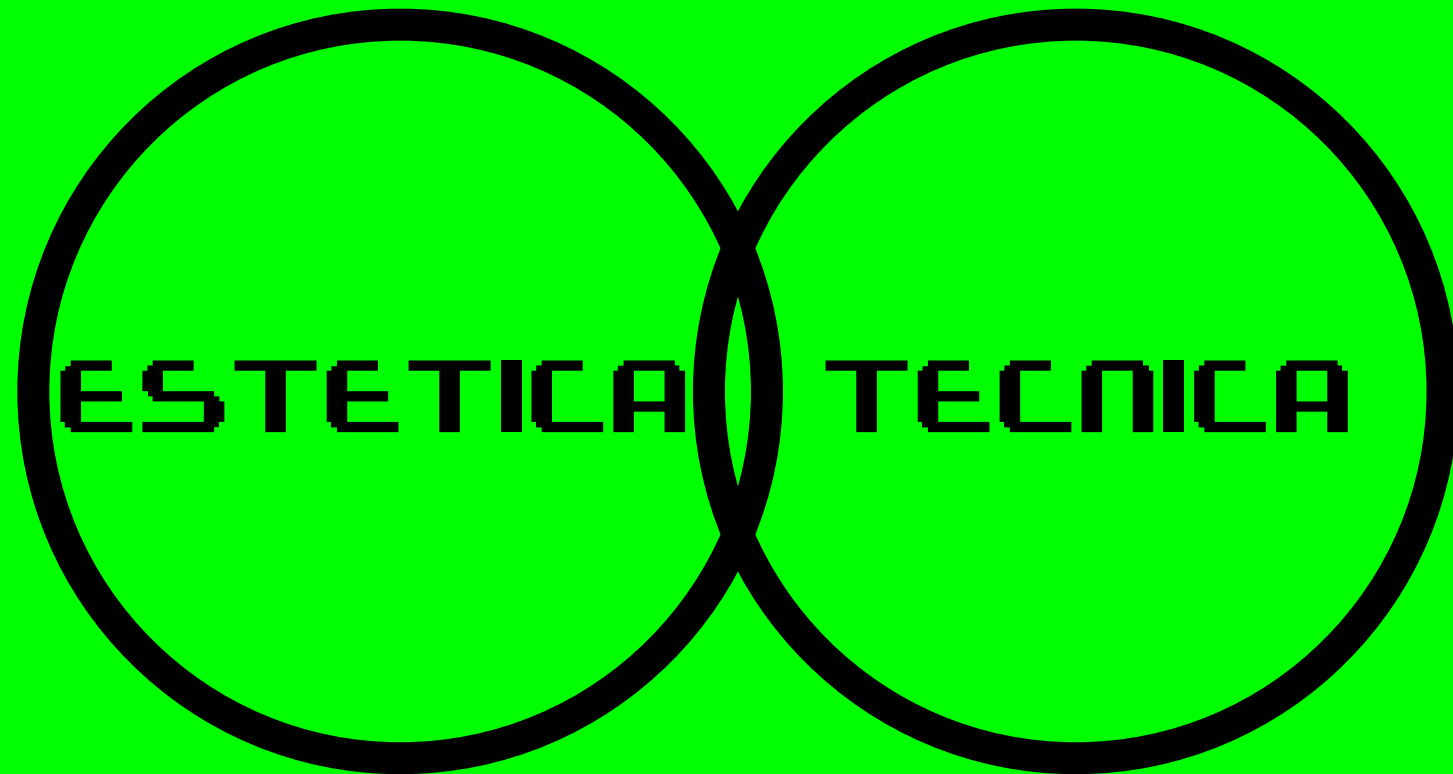


POR QUÉ
FLORES?

PROCESO CREATIVO

ESTETICA

PROCESO CREATIVO



PROCESO CREATIVO



ESTECNICA

PROCESO CREATIVO



ESTETICA

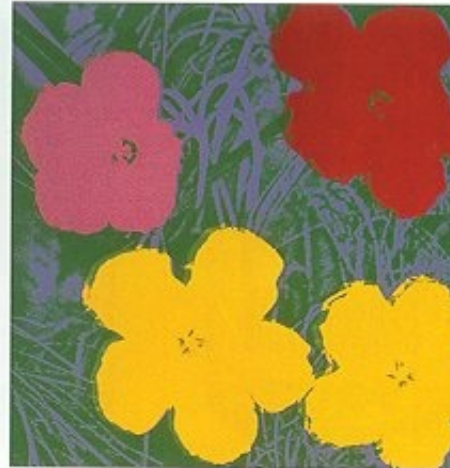
REFERENCIAS



DISEÑOS TEXTILES TRADICIONALES JAPONESSES



11.64



11.65

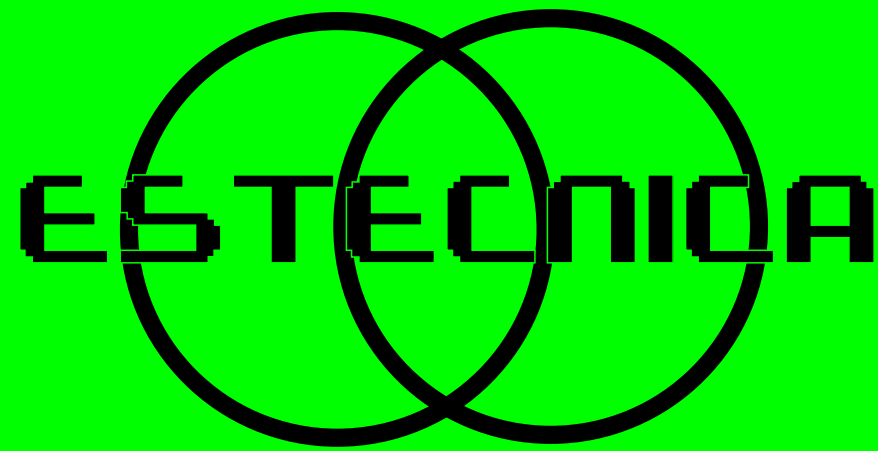


11.64



11.64

ANDY WARHOL'S FLOWERS



**Queriamos una representacion visual
GENERATIVA
(que se lograrse por programacion)**

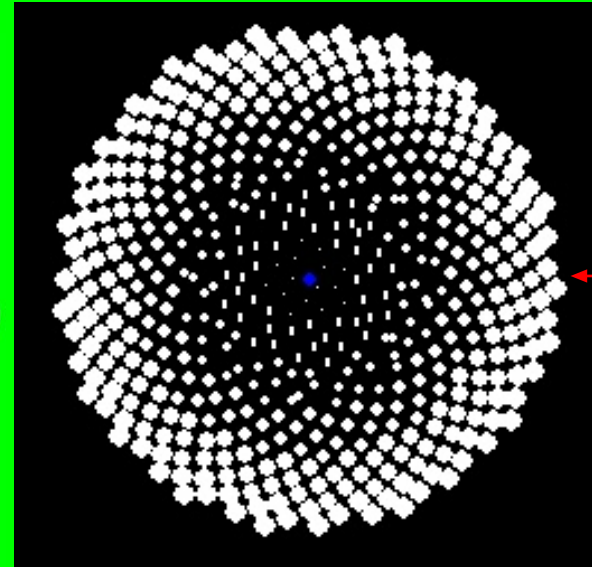
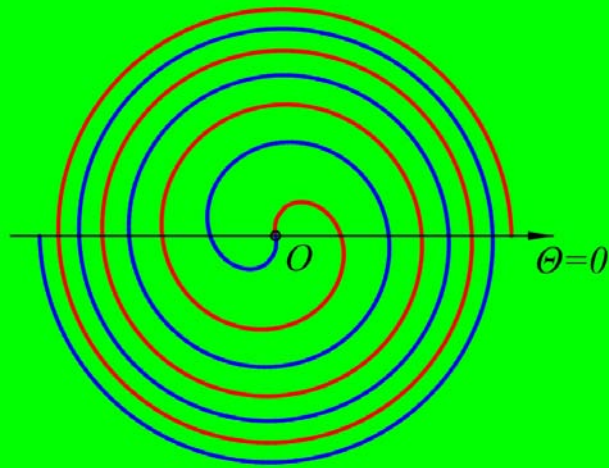


voilà!

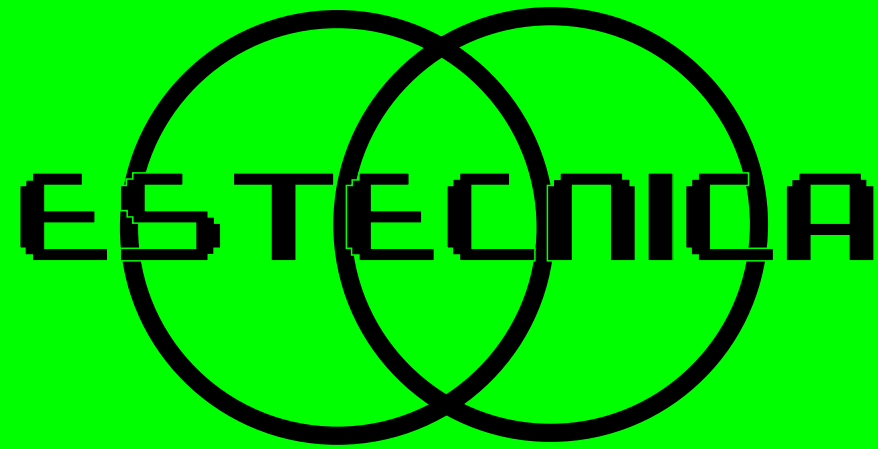


1601/1665

DESCUBRIMOS A
MONSIEUR FERMAT

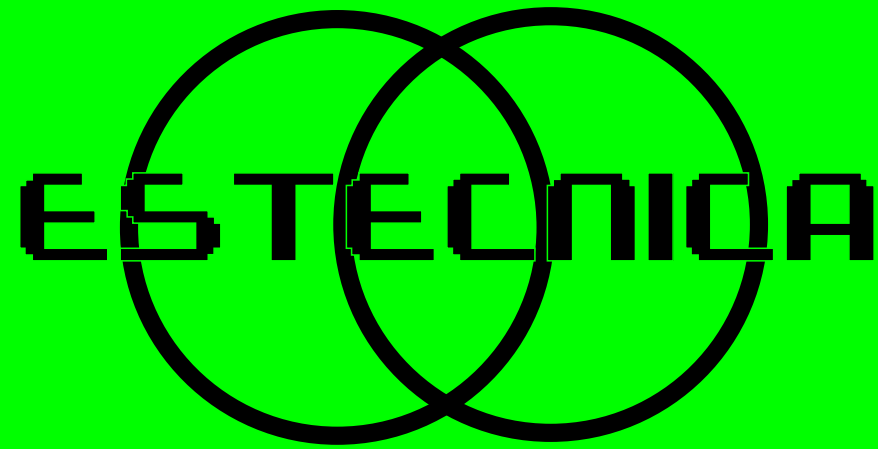


ESPIRAL DE FERMAT



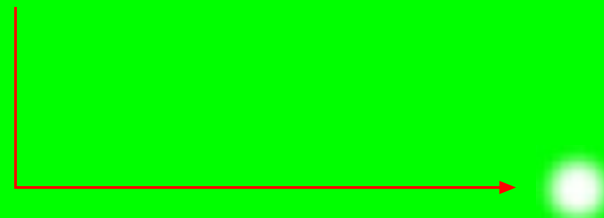
Queriamos una representacion visual
GENERATIVA

HICIMOS TRAMPA!!!



Queriamos una representacion visual
GENERATIVA

HICIMOS TRAMPA!!!



lo que dibuja las flores
es un .png de 10 x 10 px

PROCESO CREATIVO

SONIDO

El costado inquietante del jardín

PROCESO CREATIVO

SONIDO

El costado inquietante del jardín
(Inquietante por el uso de software de autor!!! :P)



PROCESO CREATIVO

lo último

INSECTOS

(la importancia del sujeto virtual o AVATAR)



PROXIMAMENTE

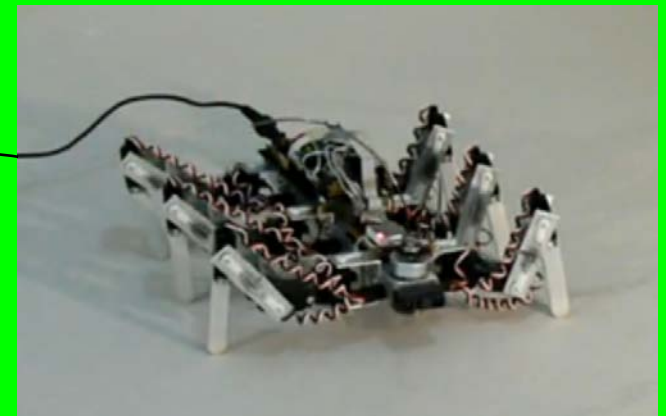
EL_JARDÍN_2.0

- Nueva estética audio/visual
- Insectos generativos con vida propia
- O que interactúan con otros insectos

PROXIMAMENTE

EL_JARDÍN_2.0

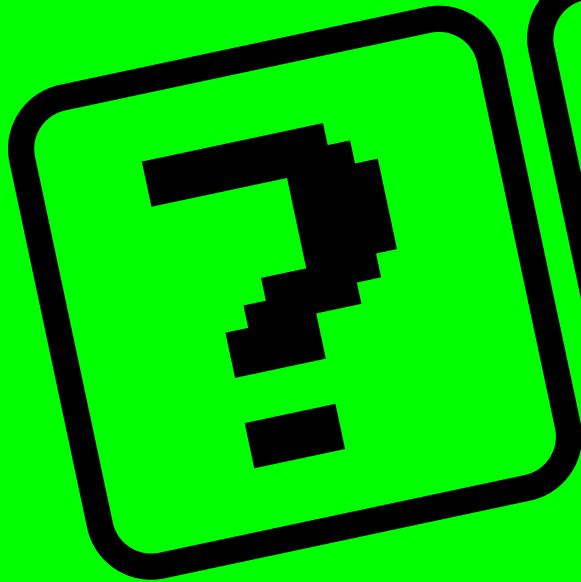
- Nueva estética audio/visual
- Insectos generativos con vida propia...
- O que interactúan con otros "insectos"



HEXAPODO - PABLO GINDEL

SINTESSIS:

**Todos podemos hacer
una instalacion interactiva,
el secreto es encontrar
el complemento :)**



QUÊ ESTÁS
ESPERANDO?

