

fyslab

fyslab.net

laboratorio de
contenidos digitales

INSTALACIÓN INTERACTIVA



El jardín de las flores que cantan

 Fabián Barros Andrade
Luisa Pereira Hors



"El Jardín de las flores que cantan" es una obra artística diseñada para el medio digital. El medio digital es por definición multidireccional: obliga a sus destinatarios a convertirse en "usuarios". ¿Pero en relación al arte, estamos dispuestos a abandonar el rol de espectadores pasivos para convertirnos en parte activa de la obra?

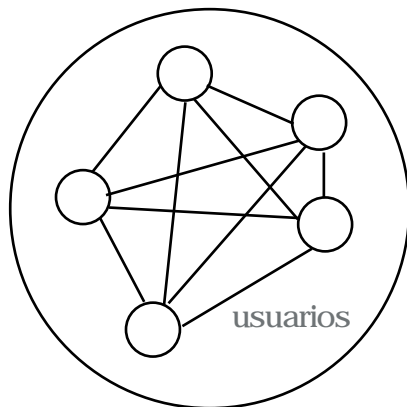
"El Jardín de las flores que cantan" explora la interactividad como herramienta expresiva.

Como obra interactiva, requiere de la intervención de uno o más participantes (usuarios), sus autores (desarrolladores) y un sistema informático (computadoras e interfaces) para acceder a la experiencia.

descripción



El Jardín de las Flores que Cantan



sistema

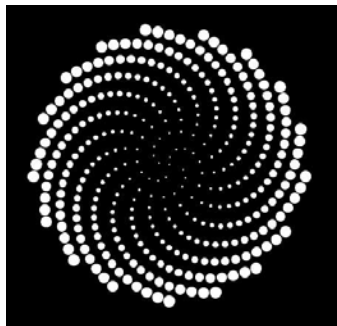
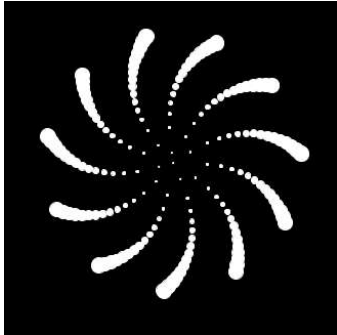
"El Jardín de las flores que cantan" es una instalación interactiva creada mediante tecnología digital.

Es un juego colaborativo, un espacio lúdico que propone a sus usuarios una experiencia física para obtener resultados estéticos visuales y sonoros. Una experiencia que crece y se enriquece con la participación. Cuantos más participen, más rica será esta experiencia.

descripción



El jardín de las flores que cantan



flores geométricas basadas
en curvas de Fermat

Un sistema informático crea un jardín que se proyecta en una sala.

El jardín está compuesto por representaciones de flores geométricas basadas en las curvas de Fermat.

Dichas flores tienen la capacidad de asumir diferentes formas, colores y sonidos.

A través de la posición en el espacio y del movimiento de sus cuerpos, los participantes pueden intervenir el jardín interactuando con las flores y entre sí para crear composiciones visuales y sonoras.

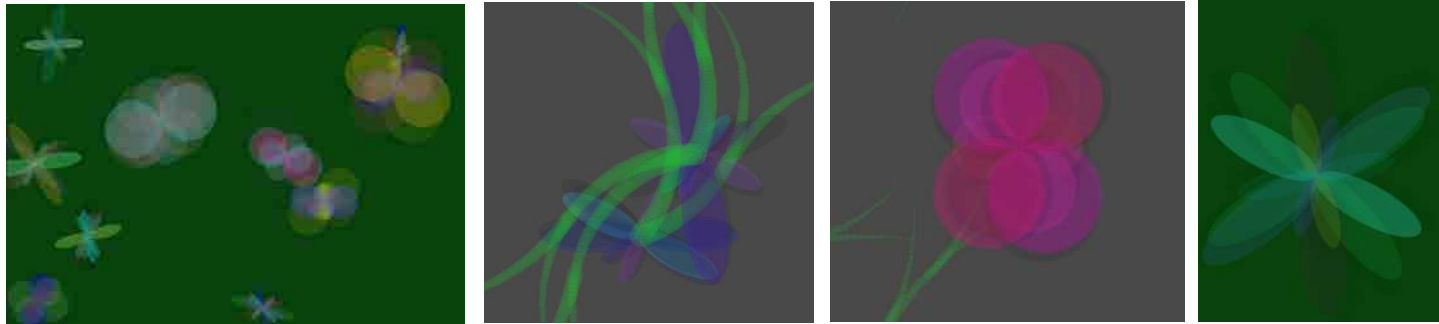
Una experiencia con resultados expresivos únicos cada vez, que se modifican a lo largo del tiempo y que crece y se enriquece con la participación.

prototipos

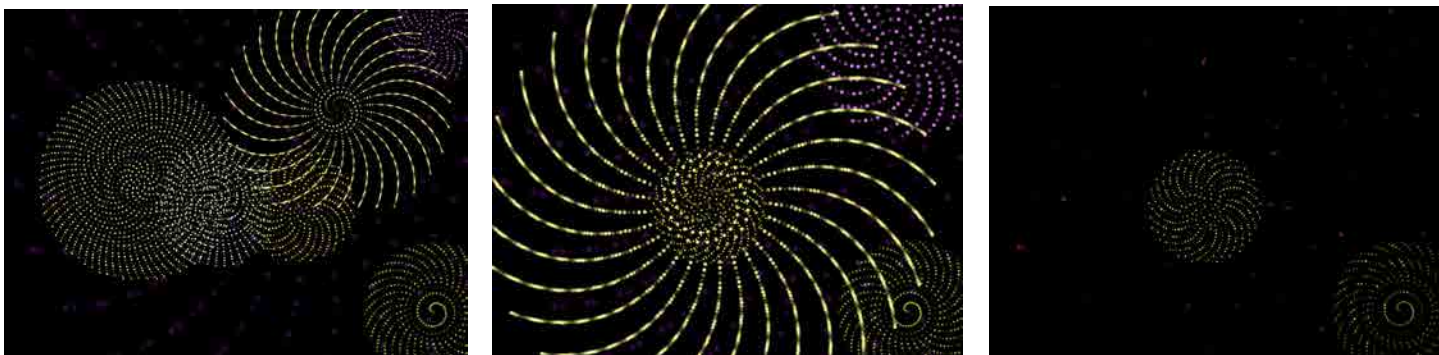


El jardín de las flores que cantan

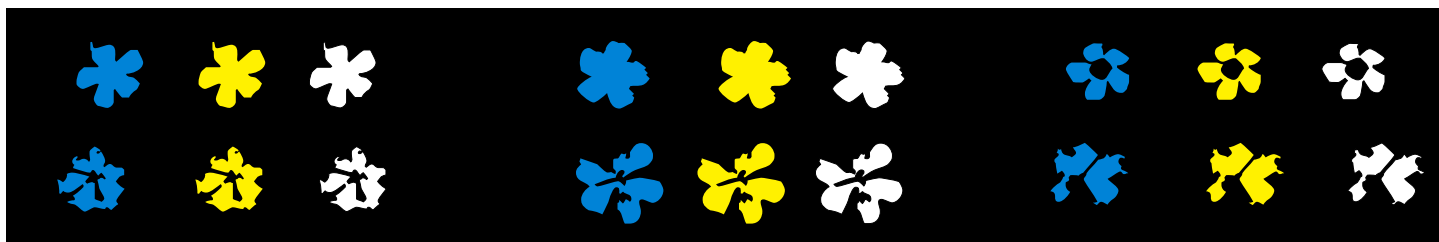
Prototipos de la interfaz gráfica del jardín



1er. prototipo



2do. prototipo



3er. prototipo



```
Jardin_20_Ramas | Processing 0135 Beta
Jardin_20_Ramas FlorEliptica FlorGiratoria FlorRedonda Motion...
MotionCapture motionCapture;
int cantFlores = 10;
Vector flores;
Vector ramas;

void setup(){
  int cantTotalDeRamas = 0;
  size(1440, 900);
  smooth();
  colorMode(HSB, 354, 100, 100, 100);
  motionCapture = new MotionCapture(this);
  flores = new Vector();
  ramas = new Vector();
  for(int i = 0; i < cantFlores; i++){
    float x = random(width);
    float y = random(height);
    float dia = random(30, 50);
    FlorGiratoria florRedonda = new FlorRedonda(x, y, dia, false);
    flores.add(flOrRedonda);
    for(int j=0; j<= florRedonda.cantRamas; j++){
      ramas.add(new Rama(x, y, i));
    }
    cantTotalDeRamas += florRedonda.cantRamas;
    float x2=random(width);
    float y2=random(height);
    FlorGiratoria florEliptica = new FlorEliptica(x2, y2, dia/2, false);
  }
}
16
17
18
1
```

Desarrollo del programa en Processing (1er. prototipo)

Podríamos definir a "El Jardín de las flores que cantan" como un sistema cerrado interactivo, generativo y multiusuario.

Como sistema, posee un conjunto de elementos relacionados entre sí con reglas propias y objetivos comunes, que al reunirse forman un resultado que es más que la suma de sus partes. A diferencia de otros sistemas informáticos, lo hace desde una perspectiva artística y no utilitaria.

Los elementos que componen este sistema son:

- ✿ Las interfaces físicas (hardware)
- ✿ La interfaz visual y sonora (software)
- ✿ Los participantes (usuarios)
- ✿ El aplicación (programa)
- ✿ Los autores (desarrolladores)

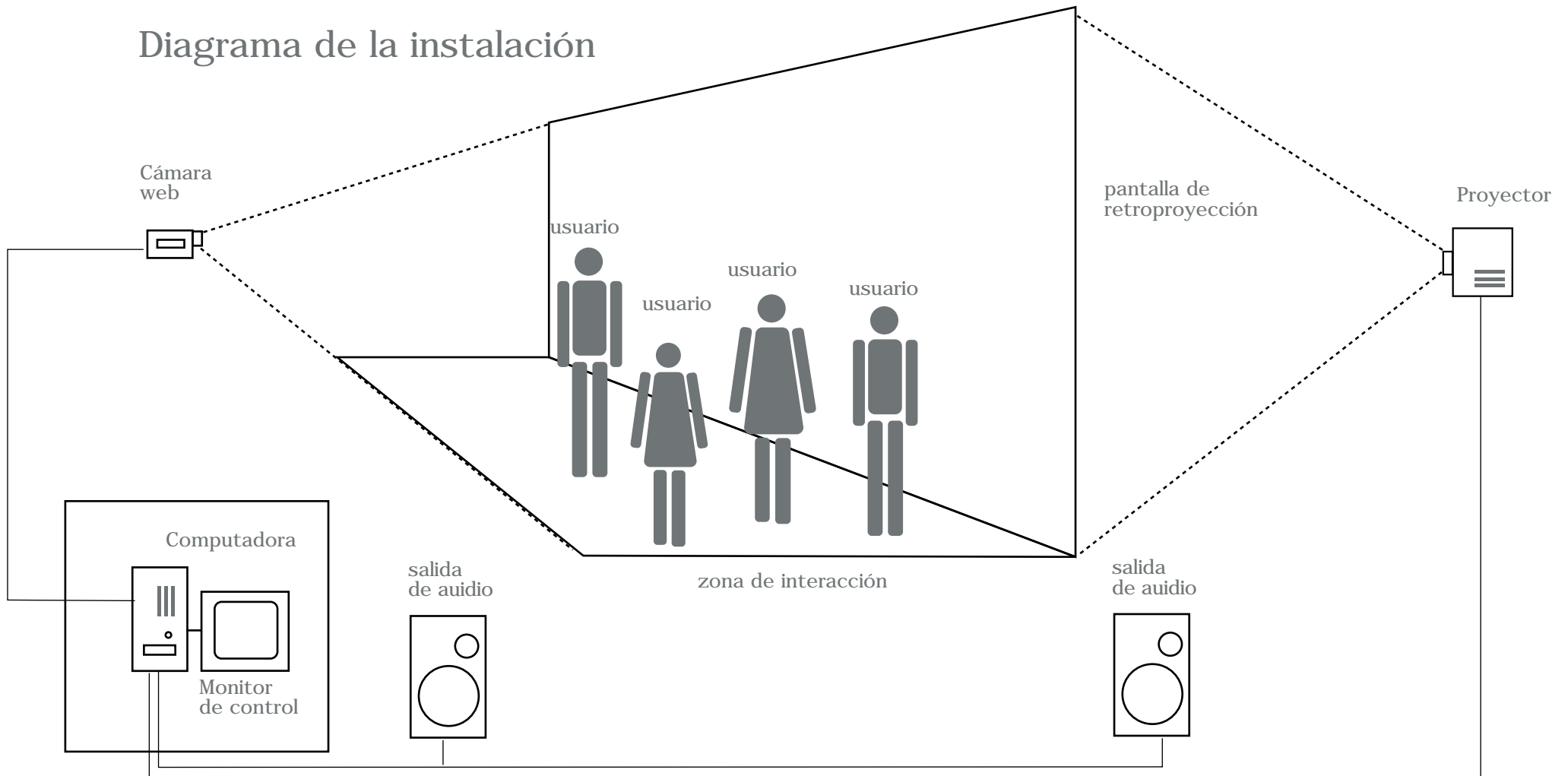
El sistema tiene la capacidad de captar el movimiento de los usuarios y reaccionar enviando señales visuales y sonoras.

diagrama



El jardín de las flores que cantan

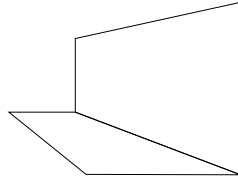
Diagrama de la instalación



requisitos

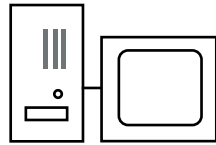


El jardín de las flores que cantan



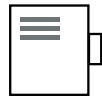
Sala

dimensiones aprox. 4m x 8m x 3m
pantalla para retroproyección 4x3m
condiciones de luz controladas



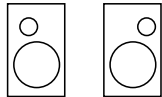
Computadora

procesador Pentium IV o superior,
1 Gb Ramo superior,
Sistema operativo Windows XP o superior



Proyector

5000 lúmenes



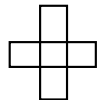
Sistema de audio

estéreo con subwoofer



Cámara web firewire

Con soporte para ser instalada desde el techo



Otros

Cables VGA y audio (8m). Cable firewire (2m)



Concepto, programación y producción:

Fabián Barros Andrade

Comunicador, diseñador y artista digital uruguayo. Es Licenciado en Comunicación por la Universidad del Uruguay y Máster en Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Residió en Uruguay, Argentina, Italia y España. Su trabajo ha sido expuesto en salas y festivales como Caixafórum , ArtFutura y DIBA Festival de Barcelona, VAD Festival de Girona, Centro Cultural de España en Montevideo Dorkbot Montevideo y Museo Nacional de Artes Visuales del Uruguay. Actualmente reside en Montevideo donde combina la actividad publicitaria como Director General Creativo de Grey uruguay con su vocación artística.
www.fyslab.net

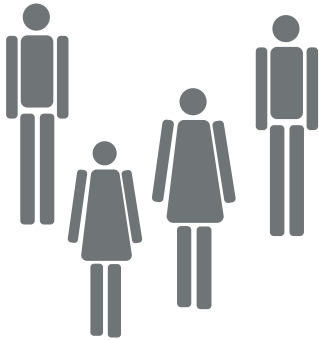


Luisa Pereira Hors

Es Ingeniera en Sistemas por la Universidad ORT. Programadora y música, particularmente interesada en la interacción entre tecnología y arte. Vinculada desde siempre a la música -ha colaborado con bandas como La Teja Pride y Vendetta, participado en conciertos de música clásica con el coro De Profundis y compuesto canciones para compilados de música electrónica -, ha encontrado en el diseño de interfaces y en el arte digital la intersección entre sus áreas de interés.
www.luisaph.com



referencias



Programación Gráfica:
www.processing.org

Captura de Movimiento:
Jens Wunderling - www.sport4minus.de

Curvas de Fermat:
Anita Lillie - flyingpudding.com

Interfaces Físicas:
Taller de Computación Física Montevideo (TCFM) -
www.tecnoarte.uyserv.com



El Jardín de las Flores que Cantan

síntesis



- ✿ "El Jardín de las flores que cantan" es la confluencia de varias disciplinas artísticas, teóricas y técnicas.
- ✿ Es una instalación interactiva hecha específicamente para el medio digital, respetando sus características y aprovechando sus potencialidades.
- ✿ Explora la interactividad como materia expresiva.
- ✿ Propone la construcción de una obra colectiva y colaborativa con resultados expresivos visuales y sonoros que se modifican mediante la interacción.