



# “INFLUENCIA RECÍPROCA”

una experiencia de co-creación artística.

Mtr. Fabián Barros Andrade

CATEDRÁTICO DE MULTIMEDIA Y ARTES DIGITALES

# CONCEPTO

- Explorar el vínculo histórico entre la universidad y la tecnología.
- Evidenciar el sentido de pertenencia a la institución.

# CONDICIONES

- Interactividad.
- Transdisciplinariedad.
- Re-uso.
- Plazo acotado.
- Amplificación.

# INFLUENCIA RECÍPROCA

- Una serie de monitores proyecta imágenes intervenidas de integrantes de la universidad, representando la huella que la institución deja en cada uno de ellos.
- A su vez, cuando un nuevo usuario se acerca a la obra, su imagen se captura y se agrega a la serie, evidenciando que son las personas quienes modifican a la institución.

# ABSTRACT

*En nuestro paso por ORT todos dejamos rastro. Estudiantes, funcionarios, docentes, egresados. Desde el momento en que tomamos contacto con la universidad establecemos una relación que crece a lo largo del tiempo. Y a su vez ORT deja huella en nosotros.*

*No solo por los conocimientos que incorporamos, sino también por los vínculos que construimos. ORT es más que un conjunto de facultades. Es una institución abierta, que se nutre y construye con el aporte de todos y cada uno de sus integrantes, en un ambiente colaborativo y participativo.*

EQUIPO



Fabián Barros  
Dirección Creativa - Coordinación



David Rivero  
Estudiante-Programación



Federico Márquez  
Ingeniero-Desarrollo



Carlos Galarraga  
Diseño Industrial

# Fabián Barros



- Licenciado en Comunicación,
- Master en Artes Digitales.
- Catedrático de multimedia
- y artes digitales,  
Universidad ORT.
  
- Director general creativo.
- Director de proyecto
- y coordinador.



# Federico Márquez



- Ingeniero de Sistemas. Docente del Laboratorio de Simulación y Videojuegos de Universidad ORT.
- Desarrollador de la aplicación para muestra aleatoria de imágenes y del algoritmo de detección de movimiento, captura y glitchheado de frames en tiempo real.

# David Rivero



- Estudiante Analista Programador, Facultad de Ingeniería, Universidad ORT.
- Desarrollador de algoritmo de corrupción de imágenes (glitch).

# Carlos Galarraga



- Diseñador Industrial.
- Coordinador de Laboratorios de Diseño Industrial, Escuela de Diseño, Universidad ORT.
- Desarrollador de soportes y jefe de montaje.

ESTÉTICA

# CONDICIONES

- Utilizar el banco de imágenes de docentes, funcionarios y alumnos de Universidad ORT Uruguay (más de 8.000 imágenes).
- Utilizar una estética que las corrompiera eliminando la identidad de los representados.



REF: IMÁGENES GLITCHEADAS

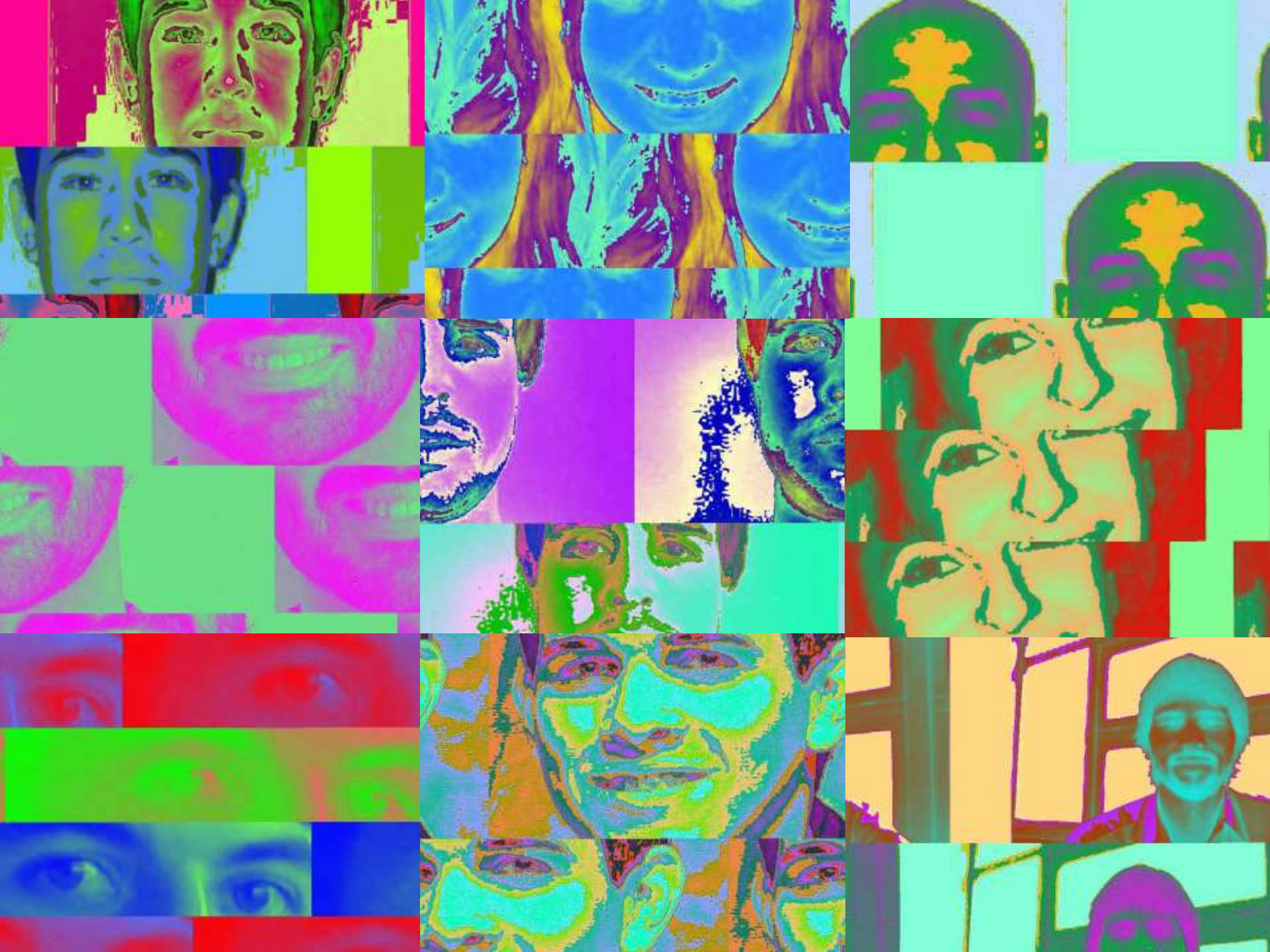


PROGRAMACIÓN



# DESAFÍO 1

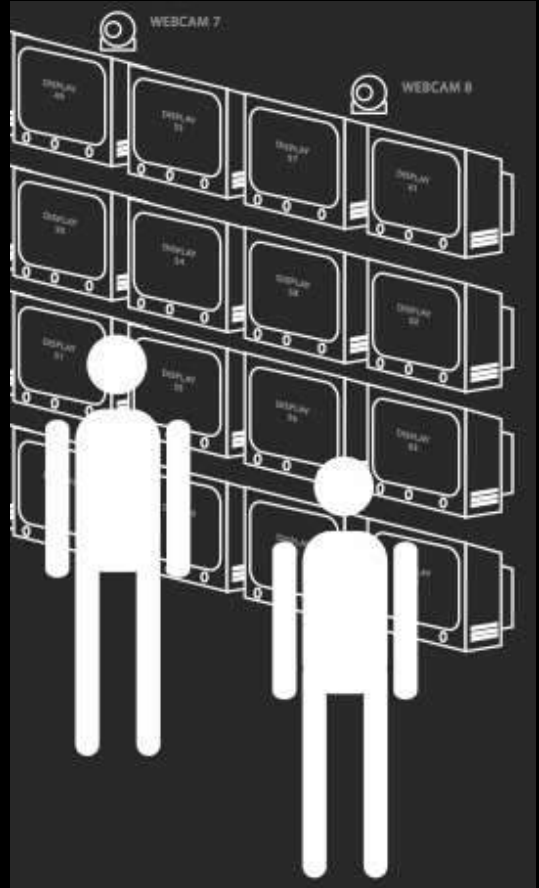
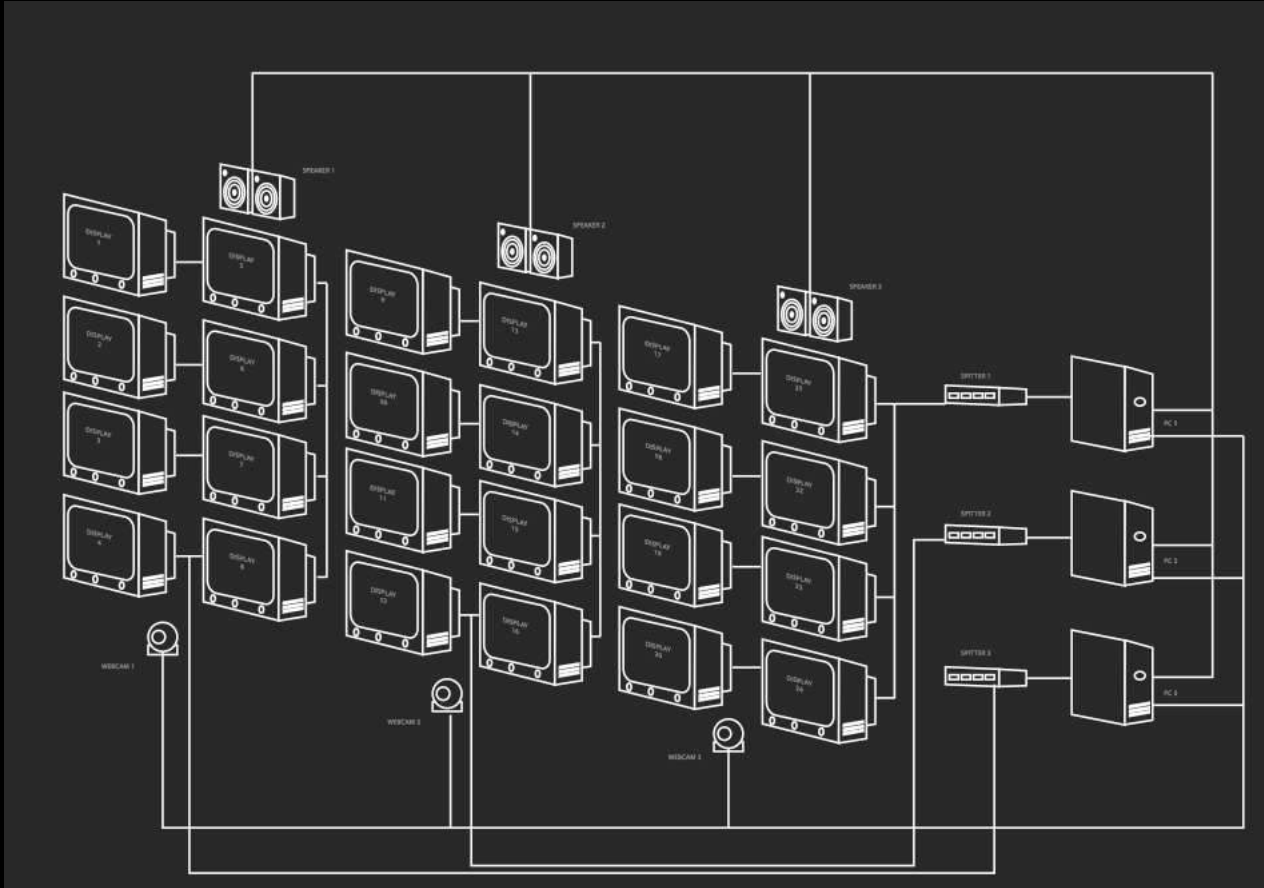
- Diseñar un algoritmo capaz de procesar e intervenir más de 8.000 imágenes de manera automatizada.



# DESAFÍO 2

- Diseñar un 2º algoritmo para la captación e intervención reactiva de los usuarios a través de webcams.

# Diagrama

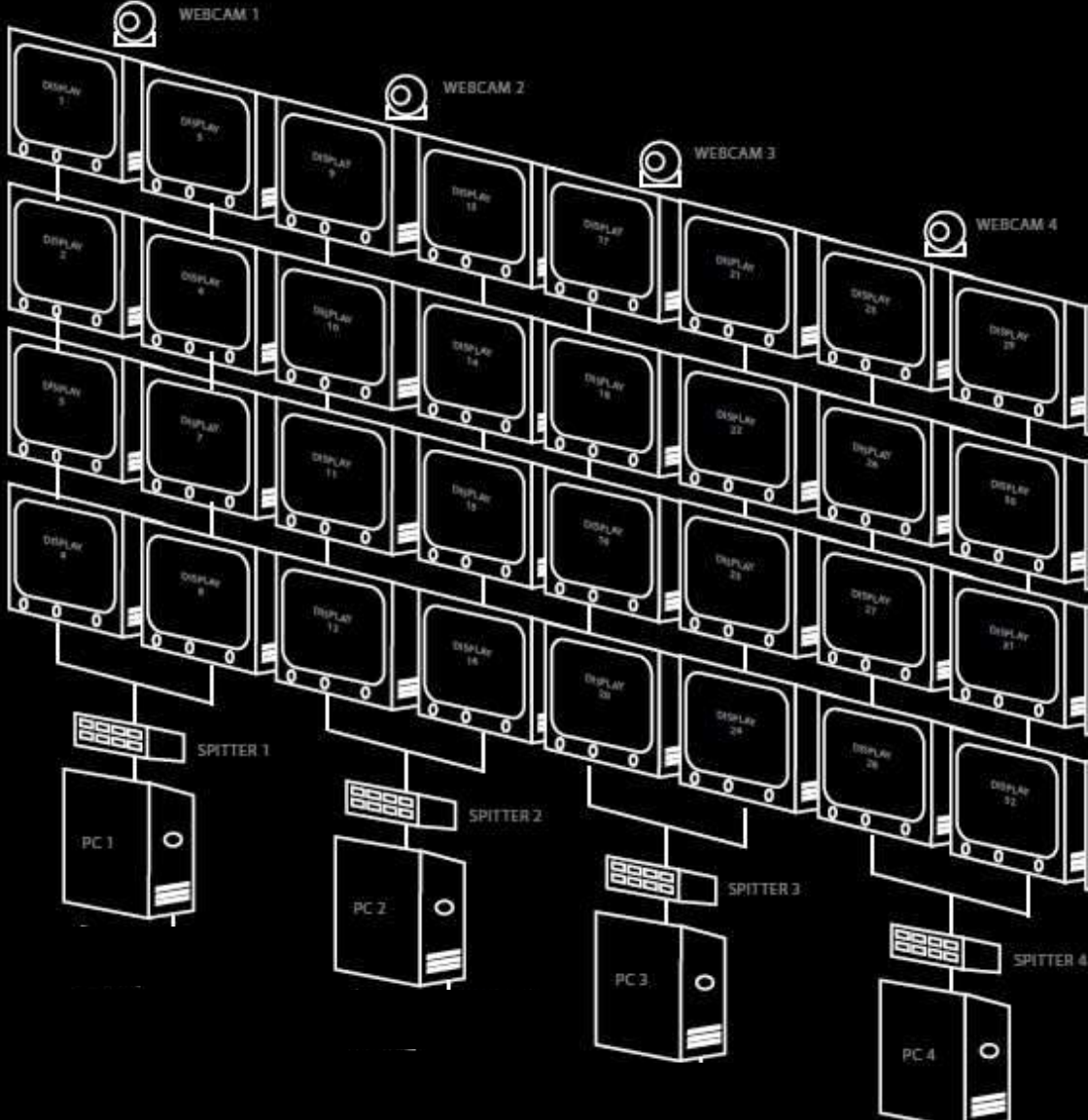


# DISEÑO EXPOSITIVO

# DESAFÍO

- Utilizar materiales (hardware) extraídos del depósito de la Universidad (tecnología obsoleta).

# Diagrama







MONTAJE



VER VIDEO EN YOUTUBE:

<https://www.youtube.com/watch?v=oza82G3KXvw>

Concepto y dirección general:

Fabián Barros

Programación:

Federico Márquez

David Rivero

Diseño industrial:

Carlos Galarraga

Con el apoyo de:

Facultad de Comunicación y Diseño

Facultad de Ingeniería

Gamelab

CIE Centro de Innovación y Emprendimientos.

CÁTEDRA DE MULTIMEDIA Y ARTES  
DIGITALES

UNIVERSIDAD ORT

URUGUAY

2016

