

ECOS DE LA IMPERMANENCIA

JUAN PABLO FERLAT

ECOS DE LA IMPERMANENCIA es una serie de esculturas generadas por software, utilizando la lógica de prototipado rápido, que representan la dinámicas de desplazamiento de un grupo de personas en un espacio. La obra trabaja así en la intersección del arte, la ciencia y la tecnología. Lleva el paradigma de simulación por computadora de fenómenos y organismos naturales a la realización de experiencias en el mundo físico, reflexionando sobre la relación entre simulación y realización. Esperando como resultado favorecer la emergencia de formas de asociación inéditas, en relación a la noción de vida.

Desde una perspectiva estética el sistema imita creativamente los procesos de generación de la naturaleza y pretende aprehender sus cualidades orgánicas, complejas y emergentes. La escultura es la solidificación de un proceso que reemplaza en importancia al objeto terminado.



.....

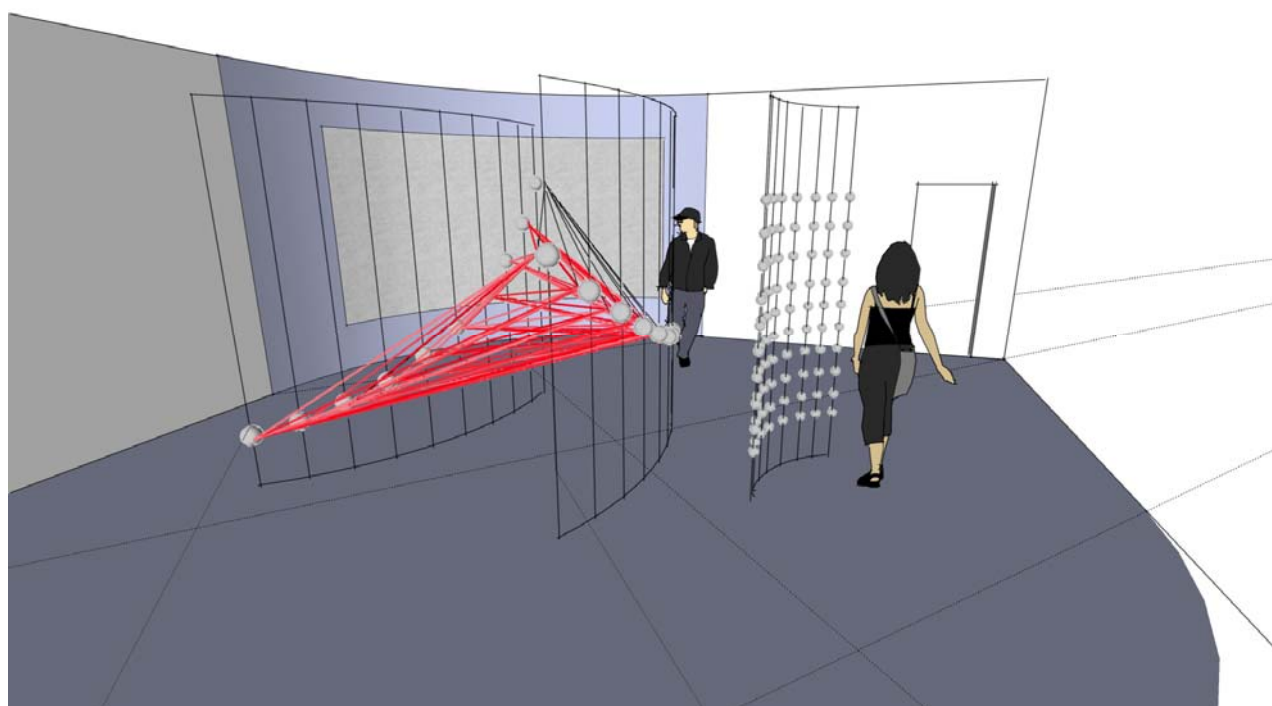
8-10: VULNERABLE SOCIAL

ARIEL AIZEMBERG Y VICTOR ESTEVE

8-10 es una agente consciente materializado en una obra que combina una instalación interactiva multimedia con una escultura orgánica-estructural. La escultura representa el conocimiento adquirido por el agente en una red artificial de neuronas para poder comunicarse con el visitante en un proto-lenguaje gestual.

Este proto-lenguaje se codificará en 8 bits, un byte la base histórica, de la representación de la información en computadoras, la forma en la que la máquina entiende nuestro mundo. Por otro lado, al interactuar el agente producirá una respuesta visual codificada en 10 números la base numérica por excelencia en casi toda cultura humana, durante toda la historia y el principio de la comunicación de nuestra especie.

La concepción de la obra surge en el intento de hacer tangible este conocimiento, poder mostrar cómo se almacena la información en una de estas redes intentando jugar a imitar zonas del cerebro en las cuales las conexiones entre neuronas y el potencial de cada una de estas para transmitir un pulso eléctrico terminan creando razonamiento, memoria y conciencia.



.....

MAQUETAS Y MINIATURAS

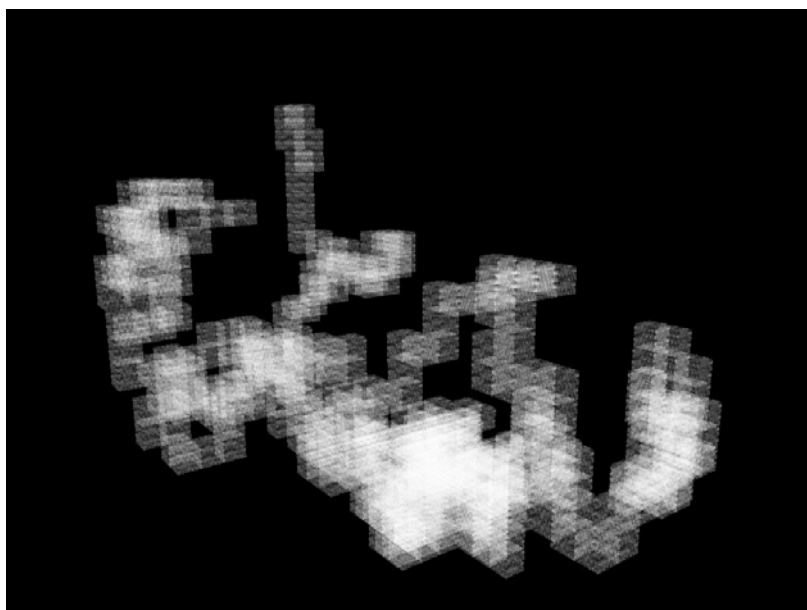
CHRISTIAN PARSONS

El proyecto consiste en la construcción de una escultura interactiva basada en proyecciones de video volumétricas. La luz de la videoproyección se dispersa sobre la maqueta de una pequeña ciudad. La escultura conforma una interfaz física que se construye en torno a un gesto específico del cuerpo sobre el objeto: el giro, permitiendo al usuario rotar la maqueta sobre el eje vertical, normal al plano del suelo, mientras las imágenes proyectadas se ajustan en tiempo-real sobre la geometría de la maqueta.

La propuesta para el Laboratorio es llevar a cabo la investigación y producción de una nueva técnica para la creación de un tipo de obra artística que permita desarrollar operaciones de luz proyectada sobre objetos y espacios (en disciplinas diversas como artes plásticas, escenografía, arquitectura, etc.). Así, la propuesta conforma un desarrollo tecnológico que se extiende más allá de esta obra en particular.

La utilización de una técnica de estas características resulta útil para indagar sobre ciertos fenómenos perceptivos como el estudio de la luz en el espacio, las transformaciones geométricas, la escala, el movimiento, etc. Esta investigación constituye una contribución al campo del arte y la tecnología en cuanto que aborda el problema más amplio de lo que tecnológicamente se denominan "displays volumétricos", es decir la generación de imagen volumétrica con tecnologías digitales, y más específicamente sobre las técnicas de mapeo de proyecciones.

El eje principal de la técnica propuesta para investigar y desarrollar se basa en la siguiente operación espacial: se crea una geometría que se construye físicamente y que al mismo tiempo se simula virtualmente para ser proyectada sobre el modelo físico. De tal manera se hace posible transformar el modelo físico en una interfaz o actuador con movimiento y mapear en tiempo-real la proyección de video sobre el objeto.



.....

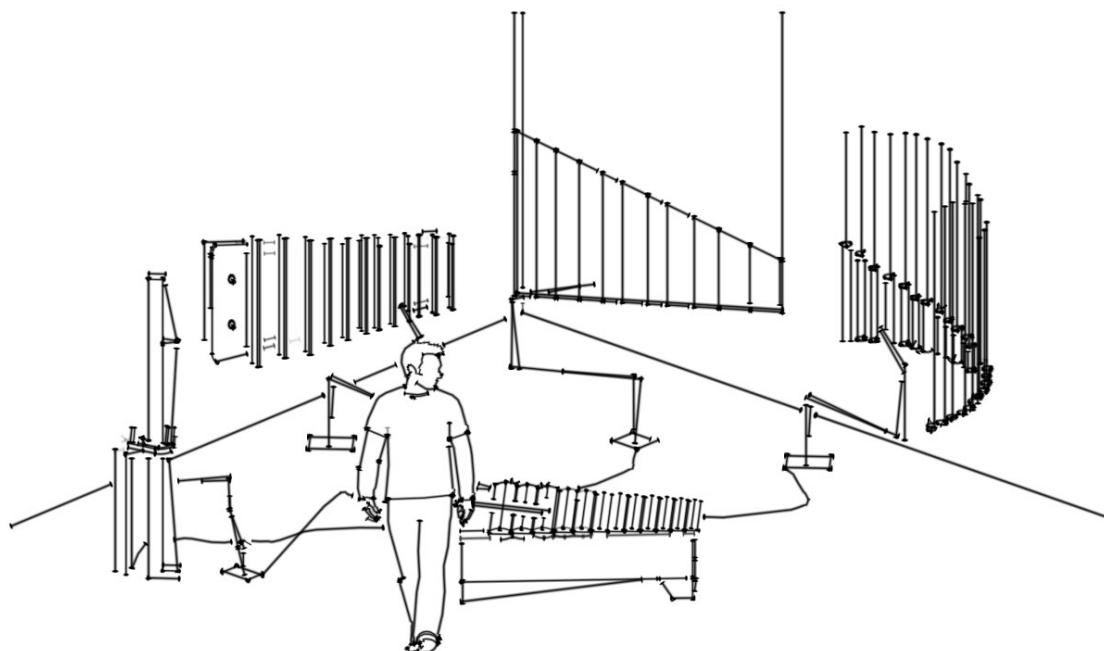
GameLAN

JUAN PABLO AMATO

GameLAN es una instalación interactiva en la que un usuario/espectador y una máquina improvisan música juntos. En un espacio se dispone un pequeño instrumento de placas enfrentado a una serie de instrumentos adaptados, el primero para ser ejecutado por un usuario/espectador y otros para ser ejecutados por brazos robóticos. Los brazos robóticos improvisan música continuamente, y ante la intervención del instrumento del usuario, modifican sus criterios de improvisación en relación a dicha intervención, dando lugar a un proceso de comunicación.

El nombre *GameLAN* hace referencia a un conjunto instrumental tradicional de Bali y Java compuesto en su mayoría por instrumentos de placas. A su vez también se refiere, si se lo descompone, a la palabra inglesa que significa *juego* y la sigla con la que se denomina una red local.

El presente proyecto se propone principalmente reflexionar sobre la problemática de las emociones humanas en relación a la inteligencia artificial a partir de la de improvisación musical hombre-maquina. A su vez, también se busca constatar y expandir las relaciones entre criterios analíticos, criterios compositivos y criterios perceptivos desde la perspectiva de la comunicación musical, y finalmente, también confrontar la comunicación musical con la comunicación hombre-máquina.



.....