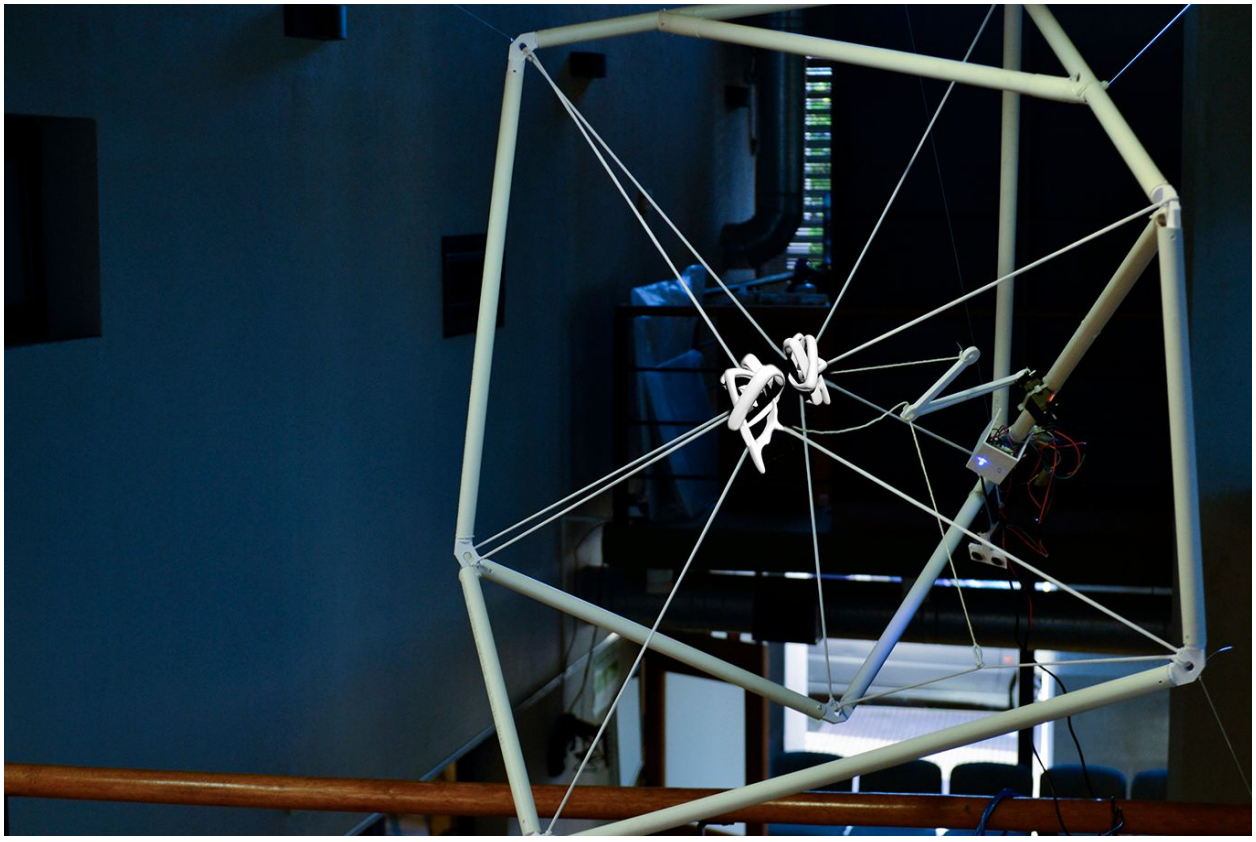


(data_point)

—

Universidad Nacional del Arte

Departamento de Artes Visuales Prilidiano Pueyrredón

OTAV Digitalización de imágenes II

Cátedra Cáceres - Comisión Juan Jose Maria Tirigall

Trabajo Práctico de Arte Electrónico

Nic Motta

Descripción breve del proyecto

El proyecto *data_point* es una instalación interactiva conformada por una estructura geométrica de elásticos y un dispositivo cuya función es sensar continuamente el espacio y los espectadores. Esa información recolectada modifica la estructura por medio de tensores movidos a traves motor y a su vez la información ingresa como coordenadas en un software donde genera en tiempo real una malla digital, la cual es mostrada en sala y en una pagina de internet.

Fundamentación

El proyecto *data_point* nace a partir de la investigación del comportamiento de diferentes sistemas naturales y el análisis de imagen traducidos a geometrías y valores numéricos, la alimentación o input de dicho sistema sucede a través del sensado del espacio en sala, en este traspaso de información hay una búsqueda de patrones y acciones a tomar por parte de la obra, determinadas por el entorno que la rodea.

“La computación automatizada realiza un doble movimiento: por un lado, procede a una forma de abstracción esencial de ciertas zonas de la realidad y, por el otro, instaura una distancia, "triturando" los códigos binarios durante la realización de una tarea o frente a toda producción de resultados, a diferencia de la mecánica, que no opera jamás en diferido, sino en la mera expectativa de la transferencia de energía.” (Sadin, 2018,p.42).

La obra visualiza la manipulación de datos en tiempo real, puede pensarse como una estructura o sistema total que funciona tanto de análisis como de pantalla para la visualización de pensamientos y acciones de hombre para entender la naturaleza desde la numeralización.

“Nuestro presente atribuye a algunas líneas de código no solo el poder de interpretar de manera ampliamente informada una infinidad de situaciones y de emprender acciones, sino que ahora también aspira a dotar a las máquinas de modos de aprehensión que buscan hacerles superar el marco de la mera "cuantificación binaria" para desplegar "perceptos" cada vez más complejos.” (Sadin, 2018,p.120).

A partir de acá me pregunto:

¿Existe un trazado del espacio a partir de datos que surgen en relación al sensado de la materia, estructura y el individuo que se encuentra adelante?

¿Existe una nueva idea de dibujo a partir del dato numérico, una nueva representación del espacio?

¿Dejan de ser indispensable la fuente óptica/visual de información para dejar paso a las fuentes numéricas y de datos con el fin de lograr la representación espacial?

Pensar el espacio como un mar de datos numéricos, donde cada porción de información recolectada es reorganizada en un volumen digital, me lleva a pensar que hay nuevas maneras de entender nuestro hábitat basado en inputs que no obedecen a nuestros sentidos primarios o que están más allá de nuestra propia percepción del espacio.
Estos valores se modifican en tiempo real aceleradamente, por lo tanto no podrían ser representados con técnicas artísticas tradicionales, como el dibujo o la imagen temporalizada, es indispensable utilizar un medio que permita visualizar estos cambios constantes y acceder a manipularlos.

Entonces puedo tomar al punto en dibujo puesto en diálogo con un número, proveniente de la información de entrada. Ambos representan el menor módulo posible y constructor de las técnicas.

Tanto el punto como el dato numérico son la mínima expresión necesaria para que la obra exista. Si en un papel hay un punto, podemos tomarlo como un dibujo, si está en blanco no. Lo mismo sucede con el número, si existe el número, existe la representación digital.
A partir de ahí tanto el punto como el número al multiplicarse construyen tramas y redes.

Especificaciones

El proyecto se conforma de una estructura geométrica de tensores elásticos, por medio de motores se tensan y modifica su geometría.

Este proyecto desarrollado en arduino sensa el espacio y según lo que suceda en sala, la estructura reacciona y se acomoda a esos estímulos. Al mismo tiempo envía información a través del puerto serial la cual es recibida en una pc.

Los datos que capta el sensor son traducidos en software TouchDesigner como coordenadas en los tres ejes a un modelo de malla digital.

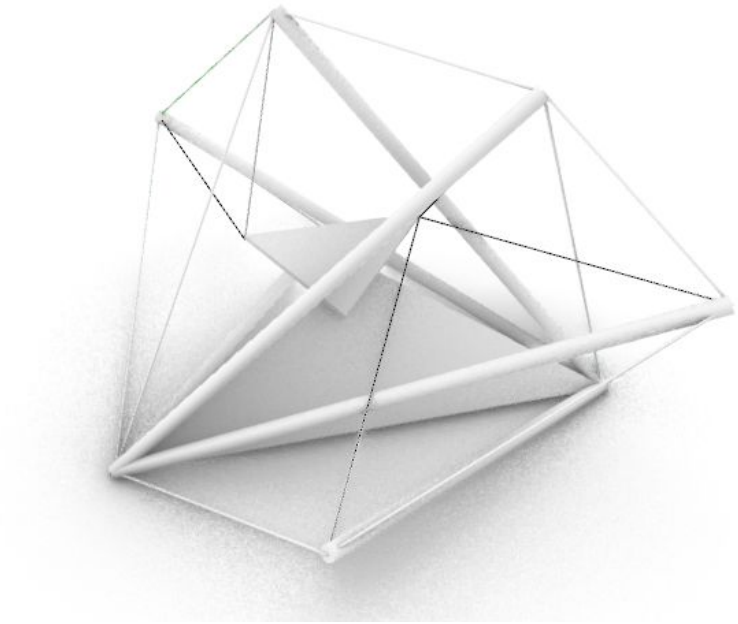
Un video mapping sobre toda la pared mostrará el modelo generado que dialogará con el objeto.

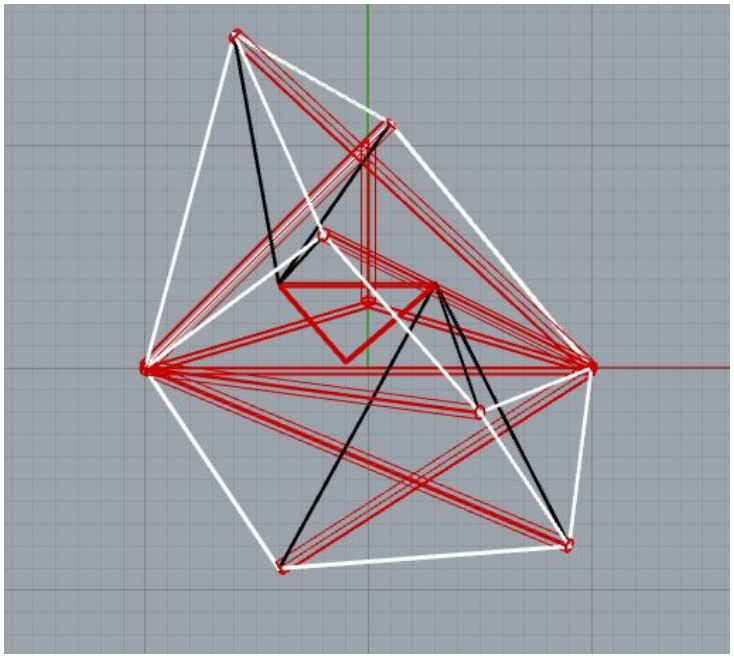
Montaje

El objeto estará colgado con tensores o tanza a una altura de 1.5m del suelo. Cerca del objeto habra una pantalla cuyo fin es mostrar el software o página web donde podrá visualizarse la trama digital generada por el sensado del espacio.

Imágenes

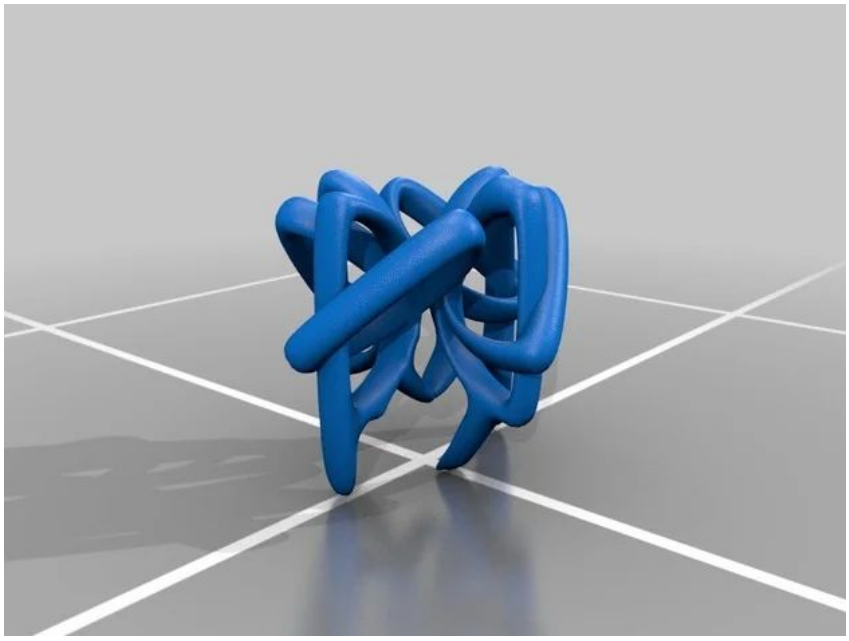
maquetas digitales e ideas previas





Modelo usado

https://www.thingiverse.com/thing:3284776/ Alan Korel



Video registro

https://www.youtube.com/watch?v=FK2WijIwLr0

Bibliografía

Sadin, Eric. (2018). *La humanidad aumentada: la administración digital del mundo.*