

Galería [e]Star
Jirón de la Unión 1044
piso 3º
Centro de Lima
Perú

Horario:
Lunes a sábado: 13am - 9pm
Domingo: 11am - 4pm

INTERACTIVOS? LIMA'09:

MAGIA TECNOLOGÍA

28 ABRIL 13 MAYO

Los 8 trabajos que aquí se presentan son el resultado de un taller de producción colaborativa llevado a cabo en Escuelab entre el 13 y el 28 de abril de 2009. Han contado con la asesoría de Clara Boj, Diego Díaz, Kiko Mayorga y Julian Oliver, la asistencia técnica de Frank Cebreros y Edson Ticona, y la colaboración de un gran número de personas entre las que se cuentan artistas visuales, fotógrafos, diseñadores gráficos, diseñadores industriales, músicos, actores, performers, ingenieros, magos e ilusionistas.

El taller proponía inspirarse en las estrategias de la magia y el ilusionismo para construir de manera colectiva piezas de software e instalaciones interactivas que juegan con la percepción y la atención, el comportamiento y las expectativas.

Coorganizado por:
Medialab-Prado Madrid [medialab-prado.es], Centro Cultural de España en Lima - AECID [ccelima.org]Escuelab [escuelab.org]

Mediadores culturales:
Pedro Rolando Apolo, Omar Cordova, Mónica Mirós, Paola Torres.

MASA

MASA es una instalación interactiva, inspirada en el poema homónimo de César Vallejo, donde la suma de gestos en común da emergencia a un hecho mágico. Un cadáver yace en el centro de un recinto. Múltiples usuarios al sincronizar sus ritmos cardíacos pueden revivir a ese hombre, cuya supervivencia queda, a partir de ese momento, a merced del gesto grupal. MASA se plantea como un ejercicio colectivo de equilibrio donde el instante mágico está tan cerca como lejos. Todo depende de la capacidad y la disposición de los usuarios para vincularse entre sí y construir un nosotros mancomunado que simbólicamente clame: "¡Quédate hermano!".

Se ha implementado hardware específico para el proyecto: sensores infrarrojos, circuitos acondicionadores de señal del

MESA JULIANA

Creada por Julio Lucio y Mago Julian, es la continuación del proyecto Open Sourcery desarrollado en Interactivos? 07 junto a Zachary Lieberman.

Mesa Juliana es una maleta tipo "flycase" que se convierte en mesa de mago para poder realizar los efectos de lo que llamamos "magia juliana". Lleva incorporada una computadora con el software de los juegos desarrollados en OpenFrameworks, cámara de vídeo, lámpara, salida de vídeo y audio y pantalla tft extraíble. Todo el sistema lo controla el mago por bluetooth con un microcontrolador Arduino de forma secreta. El sistema incluye una base con patas muy estable y plegable que convierte la maleta en mesa.

En definitiva, se trata de poder hacer magia de cerca para grandes audiencias a

ABRACADABRA PATA

Todos los seres humanos se comparan alguna vez con los animales. Esta obra plantea una búsqueda interior del animal que llevamos dentro. Nuestra pata simboliza la herramienta base. Esta instalación mágica interactiva manipula imágenes por ordenador.

Software: OpenFrameworks, OpenCv, Animata. Materiales: mecano, acrílico, madera, cámara Firewire, computadora PC, monitores, cristal reflectante.

TIEMPO MALEABLE

Tiempo Maleable es una instalación interactiva que permite controlar el flujo del tiempo usando el poder de las manos. La obra usa LEDs estroboscópicos para iluminar gotas de agua en caída libre y así modificar la percepción de los espectadores respecto a la posición de estas en el espacio.

Un microcontrolador se encarga de detectar la frecuencia de caída de las gotas usando un sensor infrarrojo, y sincroniza los pulsos de luz emitidos por los LEDs para producir el efecto de que las gotas flotan en el aire. Sensores de distancia detectan las manos de los espectadores y producen desfasajes en el sincronismo entre los LEDs y la caída de las gotas, haciendo que las gotas parezcan desplazarse hacia arriba o hacia abajo siguiendo los movimientos de las manos.

sensor al microcontrolador, redes de microcontroladores y procesamiento de audio y vídeo en tiempo real. Programas: Max-msp/Jitter, Proteus, Eagle, Vmlab y Avr Studio.

EQUIPO DE DESARROLLO
AUTORES DE LA PROPUESTA:
Rolando Sánchez y Andrea Sosa

COLABORADORES:
Rocío Macedo – producción
Ernesto Llave – producción
Efraín Agüero Solórzano – producción audiovisual
Edmer Montes – producción y montaje
Fernando Uribe – interfaz y montaje
Diego Castañeda – interfaz y montaje
Kiko Mayorga – programación
Jaime Lobato – electrónica
Julio Núñez – actuación

través de un proyector de vídeo, ya que la cámara enfoca cenitalmente el tapete del mago.

EQUIPO DE DESARROLLO
AUTORES DE LA PROPUESTA:
Mago Julian [magojulian.com]
Julio Lucio [juliolucio.com]

COLABORADORES:
Jack Reimon, Stuart Nolan – desarrollo y concepto de los juegos
Diego Castañeda, Fernando Uribe y Maria Paola Sanabria – diseño de la base y patas plegables de la maleta
Martín Nadal – programación
Diego Diaz – programación [lalalab.org]
Edson Ticona – programación
Frank Cebreros [myspace.com/hertz-musik] – luz, potenciómetro, interruptor Arduino

EQUIPO DE DESARROLLO
AUTOR DE LA PROPUESTA:
Carles Gutiérrez Vallès
[bookiart.wordpress.com]

COLABORADORES:
Gastón Gontero [gastongontero.com.ar] – animación, fotografía
Pilles Mecier [gillesmercier.wordpress.com] – composición musical interactiva
Julio Nuñez [julionuñez.wordpress.com] – poesía, materiales
Fernando Uribe, Maria Paula Sanabria, Diego Castañeda, Frank Cebreros – diseño y montaje de la caja
Axel Da Souza – circuitos electrónicos

EQUIPO DE DESARROLLO
AUTOR DE LA PROPUESTA:
Francisco Castro [fran.cc]

COLABORADORES:
Frank Cebreros
[myspace.com/hertzmusik] – electrónica y programación
Julio Núñez Vilchez – materiales
Diego Castañeda, Fernando Uribe, Gastón Gontero [gastongontero.com.ar]
Daniel Pietrosémoli – montaje

RAINBOWS

Cuando destruimos un archivo digital: ¿a dónde va? ¿se acumula esta basura en algún lugar? ¿puede llegar a ser una amenaza? RAINBOWS es una pieza de arte público que cuestiona las consecuencias del consumo de imágenes digitales a través de la creación de un fenómeno natural mágico. La instalación interactiva usa electrónica y fuerza muscular para transformar las fotografías digitales que ya no queremos en un arco iris real. RAINBOWS se propone como una acción práctica para metamorfosear nuestra basura digital.

Herramientas y materiales utilizados: madera, bomba manual de agua, pulverizador, Arduino, scripts en python y unix, electrónica, faros de camión, prismas de cristal, espejos, sistema metálico de manivela reciclado, tubos de plástico, computadora (linux), interfaz usb.

LA FUERZA DE TUS MANOS

Las manos son una parte fundamental en la magia, nuestras creencias nos dicen que mucha de nuestra energía está en ellas. Quien se acerca a este proyecto no necesita ser un mago para sentir por un momento que tiene la suficiente energía en sus manos como para mover objetos sin tocarlos.

Usando la idea del Theremin del receptor de FM y compuertas lógicas CMOS de la familia 4000 dentro de un circuito muy sencillo, podemos sensor la distancia de nuestras manos sobre dos antenas. Esta señal de variación de frecuencia es mandada a un microcontrolador (Arduino) el cual controla dos drivers hechos con el L293 para los dos motores de pasos bipolares.

FRAME SEDUCTIONS

Frame Seductions es una pieza interactiva que explora las relaciones íntimas y volátiles entre las personas y el encuadre de una imagen de vídeo mediante la creación de un espacio inmersivo y mágico que va más allá de los límites de la pantalla.

En el lenguaje del cine, la expresión fuera de campo (hors champ) se refiere al espacio-tiempo del universo fílmico que transcurre más allá de la escena.

Cuando el espectador gira su cabeza hacia la izquierda o hacia la derecha, la imagen de la pantalla se desplaza con su mirada más allá de los confines del cuadro inicial, desdibujándose así las fronteras entre el encuadre y el "fuera de campo". Para su sorpresa, descubrirá

MESTRE DE SOMBRAS

Casi todos nosotros, en algún punto de nuestra vidas, hemos jugado con las sombras. Es una poderosa herramienta para contar historias, usada por diversas culturas a lo largo de la historia.

Siempre se puede controlar la sombra cambiando la fuente que la produce. ¿Qué ocurriría si cambiamos la sombra misma?

Este proyecto permite a las personas interactuar con las sombras y controlarlas usando una varita mágica. Después de aprender unas pocas instrucciones, cualquiera puede convertirse en un "maestro de las sombras".

Herramientas y materiales utilizados: programación en Max 5, dos cámaras blanco y negro, una computadora, una

EQUIPO DE DESARROLLO
Kyd Campbell [frontierlab.org] – dirección del proyecto, concepto, diseño de interfaz y objeto, sistema hidráulico, iluminación, óptica.
Daniel Foster-Smith [danfs.co.uk] – Arduino, diseño de interfaz y objeto
Frank Cebreros – electrónica, sistema hidráulico, iluminación, óptica, asesoría
Max Damencour [foulab.org] – emergencias de última hora
Edson Ticona – programación Python y Unix, Linux
Antye Greie aka AGF [poemproducer.com] – diseño de sonido

Contribuciones antes de Interactivos?:
Marius Schebella [schebella.com] +
Patrick Valiquet [fragm.net] – python y linux
Roc Jiménez de Cisneros [vivapunani.org] – concepto, linux

frontierlab.org/rainbows

EQUIPO DE DESARROLLO
AUTORA DE LA PROPUESTA:
Katya Álvarez Molina

COLABORADORES:
Frank Cebreros, Rafael Pulgar Alberti, Kiko Mayorga, Jhony Navarro – apoyo en los circuitos electrónicos y motores
Edmer Montes [edmermontes.com],
Fernando Uribe, Diego Castañeda – diseño e implementación del sistema mecánico de la pieza
Edson Ticona, Kiko Mayorga – apoyo en la programación
Jaime Lobato, Rocío Miroma Roig – extras

wiki.medialab-prado.es/index.php/La_Fuerza_en_tus_Manos

varios escenarios mundanos y provocativos que acechan desde los laterales.

Herramientas y materiales utilizados: software desarrollado específicamente para el proyecto, cámara, pantalla, computadora.

EQUIPO DE DESARROLLO
AUTOR DE LA PROPUESTA:
Pierre Proske [digitalstar.net]

COLABORADORES:
André Mintz [vimeo.com/mintz] [marginaliaproject.com] – procesado de vídeo y asesoría
Federico Andrade – dirección de arte, dramaturgia, fotografía
Billie Pate – programación

digitalstar.net/project/frameseductions

varita mágica con botón y led infrarrojo, un proyector y varios objetos.

EQUIPO DE DESARROLLO
AUTOR DE LA PROPUESTA:
Ricardo Nascimento [popkalab.com]

COLABORADORES:
Jaime Lobato – programación y set up
Kiko Mayorga – programación
Frank Cebreros
[myspace.com/hertzmusik] – confección de la varita
Ricardo Vega [ricardov.net] – concepto y circuitos electrónicos

popkalab.com/mestredassombras.html