

Universidad de Guanajuato
Campus Irapuato – Salamanca
Programación interactiva: Proyecto Final
Profesor: Benjamín R. Moreno Ortiz
Alumnos: Andrés Amézquita Juárez
María Soledad López Pérez

Link a GitHub: <https://github.com/11AndresAmezquita/ProyectoFinalPrograInteractiva>

¿Qué vamos a hacer?

Por medio de Processing generar un programa donde el medio de trabajo principal sea una imagen central que permanecerá “oculta”. Partiendo de esta premisa la imagen será revelada por medio de funciones random que den movimiento a un círculo brillante, con este, la imagen se mostrará por partes. Esto se hará en pure data. Aunado a esto, se implementará sonido al ritmo de los cambios de posición del círculo. Si das clic sostenido en la pantalla de processing, la imagen cambiará por una diferente. Además, si el clic deja de sostenerse, regresará la imagen con la que se inició.

¿Cómo lo vamos a hacer?

Se creará una obra (fotografía o ilustración digital) y se le dará un tratamiento en los softwares correspondientes. Seguido de esto y a partir de los conocimientos de Processing se generará un programa que ajuste el brillo de una parte de la imagen calculando la distancia de cada píxel. haciendo un efecto “lámpara” que ilumina una sección de la imagen (haciendo uso de recursos como: frameRate, loadPixels, loadImage entre otros). De igual forma, se implementarán las funciones metro, counter, select y random, estas nos servirán para mandar valores aleatorios a las variables “x” y “y”, que serán las encargadas de cambiar la posición del círculo que dejará ver la imagen, además de generar los sonidos. Así mismo se hará la conexión de Pure Data con processing por medio de mensajes OSC.

¿Por qué puede ser considerado en el marco de las prácticas del arte digital?

El arte es la capacidad que tiene un hombre para representar sus sentimientos, emociones y percepciones acerca de sus vivencias y su creatividad. Cuando nos enfrentamos a una producción artística nuestro cerebro trabaja para darle forma y sentido a la información que nos llega. ¿Pero qué sucedería si no tenemos una vista completa de la obra? Esto causaría incertidumbre y por tanto angustia. Como expresaría en sus libros Merleau Ponty, el cerebro humano no descansara hasta conocer respuestas, lo que hace a la obra un potencial atractivo e interactivo, pues el usuario participara para obtener sus propias respuestas y generar sus propias conclusiones acerca del programa y su interacción, la obra y su significado. Es así que se presentamos este proyecto como una combinación de obra interactiva y performática.

Universidad de Guanajuato
Campus Irapuato – Salamanca
Programación interactiva: Proyecto Final
Profesor: Benjamín R. Moreno Ortiz
Alumnos: Andrés Amézquita Juárez
María Soledad López Pérez

CAPTURAS DE PANTALLA:

