

Benjamin Antonio Arteaga Sierra

Artes Digitales

programación Interactiva

Mi proyecto final consiste en realizar un paisaje estilo “vaporwave” en el programa de processing, por medio de figuras geométricas (ellipse(), rect(), line(), triangle()) y con ayuda de pure data se modifican los colores que tendrá el paisaje, también agregue un pequeño sonido que se conecta a pure data y hará que la obra baile al ritmo de este. Se modifican por medio de mensajes que serán enviados desde pure data a processing, estos mensajes van a ser enviados a procesing por un controlador, en processing se tendrán condiciones que al ser verdaderas una variable cambiará por medio de un número modificado en pure data.

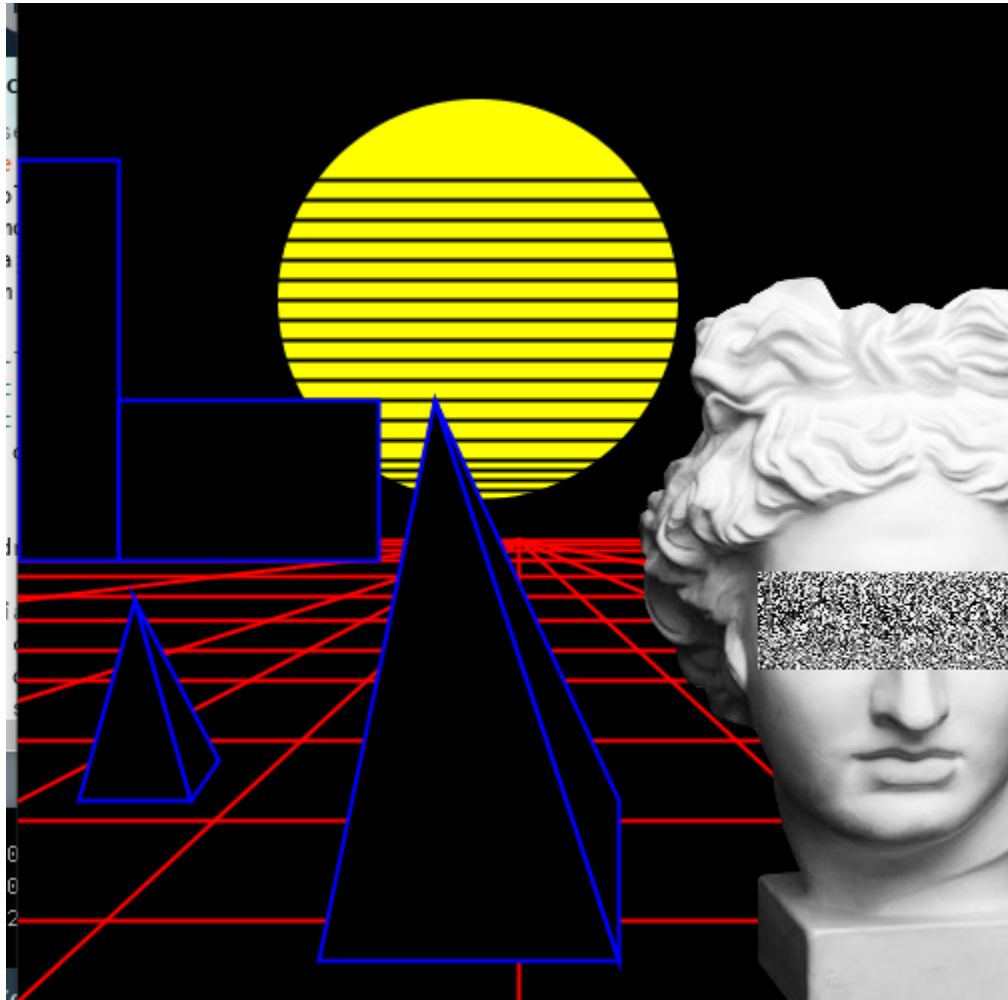
¿Puede ser considerado en el marco de las prácticas del arte digital?

El vaporwave a veces puede ser tomado como una crítica y una parodia a la sociedad de consumo y a la cultura yuppie de los años 80, mientras estéticamente exhibe una curiosa y nostálgica fascinación por los artefactos y la estética retro, las modas y tendencias de décadas pasadas, así como publicidad de estas

También es un estilo artístico digital. En cuanto a lo visual, el Vaporwave utiliza paisajes, obras de arte (especialmente escultura helenística, pinturas del

Renacimiento y del Impresionismo), aparatos o software de los 90's y principios del s.XXI. La imagen asociada con Vaporwave incluye también Glitch art, diseños de páginas web de los 90, antiguas presentaciones de ordenador, estética cyberpunk.

Argumento: Crítica al capitalismo y la cultura popular. Se considera a México como un país capitalista porque presenta las características generales de dicho modo de producción, como la existencia de dos clases sociales antagónicas, los capitalistas y los obreros; y se continúa la explotación del hombre por el hombre. Capitalista: dueño de los medios de producción. Obrero: el que vende su fuerza de trabajo.

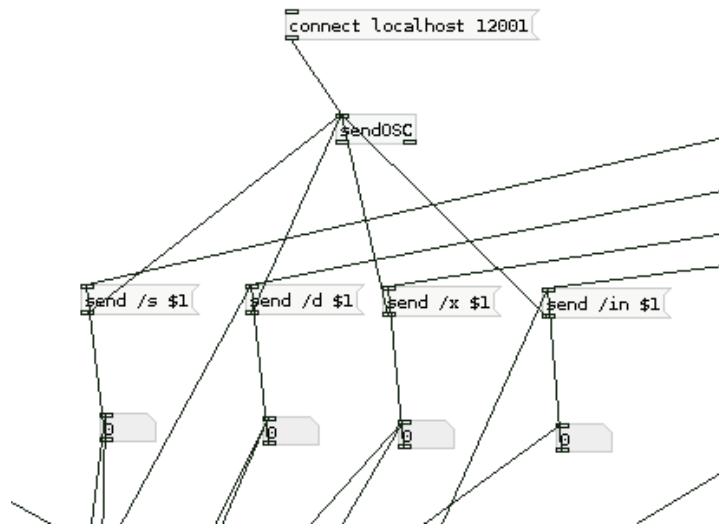


Explicación

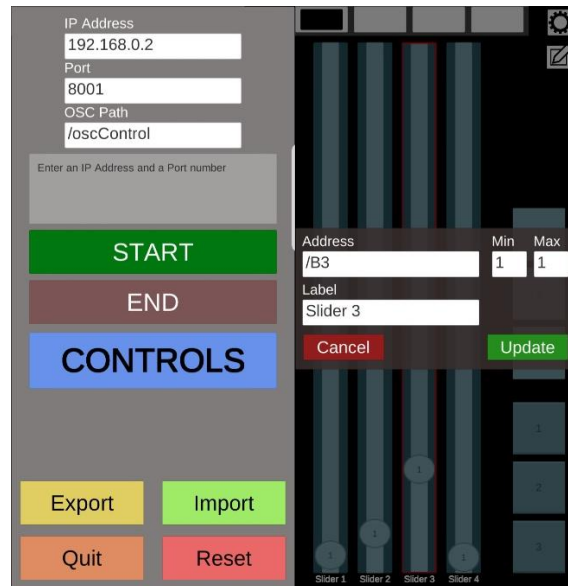
En processing creamos la obra de vaporwave en esta están las clases de cada uno de los objetos con los que se va a interactuar, la imagen, el sol, el piso y las montañas, cada una de estas piezas tiene colores con los que podemos interactuar desde pure data, la interacción va a consistir en cambiar los colores.

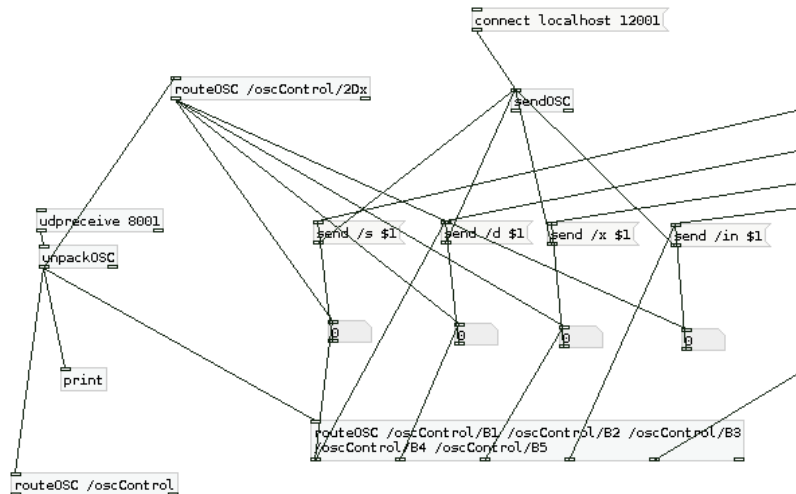
En processing declaramos los colores con "s, d, x, in" estas son las que interactúan.

En pure data conecte a procesing desde el puerto 12001 para poder enviar mensajes o instrucciones entre los 2 programas, declare las variables s,d,x,in esta vez en pure data para que estas pudieran interactuar ahora con procesing, con esto la obra ya cambiaria de colores moviendo desde pure data, pero decidí agregar mi celular como controlador.



Para el celular utilice la aplicación oscCotroller, esta puse la dirección IP de la computadora y tuve que poner un puerto para que se conecte, agregue 6 botones para controlar la obra, 4 para las piezas por separado (1 por pieza), 1 para controlar toda la obra, que todo cambie de colores al mismo tiempo y el ultimo para activar el corto sonido que interactúa y le da un ritmo de cambio a la obra





Por último, puse 4 objetos metro 1 para cada color, cada uno con valores diferentes para crear un ritmo, estos están conectados con mensajes de 1 y 0, esto para activar y desactivar, y estos están conectados a la vez con un toggle para activar uno por uno, yo le puse un toggle extra conectado a todos los objetos metro para poder activar todo a la vez y la obra tenga un ritmo

