



UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



Universidad de Guanajuato
Campus Irapuato – Salamanca

Programación interactiva

Profesor: Benjamín Roberto Moreno Ortiz

Alumna: María Soledad López Pérez

Nombre del proyecto:

Lamplight

¿Qué hace?

Por medio de Processing se genera un programa donde el medio de trabajo principal es una imagen central que permanece “oculta”. Partiendo de esta premisa la imagen será revelada por medio del programa pure data.

¿Cómo lo hace?

Se creo una obra fotográfica y se trató en Photoshop. Seguido de esto y a partir de los conocimientos de Processing se generó un programa que ajusta el brillo de una parte de la imagen calculando la distancia de cada píxel al mouse. Haciendo un efecto “lámpara” que ilumina una sección de la imagen.

Por medio de mensajes OSC se realiza la conexión entre processing y pure data, siendo este ultimo el medio de trabajo principal para el performance.

En pure data la realización del proyecto se divide en dos fases, la primera de ellas es la mas sencilla pues se trabaja con sliders que ayudan a mover la “lámpara” en los ejes X y Y.

En la segunda etapa se eliminan los slider para hacer uso de valores random que nos ayudan automatizando el movimiento de la “lámpara” por toda la sección. Finalmente partiendo de los valores random se crea una serie de notas que acompañan el movimiento.

Naturaleza artística

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



UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



Universidad de Guanajuato
Campus Irapuato – Salamanca

Programación interactiva

Profesor: Benjamín Roberto Moreno Ortiz

Alumna: María Soledad López Pérez

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.