

T*3D

(Electronic Poem Number 1)

*Obra[síntesis]:

Esta obra intenta convertir el tiempo en espacio. Convierte en estructuras 3d la acción de un individuo en el paso del tiempo.

Instalación que consta de 2 momentos bien diferenciados y secuenciados. Primero un sistema de tracking y análisis de imagen de múltiples videos que genera la estructura 3d del paso del tiempo. Segundo una interface física que permite navegar con ambas manos en acción y distintos gestos con ellas la estructura 3d generada, tanto visual como auditivamente.

Es una exploración espacial por los ángulos del espíritu del momento.

<El Tiempo es tan solo la consecuencia de nuestro medio cognitivo, esconde tras sus velos el espíritu, la dimensión que no percibimos de los objetos o de los momentos>

*Motivo:

Mi vida se debate entre dos ideas predominantes y enormemente opuestas.

Existimos y nuestro ente psicológico es una consecuencia de esta existencia. O existimos psicológicamente y el mundo que percibimos es solo una construcción creada por nuestros medios perceptivos.

Esta obra es un intento interno, propio, de defensa de esa segunda idea.

Si nuestra existencia es prioritariamente psicológica, el tiempo es solo la consecuencia de nuestra incapacidad de comprender la dimensionalidad de ciertos objetos. **Nuestra incapacidad de entender un libro con solo tocarlo, nos obliga a leerlo para conocerlo.**

El tiempo entonces es tan solo la consecuencia de nuestro medio cognitivo, y esconde tras sus velos el espíritu, la dimensión que no percibimos de los objetos o de los momentos.

Si percibiéramos solo 2 dimensiones, la tridimensionalidad solo la conoceríamos como paso del tiempo, y el frente y el dorso de un objeto solo sería explicable como distintos momentos(tiempos) de un objeto. Algo así sueño a veces que nos pasa.

Que no nos detenemos en las estructuras que genera el tiempo y la memoria. Que nos quedamos en un solo ángulo de los recuerdos.

Una vez leí de puño de Ouspensky que alguna diferencia debería haber entre la madera de una horca que mató a miles y la de un barco que salvó del holocausto a otros tantos. El uso, la existencia, la historia hacen al cuerpo en su multidimensionalidad.

¿Eso es el espíritu? no lo sé.

<Pero quiero encontrar esas formas, esas cosas que esculpe el tiempo dentro nuestro y ver que no son de mármol e inamovibles.>

*Excusa:

Concebimos nuestro tiempo como una línea, recta o curva que tiene un origen y un final, nuestra muerte.

Yo no quiero verlo así.

¿Y si el tiempo que vemos transcurrir son los ángulos de una estructura que no llegamos a percibir enteramente?. Cuando leemos un libro, letra a letra, palabra a palabra, el tiempo se convierte en el vehículo con el cual recorreremos la inmensidad de su literatura. Pero cuando llegamos al fin, al final, no tenemos una ruta lineal, no necesitamos ir de un extremo al otro, vemos al libro y tenemos algo más. Una estructura mental que podemos ver desde distintos ángulos y desde distintos enfoques.

El tiempo entonces nos permite ver partes de la estructura del espíritu.

La historia no esta grabada en cinta, es una estructura, una maqueta para ver a nuestro antojo en la medida que podamos.

Entonces podría decir que el tiempo tiene lados, distintos lados y que tiene volumen.

Las transformaciones que vemos de nuestros recuerdos no son mas que rotaciones que hacemos sobre algún eje de aquellos. Ellos tiene un cuerpo, una forma. Nuestra vida no dibuja una linea o un trazo. Forma una figura, una forma que contiene pasado y presente que va a rotar y moverse para ser parte de nuestro futuro.

Esa forma esta contenida en la dimension y en el espacio donde habita el tiempo. Esa forma, podríamos decir, nos contiene en esencia y en potencia.

<Esta obra solo intenta capturar esa idea; atrapar al tiempo en el espacio. Y comenzar al menos así, a creer que las cosas tienen alguna suerte de espíritu>

¿Que sera el espíritu entonces? quizás solo sea la historia pasada que no se fue, la protuberancia de su dimensión que hace presión hoy sobre mi vida.

***Propuesta Artistica:**

La obra esta compuesta por 2 aplicaciones que diferencian 2 momentos. La primera parte es la de captura del tiempo, la segunda es la de navegación.

La primera parte es un sistema de cámaras perpendiculares que permite la captura del movimiento en todo el espectro que conocemos. Esos datos son transformados subjetivamente a una forma 3d creada en OpenGL y a un esquema de sonido espacial.

El espectador participa de esta primera parte por unos 45 segundos en los que ve la generación del objeto 3d basado en sus movimientos, sonidos, comportamiento. Pasados los cuales se visualiza en las pantallas la forma final irregular y corpórea resultante de su accionar.

En segundo termino, la pantalla central pasa a ser una unidad para la interface humana. Desarrollamos así una interface Multi-Touch para navegar el objeto mediante gestos con los dedos y las manos sobre una pantalla. El desarrollo esta basado en la tecnica de Total Internal Frustrated Reflection y en un proyecto desarrollado por Jeff Han [<http://mrl.nyu.edu/~jhan/ftirtouch/index.html>] para el Department of Computer Science del Courant Institute of Mathematical Sciences de la Universidad de New York. Dicha tecnica opera con una propiedad de la propagación de la luz similar al Efecto Tunnel [https://en.wikipedia.org/wiki/Quantum_tunnelling] a nivel cuántico. Nivel donde se disuelve la relación específica del tiempo y el espacio. **Se eligió la técnica como parte narrativa de este Poema Electrónico. Pero puede ser realizada con una pantalla multitouch normal.*

De esta forma se podrá rotar ampliar moverse y navegar el objeto generado y el audio espacial capturado generando un presente creado por el reordenamiento de los recuerdos.

Ese registro del espacio permite al final tener una estructura 3d del tiempo transcurrido. Una estructura virtual con navegación 3d en la cual podemos ver en cualquier momento cualquier punto y desde cualquier ángulo reconstruyéndolos subjetivamente.

***Requerimientos de Puesta:**

La instalacion consta de 3 pantallas, dos de las cuales pueden ser indistintamente plasma o proyector y la tercera, la frontal es la que tiene el sistema de Multi-Touch.

Es necesario una sala amplia y tener control de la luz. La puesta esta acompañada de gráfica y señáletica que ayuda a la interacción y la comprensión del planteo de la obra.

*Tecnologías implicadas:

Captura: Sistema de reconocimiento de movimiento mediante cámaras IR en Processing. Servidor de OSC para el dialogo entre las distintas maquinas. Representación OpenGL de la estructura y manipulación del audio en tiempo real mediante la librería Sonia.

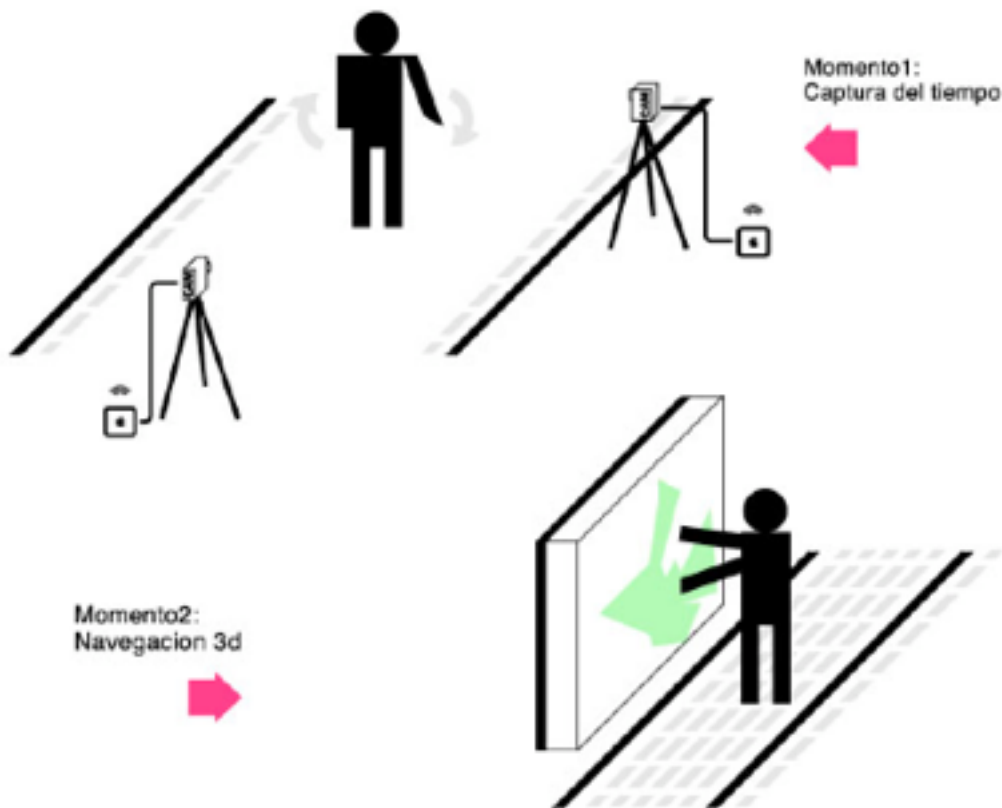
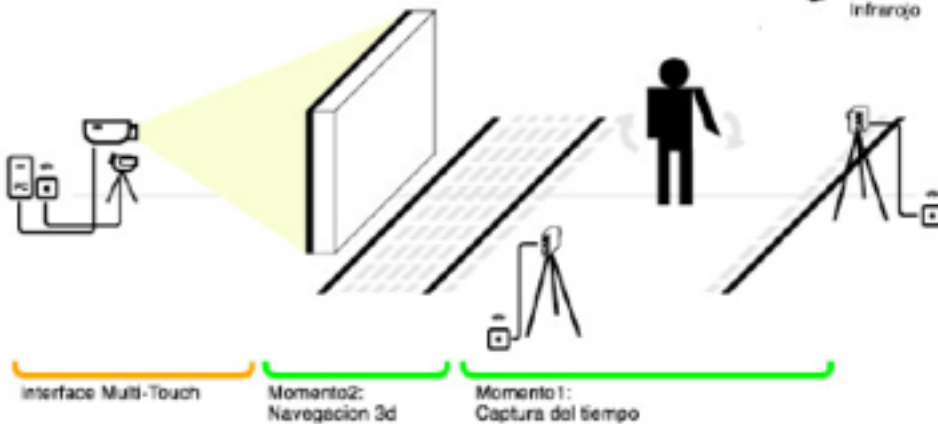
Exposición: Tracking y análisis de gesticulación con las manos en Processing, servidor de OSC para el dialogo entre los módulos. Aplicación en Processing con librerías de OpenGL para el 3d y Sonia para el audio para manipular el objeto.

*Diagrama:

Esquema

T3d
i2off.org+r3nder.net

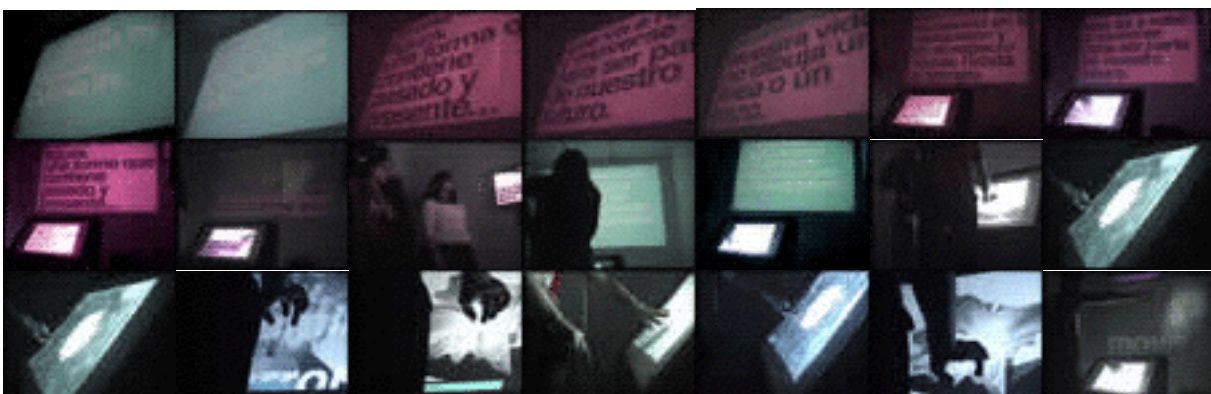
- ↔ Wireless
- 🖥️ Mac Computer
- 📷 VideoCamara
- 📽️ Projector
- 📷 VideoCamara Infrarrojo



*Banners



*Pics





Status.
Ready.
Resuming
no error



System
onStand by.
Please
Come in.

to begin
just shout
or make a
sound in order
to arrive to the
mark.

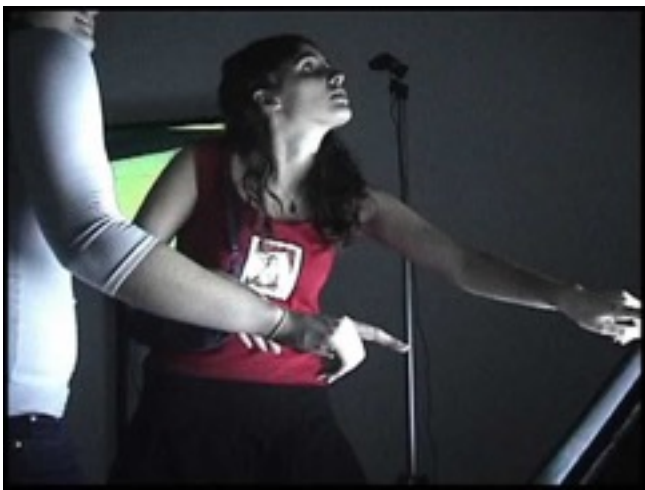
you can leave
the room,
please read
the rest
of the
work documentation.



Forma una
figura,
una forma que
contiene
pasado y
presente...

que va a rotar
y moverse
para ser parte
de nuestro
futuro.

Esa forma esta
contenida en la
dimension y
en el espacio
donde habita
el tiempo.



***Artista**

Ivan Ivanoff (17-02-1978)

Artista e investigador de formación autodidacta, productor y consultor en Nuevas Tecnologías y Nuevos Medios.

Forma en el año 2000 junto a Jose Jimenez el colectivo i2off.org+r3nder.net con el cual desarrollan obras multimedia e interactiva, focalizadas en la poesía del contenido a través de la experiencia íntima con la tecnología.

A partir del año 2001 comienza un peregrinaje donde trabaja en distintos laboratorios de medios alrededor del mundo, experiencia que lo lleva años después a crear el laboratorio de medios Estado Lateral. Orientado a la investigación y desarrollo sobre Nuevas Tecnologías junto a Enrique Marmora.

Con el colectivo i2off.org+r3nder.net obtuvo merecimientos como el Primer Premio en Multimedia Experimental del MAMBA, Primer Premio Categoría Instalacion del LEA, Primer Premio de la Fundación Telefonica o ser finalistas en 4 Flash Forwards con distintas piezas web. Exponiendo sus obras en diversas partes del mundo como Mexico D.F, Londres, Paris, Sao Paulo o Abu Dhabi entre otras.

Desde el año 2012 forma parte del programa Visiting School de la Architectural Association School of Architecture of London (AA School London [<http://www.aaschool.ac.uk>]) como docente especializado en el desarrollo de ambientes y espacios multimediales e interactivos.