

Manteles de Color

Descripción

Instalación virtual para lugares públicos en horarios nocturnos, esta instalación busca generar que la gente al pasar por ciertos lugares públicos pueda apreciar e interactuar con visuales artísticos sin la necesidad de que se encuentre en un lugar específico, esto con el propósito de generar un apropiamiento del espacio público para este tipo de actividades y mostrar que se pueden salir de los lugares convencionales de exposición para la exposición de expresiones artísticas relacionadas al arte digital, además de mostrar que éstas no necesariamente deben de ser de gran formato para su gusto entre la gente.

“Manteles de Color” se compone de las siguientes partes:

- Tótem de Proyección
- Web App
- Nube
- Plataforma Web

Tótem de Proyección: este módulo será el que se encontrará para desplegar las animaciones en los espacios públicos, está proyectará todo lo referente a la activación, así como los visuales que se encontrarán desplegando. Está integrado por un proyector pequeño de 150 lúmenes, una tarjeta de desarrollo Raspberry Pi 4, un módulo GPS, una base de madera para colocar todos los elementos, altavoces, así como una tira multicontacto para conexión hacia la energía eléctrica.

Web App: para que el usuario pueda interactuar con la instalación leerá un código QR que mostrará el tótem de proyección, ésta dará un link hacia una web app, en la cual el usuario podrá seleccionar el tipo de forma que proyectará la animación (círculo, cuadrado, rombo), el tipo de sonido que tendrá, así como el nombre que le dará a esa animación.

Nube: lugar que es el eje central para la comunicación entre todos los otros elementos de la instalación.

Plataforma Web: todas las animaciones que se vayan generando por los usuarios se van a poder observar posteriormente en una plataforma web, esto con el objetivo de que se puedan apreciar posteriormente.

Justificación

Actualmente la muestra de ciertos tipos de expresiones artísticas como son el arte digital y el arte electrónico se difunden en muy pocos lugares especializados, por lo que deja a un lado a personas que no son cercanas a este tipo de lugares. Por otro lado, muchas de estas piezas que se presentan contemplan al usuario como un simple espectador, por lo que muchas veces estas piezas se hacen monótonas, además de que no se aprovecha las diversas posibilidades que nos otorga la tecnología para su exhibición. La pieza también propone que el usuario genere una animación que sienta suya y que él mismo la ha creado, dándole una cierta participación e involucramiento dentro del proyecto.

Además, el uso del espacio público ha ido disminuyendo, por lo que es necesario retomarlo ya que es parte de la ciudadanía, por una parte, ya se ha hecho utilizando la técnica de graffiti o similares, en este caso se propone usar el uso de software para la generación de animaciones digitales mostradas en el espacio público.

Objetivo General

Generar una nueva forma de exhibición de piezas relacionadas al arte digital tomando el espacio público como lugar de encuentro para los espectadores.

Objetivos Particulares

- Construir un “tótem” para poder mostrar visuales en diferentes ubicaciones.
- Crear un software de creación de animaciones que el usuario podrá construir desde una Web App.
- Crear una Web App para la creación de animaciones que proyectará el “tótem” así como quedarán guardadas dentro de la plataforma.
- Crear una plataforma en donde se albergarán todas las animaciones que se hayan generado.
- Aplicar una estrategia de comunicación para una correcta difusión del proyecto en los lugares en los que se vaya a presentar la instalación.

Descripción de actividades

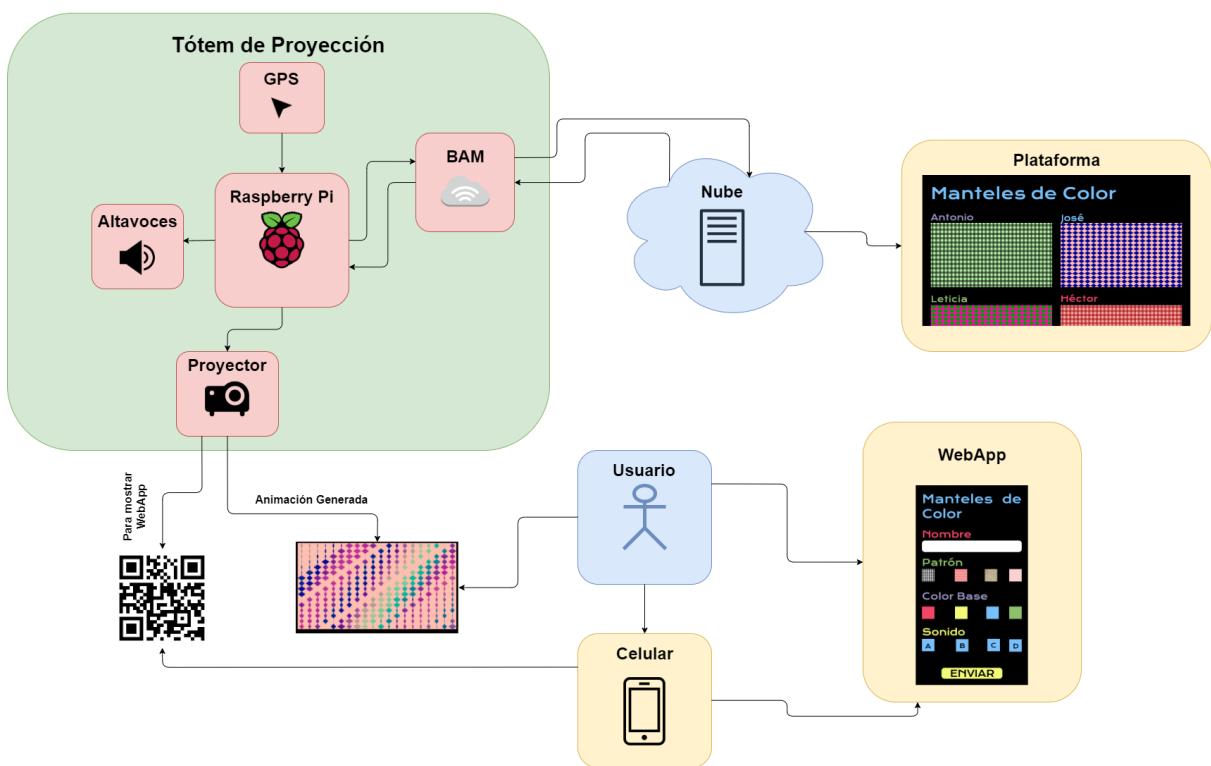
Diagrama General

“Manteles de Color” se integra principalmente de cuatro secciones las cuales son:

- Tótem de Proyección
- Web App
- Nube
- Plataforma Web

Estos se van relacionando de diversas maneras entre sí, con la intención de involucrar de diferentes maneras al espectador, tanto en sitio como de una forma virtual, un diagrama general de cómo se involucran las diferentes secciones del proyecto se presenta a continuación:

Manteles de Colores



Las explicaciones detalladas de que lo integran técnicamente hablando, así como el funcionamiento de cada una de las secciones para la interacción se describen a continuación.

Tótem de Proyección

Es una estructura en la cual se ubican una tarjeta de desarrollo Raspberry Pi 4, a esta se encuentran conectados un proyector que desplegará las animaciones, unos altavoces para poder escuchar los sonidos relacionados a la animación, un módulo GPS para obtener la

ubicación actual del “Tótem de Proyección”, por último una tarjeta BAM para que pueda enviar los datos hacia la *Nube*.

Web App

El espectador podrá generar su propia animación por medio de esta Web App, podrá seleccionar el patrón principal que tendrá la animación, los tipos de sonidos que tendrá, la gama de colores con la que contará la animación, por último colocará un nombre con el cual podrá identificar la animación que genera dentro de la plataforma. Para poder acceder a la Web App el *Tótem de Proyección* mostrará un código QR que el espectador podrá leer con su celular y que lo dirigirá hacia esta, una vez que cree la animación se verá proyectada en el *Tótem de Proyección* durante un tiempo.

Nube

En esta sección llegan las distintas peticiones que provienen desde la Web App, esta información ayuda al control del *Tótem de Proyección*, además de que alimenta de información a la plataforma.

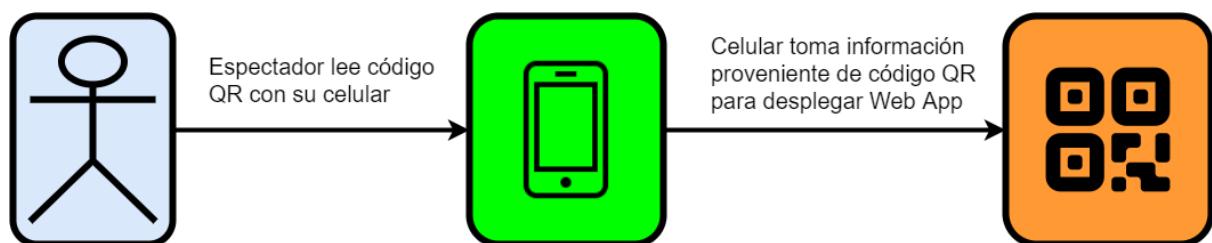
Plataforma

Cada una de las animaciones que se van generando se van a estar mostrando y almacenando dentro de esta plataforma, aquí los espectadores podrán buscar las animaciones generadas tanto por ellos como por otras personas anteriormente.

Después de revisar de forma general las secciones del proyecto pasamos a explicar cómo será la dinámica con la cual el espectador podrá utilizar la instalación.

Paso 1. Lectura de código QR

El *Tótem de Proyección* estará mostrando un código QR, este al ser leído por el espectador mostrará la Web App al espectador.



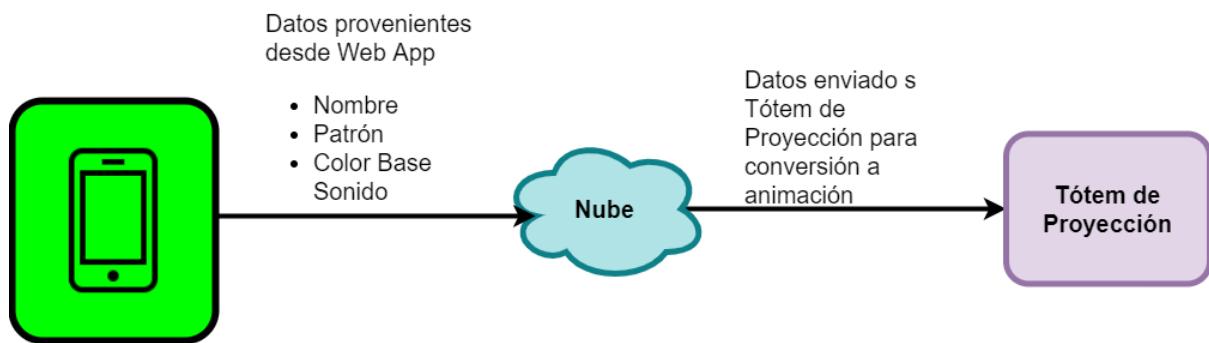
Paso 2. Llenado de formulario

En esta parte el espectador podrá seleccionar el tipo de visual que se pondrá.



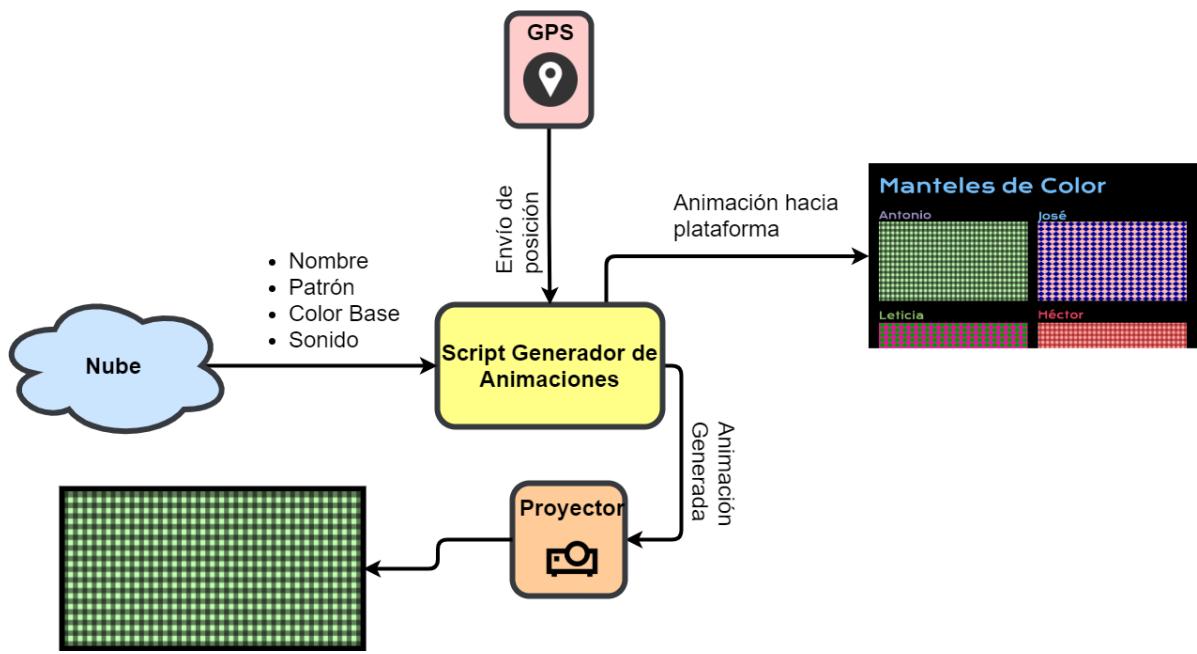
Paso 3. Envío de Información a la Nube y posteriormente esa información se envía hacia Tótem de Proyección

Los datos capturados en la Web App se envían hacia la Nube.



Paso 4. Generación de Visual

Con los datos obtenidos desde la Nube, y con la ubicación obtenida desde el mismo Tótem de Proyección, se genera el visual, se muestra en sitio y se envía hacia la plataforma.



Pruebas Iniciales de Proyección



