

VANISHING POINT. UN MAPA DISIPATIVO.

NOMBRE AUTOR 1

Institución / Departamento, grupo o centro

[Dejad sin cumplimentar en los envíos previos a la presentación definitiva]

Resumen

Mapa disipativo, es una instalación y a la vez una acción planteada como un punto de encuentro entre la materialidad y la virtualidad. Resulta de la comunicación entre dos espacios: el de la exposición y el de la acción. En el espacio de exposición estará una maquina de dibujar basada en la plataforma Arduino, la cual utiliza coordenadas geográficas captadas por geolocalización, para dibujar en tiempo real el desplazamiento de la persona por la ciudad (espacio de acción). Al mismo tiempo, se captan imágenes del cielo con una cámara en punto de vista *bottom-up* y se proyectan en el espacio expositivo a tiempo real, generando el bucle frente a la visión *top-down* del satélite. Los dos puntos de vista se miran a si mismos, sin nunca distinguirse del todo, debido a la lejanía de los dispositivos y a la precariedad tecnológica.

Este es un proyecto de investigación teórico-practico, el cual parte de una reflexión acerca del espacio-tiempo en la actualidad y los cambios que el individuo experiencia en su relación con el entorno, a partir de los avances tecnológicos.

El proyecto tiene dos objetivos. Primero se busca dibujar un mapa a través de su recorrido y segundo se busca trabajar las paradojas de movimiento creadas por Zenón de Elea, teorías físicas y matemáticas de la aleatoriedad en relación al *flaneur* y el *devenir*.

Plásticamente busca manifestar el movimiento del cuerpo en el espacio físico de la ciudad como dibujo, experiencia sensible y punto de vista. Se utiliza el lenguaje del video como proyección, *frame* e imagen técnica.

Palabras-clave: TELE-PRESENCIA, FLANEUR, STREAMING, GEOLOCALIZACIÓN, ERRANCIA, DIBUJO, SISTEMAS DINÁMICOS DE INTERACCIÓN, ESPACIO-TIEMPO, LUGAR, UBICUIDAD

Abstract

Dissipated map, is an installation and at the same time action planned as a meeting point of physical and virtual experiences. It results from the communication between two spaces (the exhibition space and the action space). In the exhibition space there will be a drawing machine based on arduino, which uses the geographical coordinates received via geolocation to draw in real time the path of the person across the city (action space). Simultaneously captured images of the cloud with a camera on bottom-up point of view and are projected in the exposition space in real time, generating a loop to the satellite top-down vision. Both points of view stare at themselves without ever distinguish from the whole, consequence of the distance between the devices and technological precariousness.

This is a practice-theory research type project which starts from the problem of time-space in the present time as well as the changes the individual experiences in its relationship with the environment caused by technological innovations.

This project has two objectives. First it's to draw a map through it's route experience and second is to work with the Zeno's paradoxes of movement, physics and mathematic studies of wandering sets in relation to the concept of the flaneur and the concept of becoming in philosophy.

Palabras-clave: TELEPRESENCE, FLÂNEUR, STREAMING, GEOLOCATION, ERRANCY, DRAWING, DYNAMIC SYSTEMS OF INTERACTION, TIME-SPACE, PLACE, UBIQUITY

1. INTRODUCCIÓN

La necesidad de fijar un movimiento a través del dibujo o de la imagen técnica, son fenómenos visuales para la categorización y también teorización del pensamiento humano, como es el caso de las paradojas de Zenón de Elea. Hasta hoy sus ideas son actuales y polémicas, pues evidencian la incomprendibilidad teórica de un fenómeno físico de tiempo-espacio: el movimiento. Pueden ser interpretados como una negación del movimiento, o de la posibilidad de registrar o medir el desplazamiento por el espacio. Crea un bucle de raciocinio que es de interés para ese proyecto, tanto en su forma visual como conceptual.

La paradoja de Aquiles y la tortuga por ejemplo, visualmente remiten a la sucesión de *frames* de un video y su supuesta fijación como estudio del movimiento. Vivimos en una sociedad vigilada y de ella dependemos para sobrevivir. Por ello sacrificamos nuestra libertad. Allí se vivencia este bucle de raciocinio, en la búsqueda de una salida a este lugar al cual es difícil no someterse.

La respuesta planteada es explorar el espacio físico cohabitado, volver a la experiencia sensible. Se utiliza la geolocalización para así crear un testimonio en forma de mapa. Es un recorrido construido en tiempo real, además de una imagen-ventana desde la cámara, apuntada en dirección a quien nos mira, y porque no, a los techos de las viviendas. También se trata de una propuesta para visualizar nuevos puntos de vista a través de la aleatoriedad y no elección de motivos.

En el ensayo documental *World Brain* de Stéphane Degoutin & Gwenola Wagon se habla de un mundo hiper-conectado, usando el insecto como metáfora para la tecnología. Metáfora importante para el planteamiento del proyecto, pues piensa en la tecnología como un ecosistema u organismo. Es un punto de partida también para resignificar la convivencia entre hombre y maquina, a través de las redes de comunicación.

Is it a fact—or have I dreamt it—that by means of electricity, the world of matter has become a great nerve, vibrating thousands of miles in a breathless point of time? Rather, the round globe is a vast head, a brain, instinct with intelligence: or shall we say it is itself a thought, nothing but thought, and no longer the substance which we dreamed it. (Hawthorne, 1851)

La dinámica de funcionamiento de la pieza, se plantea como una simbiosis hombre-maquina donde hay una retroalimentación y dialogo entre los dos organismos. Es objetivo de este proyecto pensar en las tecnologías no como una evolución lineal y si cómo un campo de experimentación, donde se pueden conjugar y visitar lenguajes de diferentes campos del conocimiento. Se procura utilizar la maquina como instrumento para la obtención de un gesto en dibujo y utilizar el cuerpo como instrumento para emitir una ubicación tiempo-espacio y un nuevo punto de vista. Se trata de acciones articuladas a través de las tecnologías de la comunicación y de las redes.

2. DESCRIPCIÓN

El proyecto consiste en una interacción hombre-maquina. Se materializa en una instalación a partir de la acción física del performer/usuario, del dispositivo, que se desplaza por la ciudad. El dispositivo de captación de datos consiste en un geolocalizador, que puede ser un Smartphone o un GPS y una cámara que transmite datos vía Wifi. La maquina de dibujar basada en Arduino así como los motores, se localizan en el espacio expositivo y reciben datos por wifi. Estos son procesados para hacer que los motores se muevan de acuerdo con las coordenadas geográficas de la ubicación del usuario. Se dibuja en tiempo real el recorrido hecho por el usuario del dispositivo. La cámara por su parte capta las imágenes de las nubes, que al ser transmitidas por streaming al espacio expositivo, son proyectadas en la pared.

Este trabajo tiene como antecedente un proyecto personal iniciado el 2009 llamado "Projeto Nuvem" generado a partir de la participación en el grupo de investigación *Territorialidade e Subjetividade: Cartografia e Novos Meios*, coordinado por la Prof. Dr. Maria Amélia Bulhoes. El proyecto personal en cuestión, partía de la idea de las dos miradas de punto de vista (bottom-up y top-bottom), abordando cuestiones del panóptico y de la imagen de las nubes en el historia del arte. Son fotos captadas en un local que posteriormente es buscado en la herramienta google maps, donde se hace una captura de pantalla del lugar aproximado. Las imágenes son mostradas acá, como una aproximación visual del proyecto a ser realizado.



Fig. 1: *Redenção* (2009), Projeto Nuvens.

La gran diferencia con el proyecto actual, es que en este hay una elección de una nube particular y un tiempo entre una acción y otra. En el proyecto a ser desarrollado, la interacción hombre-máquina es simbiótica, para que el aparato tecnológico se manifieste a través de una aleatoriedad calculada con antelación a la captación de imágenes.

4. CONCLUSIÓN Y TRABAJO FUTURO

Una de las posibilidades del proyecto es que los datos de video sean también interacciones directas entre la información recibida en Puredata y un código hecho en Processing. Este ya funciona dibujando a partir de dos valores horizontales y verticales, enviados desde Puredata. Un ejemplo es la siguiente imagen:

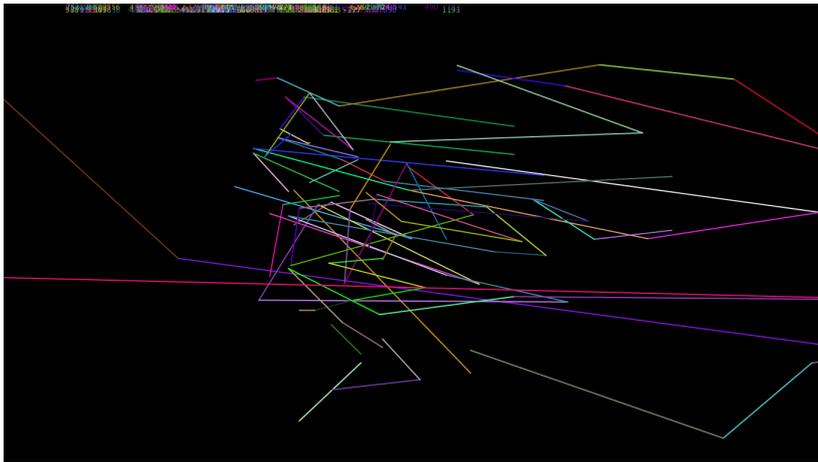


Fig.2: *Theremin Cartesiano* (2015)

Además de eso, se plantea la posibilidad de la proyección de imágenes que vienen desde una cámara en modo *point of view shot*. Estas son procesadas en Puredata de modo que se conviertan en dibujos lineales, preservando el anonimato de los peatones en la calle y también evitando la simulación videográfica de una realidad, en favor de una abstracción estética y gráfica. En este caso se hace un contrapunto entre el gesto físico y mecánico del aparato de dibujo y la imagen técnica generada en el recorrido.

Otra idea pensada para el futuro del proyecto, es la proyección de imágenes de las nubes con un aparato de diapositivas en conjugación con la maquina de dibujar. En este caso se hace evidente en el espacio expositivo, el ruido de la maquinación y la ventana de tiempos entre tecnologías analógicas y digitales.

Referencias

- Berenstein, Paola. 2003. *Apologia da Deriva, escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da palavra
- Bulhões, Maria Amélia. "Territorialidade/Territoriality." [accedido 23/12/2015]. <http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com.es/>
- Costa, Monica; Cunha, Luciana; Ghedin, Evandro. 2009. "As estruturas dissipativas: possíveis contribuições para o ensino de ciencias a partir do pensamento de Ilya Prigogine" *Anais VII Enpec – Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências*: pág.1 pág.10.
- Dechile. "Raíces Proto-IndoEuropeas (PIE) - ers." [accedido 23/12/2015]. <http://etimologias.dechile.net/PIE/?ers>
- Dowden, Bradley. "Zeno's Paradoxes." [accedido 23/12/2015]. <http://www.iep.utm.edu/zeno-par/>
- Friedberg, Anne. 2006. *The Virtual Window, from Alberti to Microsoft*. London: The Mit Press.
- Hawthorne, Nathaniel. 1851. *The House of the Seven Gables*. Boston: Ticknor and Fields.
- Ilya Prigogine, Interview. 8:30min. Video on-line. [accedido 23/12/2015]. <https://www.youtube.com/watch?v=2NCdpMIYJxQ>.
- Prete, Antonio. 2010. *Tratado de la lejanía*. Valencia: Pre-Textos Universidad Politécnica de Valencia.
- Silvano, Filomena. 2010. *Antropologia do espaço*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Spring, Ursula Oswald. 1988. "Estructuración del sistema disipativo" en *La crisis entre los grupos marginales urbanos y rurales (el caso de Morelos)*. Cuernavaca: Universidad Autonoma de Mexico.
- Stanford Encyclopedia of Philosophy. "Zeno's Paradoxes" [accedido 23/12/2015]. <http://plato.stanford.edu/entries/paradox-zeno/>.
- Sullivan, Andrew, "Nathaniel Hawthorne Anticipates McLuhan and de Chardin." [accedido 23/12/2015]. <http://thefrailestthing.com/2011/09/27/nathaniel-hawthorne-anticipates-mcluhan-and-de-chardin/>
- World brain. 2015. Irreverence Films. 75min. Video on-line. Consultado en 23/12/2015. <http://worldbrain.arte.tv/#/>