

FESTIC

Interface maquinas de
Turing y Kinect:
interacción en el ACC
center. Asia, Corea del Sur

Jose Echeverry



ALCALDÍA DE
SANTIAGO DE CALI

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
Y LAS COMUNICACIONES

Interface maquinas de Turing y Kinect: interacción en el ACC center. Asia, Corea del sur



En la instalación interactiva se realizó las posibilidades en sensores de profundidad, como Kinect en el contexto del arte de sitio específico y las instalaciones interactivas en el Centro de CAC ACT. Estos sensores no ven cómo se ven las cosas, no ven dónde están las cosas. Esto nos permite utilizar el de complejo, pero fácil de crear interacciones para el espacio público y privado.

En la instalación interactiva se diseño y prototipos de instalación de arte público utilizando el sensor Kinect y PC. También se exploró conceptos básicos de la lógica binaria, Algoritmo, Inteligencia artificial, Código y Lenguaje.

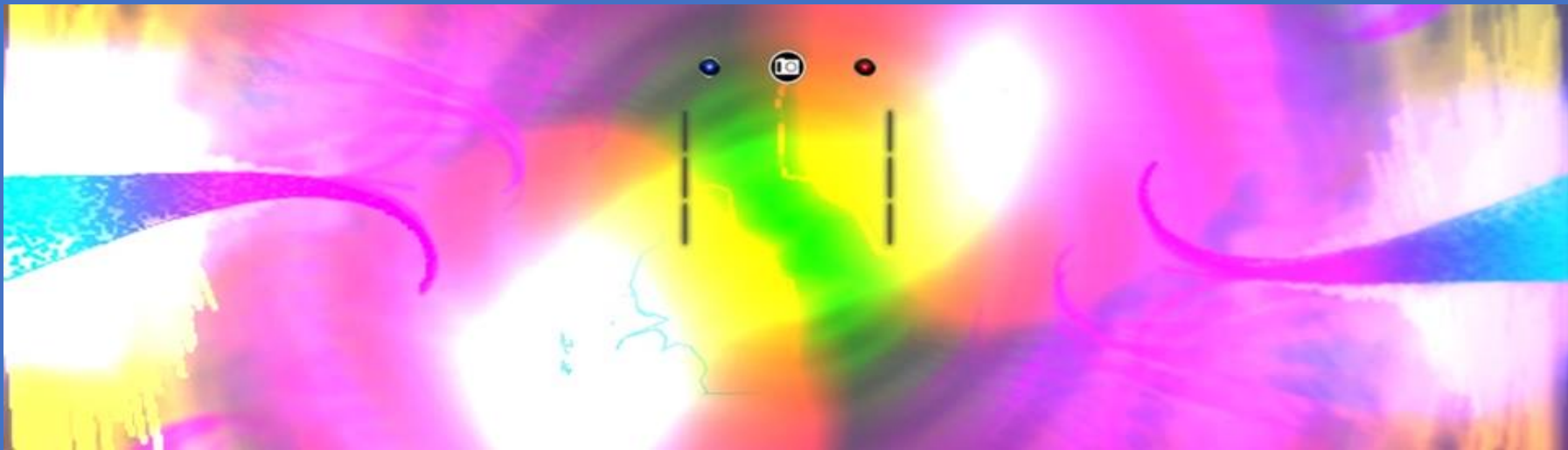


Metodología de la investigación cualitativa

FESTIC

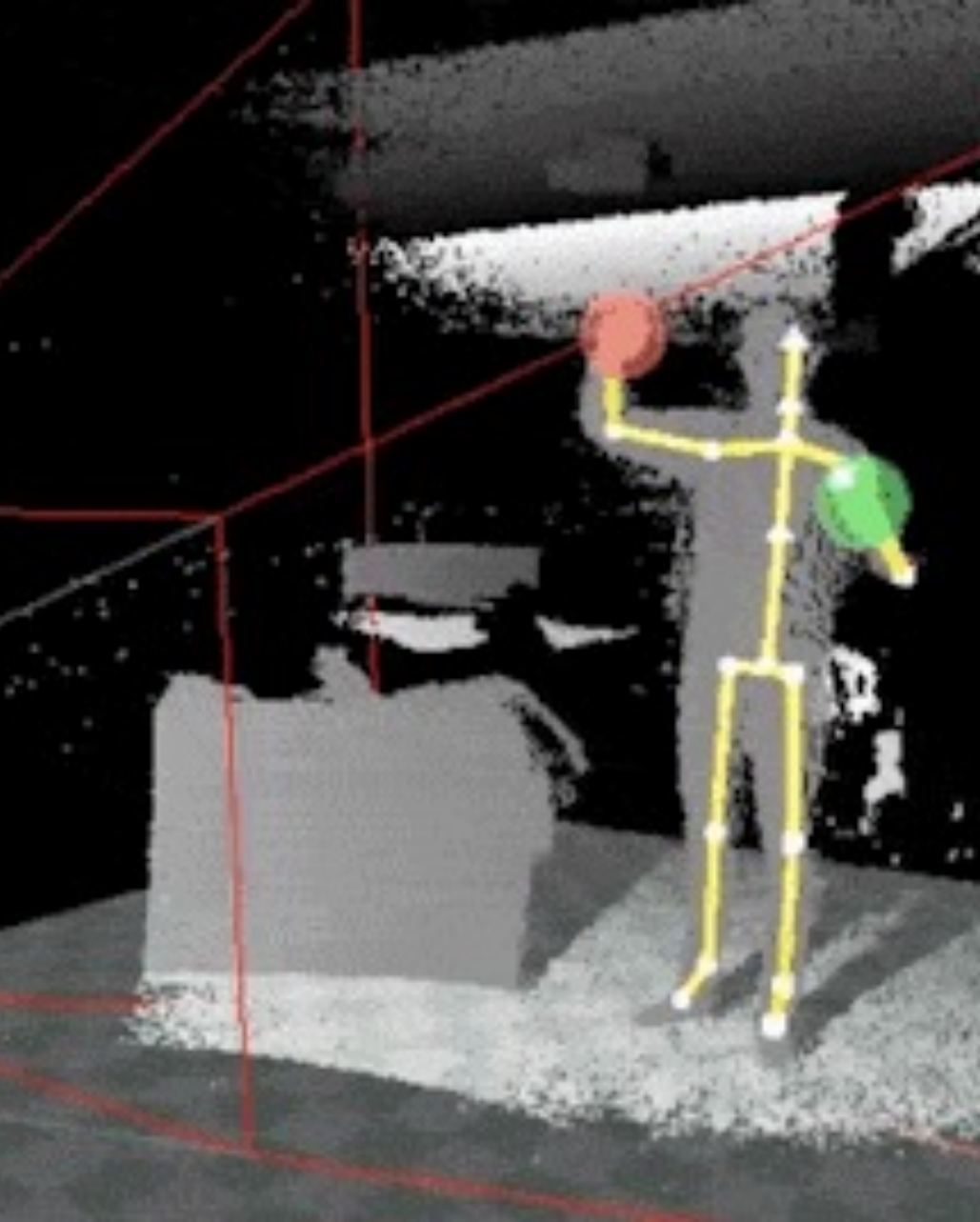
La investigación cualitativa no es tarea que se asocie a un momento dado en el desarrollo del estudio. Más bien, resulta el fruto de todo el trabajo de investigación.

Enfoque: acción - participación. Es un enfoque investigativo, promueve una metodología de investigación aplicada a estudios sobre realidades humanas.



Objetivos

Presentar la importancia de las instalaciones interactivas de los nuevos dispositivos en el ACC CENTER DE ASIA. En la instalación se propuso un diálogo entre la obra y el espectador donde se involucran los sentidos, utilizando referencias, sensaciones o impresiones, obteniendo una relación entre el objeto y el público, llevando a cabo una participación entre el recorrido del individuo y la construcción de los significados del lugar, basados en la experimentación de diversos fenómenos tanto de la percepción de los sentidos como del recorrido y la acción del cuerpo el juego

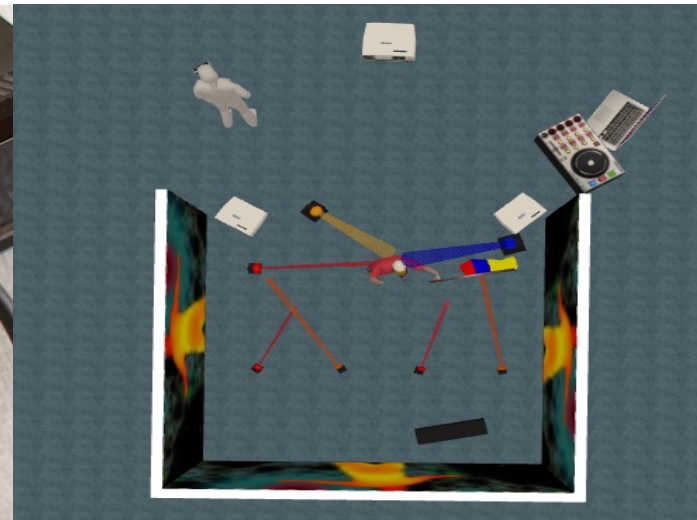


Desarrollo

FESTIC

Desarrollo procesos instalación interactiva tres etapas:

- Diagnóstico: aproximación al tema, revisión bibliográfica, definición y presentación de la instalación interactiva.
- Desarrollo: recopilación y análisis de información y procesamiento de información, evaluación del trabajo de campo, definición de instalación interactiva; Desarrollo y diseño de la interfaz de croquis y cámaras kinect.
- Finalización: presentación y soporte, corrección de la instalación interactiva, recomendaciones, conclusiones, hallazgos, informe final, propuesta de interfaz e instalación interactiva.



Resultados de la investigación

FESTIC

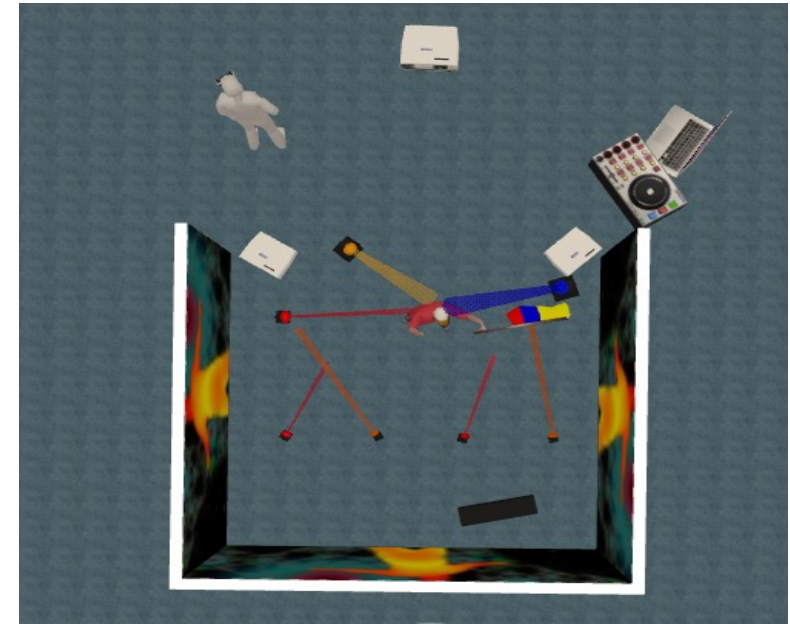
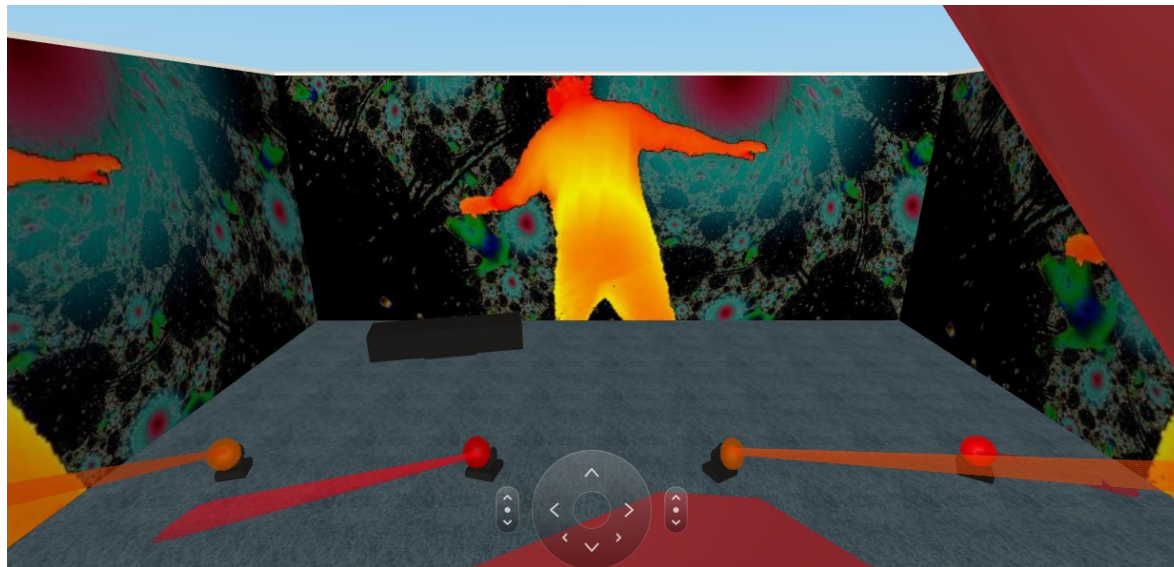
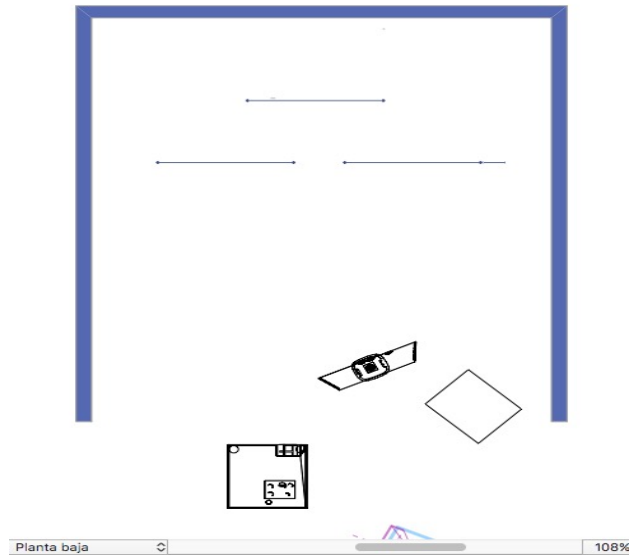
Running time(performance):

En la instalación interactiva intervienen los sentidos, utilizando referencias que crean una relación entre el trabajo, el público y la interacción. Llevando a cabo un viaje simbólico del individuo, que está construyendo una representación a partir de sus recuerdos del lugar. Estos se basan en sus experiencias y percepciones de sus sentidos, como el movimiento del cuerpo en el espacio temporal que ocurre en la interacción con el trabajo.

Para la construcción de la instalación, se uso el software virtual de Dj, TouchDesigner 099 y Resolumen, Vizigord, que son programas visuales en tiempo real compatibles con Kinect v2. Simultáneamente ya que es la experimentación del tipo con el Kinect pone todos los medios y efectos al alcance de la mano, para jugar e improvisar en vivo.



FESTIC





1

Place the Kinect camera in front of a TV or projection screen

2

Connect the Kinect to a USB port on the PC

3

Connect the PC's VGA and/or HDMI output to a projector and/or TV



1

Place Kinect in front of a TV or projection screen

2

Connect the Kinect to a USB port on the PC

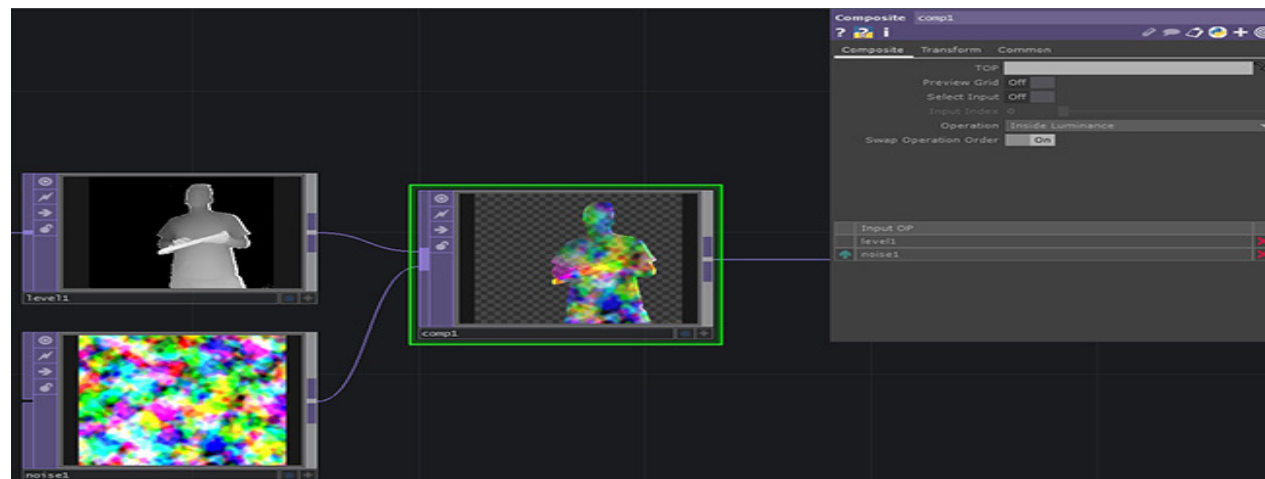
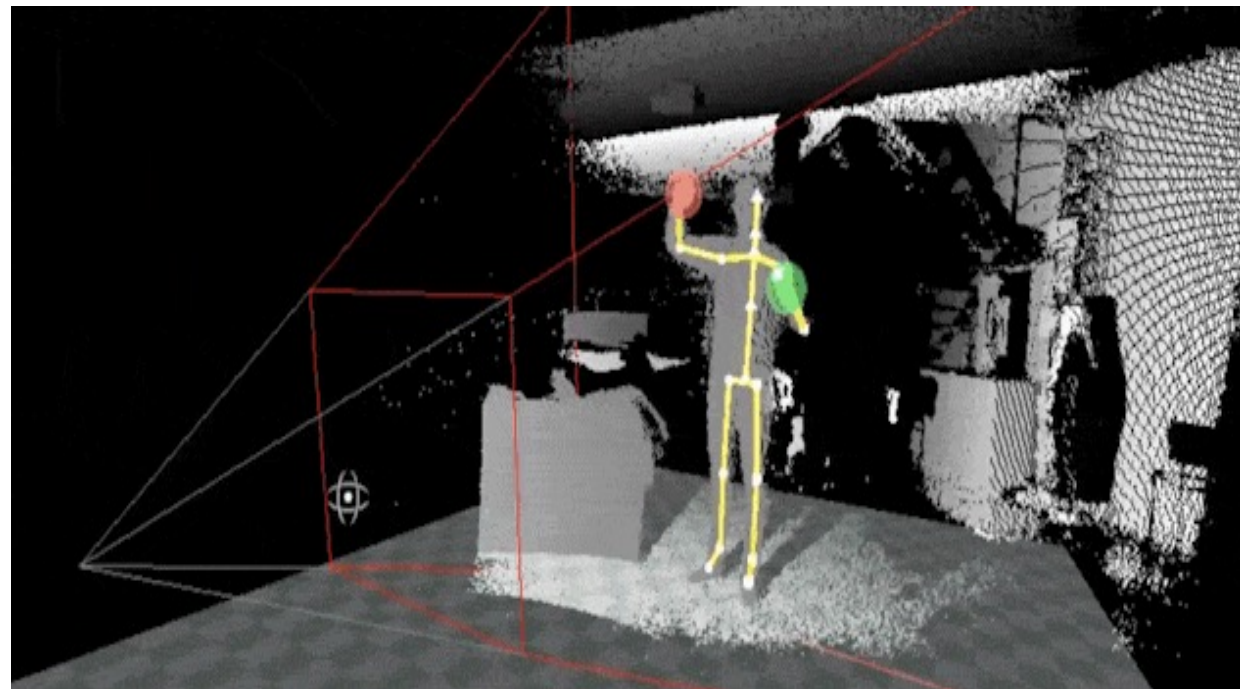
3

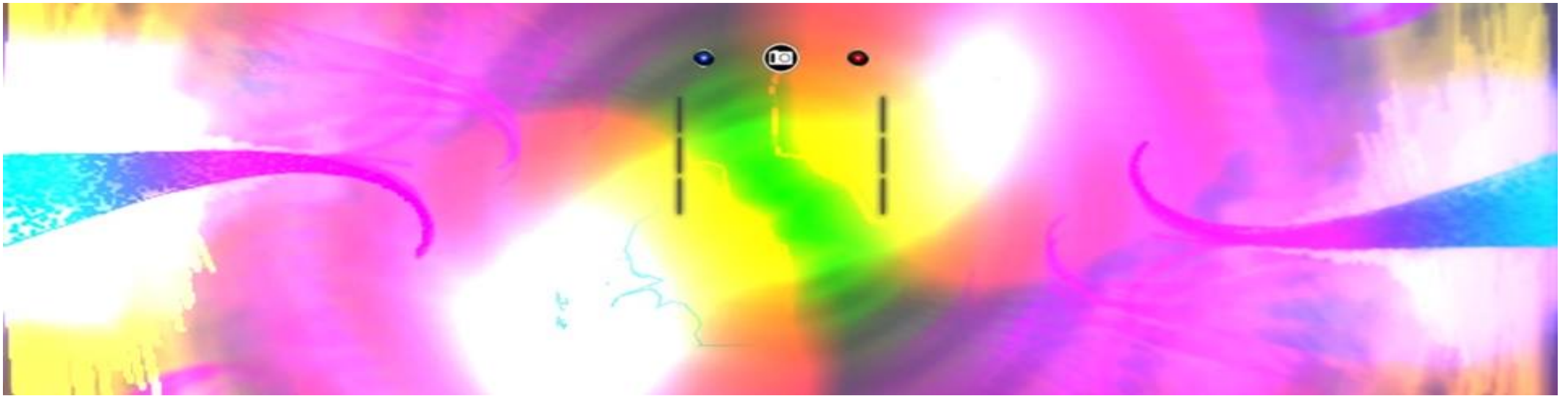
Connect the PC's VGA and/or HDMI output to a projector and/or TV

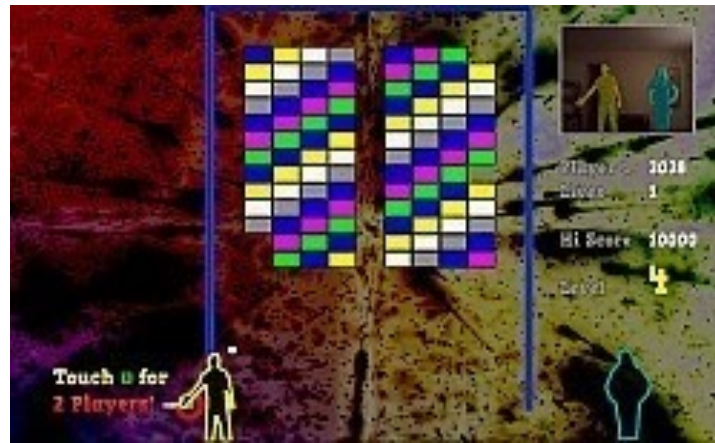
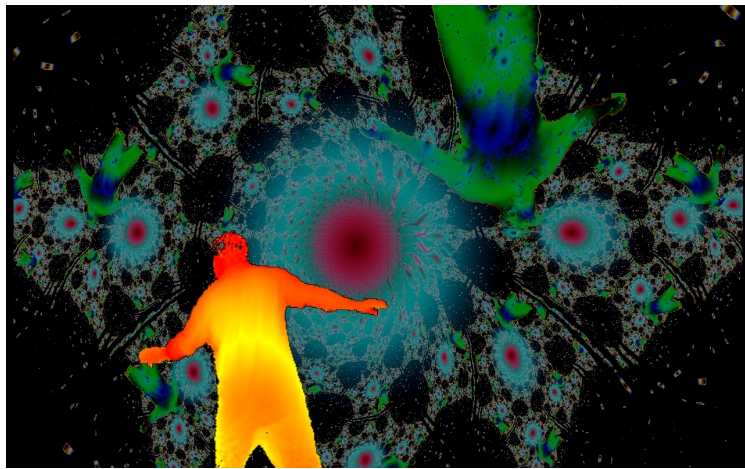


Spout

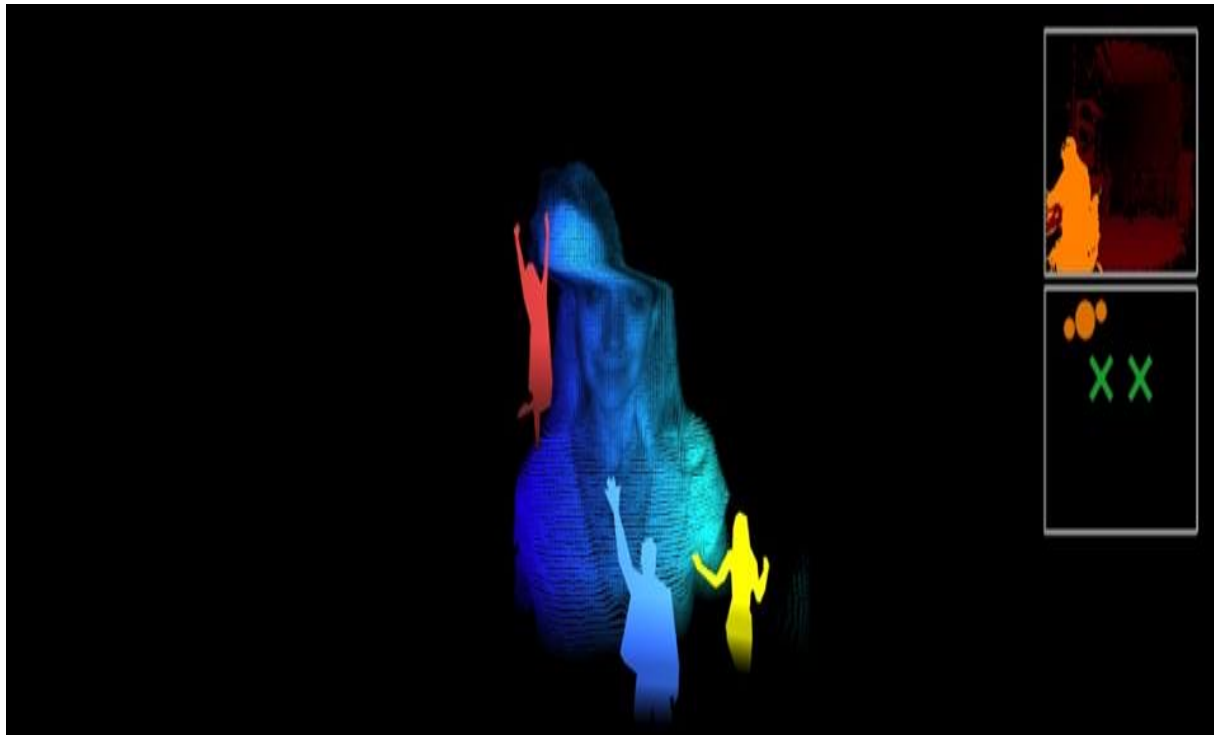
Marco de intercambio de videos en tiempo real para Windows







FESTIC



festic.cali.gov.co



Bibliografía



- Alcántara David (2012) por Johan Huizinga *Homo Ludens*. Páginas: ISBN: Alianza, S.A., Madrid Eugenio Imaz Editorial: Traducción: Edición: Tercera, 339.
- La Ferla, Jorge (2009) Lev Manovich *A partir de El lenguaje de los nuevos medios* Publicado en La Ferla, Jorge (comp.): Arte, Ciencia y Tecnología. Un panorama crítico, Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires.
- Scolari, Carlos A. (2008) *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, p. 25-26
- Jenkins, H. (2003). *Henry Jenkins*. Jenkins. <https://www.technologyreview.com/author/henry-jenkins/>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In: P. Harrigan and N. Wardrip-Fruin, ed., *First Person*. Massachusetts: MIT Press, pp.118-130.
- Homo Ludens. (Fragmentos) | Huizinga | Revista de la universidad de Mexico www.revistadelauniversidad.unam.mx > ojs_rum > rum > article > view
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence culture*, New York University Press, Nueva York.
- Gregorio Rodríguez Gómez y otros, METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA, 1996:72
- Pere Báscones Navarro Irma Vilà Òdena "Body Controller" Una instalación interactiva
- Multimedia Comunicación i cultura digital, 20 de junio de 2016
- Johan Huizinga [Fragmentos de Homo Ludens, Editorial Buenos Aires, Emecé, 1968.
- Wolfgang Schäffner Publicado en Beiguelman, Giselle y La Ferla, Jorge (comp.): *Nomadismos Tecnológicos. Dispositivos móviles. Usos masivos y prácticas artísticas*, Ariel, Buenos Aires, 2011
- Turing, A.M. (1936). «On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem». *Proceedings of the London Mathematical Society*. 2 (1937) **42**: 230-265.
- Turing, A.M. (1938). «On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem: A correction». *Proceedings of the London Mathematical Society*. 2 (1937) **43** (6): 544-6.
- Asia Culture Institute <https://www.acc.go.kr>/Email : creator.in.lab@aci-k.kr
- Software
- <http://www.visikord.com/>
- <https://www.derivative.ca/>
- <https://resolume.com/>

¡Gracias por su atención!



ALCALDÍA DE
SANTIAGO DE CALI

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
Y LAS COMUNICACIONES