

Seminario 2021

LAB: Tecnología aplicada a instalaciones interactivas y Arte.

Laboratorio de Tecnologías de Interactividad en Arte (Res. N° 6929/2017).

Docente a cargo

Cristian García Bauza.

Fundamentación

En este seminario se propone analizar y comprender el funcionamiento de tecnologías disruptivas como Realidad Virtual, Realidad Aumentada, y nuevas formas de interacción con tecnología. Desde un enfoque práctico y aplicado, se explicará cómo estas tecnologías dejan de ser de nicho y se convierten en transversales y aplicables al Arte.

Metodología

Las tecnologías y estética de la interacción se encuentran en constante definición y transformación por lo que se propone un espacio que permita reflexionar sobre las nuevas tecnologías a modo de laboratorio a través del cual se pueda producir conocimiento, tanto estético como tecnológico.

Se desarrollarán una serie de clases teóricas que abarquen los contenidos propuestos en este programa referenciando obras como manera de fomentar la participación a través del análisis de ejemplos. Se discutirán paralelismos en las áreas creativas de los asistentes, buscando casos de aplicación y generando un espacio de discusión. A nivel conceptual, se trabajará en el diseño de una hoja de ruta para llevar a cabo una experiencia de estas características aplicable a proyectos artísticos.

Contenidos por módulo.

Primer Módulo.

Introducción. Concepto de inmersión. Catálogo general de tecnologías. Dispositivos disruptivos, curva de aprendizaje. Calidad gráfica vs. conceptualización sensorial general. Uso de tecnología en Arte. Posibilidades y capacidades. Concepto de caja negra, adecuaciones. Casos de Intervenciones.

Segundo Módulo.

Realidad Virtual. Realidad Aumentada y Mixta. Marcadores QR, georreferenciación. Oculus, HTC. Hololens. VR Box. Diferencias y aplicaciones de cada una. Conceptos involucrados en cada tecnología. CAVE, HMDs, proyecciones. Video Mapping. Casos de Intervenciones.

Tercer Módulo.

Interacción con tecnología. La vida en la computadora. Celulares. Redes sociales. Sistemas de interacción. Tracking y seguimiento. RFID. Cámaras y sensores. Kinect y Wiimote. Leap y otros mini sensores. Uso comercial y usos alternativos. Familia Arduino. Casos de intervenciones.

Cuarto Módulo.

Diagramación de un proyecto que involucra Tecnología. Desafíos y conceptos a tener en cuenta. Conceptualización modular. Enfoque desde una obra. Presupuesto y cuestiones técnicas a tener en cuenta.

Quinto Módulo

Presentaciones de Proyecto. Discusiones. Devoluciones.