IUNA - ARTES MULTIMEDIALES
ENTRO
31 JUL 2013
Hora:
MESA DE ENTRADAS

IUNA - ARTES MULTIMEDIALES
SALIÓ
31 JUL 2013
HORA
MESA DE

Patricia Blanco
Jefa de Departamento
Mesa de Entradas y Despacho
A. T. Artes Multimediales - IUNA -

ANEXO II
(R-CC N° 39/13)

PLANILLA DE PRESENTACIÓN DE PROYECTOS PERTENECIENTES AL PROGRAMA DE INCENTIVO A LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA Y ACADÉMICA

SECRETARÍA ACADÉMICA
1325-1263-0034-6192-0472-9778

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO
Para ser completado por la Secretaría Académica del Área.

1.1 Título del Proyecto: Liberoscopio

1.2 Tipo de Evento: proyecto multimedial – instalación en tiempo real

1.3 Lugar de realización: a confirmar.

1.4 Fecha de realización: Se realizará de noviembre 2013 a julio 2014.
Presentación: Muestra ATAM - fin del segundo semestre 2014 (fecha a confirmar)
Seminario Internacional.

1.5 Datos del docente coordinador responsable:

- Apellido/s, Nombre/s: Andrea Sosa
- Asignatura: Artes Multimediales III
- Cátedra: Sosa
- DNI: 26.251.579
- Correo electrónico: correo.andreasosa@gmail.com
- Cargo Docente ATAM: Titular
- Máximo título académico obtenido: Lic. en Producción Multimedial.
  Lic. en Realización de Cine, Video y TV.

1.6 Participantes del proyecto

Apellido/s, Nombre/s	DNI	Asignatura/Cátedra	Función en el Proyecto
Ignacio Buioli	36736247	Alumno	Realizador Técnico – conceptual
Tomas Ortiz Suarez	34358718	Alumno	Realizador técnico – conceptual
Evangelina Lepore	25340770	Alumno	Realizador técnico – conceptual
Juan Manuel Tirigall	25704680	Informática Aplicada II	Orientador y colaborador técnico
Matías Romero Costas	25674603	Lab. De Sonido II/III	Asesor técnico
Andrea Sosa	26251579	Artes Multimediales III	Coordinadora del Proyecto

2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

2.1 Resumen

El liberoscopio es una instalación interactiva en tiempo real donde un libro, oficiando de interface, permite explorar el imaginario presente en las obras de diferentes literatos argentinos. El público puede, mediante el contacto táctil y su voz, generar una nueva experiencia con el objeto-libro que deja de ser, producto de la interacción, una simple interfaz de lectura; en sus páginas las palabras pronunciadas se irán transformando en imágenes generativas representando la dimensión semántica de cada texto.
Liberoscopio parte de un trabajo práctico "Objeto, interface, metáfora" de la materia Artes Multimediales III, cátedra Sosa. La consigna proponía la selección y estudio de un objeto cotidiano para ser transformado en una interface a través de una intervención metafórica.
Como parte del proceso de desarrollo de este trabajo, se profundizó en el análisis de las instancias y propiedades (físicas y conceptuales) que componen a un objeto, y sus resonancias metafóricas; de este modo, el objeto se convirtió en una interface, y su diseño se construyó con referencia a la temática abordada. Como fin último, se trataba de desarrollar una propuesta integrada que estableciera una relación significativa entre idea y forma.
Contar con varios asesores técnicos y conceptuales, además del apoyo del ATAM, contribuirá al desarrollo de este proyecto de instalación en tiempo real en todas sus facetas y de forma funcional. El eventual desarrollo permitiría al trabajo ser expuesto en futuras muestras.

2.2 Fundamentación

Desde el paleolítico superior el hombre ha tenido la necesidad de preservar sus creencias, sus conocimientos y su arte, tanto en el tiempo como en el espacio.
En la búsqueda de trasmitir la conciencia de una época, la humanidad ha recorrido diversos medios de comunicación (ya sea una pared, un lienzo, un papel, usando pantallas o hasta en las mentes de los oyentes) con el fin de preservarla.
Estos medios son una especie de membrana que nos contacta y separa de nuestros antepasados, son una ventana a un mundo diferente lleno de simbolismo y de significado.
Existe un hilo conductor desde nuestros orígenes hasta la actualidad que se relaciona con la necesidad de legar y preservar. Ese hilo conductor son las historias cargadas de magia, misterio e imaginación.
A nuestro entender el libro fue el eje de la trasmisión de historias, creencias y conocimiento, desde el advenimiento de la imprenta en el siglo XVI, aproximadamente.
Los libros tienen el poder de transportarnos a mundos fantásticos o simplemente a otras realidades, donde nos da el poder de construir con nuestra imaginación el significado de cada una de las palabras que en él están escritas.
Los orígenes de la historia del libro se remontan a las primeras manifestaciones pictóricas de nuestros antepasados. Durante las edades antiguas y media de la historia de la humanidad, época en que predominaba el analfabetismo, los libros eran escasos y costosos, pues todos estaban escritos a mano en grandes pergaminos que eran custodiados celosamente en algunas bibliotecas. En la antigüedad, predominaba la ignorancia y la superstición, pero se reconocía el enorme poder e influjo que tenía la información para quien decidía obtenerla; por eso, era celosamente guardada.
Con el advenimiento de la imprenta, se inicia la época de expansión bibliográfica, de la modernidad y del pensamiento crítico, facilitado en la actualidad con el acceso a la información en otro tipo de fuentes, tales como periódicos, revistas, Internet, etc. No obstante, el valor del libro es perdurable a través del tiempo.

En la actualidad, la existencia de medios tan poderosos visualmente hacen del libro un elemento más de trasmisión de historias.
Con este proyecto nos proponemos separar el libro de los otros medios, demostrando visualmente el potencial oculto que existe en cada uno de los libros.

2.3 Objetivos (Desarrolle en 2 carillas como máximo teniendo en cuenta objetivos vinculados con la producción teórica, la producción artística, el desarrollo tecnológico, la formación de recursos humanos y transferencia, y todo aquello que estime pertinente)

- Planificar y producir un proyecto multimedial que recorra ciertos autores literarios regionales, otorgándoles un nuevo valor simbólico por medio de la comparación y los medios generativos.
- Explorar la relación semántica del texto con los sistemas formales de las artes visuales y los sistemas generativos.
- Identificar los diferentes caminos de la interacción que existen entre el usuario y el objeto, tanto formal como culturalmente.
- Investigar los alcances del reconocimiento verbal y los algoritmos generativos a través de la informática.
- Adquirir una experiencia de producción artística más próxima a la vida profesional.
- Participar en eventos artísticos y académicos como representantes del Área Transdepartamental de Artes Multimediales del IUNA.

Descripción ampliada del proyecto

La instalación consta de un atril, dispuesto en el centro de un recinto, donde reposa el libro-interface. El proyecto necesita ser emplazado dentro de un salón donde no interfiera el sonido exterior y donde se pueda limitar, a través de una precisa disposición de los elementos en el espacio, la circulación de personas por la parte posterior de la instalación. Debajo del atril, se encuentran ocultos los dispositivos técnicos, fuera de la vista de los espectadores.
En el momento que un usuario abre el libro, una cámara capta el paso de hojas y ejecuta un índice que se proyecta sobre una de las hojas. El interactor puede activar alguna de las opciones que se le ofrecen en el índice, mediante comandos de voz; concretamente, mencionando el nombre de alguno de los literatos argentinos. El micrófono que captura la señal sonora está integrado en el soporte, conectado a la computadora e invisible para el público. La voz es procesada por el software. Una vez identificado el autor elegido, aparecerá un texto de su autoría. A medida que el interactor lee en voz alta el texto, se genera -en la hoja contigua- una imagen representando el universo semántico del relato; esto sucede en tiempo real y en un proceso de construcción permanente.
Luego de un lapso de tiempo, si el micrófono no recibe información, el libro se resetea para dar inicio a un nuevo ciclo de interacción con otro interactor.

Descripción Técnica

- Elementos: PC, soportes, libro (hojas y tapa), proyector, cámara, micrófono, cables y Arduino.
- Programas: Processing y PureData

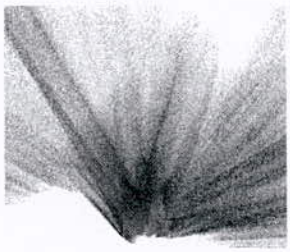
Cronograma

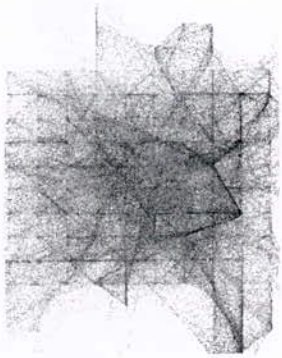
Actividad	2013		2014					
	Nov	Dic	Marzo	Abril	mayo	junio	Julio	Ago
Relevamiento De nuevas Técnicas								
Asesoramiento docente								
Relación concepto /idea Técnica								
Reunión con equipo docente (articulación técnico-conceptual)								
Experimentación con nuevas técnicas								
Desarrollo Técnico del proyecto								
Exposición de la obra								
Presentación de informes ATAM								

2.4 Esquemas ilustrativos (opcional, en casos de instalaciones, obras de arte interactivas, etc. que ameriten considerar vistas de plantas, instalaciones técnicas, etc.)

- **Imágenes Generativas**

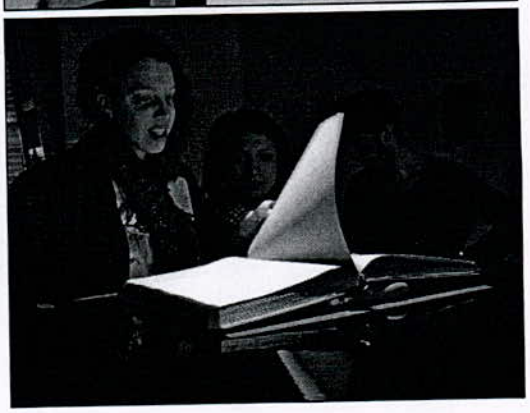
Respecto a la producción de imágenes generativas en tiempo real, se utiliza código abierto de diversos programadores especialistas en el tema. Estos códigos se encuentran adaptados para producir imágenes completamente nuevas, incluso si el interactor ya conoce de antemano dicha producción. De este modo se estima impactar tanto en el caso del completo desconocimiento como en un conocimiento previo en la disciplina.



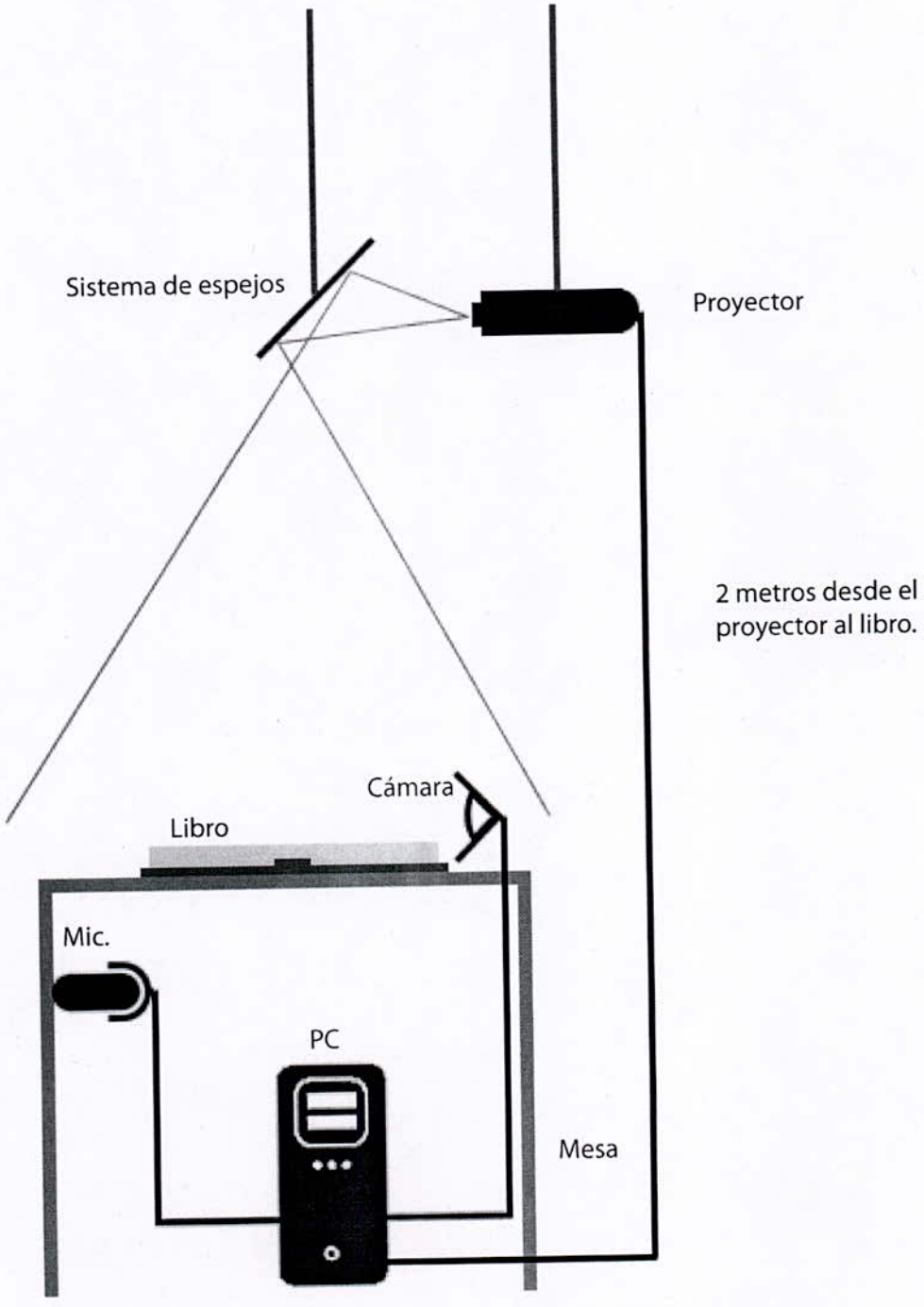


Fuentes: Jared Tarbell, William Ngan, Robert Hodgin y Casey Reas.

- **Instalación del prototipo de Liberoscopio**

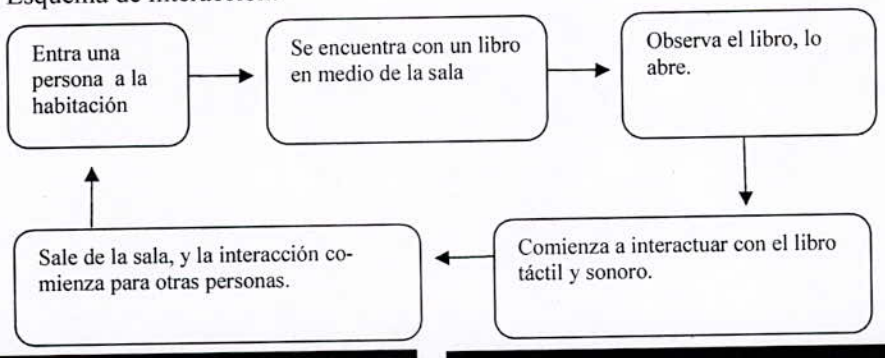


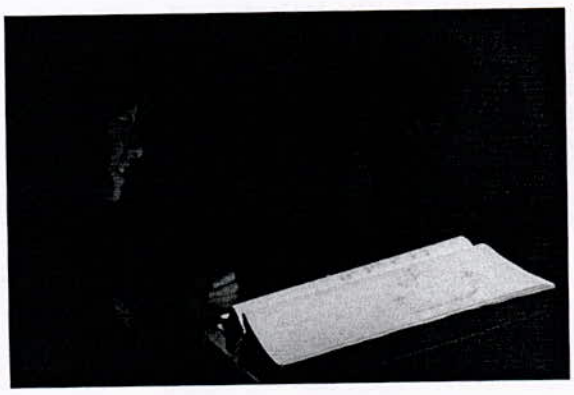
- **Boceto**

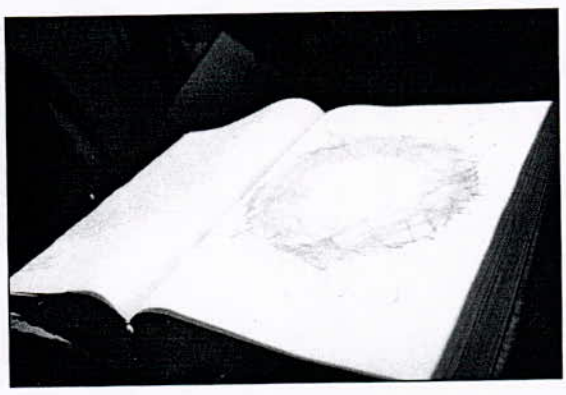

Sistema de espejos
Proyector
2 metros desde el proyector al libro.
Cámara
Libro
Mic.
PC
Mesa

Interacción: fase piloto

Esquema de interacción:







2.5 Antecedentes del equipo en la temática (indique las diferentes actividades realizadas, obras y materiales producidos.)

Si bien el equipo conformado se gesta a partir de esta propuesta, individualmente poseemos experiencias a fines y complementarias.

Se incluye, además, un audiovisual con el propósito de aclarar dudas del funcionamiento dinámico: http://youtu.be/d4qex_Ww-gM
Se adjuntan los cv del equipo.

2.6 Resultados esperados

Como equipo de estudiantes: esperamos profundizar nuestros conocimientos y acceder a una producción de mayor desarrollo, que trascienda los límites de un ejercicio realizado en un tiempo limitado y con pocos recursos. A través del apoyo institucional y el asesoramiento docente, esperamos arribar a una producción completa y consistente, tanto en el plano conceptual como en la factura técnica. Por otro lado, enriquecernos de intercambios y experiencias en los espacios profesionales destinados a las Artes Multimediales, que eventualmente podrían derivarse de la concreción del proyecto.
Como obra finalizada: tener la posibilidad de presentar el trabajo en eventuales muestras del IUNA y de otras instituciones, representando al Área Transdepartamental de Artes Multimediales; a su vez, participar con la obra en diferentes concursos vinculados a las artes multimediales, de carácter nacional y/o internacional.
Como equipo de estudiantes y docentes: generar un ámbito de trabajo que promueva una visión reflexiva sobre la praxis multimedial, y que contribuya, desde la producción misma, a la formación académica y artística.

2.7 Bibliografía y referencia

Bibliografía

Broeckmann, Andreas: "Sobre el Media Art".
Machado, Arlindo: "Repensando a Flusser y las imágenes técnicas".
Machado, Arlindo: "Convergencia y divergencia de los medios".
Machado, Arlindo: "Arte y medios".
Giannetti, Claudia: "Estética Digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología".
Paul, Christiane: "Los nuevos medios en el mainstream".
Campbell, Jim: "Ilusiones de diálogo. Control y elección en el arte interactivo".
Rokeby, David: "Los armónicos de la interacción".
Rokeby, David: "Espejos transformantes: Subjetividad y control en los medios interactivos".
Rokeby, David: "La construcción de la experiencia: La interfaz como contenido".

Referencias

http://es.wikipedia.org/wiki/Libro#Historia
http://www.marianosardon.com.ar/mamba/libros_arena_esp.htm
http://www.artcom.de/projekte/projekt/detail/talmud/
http://www.biopus.com.ar/obras/ecosistematextual/index.html
Referentes utilizados para las imágenes generativas: Jared Tarbell, William Ngan, Robert Hodgin y Casey Reas.

3. REQUERIMIENTOS

3.1 Equipamiento del Área disponible a préstamo (indicar el equipamiento necesario que pueda ser aportado por el área)

Elemento
Espacio físico: habitación vacía, en lo posible sin ventanas y orificios (que tenga la posibilidad de evitar el ingreso de luz).
Mac o PC. Para poder realizar render en tiempo real se requerirá un equipo de por lo menos 3 gb de memoria RAM y una placa de video de 256 mb capaz de generar render en 3D a través de OpenGL.
Proyector de al menos 2500 lúmenes, con opción de zoom analógico.
Micrófono dinámico con puerto minijack.
Arduino.

3.2 Presupuesto (Atender al monto máximo financiado)

RUBRO	Monto en pesos	Justificación de gastos
Hojas	300	Para la realización del libro de un tamaño intermedio entre el formato A3 y A2
Encuadernación	300	Encuadernación de las hojas a las tapas del libro.
Betún de Judea	35	Para pintar las tapas del libro.
Papel Molde	10	Para la confección de las tapas
Plasticola	20	Para la confección de las tapas
Aerosol Dorado-Ocre	40	Para la confección de las tapas
Pintura Blanca	50	Para la confección de las tapas
Madera / Atril	400	Necesario para la realización del soporte del libro.
Tornillos	10	Necesario para la realización del soporte del libro.
Tela Negra 5 metros	200	Tela necesaria para cubrir el atril.
Espejo	80	Necesario para generar la proyección hacia el libro.
Soporte de Espejo	30	Necesario para generar la proyección hacia el libro.
Cámara Web	400	Necesario para el pasaje de hojas – Necesario para la interacción.
Teclado USB	85	Para tener control de la obra por si hay algún imprevisto
Cable VGA	160	Para conectar el Proyector al ordenador.
Cable Fuente	300	Necesario para suministrar energía al ordenador.
Alargue Eléctrico	100	Para poder conectar la fuente a distancia.
TOTAL en pesos	**2520**	

3.3 Justificación de gastos (Realizar la justificación para cada rubro)

Se justifica en el Punto 3.2

3.4 Otras fuentes de financiamiento del proyecto

FUENTE DE FINANCIAMIENTO	MONTO ASIGNADO	PERÍODO
No existen otras fuentes de financiamiento		

4. COMPROMISO DE LA DIRECCIÓN

Esta presentación tiene el carácter de declaración jurada. La Dirección del proyecto, en la persona del Docente Coordinador Responsable, declara conocer y aceptar la normativa vigente para esta convocatoria.
Asimismo, manifiestan que los fondos que puedan asignarse al presente proyecto serán exclusivamente utilizados para su realización de acuerdo con los objetivos y el plan de trabajo que consta en la presente solicitud. Los resultados obtenidos en el marco de la presente convocatoria susceptibles de ser protegidos por normas de propiedad intelectual serán de propiedad exclusiva del Área Transdepartamental de Artes Multimediales del Instituto Universitario Nacional del Arte, excepto en los casos en que existieran acuerdos previos firmados que establecieran condiciones especiales. Los recursos que origine la comercialización de los resultados serán distribuidos entre las partes, de acuerdo con las resoluciones del Consejo de Carrera vigentes al momento de la negociación.

Andrea Sosa	ANDREA V. SOSA	CABA, 31.07.2013
Firma del Docente	Aclaración	Lugar y Fecha

Ortiz Suarez Tomás

DNI: 34.358.718
Fecha de nacimiento: 13/02/89
Te.: 15.6830.6111
Domicilio: Dr. E. Lobos 440 Cap. Fed

Estudios realizados

2002 - 2008. Estudios secundarios realizados en la Escuela técnica N° 9 Ingeniero Luis A. Huergo con título de Técnico eléctrico con orientación en electrónica industrial.

2011 - A la acutalidad. IUNA - Licenciatura en Artes Multimediales.
Título intermedio: Técnico en Artes Multiediales (73%)

Cursos realizados

2009. Curso de Postproducción de video centro CAO.

2010. Curso de Postproducción de video avanzado escuela Da Vinci.

2010. Curso de Animación en Flash escuela Da Vinci.

Programas y conocimientos

Audio: Nuendo - Pro tools - Grabación y monitoreo (corbateros, caña de sonido y consola)

Imagen y Video: Photoshop - Illustrator - Premiere Pro - Avid - Vegas - After Effects - 3D max - Manejo de cámara e iluminación.

Lenguajes de Programación: Javascript - HTML - CSS - Processing

Trabajos realizados

Televisión:

2012. Televisión digital abierta, Futbol para todos, segmento Hinchas. Grabación de sonido.

2008. "Pacheco lista en lata" señal canal 7 (conducción Marcela Pacheco). Gráfica .

Pilotos para TV:

2010. Piloto de humor "Mundo mierda" de Pedro Saborido, productor ejecutivo Victor Vietri. Postproducción.

2009. Piloto de fútbol y humor "PENAL". Postproducción.

Spot Publicitarios:

2013. Spot AOED (Alianza de las Organizaciones por la Eficacia del Desarrollo). Postproducción .

2013. Spot Imago deportes "Producción". Cámara y postproducción .

2012. Video de comunicación internacional SES, Comunicación de los jóvenes argentinos con jóvenes españoles. Postproducción .

2011. Video minuto Talleres juveniles semana por los derechos de la juventud, Chapadmalal organización SES. Cámara y postproducción.

2011. Spot Semana por los derechos de la juventud, Chapadmalal 2011, organización SES. Cámara y postproducción.

2010. Spots Publicitarios INADI código civil. Gráfica

2009. Imago Uniformes y indumentaria deportiva:
Diseño pagina Web.
Spot publicitaria rugby "Volvé a lo primitivo". Postproducción .
Spot publicitario "Uniformes promocionales". Gráfica.
Spot publicitario "Camisetas rugby". Gráfica.

Contenidos para Internet:

2011. Campaña "No seas rata Rodolfo" Comunicación Clandestina Kirchnerista. Cámara y postproducción.

*2008.*Liga Nacional de Básquet:
Banners publicitarios
Edición y gráfica de partidos transmitidos por internet.

Evangelina Lepore

DNI: 25.340.770
Nacimiento: 11/03/77
Cel. (11)59250558
Domicilio: Marengo 3609
Localidad: San Martín

Estudios universitarios

2009 - **Actual:** IUNA (Instituto Universitario nacional de Artes)
Carrera: Licenciatura en Artes Multimediales.
Título intermedio: Tecnicatura en artes multimediales (90%)

Experiencia laboral

Ministerio de Educación de la Nación
Secretaría de Políticas Universitarias – Área de Internacionalización de la Educación Superior y Cooperación Internacional –

Responsable técnica del Programa de Centros Asociados de Posgrado Argentina – Brasil (CAPG-Ba) y del Programa de Centros Asociados para el Fortalecimiento de Posgrado entre Brasil y Argentina (CAFP-BA).

Responsable técnica del Programa de Proyectos Conjuntos de Investigación y del Programa de Asociación para el Fortalecimiento de Posgrados Sector Educativo del MERCOSUR.

Monitoreo y seguimiento de los proyectos.
Diseño de convocatorias.
Contabilidad diaria de los fondos asignados por Programa.

Autorización de desembolsos correspondientes a cada proyecto.

Organización y armado de agenda de reuniones bilaterales y multilaterales: CAPES- Brasil / SPU- Argentina y del Sector Educativo del MERCOSUR.

Elaboración de informes de desarrollo y balance de gestión del Programa.

Cursos afines

Jul 2007 - Curso taller "administración del ciclo de Proyectos (PCM) Módulo Planificación Participativa"
Dictado por Marina Larrea

Oct a Nov - Curso de Fotografía
Dictado por Pablo Garber - Centro cultural Borges

May a Jun 2010/2011- Taller de videojuegos - Narrativa
Dictado por Daniel Benmergui - Centro Cultural de España en Buenos Aires

Mar 2011- Curso de Photoshop Cs4 – Escuela de Arte Multimedial – Da Vinci

2012 - Programación en Processing para aplicaciones interactivas y audiovisuales – Centro Cultural San Martin.

Actividades

Sep 2012 - Integrante del Proyecto de Voluntariado Universitario - Interactividad inclusiva
Coordinador: Diego Pimentel

Actual (desde 2011): Participante en Grupo de Investigación: Áreas y factores de cambio en la organización del IUNA, desde su creación hasta la actualidad. IUNA
Director: Oscar Steimberg

Mar 2010 (desde 2010) Participante en Grupo de Investigación: "Los Videojuegos y la poética de los entornos virtuales" desarrollado por el equipo de la cátedra Artes Multimediales 1- IUNA
Director: Carmelo Saita

Ago 2012: Abstract: *Autómatas Reciclados Experiencia de arte generativo lowtech dentro de la curricula de grado.*
Aprobado para el **SIGraDI 2012 forma[in]formação.** Fortaleza, Brasil.

07 Abr 2012: Exposición de la obra *Autómatas reciclados.*
En simultáneo al **Segundo encuentro de Circuitos Open Hardware y DIY.**
Laboratorio del Juguete y Alimentación General.
Casa Abasto. CABA.

06 Abr 2012: Ponencia sobre la obra *Autómatas reciclados.*
Apertura del **Segundo encuentro de Circuitos Open Hardware y DIY.**
Chimalab, Chile.

20 Dic 2011: Exposición de la obra *Autómatas Reciclados.*
Muestra anual de la carrera Artes Multimediales.
Museo de Calcos y Esculturas comparada Ernesto de la Cárcova. CABA.

03 Dic 2011: Exposición dela obra *Vestigios.*
Tejiendo Redes, II Encuentro comunitario en el día del discapacitado.
Flores.

12 Nov 2011: Exposición con la obra *Vestigios.*
La Noche de los Museos.
Museo de Calcos y Esculturas comparada Ernesto de la Cárcova.

05-06 Nov 2011: Exposición con la obra *Vestigios.*
SEI (Segundo Encuentro Interdisciplinario) del IUNA.
Sede Artes Dramáticas. CABA

Nov 2011- Participación como Asistente - Encuentro de jóvenes investigadores del Bicentenario Argentino – chileno.

Ago 2010 - Conferencista – Bicentenario Perspectivas, Debates y Desafíos en las Ciencias Sociales.

Abr 2010 - Participación como Asistente – Jornadas de jóvenes investigadores del Bicentenario argentino – chileno.

Jun 2009 - Mención concurso Fotográfico SubteVive - Muestra Fotográfica.

Nov 2009 -Muestra Fotográfica - Fundación Mundo Nuevo

Otros conocimientos

Javascript, Processing, Html,Nuendo, Audition, Photoshop, Illustrator, After Effects, Cinema 4D.

Ignacio Buoli

Información Personal	**DNI**: 36736247 **Nacimiento**: 18/05/1992 **Cel.**: (11)35630381 **Domicilio**: Córdoba 1488 **Localidad**: Avellaneda
Formación Académica	**2010 – Actual**: IUNA (Instituto Universitario Nacional del Arte) **Carrera**: Licenciatura en Artes Multimediales **Título Intermedio**: Tecnicatura en Artes Multimediales
Actividades	**06 Agosto 2012**: Publicación del Artículo *La Interfaz Hipertextual.* **27 Abril 2012**: Publicación del Manual *Processing: Un Lenguaje al Alcance de Todos.* **20 Diciembre 2011**: Exposición de las obras: *-Qbita.* *-Proyecto Yo.* *-Sistemas de afiches de la película Macbeth.* *-Recorrido visual 2D.* *-Simulación de Mapping.* Muestra anual de la Carrera Artes Multimediales. Museo de Calcos y Escultura comparada Ernesto de la Cárcova. CABA.
Idiomas	**Español**: Nivel Nativo **Inglés**: Nivel Avanzado
Conocimientos Adicionales	HTML, CSS, Javascript, PHP, MySQL, Python, Processing, Puredata, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe After Effects, Adobe Dreamweaver, GIMP, Inkscape, Nuendo, Audacity, Sony Vegas, Piviti, Blender, Sublime Text, Bluefish.