

**titulo[tentativo]:**

## **T3D**

**obra[sintesis]:**

Esta obra intenta convertir el tiempo en espacio. Convierte en estructuras 3d la accion de un individuo en el paso del tiempo.

Instalacion que consta de 2 momentos bien diferenciados y secuenciados. Primero un sistema de tracking y analisis de imagen de multiples videos que genera la estrucutra 3d del paso del tiempo. Segundo una interface fisica que permite navegar con ambas manos en accion y distintos gestos con ellas la estructura 3d generada, tanto visual como auditivamente.

Es una exploracion espacial por los angulos del espiritu del momento.

**motivo:**

Mi vida se debate entre dos ideas predominantes y enormemente opuestas.

Existimos y nuestro ente psicologico es una consecuencia de esta existencia. O existimos psicologicamente y el mundo que percibimos es solo una construccion creada por nuestros medios perceptivos.

Esta obra es una defensa de esa segunda idea.

Si nuestra existencia es prioritariamente psicologica, el tiempo es solo la consecuencia de nuestra incapacidad de comprender la dimensionalidad de ciertos objetos. Nuestra incapacidad de entender un libro con solo tocarlo, nos obliga a leerlo para conocerlo.

El tiempo entonces es tan solo la consecuencia de nuestro medio cognitivo, y esconde tras sus velos el espiritu, la dimension que no persibimos de los objetos o de los momentos.

Si percibieramos solo 2 dimensiones, la tridimensionalidad solo la conoceriamos como paso del tiempo, y el frente y el dorso de un objeto solo seria explicable como distintos momentos(tiempos) de un objeto.

Algo asi sueño a veces que nos pasa.

Que no nos detemos en las estructuras que genera el tiempo y la memoria. Que nos quedamos en un solo angulo de los recuerdos.

Una ves lei de puño de Ouspensky que alguna diferencia deberia haber entre la madera de una horca y la de un barco. El uso, la existencia, la historia hacen al cuerpo en su multidimensionalidad.

Eso es el espiritu? no lo se.

Pero quiero encontrar esas formas, esas cosas que esculpe el tiempo dentro nuestro y ver que no son de marmol e inamovibles.

**excusa:**

Concebimos nuestro tiempo como una linea, recta o curva que tiene un origen un final, nuestra muerte. Yo no lo veo asi.

El tiempo que vemos transcurrir son los angulos de una estructura que no llegamos a percibir enteramente. Cuando leemos un libro, letra a letra, palabra a palabra, el tiempo se convierte en el vehiculo con el cual recorreremos la inmensidad de su literatura. Pero cuando llegamos al fin, no tenemos una ruta lineal, no fuimos de un extremo al otro, vemos al libro y tenemos algo mas. Una estructura mental que podemos ver desde distintos angulos y desde distintos enfoques.

El tiempo entonces nos permite ver partes de la estructura del espiritu.

La historia no esta grabada en cinta, es una estructura, una maqueta para ver a nuestro antojo en la medida que podamos.

Entonces podria decir que el tiempo tiene lados, distintos lados y que tiene volumen. Las transformaciones que vemos de nuestros recuerdos no son mas que rotaciones que hacemos sobre algun eje de aquellos. Ellos tiene un cuerpo, una forma. Nuestra vida no dibuja una linea o un trazo. Forma una figura, una forma que contiene pasado y presente que va a rotar y moverse para ser parte de nuestro futuro. Esa forma esta contenida en la dimension y en el espacio donde habita el tiempo. Esa forma, podriamos decir, nos contiene en escencia y en potencia.

Esta obra solo intenta capturar esta idea; atrapar al tiempo en el espacio. Y comenzar al menos así, a creer que las cosas tienen alguna suerte de espíritu.

Que será el espíritu entonces? quizás solo sea la historia pasada que no se fue, la protuberancia de su dimensión que hace presión hoy sobre mi vida.

### **propuesta artística:**

La obra está compuesta por 2 aplicaciones que diferencian 2 momentos. La primera parte es la de captura del tiempo, la segunda es la de navegación.

La primera parte es un sistema de cámaras perpendiculares que permite la captura del movimiento en todo el espectro que conocemos. Esos datos son transformados subjetivamente a una forma 3d creada en OpenGL y a un esquema de sonido espacial.

El espectador participa de esta primera parte por unos 45 segundos en los que ve la generación del objeto 3d. Pasados los cuales se visualiza en las pantallas la forma final irregular y corporea resultante de su interacción.

En segundo término, la pantalla central pasa a ser una unidad para la interfaz humana. Basado en la técnica de Total Internal Frustrated Reflection y en un proyecto desarrollado por Jeff Han [<http://mrl.nyu.edu/~jhan/ftirtouch/index.html>] para el Department of Computer Science del Courant Institute of Mathematical Sciences de la Universidad de New York, desarrollamos una interfaz Multi-Touch para navegar el objeto mediante gestos con los dedos y las manos sobre una pantalla.

De esta forma se podrá rotar ampliar moverse y navegar el objeto generado y el audio espacial capturado generando un presente creado por el reordenamiento de los recuerdos.

Ese registro del espacio permite al final tener una estructura 3d del tiempo transcurrido. Una estructura virtual con navegación 3d en la cual podemos ver en cualquier momento cualquier punto y desde cualquier ángulo reconstruyéndolos subjetivamente.

### **requerimientos de puesta:**

La instalación consta de 3 pantallas, dos de las cuales pueden ser indistintamente plasma o proyector y la tercera, la frontal es la que tiene el sistema de Multi-Touch.

Es necesario una sala amplia y tener control de la luz. La puesta está acompañada de gráfica y señalética que ayuda a la interacción y la comprensión del planteo de la obra.

### **tecnologías implicadas:**

captura: sistema de reconocimiento de movimiento mediante cámaras IR en Processing. Servidor de OSC para el diálogo entre las distintas máquinas. Representación OpenGL de la estructura y manipulación del audio en tiempo real mediante la librería Sonia.

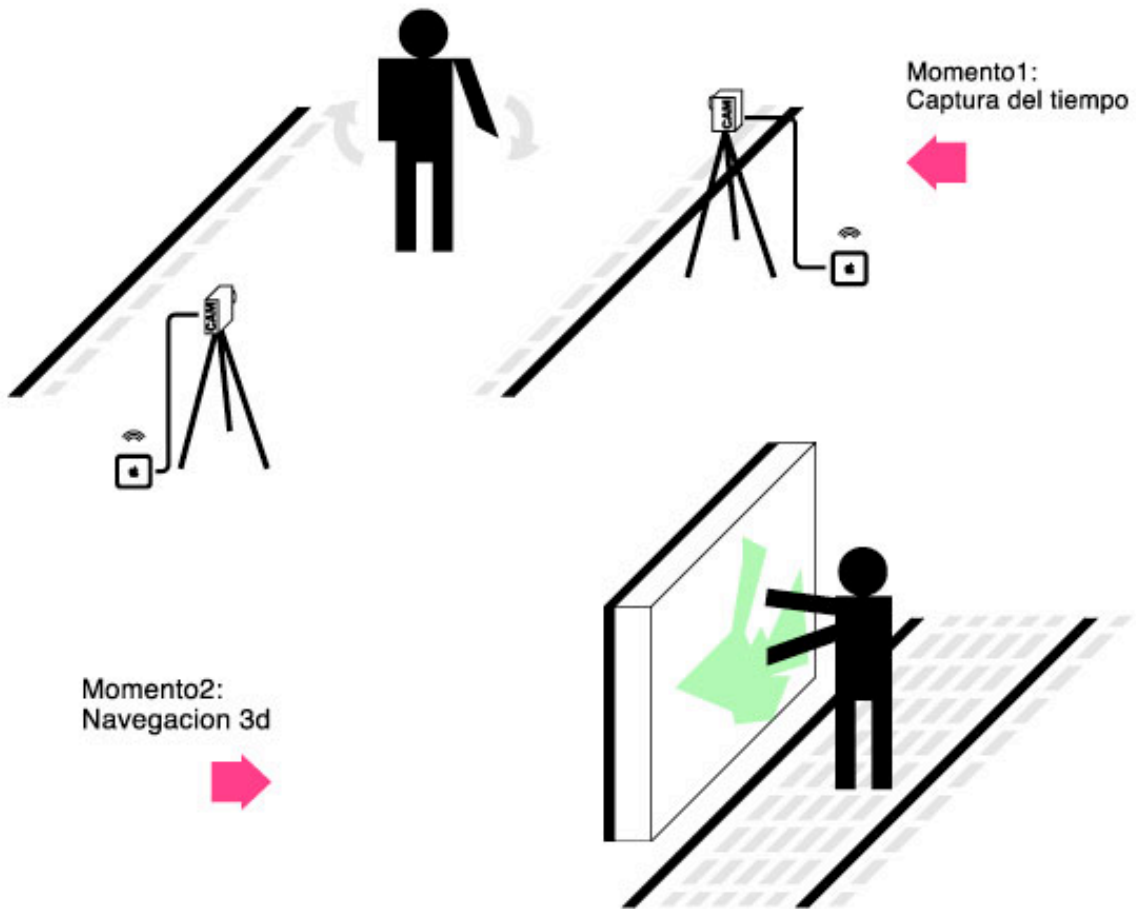
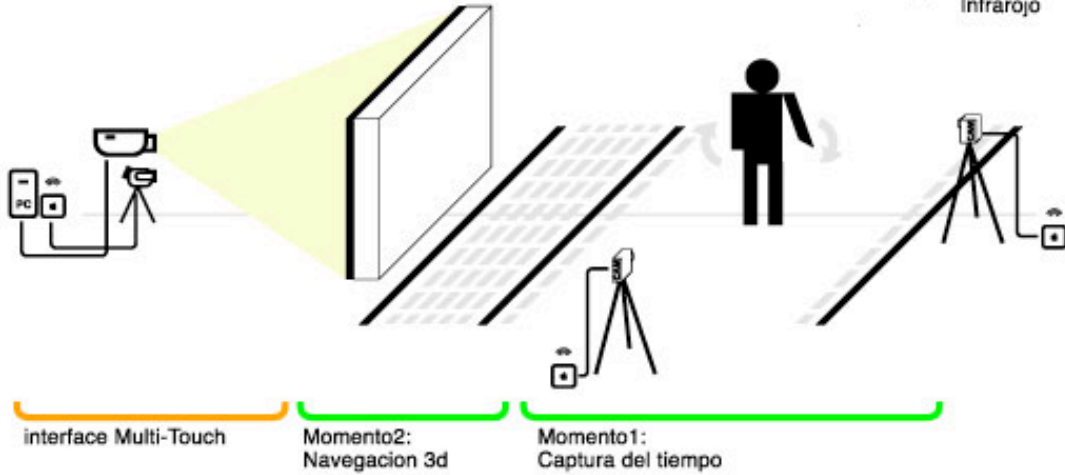
exposición: tracking y análisis de gesticulación con las manos en VVVV, servidor de OSC para el diálogo entre los módulos. Aplicación en Processing con librerías de OpenGL para el 3d y Sonia para el audio para manipular el objeto.

### **diagrama:**

# Esquema

T3d  
i2off.org+r3nder.net

- Wireles
- Mac Computer
- VideoCamara
- Proyector
- VideoCamara Infrarojo



**artistas:**

Ivan Ivanoff  
www.i2off.org  
[avatar@i2off.org](mailto:avatar@i2off.org)

Jose Jimenez  
www.r3nder.net  
[noremorse@gmail.com](mailto:noremorse@gmail.com)