

## Obras Anteriores

### Cultus sp

Laura Molina, Jorge Champredonde, Guido Corallo – 2010



Instalación robótica interactiva, donde una serie de agentes autónomos circulan por el espacio de la obra interactuando con el público, con el ambiente y con datos tomados de Internet en tiempo real.

Cada robot se dedica al cuidado de una planta de huerta, proveyéndola de agua y luz. El suministro de estos elementos vitales responde a una suerte de competencia entre el contexto global y el interés manifestado por los visitantes. La posibilidad de supervivencia de las plantas emerge, entonces, de este juego de intereses encontrados, dramatizados en esta obra.

Este trabajo fue seleccionado para su realización en el marco Laboratorio de Producción perteneciente al Medialab del Centro Cultural de España en Buenos Aires (CCEBA). <http://tinyurl.com/6apbafs>

video: <http://vimeo.com/user7756218/cultus-sp>

## La Fabulosa Máquina Sinestésica

Gwenn Joyaux, Laura Molina, Jorge Champredonde - 2009



Pieza interactiva de hardware reciclado, diseñada para realizar sonidos electrónicos provenientes de osciladores a partir de discos con imágenes. A partir de un viejo Wincofon, un motor de impresora recuperado y un servomotor, se realizaron los circuitos electrónicos y las adaptaciones mecánicas necesarias.

video: <http://vimeo.com/user7756218/la-fabulosa-maquina-sinestesica>

## Imagen Infinita

Laura Molina, Jorge Champredonde – 2007



Es una obra que busca la sensibilización desde la tecnología. Una poesía virtual que da lugar a recorridos azarosos, lúdicos, inerciales, distraídos o curiosos, guiados por el gusto y el placer. Un proyecto que sugiere pensar a la solidaridad como la forma más eficiente del egoísmo. Una obra que permite ser interpretada a través de distintas metáforas. Una realización que invita al artista a sumarse a una construcción colectiva respetando también la individualidad.

<http://www.imageninfinita.com.ar/index.php> (abrir con Mozilla FireFox)

## Paredes Hiperactivas

Lisandro Fernández – 2009



Obra presentada en el marco del festival de cultura alternativa y conciencia ecológica más destacado de Latinoamérica "Universo Paralelo #10" San Salvador de Bahía (Brasil). Es un set de paredes interactivas desarrolladas en Processing en el cual el usuario juega en un ambiente de simulaciones físicas con la sombra de su cuerpo. Los elementos en una proyección se ven atraídos o rechazados por la presencia de las personas.

<http://vimeo.com/9655078>

<http://www.flickr.com/photos/lifofernandez/sets/72157623489356352/>

## Sinetesik

Lisandro Fernández, RedPanal – 2010



instalación interactiva multiusuario mediante la cual el público produce piezas musicales, manipulando materiales sonoros como loops, samples y pistas, tomadas de una extensa base datos de audio online (RedPanal) de manera novedosa, simple e intuitiva.

En la edición del BAFIM del año 2009 llevamos a cabo una experimentación, vinculada a este proyecto. En ella se propuso al público que juegue con fiduciales debajo de una cámara web y con ellos controlar loops de audio. Las personas podían, muy intuitivamente, procesar los sonidos cambiando la velocidad de reproducción, el volumen, agregarle reverberaciones, retrasos, etc. <http://tinyurl.com/6apbafs>