

# El develar de nuestro accionar

INSTALACIÓN INTERACTIVA

NICOLAS TOMATIS

NICOLASTOMATIS@GMAIL.COM

## Resumen

Hoy en día las obras multimediales con las que nos encontramos permiten al usuario establecer una comunicación entre la obra o el sistema que la conforma. De esta forma pareciera que la importancia de esta comunicación sea solo la experiencia que pueda brindar esa obra o sistema, y no la posibilidad de crear formas de relación entre los diferentes usuarios que se encuentran interactuando con la obra.

La instalación tiene como objetivo, el fomentar situaciones en las que los usuarios tengan que coordinar su nivel de interacción para poder develar lo que la obra mantiene oculto.

cia humana es el conju  
las relaciones sociales"

Parte superior de la proyección de la  
instalación.

A lo largo del texto nos encontraremos con ciertos conceptos que nos ayudarán a entender el punto de partida de “El develar de nuestro accionar”.

## **Relaciones interpersonales**

Las Relaciones Interpersonales son asociaciones entre dos o más personas. Estas relaciones se pueden dar en varios contextos y pueden basarse tanto en emociones, gustos, sentimientos, etc. Uno de los aspectos más importantes de estas relaciones es la comunicación que se establece entre los individuos, ya que a través de ésta se pueden intercambiar ideas, experiencias, valores. Se trata de relaciones que están reguladas por leyes de interacción social y gracias a ello nos permiten alcanzar ciertos objetivos necesarios para nuestro desarrollo como parte de una sociedad.

## **Diseño de Interacción**

El diseño de interacción se puede definir como la práctica de diseñar productos digitales, entornos o sistemas interactivos. Esta definición abarca tanto los medios digitales como los medios físicos cubriendo la ideología de como un usuario puede interactuar con él. Es la práctica que define el comportamiento de los productos para que se adecuen a las capacidades cognitivas de las personas. Por lo tanto tienen como objetivo principal asegurarse que los usuarios puedan realizar de forma sencilla y gratificante las tareas para las que ha sido creado el producto.

## **Interactividad**

La Interactividad se presenta como la relación entre el usuario y los medios físicos del objeto multimedial. El termino puede utilizarse para referirse a la relación que existe debido a la participación entre los usuarios y los sistemas informáticos y como se desarrolla este proceso de comunicación entre el humano y la computadora. Sheizaf Rafaeli explica la interactividad como:

**“El develar  
de nuestro  
accionar”,  
pretende  
que se creen  
formas de in-  
teracción  
entre los  
usuarios me-  
diante el sis-  
tema que  
conforma la  
obra.**

*“Una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con los mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos.”*

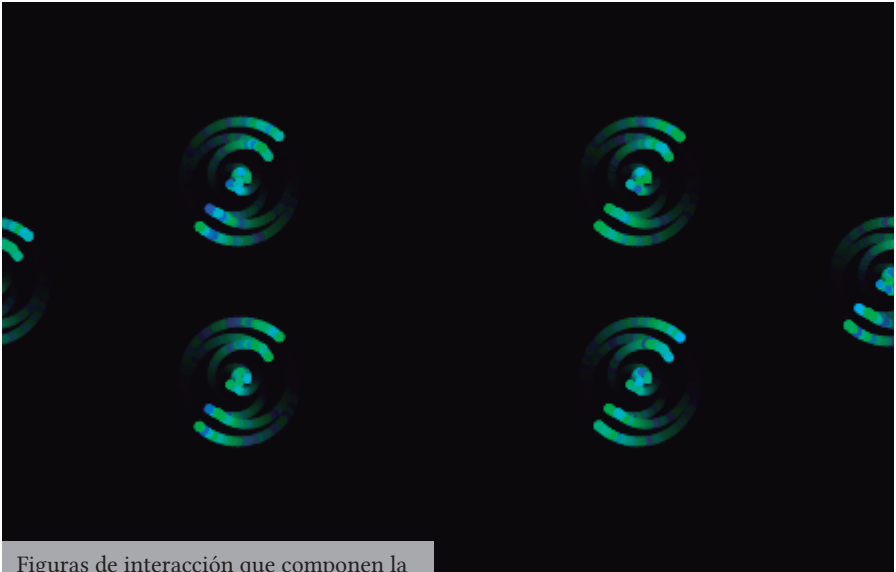
## **Justificación**

Los tres conceptos expuestos anteriormente sirven para posicionarnos en la investigación que se pretende realizar. Las obras multimediales de hoy en día permiten al usuario establecer una comunicación con la obra o el sistema que la conforme. Pero pareciera que la importancia de esta comunicación se basa sólo en la experiencia que pueda brindar esa obra o sistema y la relación que se establece con el usuario. Cabe aclarar que no se toma un punto de partida negativo de esta forma de obras, sino que la investigación planea poder experimentar una forma de interacción en la que la importancia de ésta resida en la relación que conformen los usuarios al disponerse a interactuar con la obra.

Si bien las obras actuales nos permiten formar una interacción que no sea unipersonal, “el develar de nuestro accionar”, pretende que se creen formas de interacción entre los usuarios mediante el sistema que conforma la obra.

## Las redes sociales

Las redes sociales son uno de los medios más importantes de nuestro tiempo y permite mantenernos en contacto a través de dispositivos móviles u ordenadores desde cualquier lugar y a cualquier hora del día. Mediante este medio podemos interactuar con personas que nos rodean o personas que habitan del otro lado del mundo. Esta interacción que se comprende es meramente digital y al estar centrados en estos dispositivos perdemos de vista la importancia de la interacción física entre las personas, de esta forma con las tecnologías de hoy en día dejamos de lado las relaciones interpersonales y nos centramos mas en la comunicación digital, por lo que la obra pretende generar una situación inversa.



Figuras de interacción que componen la instalación.

**El develar de nuestro accionar es una instalación creada para permitir a los usuarios generar situaciones en las que sea necesario su participación en conjunto, proporcionándoles así un feedback colectivo.**

## **Desarrollo**

El develar de nuestro accionar es una instalación creada para permitir a los usuarios generar situaciones en las que sea necesario su participación en conjunto, proporcionándoles así un feedback colectivo.

La instalación tiene como objetivo, el fomentar situaciones en las que los usuarios tengan que coordinar su nivel de interacción para poder develar lo que la obra mantiene oculto.

## **Descripción del Proyecto**

La instalación es conformada por un panel que contiene dos secciones proyectadas. El área superior de la proyección se encuentra visiblemente vacía, mientras que el área inferior contiene dispuestas diez figuras. Los usuarios al interactuar con esas figuras, podrán develar el contenido oculto en la parte superior de la proyección.

Cada figura tiene su par, pero estos pares están ubicados de cierta forma en la que el usuario no podría alcanzarlos al mismo tiempo si quisiera develar una parte de la proyección.

Los pares de las figuras develan sectores de la proyección, por lo que los usuarios deben coordinar su posición y con que figuras interactuar para que lo que se encuentra oculto pueda develarse completamente. También un factor importante es la permanencia de los usuarios frente a la proyección, es decir que la constante interacción con las figuras permite que lo que se está develando se vea con mayor nitidez, siendo al principio difícil de ver para los usuarios.

## Desarrollo Técnico

La proyección inferior de la instalación se conforma de 5 pares de figuras, es decir, un total de diez sensores. El sensado de la instalación es posible mediante una cámara que se encuentra detrás del área de proyección lo que permite captar la “sombra” que se genere al momento de interactuar con las figuras. Cuando se activan las dos figuras de un par se devela un área de la proyección.

La cámara es del tipo infrarroja por lo que permite percibir el espectro de luz no visible. Cuando la cámara recibe una señal automáticamente envía los datos a un ordenador quien analiza la información y emite una respuesta de salida en la proyección.

NICOLAS TOMATIS

## **Créditos**

- Elizabeth Toledo
- Jessica Toledo
- Sebastian Nill
- Luciana Ayala
- Vanesa Valenti
- Malena Velasque