



NUMBERS, TIME & SPACE

Este proyecto tiene como objetivo visualizar la estructura del tiempo y su progresión a través de un sistema 3D, que nos permite generar estructuras 3D interactivas, así como imprimir objetos en 3D.

AUTORES

Alvaro Cassinelli
Philippe Chatelain

COLABORADORES

Daniel Pietrosevoli
Javier Lloret
Carlos Panero

¿CÓMO SE USA?

Se crea una secuencia de vídeo en 2D de 10 segundos que cuenta de 0 a 9. Cada frame se reorganiza en un cubo 3D en el eje z como porciones de tiempo y el programa, desarrollado en C++ y reescrito en OpenFrameworks por Alvaro Cassinelli y Chris Sugrue, realiza una interpolación generando conexiones entre las capas.

TECNOLOGÍA

Processing, OpenFrames, Sketch up, 3D Maker Bot

ESTADO ACTUAL Y SEGUIMIENTO DEL PROCESO

Partiendo de estos experimentos iniciales en el Medialab-Prado, han surgido varios experimentos que queremos llevar a cabo:

- una vídeo-instalación inmensa, donde el curso del tiempo se verá impulsado por el deambular del público. La idea es sincronizar la experiencia insitu del espacio y tiempo con una gran proyección de vídeo.
- estructuras arquitectónicas basadas en "time skeletons."
- una serie de dibujos abstractos en 2D.

JUGANDO CON NÚMEROS

Exposición del taller de Jugando Con Números, un punto de encuentro interdisciplinar y un laboratorio creativo sobre Matemáticas, Malabares y Programación.

Profesores del taller: Daniel Sánchez y Chris Sugrue.
Con la colaboración del Proyecto E.D.I.
jugandoconnumeros.com

El proyecto se realiza con el apoyo de las Ayudas a la Creación Contemporánea Matadero Madrid 2010 y con apoyo de Medialab-Prado.

<http://www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/members/alvaro/Khronos/>
<http://www.philippechatelain.com>
<http://www.thingiverse.com/>
<http://www.glform.com/>
<http://www.allesblinkt.com/>