

ESTUDIANTES: Juan Carlos Perez Rodriguez

FECHA: 14 de febrero de 2010

TÍTULO:

1. PROBLEMA

¿Pregunta?

La mayoría de las veces que salimos a la calle queriendo encontrar un lugar agradable, es normal que frecuentemos los mismo lugares de siempre, esto se debe a muchas razones diferentes, pero tal vez la mas común es que muchos lugares de la ciudad no nos ofrecen una experiencia diferente, en la cual podamos no simplemente pasar un rato agradable sino que tambien podamos entablar un canal de comunicación entre las personas y el entorno para de esta manera poder generar un sentido de cariño y pertenencia por ciertos lugares que antes pasabamos desapercibidos.

Entonces, es posible que las personas se apropien de los espacios publicos, dandole características de sujeto a la ciudad, para de esta forma crear un canal de comunicación directo entre la gente y el entorno para poder generar un mensaje claro de sentido de pertenencia?

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Objetivo General

Generar una apropiación de los lugares públicos por parte de las personas del común através de espacios que reaccionan a los estímulos sensoriales utilizando a la tecnología y los nuevos medios para este fin.

2.2 Objetivos específicos

- Crear un canal de comunicación claro entre las personas y el espacio.
- Verificar si los conceptos de diseño y los conocimientos en nuevos medios y tecnología fueron los mas adecuados para que la experiencia del sujeto con el entorno fuera mas agradable de lo común.

- Verificar si los conceptos de diseño y los conocimientos en nuevos medios fueron los adecuados para que el mensaje fuera claro y directo..
- Lograr una mayor incidencia en los lugares públicos donde se implemente la tecnología.

3. FUNDAMENTOS

3.1 Formulación de Hipótesis

Por medio de las tecnologías sensoriales y los nuevos medios, a los espacios públicos se les darán características de sujeto y de esta forma podrán entablar un canal de comunicación con las personas que los habitan para generar en ellos un sentido de pertenencia por este entorno.

3.2 Identificación de Variables

- La reacción de la gente a tecnologías dispuestas en la calle.
- El factor de seguridad de las instalaciones en la calle.

METODOLOGIA

3.3 Tipo de Investigación

- *Cualitativo:*
 - Porque la gente no tiene sentido de pertenencia por ciertos lugares.
 - Porque si o porque no las personas ven a la ciudad como sujeto.
 - Porque si o porque no es posible entablar una relación entre sujeto y espacio.
- *Cuantitativa:*
 - Cuanta gente ve a la tecnología como un herramienta.
 - Que lugares deben ser recuperados.
 - Que cantidad de personas ve a la ciudad como sujeto.

4. ESCENARIOS:

Federico es un joven de 19 años, estudiante de la universidad Javeriana que vive en el barrio ciudad de Capri de Cali. Es viernes en la noche y Federico esta con su grupo de amigos en su casa pensando que van a hacer. Deciden entonces ir a San Antonio ya que es de los pocos lugares típicos de la ciudad que por reunir gran cantidad de gente no presenta mayor peligro para las personas que lo frecuentan, además es muy barato. Todos entonces se dirigen hacia la estación del Mio de la calle teniendo como paso obligado el parque del barrio. Al pasar por medio del parque Federico cae en la cuenta de que el parque reacciona a sus movimientos y sorprendido llama a gritos a sus amigos para que vean esto tan increíble, todos los amigos empiezan a comentar y se

dan cuenta de que el espacio también reacciona a sus voces. Impactados y sorprendidos todos los jóvenes siguen explorando el espacio e interactuando con él. Mucha gente que pasaba por el lugar al ver el alboroto del grupo de jóvenes decide acercarse a explorar y en poco tiempo Federico y su grupo de amigos se da cuenta de que el parque esta lleno de diferentes personas, ya que el espacio les brinda a todos una experiencia diferente y fuera de lo común, Ellos al ver tanta energía y alegría en el lugar deciden parcharse en el parque a tomarse unas cervezas. Con el tiempo mas y mas gente se entera de este parque y cada fin de semana se va convirtiendo en lugar de reunión de muchas personas.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Aurora Organ:** <http://www.camilleutterback.com/auroraorgan.html>



Concepto:

Aurora Organ es una instalación interactiva realizada por Camille Utterback en la cual se desea plantear una reflexión sobre las posibilidades de que la presencia humana afecte en el comportamiento de la luz y la arquitectura de un espacio determinado.

Interacción:

En la instalación seis columnas de luz están dispuestas a diferentes alturas en el techo del teatro donde esta la instalación, en las barandas del segundo piso del teatro están ubicados seis sensores igualmente iluminados. Según como las personas toquen el sensor las columnas luminosas reaccionan según el tiempo y patrón de iluminación.

Tecnología:

La instalación utiliza sensores de presión que hacen reaccionar por medio de patrones luminosos a unas barras de LEDs RGB dispuestas en el techo..

-Dune: <http://www.studioroosegaard.nl/>



Concepto:

Dune es una instalación interactiva realizada por Daan Roosegaarde que tiene como fin investigar la naturaleza en una relación futurista del espacio urbano y los sujetos por medio de mirar, caminar e interactuar.

Interacción:

Dune es un paisaje interactivo que reacciona al comportamiento de las personas, este híbrido de la naturaleza y la tecnología reacciona de acuerdo a los sonidos y el movimiento de los visitantes de paso.

Tecnología:

La instalación utiliza ciento de LEDs, sensores de sonido y de movimiento.

- Weave Mirror: <http://www.smoothware.com/danny/weavemirror.html>



Concepto:

Mostrar de formas diferentes la simple interacción de reflejarnos en una superficie. Y hacer que el espacio reaccione a nuestra presencia.

Interacción:

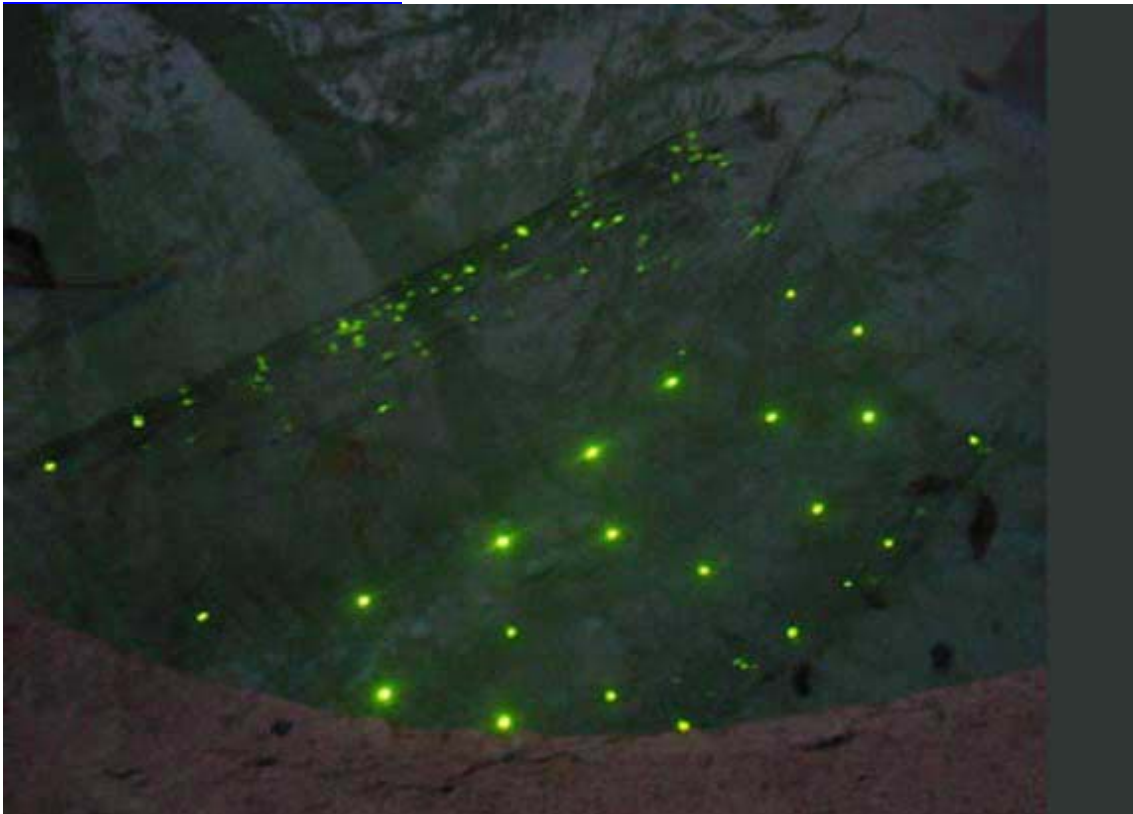
Cualquier persona de pie frente de esta pieza interactiva se refleja automáticamente en la superficie.

Tecnología:

Instalación compuesta por cámaras de video, motores, computadores y circuitos.

-Wunschbrunnen:

<http://culturebase.org/home/struppek/HomepageEnglisch/Projekte/Wunschbrunnen/Wunschbrunnen.htm>

**Concepto:**

Convertir una fuente normal en una fuente de los deseos por medio de los medios de comunicación digital, haciendo que los espacios públicos puedan tener una interacción con las personas.

Interacción:

Si se envía un deseo a través de mensaje de texto o correo electrónico, el pozo toma vida a través del juego de luces y el deseo se transforma en una moneda virtual en el suelo representada con un Led luminoso. Si una persona se acerca a la fuente, esta reacciona en tiempo real haciendo visible uno de los deseos, todos los deseos son anónimos, estos deseos están guardados en una base de datos.

Tecnología:

Tecnología de comunicación vía mensaje de texto e Internet, sensores de proximidad, LEDs y bases de datos.