

PAISAJE CON CHICHARRA.

Concepto y realización: Antonio Alvarado.
Implementación de software y hardware: Ángela Ramos y Antonio Alvarado.
2009-014. Revisado en 2013.

Instalación interactiva:

4 Impresiones digitales sobre dibond, forex y DM.
1 Plancha de DM con hardware específico con tecnología Arduino.
Software específico.

No está disponible. Forma parte de la colección de: **LNMUSEO** La Neomudéjar

Ha sido presentada en:

Centro de Arte de Vanguardia Museo La Neomudejar.Madrid. 2016.
Galería Weber-Lutgen, Sevilla, España, 2012-2013.
Zona de Moraña, Collado de Contreras, Avila, España; 2012.
Galería Rina Bouwen, Madrid, España; 2011.
La Vidriera, Camargo, Cantabria, España;2010.
El Foro, Pozuelo, Madrid, España; 2010.



© Fotos cortesía de la galería Weber-Lutgen

Una serie de árboles se relacionan con una pequeña computadora. La vida y la mecánica, lo acogedor y lo distante. Pero paradójicamente es la máquina la que reacciona ante la presencia de otros seres, vivos o muertos, que se mueven delante de ella; los árboles ni se inmutan. Realmente los árboles no son tales sino fotos, simples representaciones visuales, además manipuladas digitalmente. Si consideramos que las fotos no lo son de árboles reales sino de un bonsái artificial, deberemos admitir que el único ser vivo presente es la máquina.

<http://youtu.be/lc9QPAa2oC0>

Concepto

Paisaje con chicharra es una instalación interactiva desarrollada con la tecnología Arduino.

Trata sobre la relación del hombre con la máquina y la vida, la posible independencia de estas respecto al primero y lo frágil de nuestra interpretación de las representaciones de la realidad. En general confundimos realismo o naturalismo con realidad y ello distorsiona el significado de las cosas.

Descripción funcional

Paisaje con chicharra, es una obra visual y sonora interactiva, con una estructura de cuadro por lo que su presentación debe realizarse sobre una pared.

La placa Arduino, que muestra en uno de sus elementos, debe estar conectada a la corriente eléctrica. Esta placa tiene una placa Arduino, una placa auxiliar, un sensor PIR y un altavoz. Al pasar alguien a su lado la placa Arduino chirría y reconoce su presencia,

Génesis y desarrollo de la obra

En 2009 había concebido realizar una obra que no terminaría hasta 2011: *Ternuras de guerra*, que me planteaba como una obra interactiva realizada con la tecnología Arduino. Para ello acudí a un curso del Medialab-Prado que trataba sobre esta tecnología. Allí con la colaboración de una de los profesores, Ángela Ramos, realicé el primer prototipo para esa instalación.



Boceto

Implementando software y hardware

la placa en proceso

la placa definitiva

No terminándome de convencer ni el sensor (ultrasonidos) ni el sonido resultante (demasiado estrepitoso, me recordaba el sonido de la chicharra) decidí utilizar esta placa para unirla a una obra que concebí aquel verano en un viaje a Quintanar de la Orden, dormí en un hotel de carretera que tenía en la escalera un sencillo y cuidado bonsái sobre una mesa. Al acercarme descubrí que no era autentico y de esta experiencia nació la necesidad de realizar una obra sobre lo ambiguo de la realidad y sobre la realidad de la vida.



Imagen del bonsái artificial.

Empecé convirtiendo esta imagen, y otras similares, por separado, en formato TXT por el Método de leer las imágenes con el bloc de notas. El bloc de notas transforma las imágenes en código ASCII.

Hago una captura de pantalla de este texto y lo copio en un programa de tratamiento y creación de imágenes. Selecciono el texto sin el fondo y lo copio sobre las imágenes originales; guardo la imagen en formato TIF, realizo una copia de ella y cambio la extensión TIF por la extensión RAW.

Abro este fichero con el programa de tratamiento de imágenes, estos programas pueden abrir los ficheros RAW generados de esta forma.

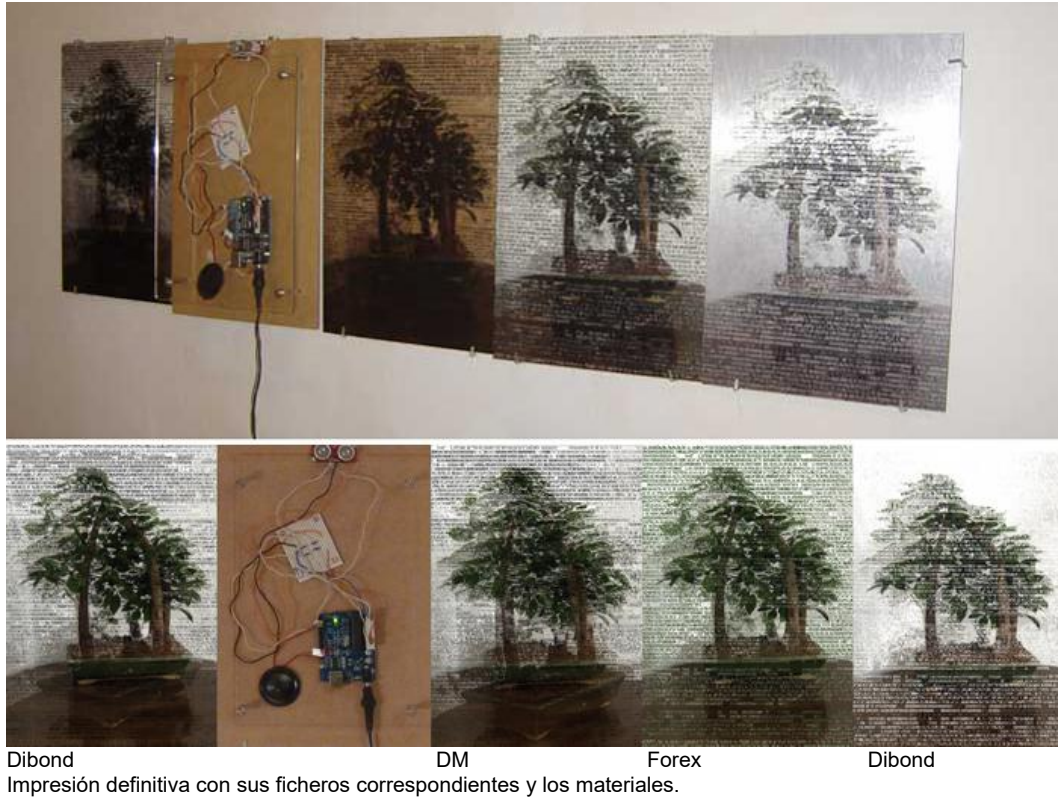
Sale un cuadro similar al siguiente:



Estos parámetros se pueden manipular y puede dar lugar a imágenes similares a las siguientes



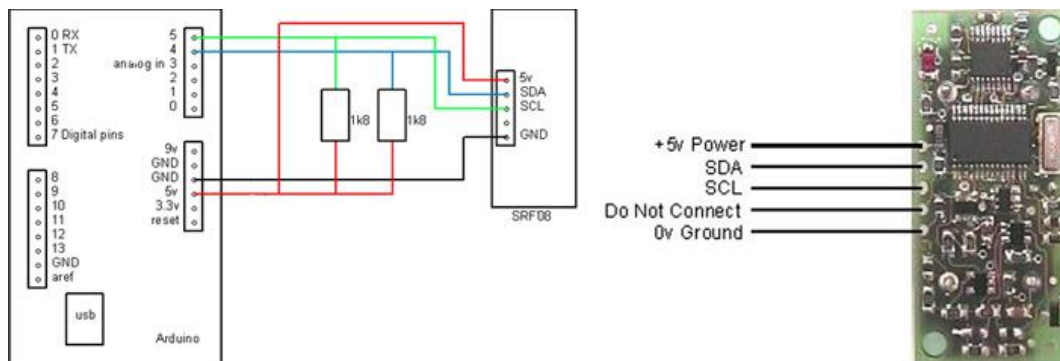
Prueba de impresión sobre papel.



Hardware

Se utiliza una placa Arduino, un altavoz y un sensor de ultrasonido SRF08.

El siguiente esquema muestra como se realizan las conexiones entre el Arduino y el sensor SRF08.



Software

El software empleado es el del entorno Arduino (Arduino-00017) al que se le han añadido las librerías SRF08 para Arduino.

Ver el código fuente en RAR:

http://www.antonioalvarado.net/obras/2009/2009_014/2009_014_paisaje_con_chicharra_arduino.rar

El código se compilo durante el otoño de 2009 por lo que se recomienda usar la versión de Arduino "Aduino-0017" que puede bajarse de la página oficial de Arduino:

<http://arduino.cc/>

Una vez instalada, se recomienda añadirle las siguientes bibliotecas:

http://www.antonioalvarado.net/obras/2009/2009_014/libraries.rar