

Campaña de expectativa.

Diseño de la comunicación y estrategia de la pieza para el festival.

Web visualización de historias

Este software en línea permite visualizar y leer cada una de las historias. Se tendrán en cuenta factores como, la cantidad de historias (100) cuales de ellas están listas, cual es su título (o a cual pregunta responden), su tamaño, y se podrá hacer una lectura total de la historia.

Es posible también diseñar una aplicación para los dibujos que se almacenan digitalmente en la zona de dibujos, pero la prioridad de esto es más baja.

Visualización de la creación de las historias

Se abre una botella nueva o vacía y se coloca en la mesa, esta empieza a llenarse con la historia. En la mesa hay un lector de radio frecuencia que obtiene el número del tag de la botella nueva.

La historia es asociada electrónicamente al tag de radio frecuencia de la botella. Una vez se llena se retira y almacena en la estantería y comienza el proceso para la siguiente historia.

Se verá como se van formando las historias y se pueden leer las últimas 8 líneas de la historia que está siendo creada. entran nuevas líneas por encima y estas se irán desplazando hacia abajo hasta que la última sale (hacia la botella que se está llenando)

Diseño de la botella + Diseño de mesa de llenado y mesa de visualización de historia almacenada en botella

La botella contiene un tag de radio frecuencia y contactos en la base que permiten hacer un contacto electrónico con la mesa de visualización de las botellas ya llenas.

Este contacto se hace para saber cuando la persona abre la botella físicamente y en ese momento hacer la visualización de la historia que contiene.

Lector de Tags de radio frecuencia: <http://wiring.org.co/learning/libraries/serialrfid.html>

Como leer desde processing si un switch conectado a Wiring está presionado o no:

<http://wiring.org.co/learning/libraries/serialwriteprocessing.html>

Visualización de historias ya creadas.

Diseño de la visualización de historias creadas. Este software permite leer una historia almacenada en una botella. El gesto de abrirla inicia el proceso de visualización de su contenido.

En la estantería están las botellas ya llenas, estas podrán ser tomadas por una persona y colocadas en la mesa de visualización de historias completas. Al colocar la botella sobre la zona indicada de la mesa de visualización y abrirla se desencadena el proceso. Los contactos sobre la mesa permiten saber cuando la persona la pone y la abre. Una vez se abre la botella, la mesa activa el lector de radio frecuencia y lee el tag de la botella, esto permite identificar la historia que queremos ver y procedemos a realizar la visualización. Si la botella es retirada termina la visualización.

Lector de Tags de radio frecuencia: <http://wiring.org.co/learning/libraries/serialrfid.html>

Como leer desde processing si un switch conectado a Wiring está presionado o no:

<http://wiring.org.co/learning/libraries/serialwriteprocessing.html>

Mesa curaduría y mesa de sabio

Recibe mensajes de las personas bajo la narrativa propuesta y crea una historia.

100 preguntas = 100 obras (URGENTE: sería interesante pensar en que algunas preguntas estén relacionadas con Fanny para volver a poner a Fanny en el terreno de juego)

7 preguntas diarias 8 minutos por pregunta.

<http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise3135/files/2009/10/esquemaPieza.pdf>

Estos mensajes son clasificados por los curadores usando una interface multi-tacto sobre una superficie usando técnicas de reconocimiento de imagen con una cámara web hackeada para quitarle el filtro infrarrojo. Se usa proyección por debajo de la superficie de la mesa y esta a su vez es iluminada por una fuente de luz infrarroja (desde abajo) es una lampara de leds infrarrojos. Esto aumenta el contraste y ayuda al reconocimiento de los dedos sobre la superficie.

La clasificación es manual y la dirección en la que el mensaje es empujado determina si continúa o es descartado. El software para la visualización se desarrollará en Processing. Este software recibirá mensajes del software de reconocimiento de los dedos indicando posiciones de los dedos sobre la mesa, estos datos serán usados para determinar que sucede con los mensajes.

Mesa sabio

Técnicamente es igual a la mesa de curaduría pero permite cambiar el orden de salida de los mensajes en el proceso de creación de la historia. Si no hay sabio los mensajes quedan en el orden en el que el curador los aprobó.

Ambas mesas deben ser de fácil instalación, no selladas pues hay cosas que requieren refrigeración adentro y además deben ser de fácil acceso en caso de problemas técnicos.

Estaciones de escritura de mensajes

Se usarán computadoras con teclados hackeados y proyecciones, el software se realizará en Processing, permitiendo entrar la longitud máxima deseada en caracteres por mensaje. El ENTER es hackeado en un sistema mecánico que hace que el mensaje entre en la máquina. Una acción física desencadena el ENTER y además brinda feedback háptico (en la palanca) y sonoro.

Hackeado de teclado http://www.nastypixel.com/instant_soup/recipes/soundpad/sound-pad-build/
Ver tutorial de Miguel Navarro.

Estaciones de dibujo

Sección con mesas para realizar los dibujos. Papel carta, un solo tipo de marcador. Los dibujos son insertados en la máquina de entrada de papel.

Máquina de entrada de papel

Recibe los dibujos y los lleva dentro de una máquina luego una persona los "escanea" (o fotografía realmente) con la máquina de captura de dibujos. Los dibujos serán colgados en una pared en el playground.

Motores de paso que podrían accionar rodillos, explorar la posibilidad de conseguir un sistema de rodillos que ya funcione como hackear una fotocopidora.

<http://wiring.org.co/learning/libraries/steppermove.html>

Máquina de captura de dibujos

Es una mesa con marcas de posicionamiento del papel y un botón de captura sobre la superficie. Al presionar el botón el dibujo ubicado sobre las marcas es capturado y almacenado digitalmente. Es posible tener feedback de sonido en este proceso para indicar a la persona que captura que ya está listo.

Captura de video en processing con hackeo de teclado.

<http://processing.org/learning/libraries/gettingstartedcapture.html>

*se descarta por ahora la idea de banda transportadora, sin embargo un grupo la estará explorando.

Exhibición de dibujos

Se muestran los dibujos de las personas en el sitio.