

Ficha técnica

Dispositivo maquínico que relata el desvanecimiento y la transformación de la materia mediante comunidades de microorganismos que se comunican, degradan e interactúan mediante datos digitales. Se podrán visualizar los procesos de muerte, génesis y recomposición acaecidos en el ciclo de la materia a partir de diálogos y comportamientos de adaptación a través de acelerar, condicionar e invadir el ámbito donde se desarrollan los micromundos.

Herramientas y materiales

Utilizamos Processing y Arduino con electrónica para lograr la comunicación entre los sistemas input y output. A nivel orgánico, cultivamos hongos de diferentes fuentes como frutas, infusiones, hojas y material orgánico cotidiano. Para el bioplástico usamos una preparación de gelatina, glicerina y agua. A nivel estructura utilizamos metacrilato y madera mediante software de corte láser.

Proceso

Durante el tiempo transcurrido en Interactivos la idea original se ha visto modificada tanto a nivel conceptual como estructural y electrónica. La experiencia empírica nos llevó a generar diferentes prototipos de las cajas modulares de acuerdo a la evaluación de comportamientos de los actores y los niveles de humedad obtenidos. Asimismo, el ritmo y el crecimiento de los cultivos de las bacterias, hongos y microorganismos en general, determinaron cambios en los sustratos iniciales para su génesis en el contexto de Madrid.

A nivel programación, el código input/output se simplificó para lograr tener en esta instancia inicial del proyecto, un prototipo final funcional que pueda ser concebido como un todo integrado.

Futuros desarrollos del proyecto

Luego del proceso de indagación, reflexión, y producción en Interactivos, pretendo reproducir el sistema maquínico en Argentina con el fin de poder generar el monitoreo de los acontecimientos bacterianos desarrollados a lo largo del tiempo. Además, continuaré con el estudio y la experimentación de sistemas de cultivos de hongos y microorganismos responsables de los procesos de degradación de la materia orgánica. En cuanto a Evolución de una partida, dichas proyecciones me posibilitará complejizar el sistema mediante más variantes de hardware y más datos del input, para lograr una comunicación más eficiente y clara.

Enlaces relacionados

anauracantera.com.ar

proyectoparasitoides.wordpress.com

comunidad.medialab-prado.es/es/proyectos/evoluci-n-de-una-partida-evolution-departure



Título del proyecto

Evolución de una partida

Promotor/es

Ana Laura Cantera

Colaboradores

Le Pije
Hamilton Mestizo
Fran Quero

Agradecimientos

Medialab-Prado

