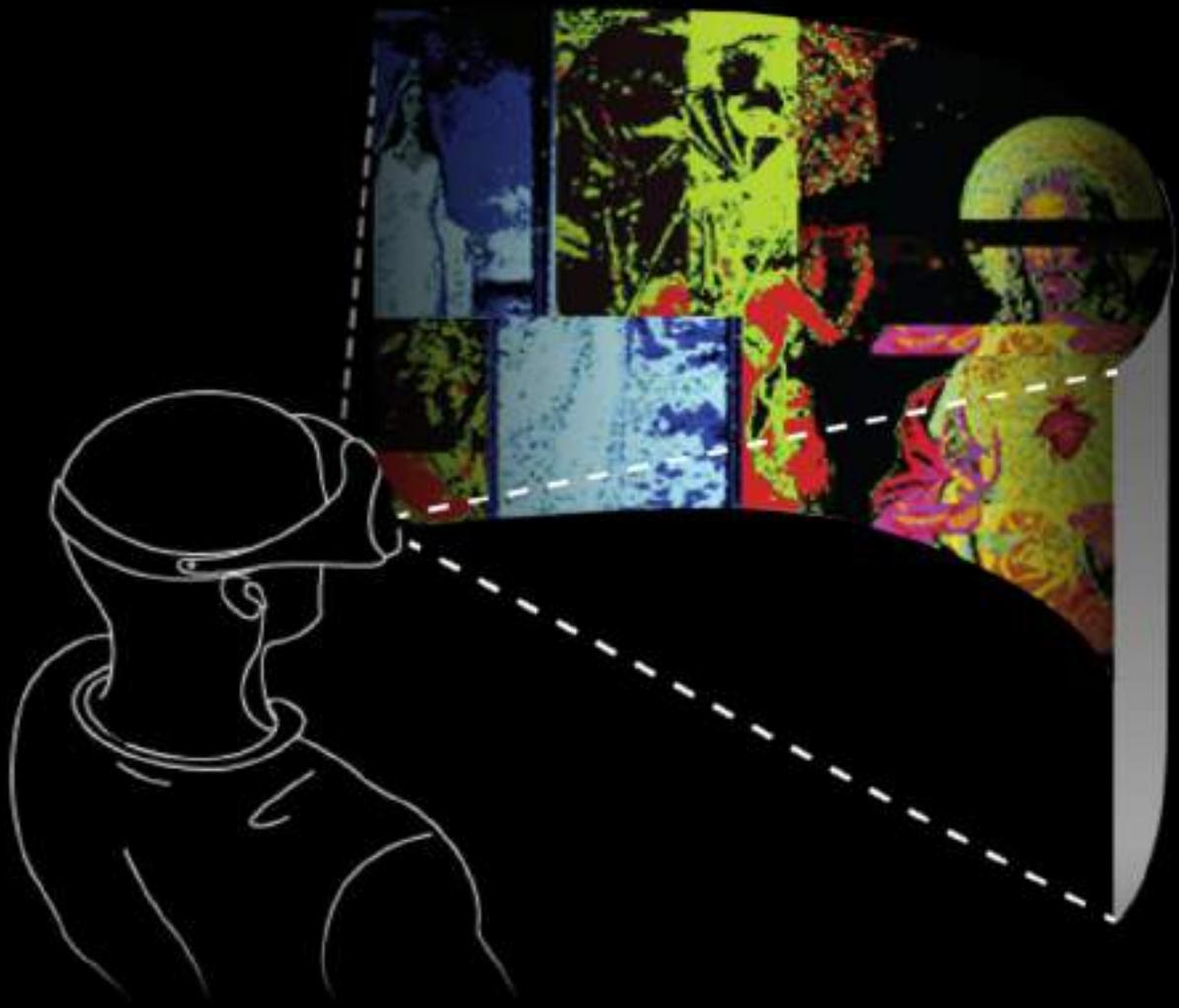


PROPUESTA EXPOSITIVA  
PROYECTO

# LA MÁQUINA ENTEOGÉNICA V.3/RV

:: REALIDAD VIRTUAL ::



UNA OBRA MULTISENSORIA PARA ENTORNOS INMERSIVOS  
UN TRABAJO COLABORATIVO DE  
Fabián Barros Andrade

CON:

Federico Márquez  
Franco Di Gregorio  
David Rivero  
Gianfranco Piana  
Mónica Talamás

## **1.- Nombre de la obra:**

La Máquina Enteogénica V.3/RV

## **2.- introducción:**

Esta obra multisensorial explora el medio digital como espacio devocional a través las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas de realidad virtual.

Así como muchas culturas utilizan las plantas enteogénicas para expandir la conciencia mediante el uso de tecnología vegetal, "La Máquina Enteogénica" utiliza tecnología digital para favorecer la contemplación, elevar los niveles de percepción y fomentar la conexión con nuestra divinidad interior.

La propuesta parte del estudio de manifestaciones de arte religioso popular en internet -específicamente la imaginería sudamericana- en una de sus expresiones más básicas: los gif animados. Las imágenes compiladas de la web, son recreadas, reinterpretadas y recontextualizadas para ser habitadas en un entorno inmersivo a través del uso de herramientas de video, diseño sonoro y programación.

El usuario ingresa a la zona expositiva a través de un sendero de velas led. En el suelo, sobre una alfombra y apenas iluminada por luz negra, encuentra una pila de almohadones sobre la cual hay un dispositivo formado por lentes de realidad virtual conectados a un smartpone y auriculares.

Cuando el usuario se recuesta sobre los almohadones y se conecta al dispositivo, cambia su precepción espacial ya que ingresa a un universo virtual totalmente oscuro donde se convierte en el centro de una esfera infinita.

Una serie de imágenes devocionales se presentan ante el usuario desde distintos puntos en forma asíncrona y dinámica.

Al mismo tiempo, una base sonora ambiental es intervenida por sonidos rituales.

El usuario puede contemplar las imágenes y sonidos desde todos los puntos de vista ya que se trata de una proyección 360°.

La duración de la experiencia depende del usuario, ya que la proyección es infinita.

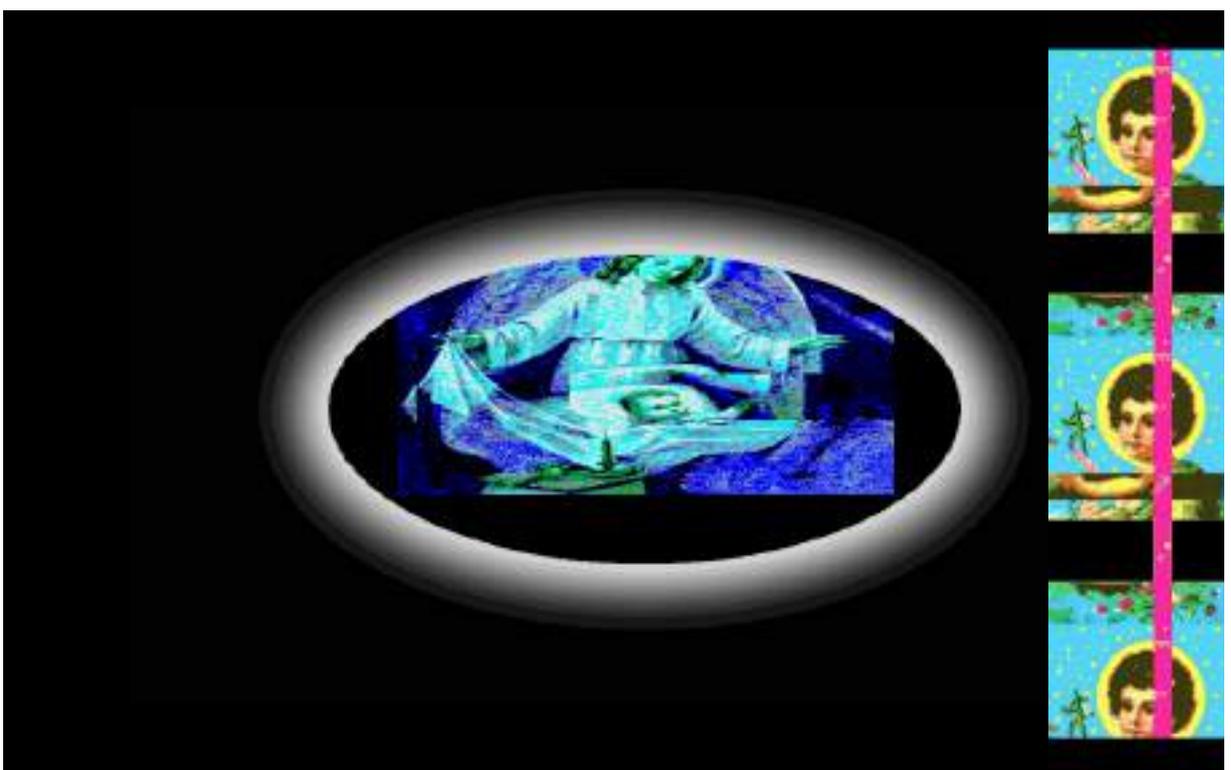
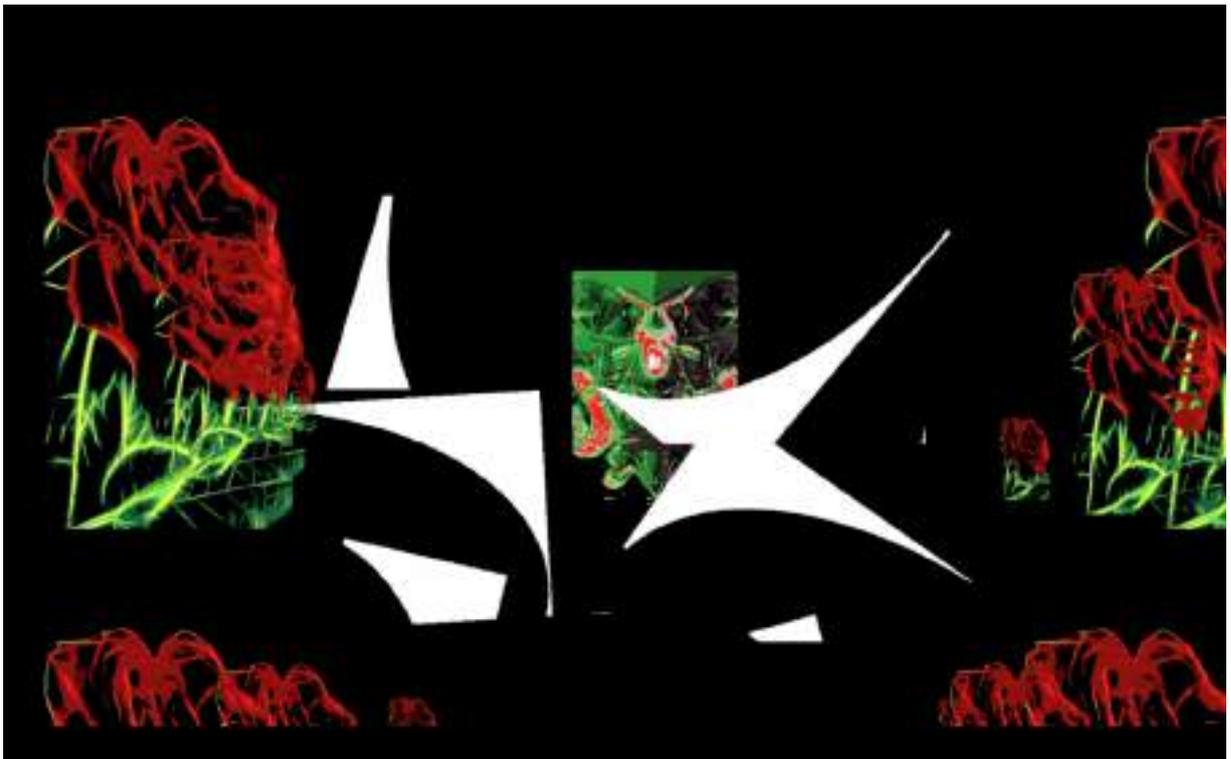
A su vez es única y personal, ya que la manera en que se combinan las imágenes y sonidos es irreplicable.

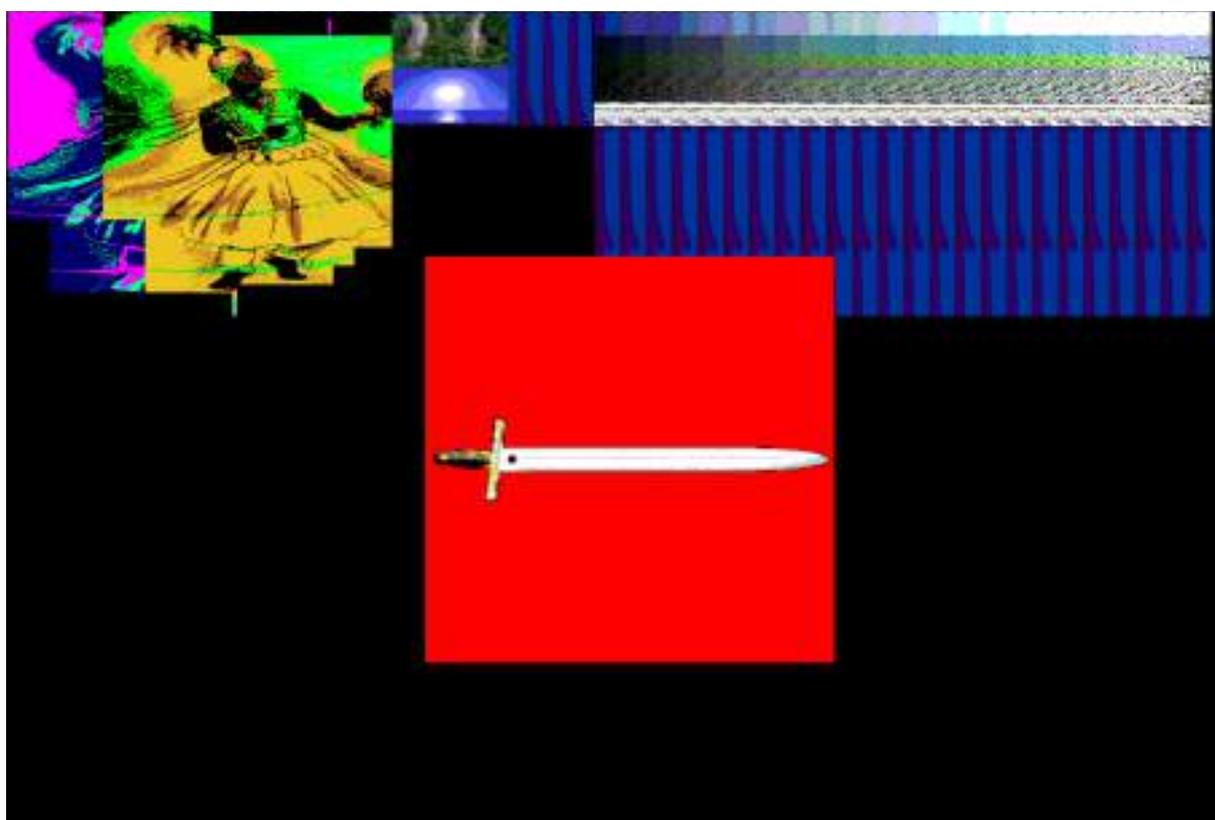
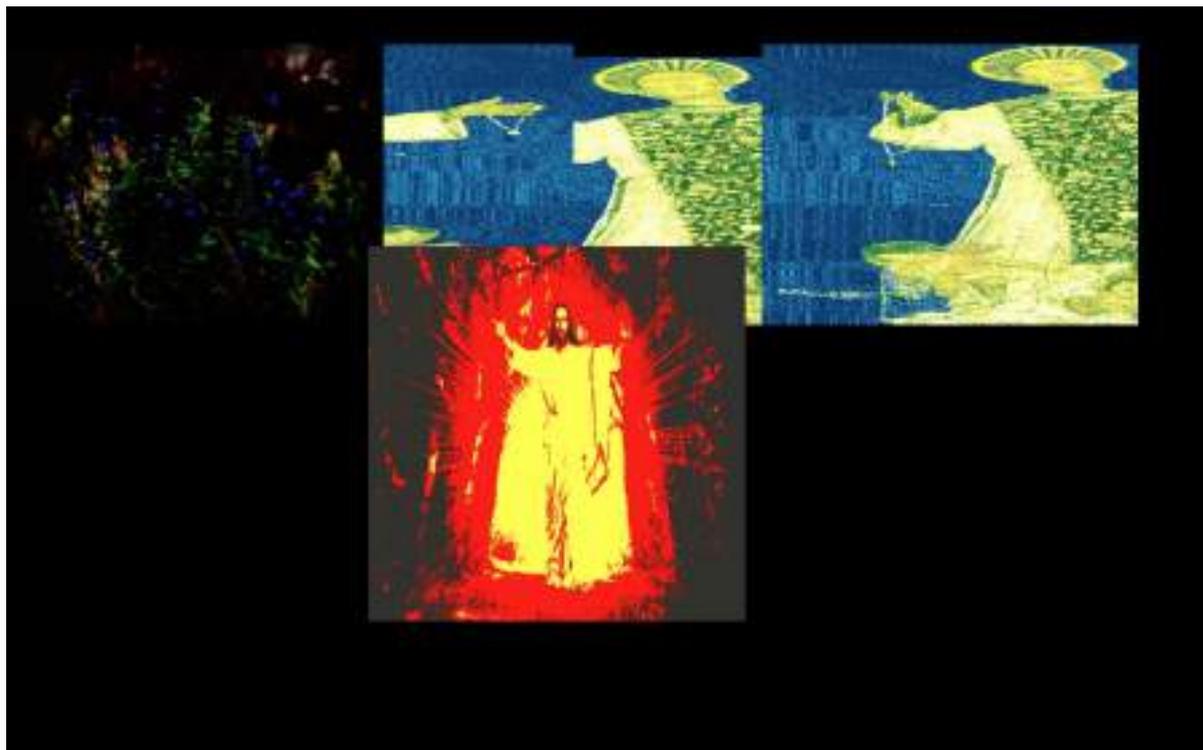
La multisensorialidad se completa con estímulos olfativos automatizados y sensaciones táctiles provenientes del contacto con los almohadones.

### 3.- Registro fotográfico y links:

Capturas de pantalla extraídas del sitio de netart de la Máquina Enteogénica donde las imágenes se combinan de forma automática y randómica para generar composiciones visuales únicas cada vez.

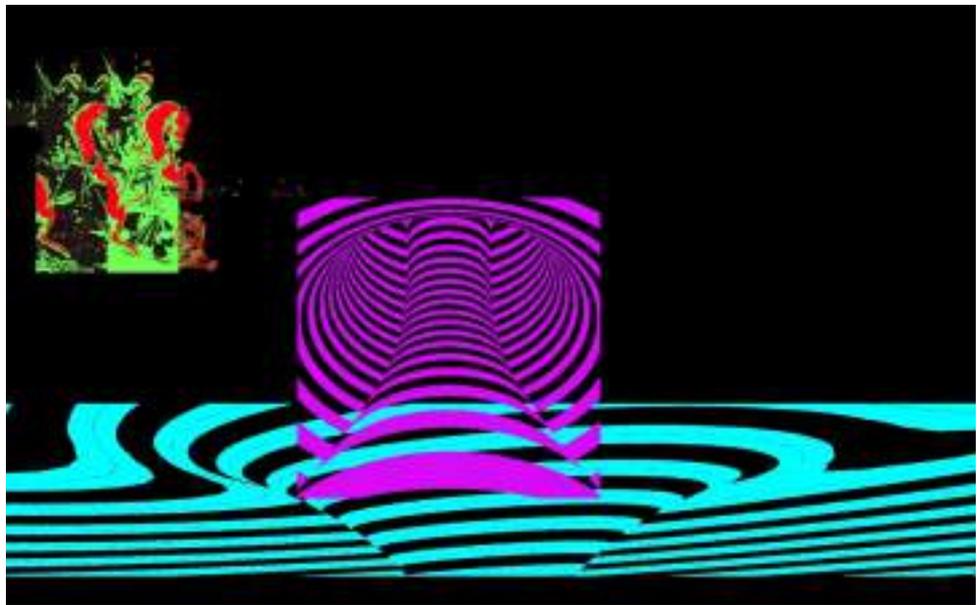
**LINK:** [www.fyslab.net/lamaquinaenteogenica](http://www.fyslab.net/lamaquinaenteogenica)





Las imágenes son utilizadas como material vidográfico para ser re combinadas en entornos inmersivos. Para mayor comprensión de la propuesta se recomienda acompañar el visionado con la siguiente banda de referencia:

**LINK:** <https://soundcloud.com/clubdearte/vegetalismo-dj-set-di-gregorius-club-de-arte>



## 4. - Bocetos



Visualización del diseño de la instalación en el espacio expositivo (fotomontaje).



Visualización de la experiencia inmersiva en el espacio virtual (simulación).



Visualización del usuario en el espacio expositivo (detalle).



Visualización del espacio virtual desde el punto de vista del usuario (render).

## 8. - Ficha técnica

**- Autor:**

Fabián Barros Andrade (concepto, dirección, diseño y producción)

**- Colaboradores:**

Federico Márquez (programación realidad virtual)

Franco Di Gregorio (diseño de sonido)

David Rivero (programación web)

Gianfranco Piana (edición video)

Mónica Talamás (diseño expositivo)

**- Título de la obra:**

La Máquina Enteogénica V.3/RV

**- Año:**

2015/2017

**- Técnica y/o materiales:**

Instalación multisensorial para entornos inmersivos (realidad virtual)

**- Dimensiones (cm o minutos):**

Dimensiones físicas: 200 x 200 cm.

Duración: infinita.

**- Antecedentes:**

La Máquina Enteogénica V.1/ Netart

[www.fyslabb.net/lamaquinaenteogenica](http://www.fyslabb.net/lamaquinaenteogenica)

La Máquina Enteogénica V.2/ Instalación (multiproyección)

<https://www.youtube.com/watch?v=8JMwOkjZqE>

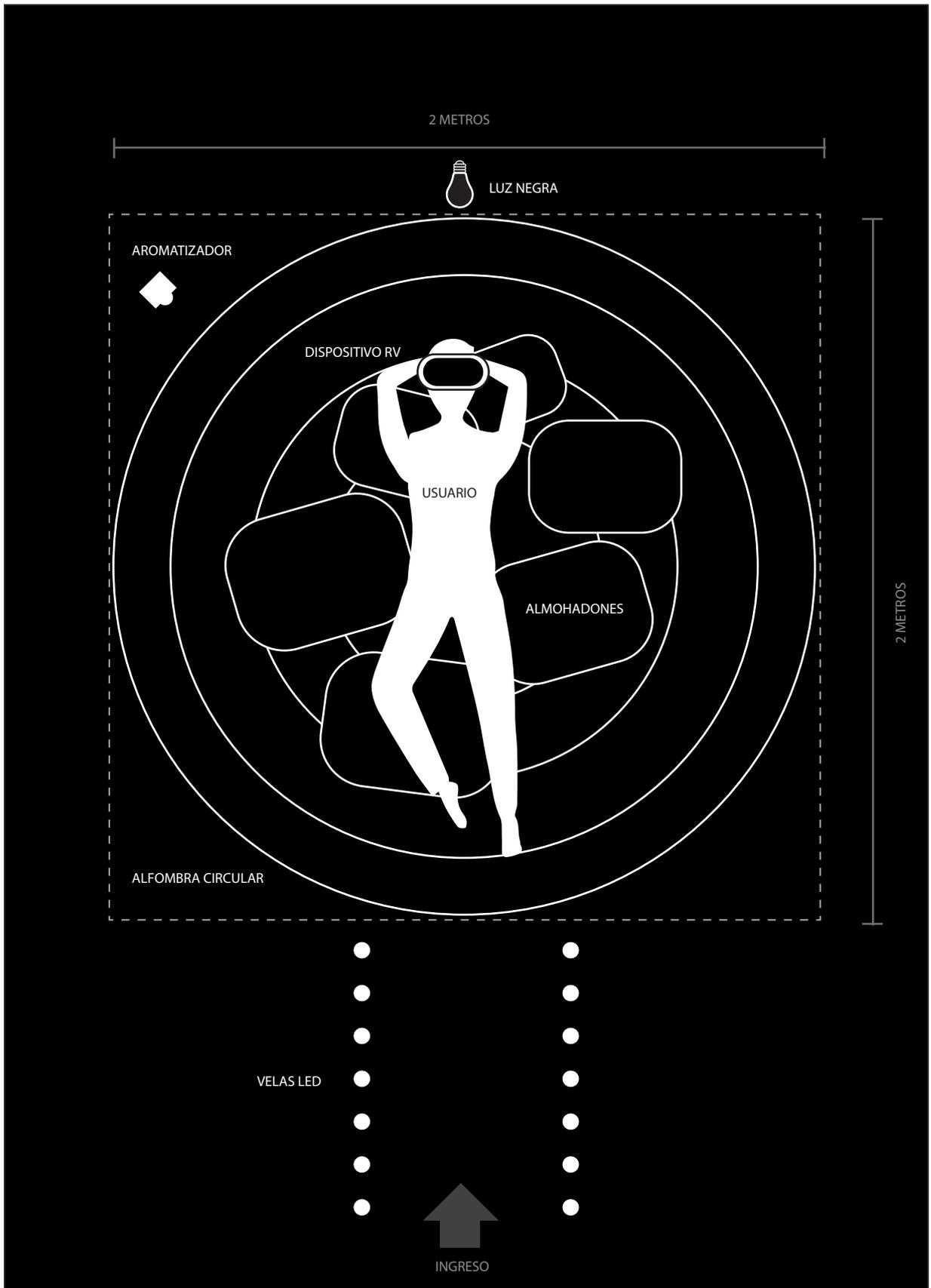
**NOTA:**

**La obra "La Máquina Enteogénica V.3/RV" es inédita.**

*Las versiones previas de "La Máquina Enteogénica" fueron desarrolladas en el marco de la residencia artística "Media Art Lab Mercosul" realizada por Fabián Barros en 2015 por invitación del Instituto Goethe de Porto Alegre, Brasil. Ninguna de sus versiones ha sido expuesta como resultado de ningún tipo de certamen ya sea a nivel nacional o internacional.*

Más información: <https://www.youtube.com/watch?v=DpXDAbX6Z2Q&t=5s>

## 5. - Plano de planta



## 6. - Memoria descriptiva

### 1.- HARDWARE

Dispositivo de REALIDAD VIRTUAL integrado por:

- 1 Smartphone XIAOMI Redmi NOTE 3 PRO
- 1 Lentes XIAOMI VR
- 1 Auriculares



### 2.- SOFTWARE

Aplicación "La Máquina Enteogénica RV" desarrollada para entornos inmersivos



### 3.- DISEÑO EXPOSITIVO

Elementos escenográficos y utilería para sala consistente en:

- 1 lámpara de luz negra
- 1 aromatizador automático
- 12 velas led
- 6 almohadones redondos de distintos tamaños y colores
- 1 alfombra de fieltro circular de 2 m. de diámetro.



### 4. REQUISITOS DE MONTAJE Y MANTENIMIENTO

- Espacio expositivo de 2 metros cuadrados (piso)
- Conxión a red eléctrica:
  - para luz negra
  - para cargador de smartphone
- Reinicio y carga de smartphone 1 o 2 veces al día.

## 7. - Alzados



## 9 - CV abreviado del artista representante



### **Fabián Barros Andrade.**

Montevideo, Uruguay, 1970.

Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Universidad de la República. Uruguay.

Máster en Artes Digitales, Universidad Pompeu Fabra. Barcelona, España.

Comenzó su carrera en publicidad en el año 1991. Fue diseñador y director de arte en Punto Ogilvy Uruguay y Ogilvy & Mather Italia. Fue Director Creativo y luego Director General Creativo de Grey Uruguay en dos períodos (1997-2004, 2007-2012).

En 2004 inició sus estudios de posgrado en artes digitales en Barcelona.

En 2005 fundó el colectivo artístico MAD04 y en 2006 expuso en Caixafórum Barcelona.

En 2008 realizó su primera muestra individual en el Centro Cultural de España de Montevideo.

En los años siguientes continuó trabajando como artista y director de proyectos de net art, instalaciones interactivas y performances audiovisuales.

Su trabajo ha sido exhibido en:

**Uruguay** (2008: MNAV; 2009: SUBTE; 2012: Artfutura, Seminario NHT; 2013: LabLT; 2014: Punto de Encuentro; 2015: SUBTE; 2016: Instituto Anglo; 2017: CCE, CasaMario).

**Argentina** (2011: Festival El Ojo de Iberoamérica; 2016: Encuentro FASE8, Bs. As.).

**Brasil** (2015: Instituto Goethe POA, Casa das Rosas, SP).

**México** (2014: OFF Festival de Cine de Guadalajara).

**España** (2005: VAD Girona, DIVA Festival; 2009: Espacio Cultural NIU).

**Sudáfrica** (2013: LPM Festival).

Además de gestionar su propia producción, se ha desempeñado como curador y productor de muestras y festivales. Entre ellas:

MAD04 (Caixafórum Barcelona, 2006); El Revés de la Trama (SUBTE, 2014); Videomapping 100 años FADU (Montevideo, 2015); 1º Festival Europeo de Cine Expandido (Montevideo, 2016).

Actualmente combina su vocación artística con su actividad profesional como Director Creativo Independiente y la docencia en la Universidad ORT Uruguay donde es Catedrático de Multimedia y Artes Digitales.

Sitio web: [www.fyslabb.net](http://www.fyslabb.net)

## 10 - CVs abreviados de los artistas colaboradores



### **Federico Márquez**

Ingeniero de Sistemas. Docente del Laboratorio de Simulación y Videojuegos (Gamelab) de Universidad ORT Uruguay. Co-Founder y CTO de SimDesign. Desarrollador de Videojuegos. Creador de experiencias y simulaciones basadas en tecnología de Realidad Virtual. Desarrollador de la aplicaciones artísticas y algoritmos de detección de movimiento, captura y glitcheado de frames en tiempo real. En 2016 participó como programador en la instalación digital "Influencia Recíproca" de Fabián Barros.



### **David Rivero**

Estudiante avanzado Analista Programador. Desarrollador web independiente. Pasante en el CIE (Centro de Innovación y Emprendimientos de Universidad ORT Uruguay). Ha colaborado con Fabián Barros como programador web en las siguientes obras: LaMáquina Enteogénica V.1, Kill All The Memes (2015); Influencia Recíproca (2016).



### **Franco Di Gregorio**

Músico y Productor. Miembro fundador del grupo experimental The Fumanchu Entertainment Corporation, una de las bandas pioneras de música psicodélica. Su trabajo más conocido es como baterista de la banda La Hermana Menor. Además de presentarse en diversos festivales en Uruguay y Argentina, ha participado como percusionista en grabaciones y shows en vivo para distintos artistas. Actualmente dirige un proyecto de música electrónica bajo el nombre de Digregorius editado por el sello My Own Júpiter, que resume su creación de los últimos 16 años .



### **Gianfranco Piana**

Es Licenciado en Diseño Multimedia. Ha trabajado en el desarrollo de productos digitales tanto a nivel nacional como regional. Su mayor búsqueda se encuentra en la experimentación dentro del campo audiovisual. Ha colaborado con Fabián Barros como diseñador multimedia para la instalación Shekespeare's Legacy (2016).



### **Mónica Talamás**

Diseñadora Industrial y estudiante avazada de Antropología. Ha desarrollado su carrera en el medio audiovisual donde se ha desempeñado como directora de arte, escenógrafa y vestuarista para cine, teatro y publicidad por más de 20 años. En 2013 dirigió su primer largometraje documental "Multitudes". En 2016 se integró al taller de artes visuales de Virginia Patrone. Ha colaborado con Fabián Barros en varios proyectos, entre ellos como artista visual para la banda experimental Chino (2014/2017).