

# Our Common Home

by Irregular



En un momento en que estamos sintiendo las repercusiones de la crisis ambiental global más que nunca, OUR COMMON HOME fusiona el arte y la tecnología interactiva para enviar un mensaje sobre la urgencia de la acción climática.

A lo largo de un viaje de cuatro capítulos, esta exhibición de arte público a gran escala utiliza inteligencia artificial y visión computarizada para rastrear con precisión el movimiento y el comportamiento de las personas que se vinculan con las grandes pantallas interactivas. Ya sea rastreando sus rostros, sus cuerpos, sus manos o las linternas de sus teléfonos móviles, la metáfora general es una: nuestras decisiones individuales tienen un impacto global.



Fundado en Montreal en 2010, el estudio de arte digital **Iregular** crea instalaciones audiovisuales, esculturas a gran escala, proyecciones arquitectónicas y escenografías, con un enfoque en experiencias interactivas e inmersivas. En la encrucijada entre el arte y la tecnología, estas obras de arte experimentan con la geometría, la luz, el sonido, la tipografía, las matemáticas, los algoritmos, los protocolos de comunicación, la IA y el aprendizaje automático. **Iregular** también desarrolla sus propias tecnologías patentadas.

El estudio trabaja con las combinaciones infinitas y aleatorias que producen los sistemas interactivos que finalmente el público influye y transforma. La interacción está en el

centro de todo. Es solo la relación entre las personas y la pieza lo que finaliza la obra de arte y le da significado.

El trabajo de Iregular se ha mostrado en 25 países, entre los que destacan una exposición individual en el Van Abbemuseum de los Países Bajos, 5 exposiciones individuales en Montreal, así como otras importantes presentaciones en Mutek (Montreal y México), BIAN (Montreal), Mapping Festival ( Suiza), Chroniques Biennale (Francia), LEV Festival (España), Draaimolen (Países Bajos), Elektra (Montreal), Glow (Países Bajos), Lumiere (Reino Unido), Dubai Design Week (EAU), B39 (Corea del Sur) , Arttech (Colombia), Festival du Nouveau Cinéma (Montreal) y Aurora Festival (EE.UU.). Sus creaciones también se encuentran en las

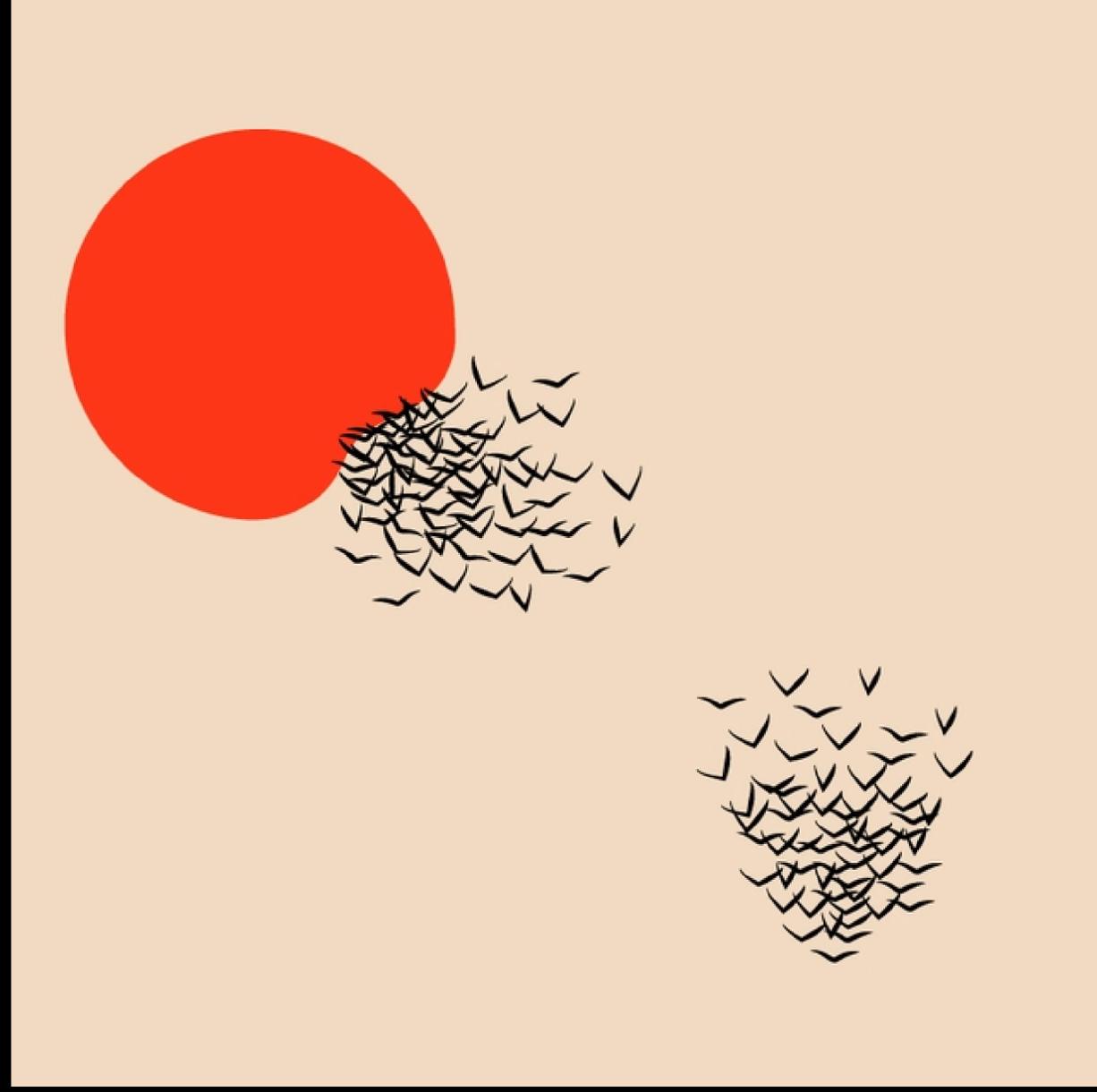
colecciones del museo WNDR en Chicago (EE. UU.), el Museo de Antioquia en Medellín (Colombia) y la Colección du Mouvement Desjardins en Montreal.

**Equipo:** Daniel Iregui / Eloi Beauchamp / Louis-Philippe Kyer / Hind Azennar / Guillaume Turgeon / Hugo St-Onge / Célia Genevois / Alice Sanz / Olivier Gagnon / Mariam Assaf / Aurelia Ciocanu / Nicolas Prud'homme

# BIO

# capítulo 1

# CRIATURAS



# capítulo 1: CRIATURAS

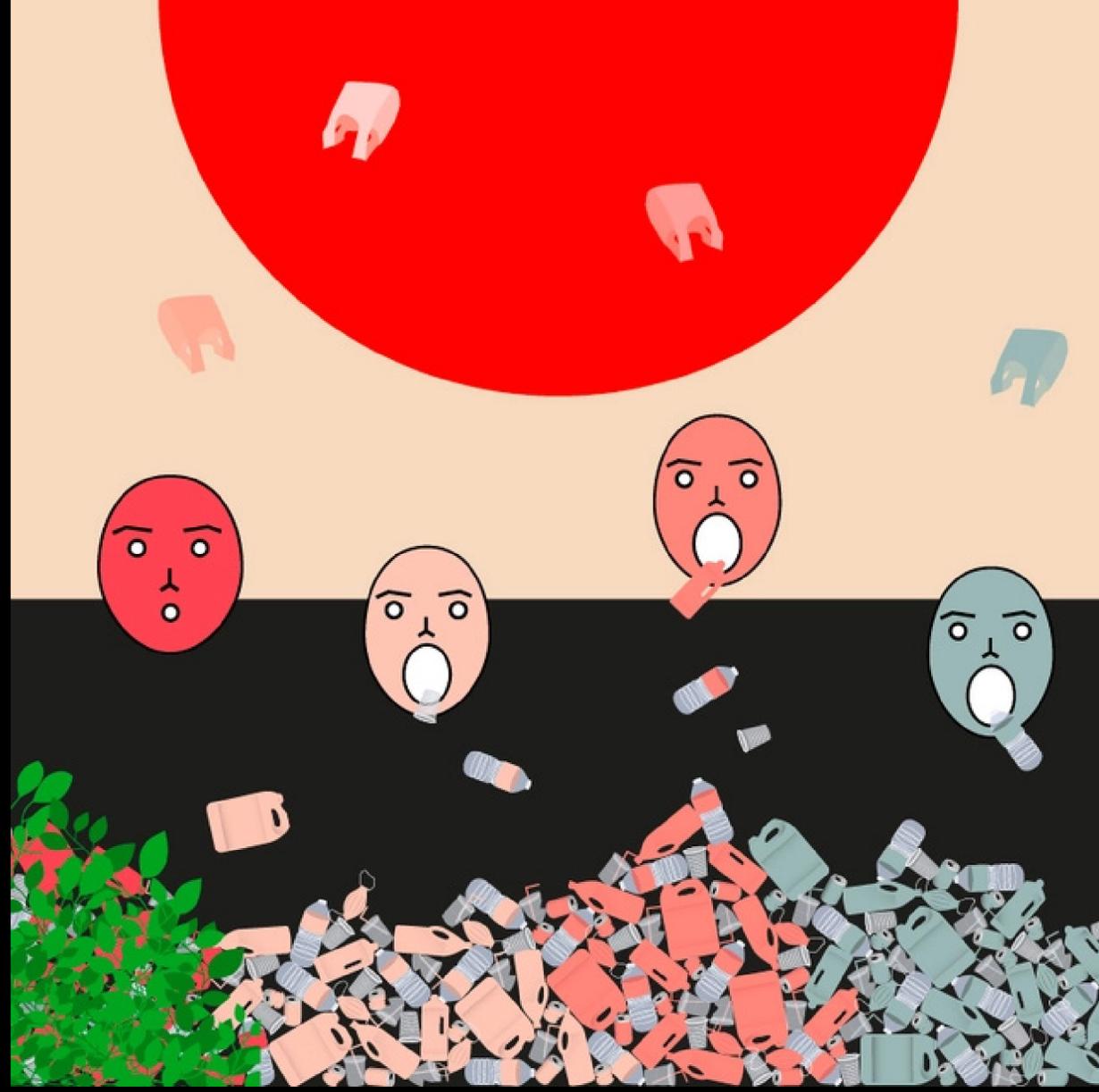
CRIATURAS es una metáfora de la interferencia humana general en el reino animal. Destacando el carácter a menudo hostil de la relación humano/animal, este capítulo también nos recuerda las maravillas de la naturaleza y cómo, en última instancia, es más poderosa que la humanidad en su insana batalla en curso por el control total de todas las formas de vida.

Para participar, mueve las manos: podrás crear e interactuar con pájaros, peces y langostas que aparecen en la fachada o el monolito.



# capítulo 2

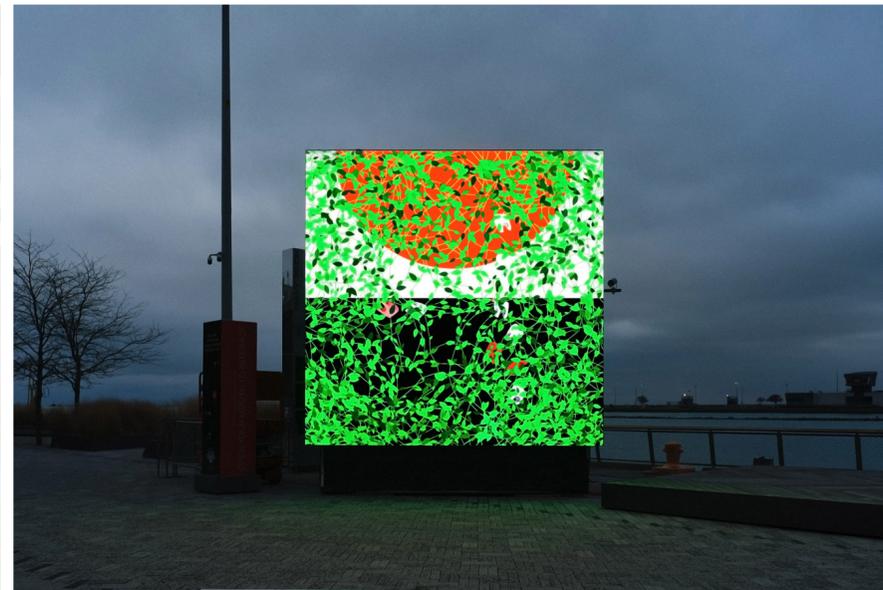
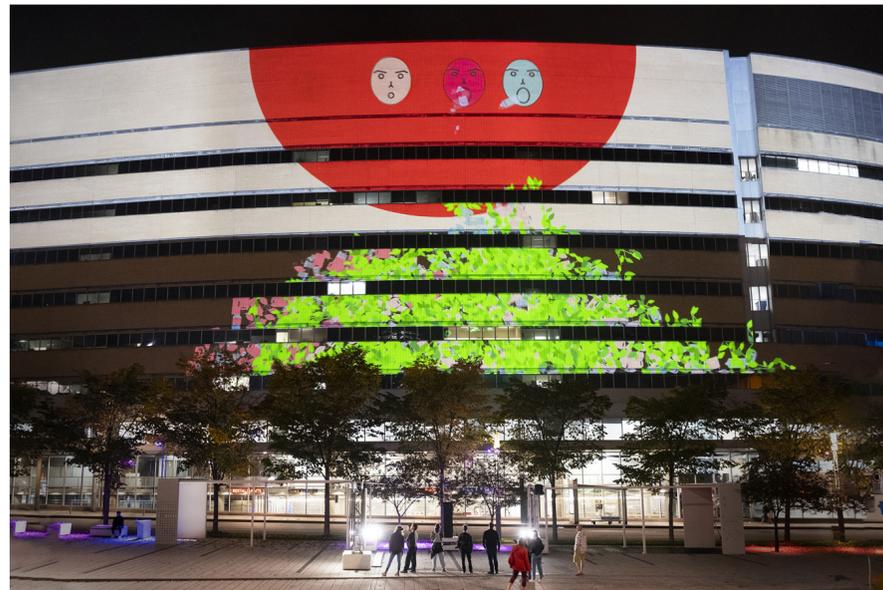
# PRODUCTOS



# capítulo 2: PRODUCTOS

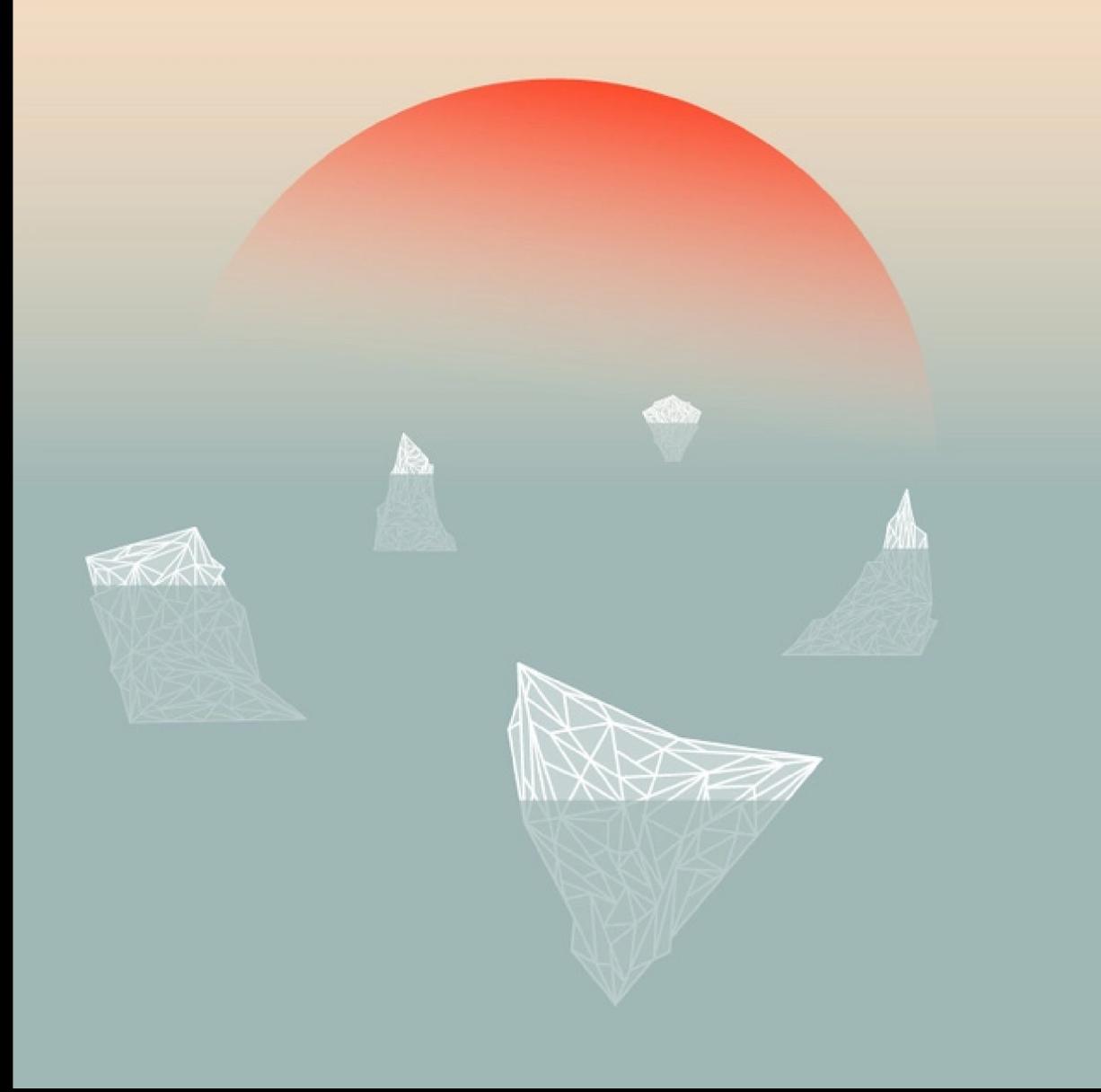
PRODUCTOS trata sobre el consumismo y la cantidad de residuos que generamos. Un sistema de seguimiento facial detecta sus rasgos faciales que luego controlarán un personaje en la pantalla.

Para participar, mira al frente y abre la boca: cuanto más la mantengas abierta, más basura “saldrá”, generando montones de productos de desecho que se acumularán frente a ti. Cuando la cierras, la resiliencia de la naturaleza ocupa un lugar central a medida que las plantas comienzan a crecer a través de las pilas, invadiendo lentamente todo el espacio y tomando el control.



# capítulo 3

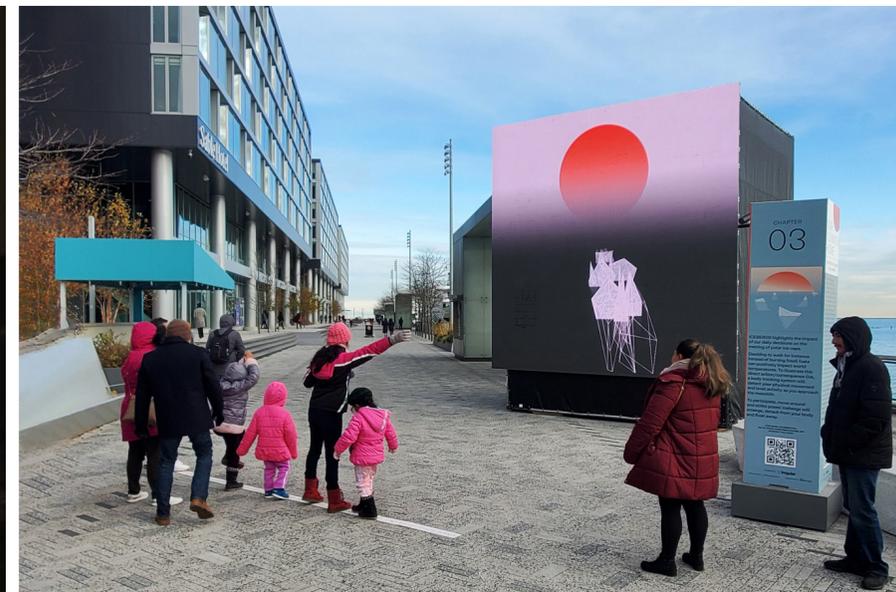
# ICEBERGS



# capítulo 3: ICEBERGS

ICEBERGS destaca el impacto de nuestras decisiones diarias sobre el derretimiento de los casquetes polares. Decidir caminar, por ejemplo, en lugar de quemar combustibles fósiles puede tener un impacto positivo en las temperaturas mundiales. Para ilustrar este vínculo directo de acción/consecuencia, un sistema de seguimiento corporal detectará su movimiento físico y nivel de actividad a medida que se acerque a la fachada o al monolito.

Para participar, muévete y haz poses: emergerán icebergs, se desprenderán de tu cuerpo y se alejarán flotando.

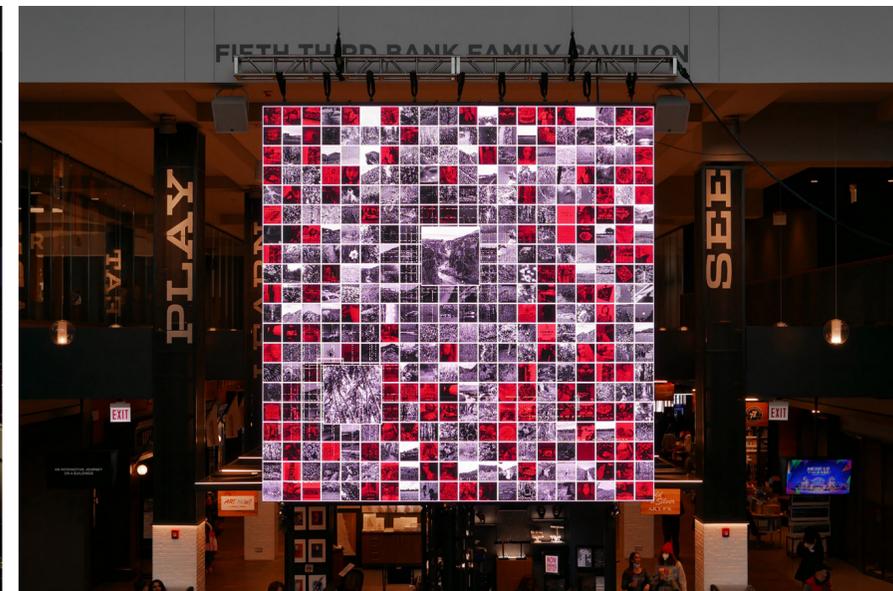
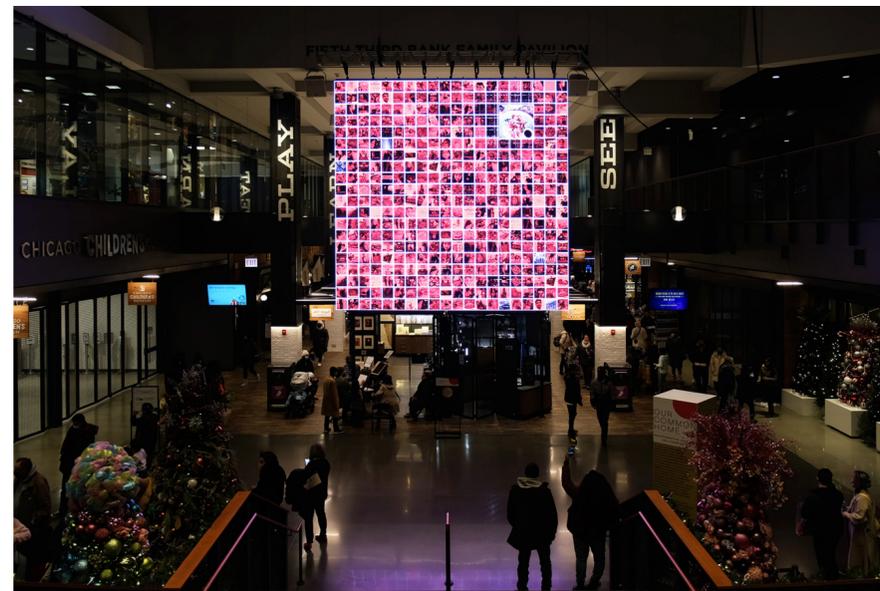




# capítulo 4: TELESCOPIOS

TELESCOPIOS es un experimento social que aborda nuestra falta de interés en la discusión ambiental y nuestra incapacidad para priorizar el tema sobre otros. A medida que te acerques a la fachada o al monolito, verás una plétora de fotografías que mezclan imágenes relacionadas con el entorno con otras sobre temas mundanos o sin importancia.

Para participar, apunte su linterna hacia la pared LED y explore las fotografías. Cuanto más tiempo pase señalando imágenes de un tema específico, más imágenes de ese mismo tema se cargarán en la pantalla.





**Matías Brusa**

+54 9 3516411321  
mjbrusa@lexgroup.com.ar  
lexgroupusina.com