

NARRATIVES INTERACTIVES I CREACIÓ OBERTA

Xavi Hurtado Mompeó

GIGA: 200464

Tipus:

Crèdits: 6

Caràcter: Optativa

Tipus: TP

Objectius:

- Analitzar y explorar nuevos modos de representación y comunicación asociados a unos medios tecnológicos específicos.
- Explorar nuevos mapas narrativos y estéticos.
- Aprender una serie de técnicas específicas y explorar sus posibles procesos.
- Llevar a cabo y finalizar un proyecto concreto dentro del periodo del taller.

Metodología:

El curso es un taller teórico-experimental en el que se llevarán a cabo exposiciones teóricas, presentaciones de trabajos de artistas, una serie de ejercicios y un proyecto final.

Hasta la mitad del curso las clases se darán de la siguiente manera:

- 1-Exposición de contenidos teóricos
- 2-Visionado de trabajos de artistas
- 3-Exposición de contenidos técnicos
- 4-Realización de prácticas

Dependiendo de la dinámica del grupo, a partir del tercer mes se iniciará el desarrollo de los proyectos finales, de cara a su exposición final.

El proyecto final debido a las características complejas de este tipo de trabajos no tendra que ser 100% funcional.

Continguts:

1.

De que manera los diferentes paradigmas de Human Machine Interaction (HMI), han influenciado la manera de percibir el hardware y el trabajo con él en el territorio mestizo del arte, el diseño y la arquitectura, en el que se llevan a cabo estas prácticas. Trabajos en el espacio físico real, una época y una manera de entender la instalación interactiva.

Links;

HYPERLINK "<http://www.jimcampbell.tv/>" Jim Campbell

HYPERLINK "<http://www.camilleutterback.com/>" Camile Utterback ("Rain Text")

HYPERLINK "http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3"

Jeffrey Shaw HYPERLINK "<http://homepage.mac.com/davidrokeby/vns.html>"

David Rokeby

HYPERLINK "<http://www.lozano-hemmer.com/>" Rafael Lozano Hemmer

HYPERLINK "<http://www.sester.net/projects/exposure/exposure.html>" M. Sester.

2.

Análisis de trabajos actuales inspirados en ideas de Tangible User Interfaces (TUI's); wearable computing, superficies arquitectónicas,

redes de objetos interconectados, visualización creativa de flujos de datos y comunicación y análisis de culturas de interacción háptica y sus lenguajes. El punto de partida de muchos de estos trabajos es la necesidad de tender un puente entre el mundo virtual y el mundo físico. Nos preguntaremos si un objeto físico digital que implique acción manual es más -real- que uno virtual? La tecnología ha tejido una nueva mitología en torno a lo natural-artificial y lo real-virtual que exploraremos.

Links:

HYPERLINK ["http://www.bureauit.org/"](http://www.bureauit.org/) Bureau of Inverse Technology
HYPERLINK ["http://xdesign.ucsd.edu/"](http://xdesign.ucsd.edu/) Jeremijenko
HYPERLINK ["http://www.afrotechmods.com/"](http://www.afrotechmods.com/) Afrotech
HYPERLINK ["http://www.carbondefense.org/"](http://www.carbondefense.org/) Carbon Defense League (CDL)
HYPERLINK ["http://www.kakirine.com/"](http://www.kakirine.com/) K. Moriwaky
HYPERLINK ["http://www.berzowska.com/"](http://www.berzowska.com/) J. Berzowska + (ifmachines)
HYPERLINK ["http://www.selfmadeobjects.net/"](http://www.selfmadeobjects.net/) R.Ibars
HYPERLINK ["http://www.blinkenlights.de/"](http://www.blinkenlights.de/) Chaos Computer Club

3.

Del territorio de la producción inmaterial al territorio tangible, la ciudad, la calle, las gentes los objetos del mundo real. Confluencias: arte, ingeniería, táctica media, diseño y arquitectura conceptual, antropología, comunicación y acción. Se analizarán diversos conceptos o estrategias de trabajos que impliquen el desarrollo de hardware de cualquier tipo y cultura; Reverse engineering, filosofía 'do it yourself', artesanía electrónica + FREE cacharreo, cultura libre, espacios liberados, habitar la red, etc... Analizaremos el cruce de metodologías de trabajo del documentalismo, el diseño crítico, el arte, la música y la arquitectura. Dentro de este contexto hablaremos de estrategias de divulgación, exhibición, distribución... de este tipo de trabajos.

Links

HYPERLINK ["http://dosislas.org/victor/index.html"](http://dosislas.org/victor/index.html) Victor Viña
HYPERLINK ["http://www.mr-jones.org/"](http://www.mr-jones.org/) Crispin Jones
HYPERLINK ["http://www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio.html"](http://www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio.html)
Diller Scofidio (blur building)
HYPERLINK ["http://www.hehe.org/"](http://www.hehe.org/) Heiki and Helen
HYPERLINK ["http://www.vector-scan.com/"](http://www.vector-scan.com/) Ryota Kuwakubo
HYPERLINK ["http://www.platoniq.net/"](http://www.platoniq.net/) Platoniq
HYPERLINK ["http://fadaiat.net/?q=en/node/31926"](http://fadaiat.net/?q=en/node/31926) Fadaiat
HYPERLINK ["http://ocaos.cccb.org/antiguos.html"](http://ocaos.cccb.org/antiguos.html) Zeppelin
HYPERLINK ["http://www.desorg.org/"](http://www.desorg.org/) OVNI
HYPERLINK ["http://www.archive.org/"](http://www.archive.org/) archive

4.

Finalización de proyectos finales y exhibición.
bibliografía = Lev MANOVICH, "The Engineering of Vision. From Constructivism to Computers".

HYPERLINKS;

<http://www.manovich.net/EV/ev.pdf>
<http://www.manovich.net>

Mark WEISER, "Ubiquitous Computing".

HYPERLINK

<http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiHome.html>

W. BUXTON, "Less is More".

HYPERLINK

<http://www.billbuxton.com/LessIsMore.html>

Hiroshi ISHII, Brygg ULLMER, "Tangible Bits (TUI's)"

HYPERLINK

http://tangible.media.mit.edu/content/papers/pdf/Tangible_Bits_CHI97.pdf

- "Immersed in Technology. Art and Virtual Environments". Mary Ann Moser. MIT Press 1996. USA.

- "Electronic Culture. Technology and Visual Representation". Edited by Tymothy Druckrey. Aperture Foundation, 1996. NY. USA

- "Techniques of the Observer. On vision and Modernity". Jonathan Crary. MIT Press. 1996. London. England

Criteria avaluació:

La evaluación será continua y se articula a partir de:

- La asistencia a clase.
- El interés y la participación.
- La realización de los ejercicios.
- La finalización del proyecto final.