



Coralie Gourguechon

Monografía Quico Climent

Índice



Contexto

Biografía

Análisis gráfico

Línea de trabajo

Obra destacada

Conexión con la actualidad

Bibliografía

1



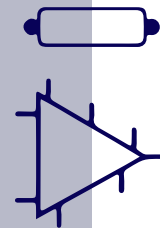
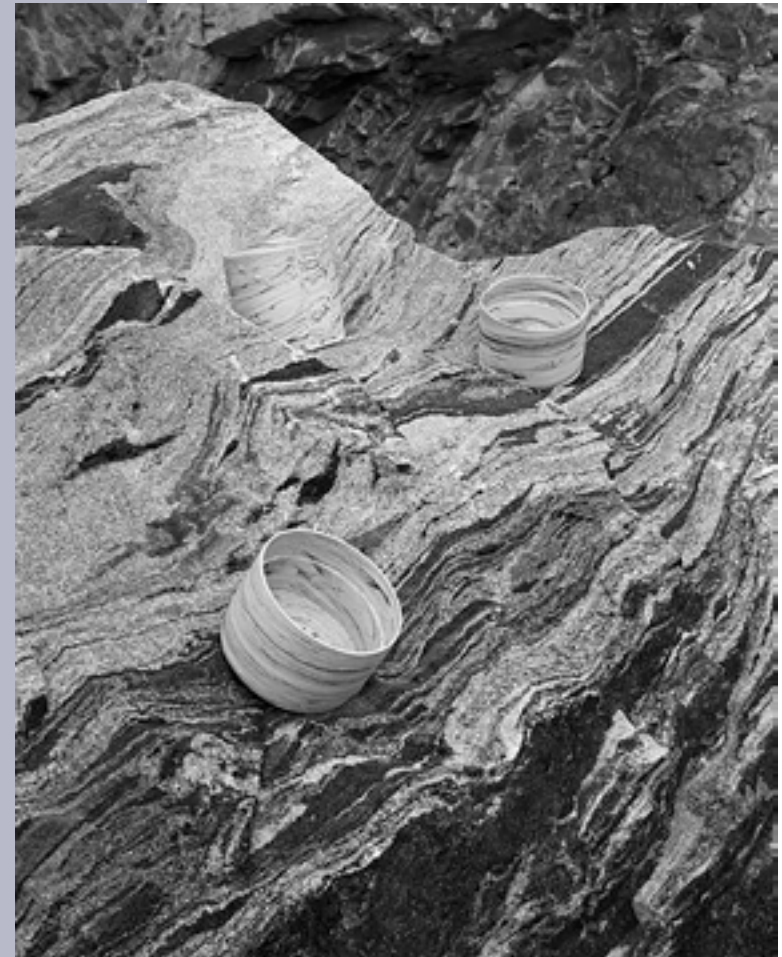
Nos situamos en **Francia** con una **industrialización temprana, interrumpida** en parte **por la revolución**, asociada el **desarrollo tecnológico con el académico**. Creando en la segunda mitad del s.XVII la Academie des Sciences, y más tarde centros de estudios técnicos, como L'Ecole Nationale des Ponts et Chaussés, Ecol royale du Génie, o L'Ecole Polytecnic.

Lugar de paso de flujos migratorios que incrementaron el **carácter multicultural del país**. La crisis económica de los años 1970 provocó sin embargo un descenso notable de la población, la pérdida de poder adquisitivo y la acentuación de los conflictos sociales en el último cuarto del s.XX para ir recuperándose **Marsella como una de las urbes más importantes de la región Euromediterránea**. Muchos de los inmigrantes han dado a la ciudad un vibrante barrio africano con un gran mercado. Entre las instituciones culturales y educativas de la ciudad destacan las universidades de Aix-Marseille I y II. Bajo el lema **"Marsella, ciudad de importantes mezclas culturales."**

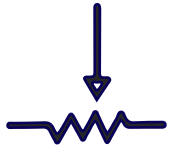
Coralie Gourguechon reside en Marsella y trabaja como diseñadora de interacciones en Fabrica Features. Es investigadora y diseñadora de objetos y experiencias, con un enfoque en herramientas y sistemas. Le interesa la representación de la tecnología, que deconstruye y simplifica, tanto a nivel físico como semántico.

Trabaja con un enfoque interdisciplinario, **intenta comprender y comunicar nuestras relaciones con las tecnologías a través de distintos proyectos**, muchos de ellos contruidos con papel.

2



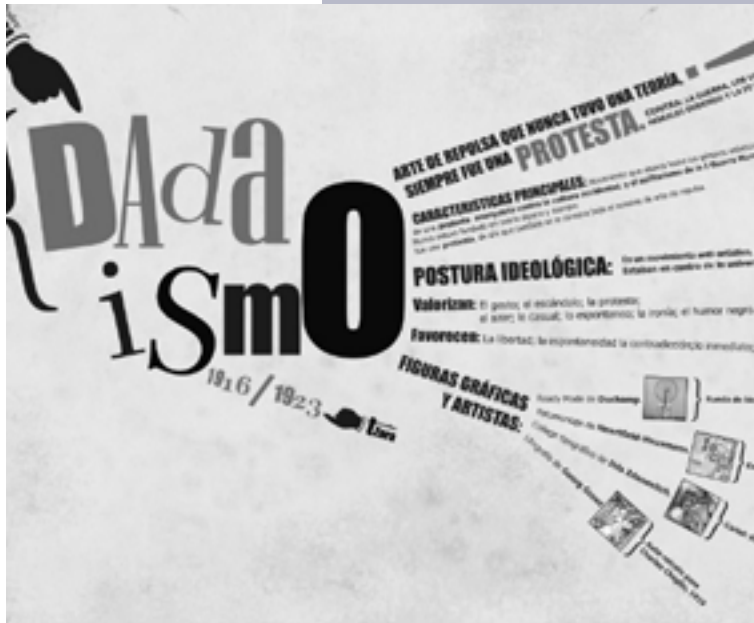
Análisis gráfico



3



4



Coralie abrazaba el **dadaísmo** y el **surrealismo**, ya que se basaba, precisamente, en la crítica al sentido tradicional del arte, de la escuela o del estilo. Abarcaba características como: aborrecimiento frente al concepto de belleza; valoración del gesto artístico por encima del objeto artístico; crítica aguda en contra de la sociedad occidental, automatismo, etc.



5



ANATOMICAL BOARD OF A SPEAKER

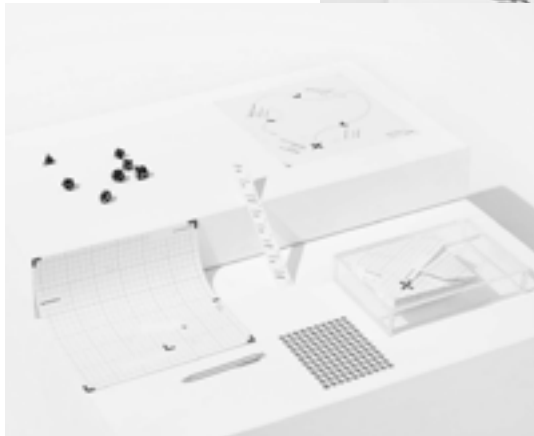
Un cuadro anatómico **presenta el sistema operativo oculto de forma gráfica**, es una herramienta educativa que debe ser inteligible y atractiva. Aquí, la tabla anatómica parece un altavoz con piel, con componentes que quedan visibles y signos que representan visualmente su función técnica.

Directions to somewhere

Una exposición de Fabrica para Airbnb. Coralie creó un mapa con **instrucciones en blanco**, que se llenaron a través de una discusión con cada visitante, utilizando dados para generar aleatoriedad.

Al desplegar el mapa, el **usuario revela progresivamente instrucciones para perderse**, como una invitación personal a descubrir o redescubrir Milán a través de la deriva.

6

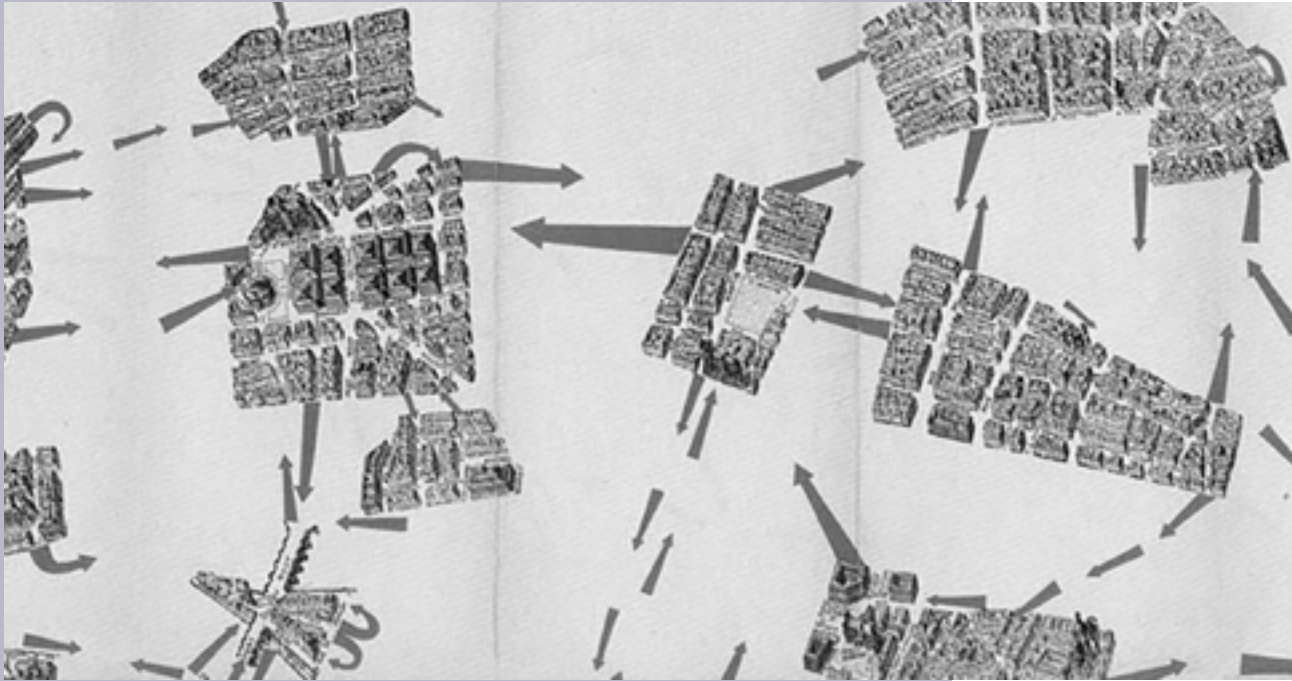


7



Paper user interfaces

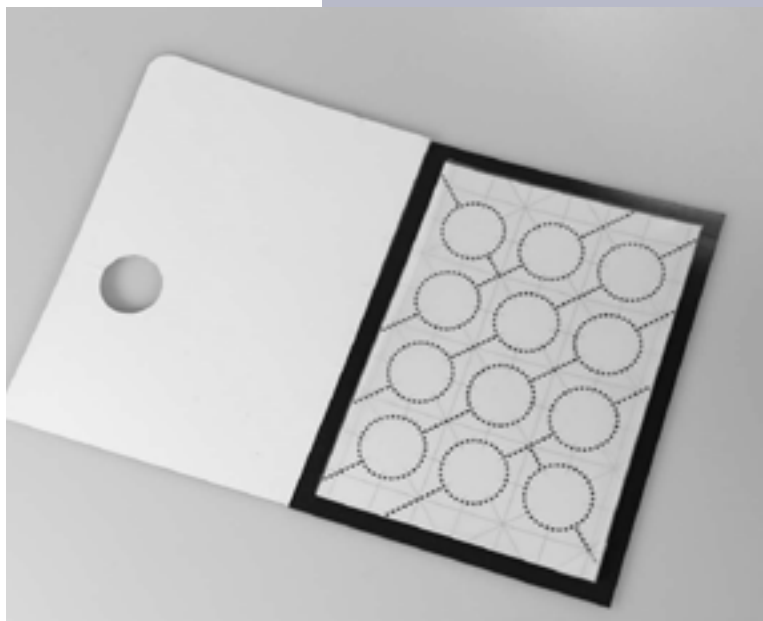
Busca **explorar un sistema de interfaces para productos electrónicos basados en papel**, donde las funciones electrónicas se materializan a través de gráficos y formas tridimensionales.



Coralie fundamentalmente trabaja el **diseño de manera interdisciplinar**, mezclando **arte digital y diseño electrónico** con objetos y herramientas propias de la **vida cotidiana**.

Muy influenciada por corrientes estilísticas como la **psicogeografía** (estudio de las leyes y efectos específicos del entorno sobre las emociones y comportamientos de los individuos que resulta en un desarrollo personal de interpretación que es cartografiado con las respectivas percepciones, experiencias y emociones del ámbito urbano) **y el diseño sostenible** (emplea materiales comunes y reciclados para así recalcar la importancia del planeta y la cantidad de recursos sostenibles que tenemos a nuestro alcance).

9



White box

Es un sistema donde **los componentes internos o la lógica están disponibles para su inspección**, siendo lo **opuesto a una Caja Negra**.

Se trata de un dispositivo que contiene la información necesaria para actualizarlo, repararlo o desmontarlo; sin herramientas específicas ni conocimientos previos. Contiene múltiples capas de información para ayudar a los usuarios.

Explorando diferentes formas de abrir y entender un dispositivo flexible, centrándose en el usuario como primer paso del proceso. Esas pruebas en papel se utilizaron para comunicar conceptos, teniendo en cuenta un sistema más grande que consideraría las diferentes fases del ciclo de vida del producto, permitiendo que la reparación fuese viable.

En este proyecto **la diseñadora deja muy claro que su propósito es facilitar las cosas a los usuarios**. Demuestra que a través de materiales muy simples puede llegar a crear y transmitir grandes conocimientos.

10

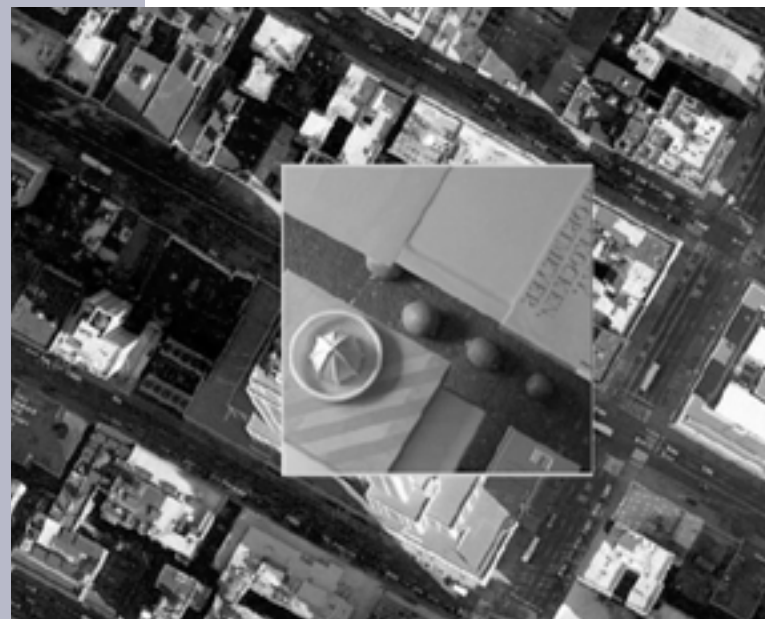




Como el proyecto Directions to somewhere, **Yellow Arrow** fue un **proyecto interdisciplinar** que surgió de una colaboración entre diferentes artistas con sede en Nueva York, Berlín y Gotemburgo, quienes, mezclando sus diferentes inquietudes, **se plantearon buscar una nueva forma de explorar las ciudades**. Comenzó como un proyecto de arte callejero y ya se ha extendido a más de 35 países y 380 ciudades a nivel mundial y se ha convertido en una **forma de experimentar y publicar ideas e historias a través de mensajes de texto por medio del teléfono móvil y colgadas en forma de mapas interactivos en línea**. Es un proyecto artístico de carácter global en el que cualquiera puede colaborar.

Existen muchos más proyectos de este tipo que se han hecho y se siguen haciendo. Por ejemplo, existe un **festival de "psicogeografía contemporánea"** que se realiza anualmente en Nueva York llamado **Conflux** que investiga la vida urbana y cotidiana a través de prácticas artísticas y sociales usando nuevas tecnologías.

11



12



<https://www.coraliegourguechon.fr/>

<https://gizmodo.com/the-worlds-simplest-speaker-is-silkscreened-on-a-piece-1481884888>

<http://www.larcobaleno.com/blog/inner-workings.html>

<https://www.wired.com/2013/12/a-tiny-speaker-made-out-of-paper/>

<https://gizmodo.com/the-10-most-exciting-ui-and-ux-ideas-of-2013-1489684689>

<https://www.dazeddigital.com/art-and-culture/article/18631/1/the-top-ten-women-taking-over-tech>

<https://blog.adafruit.com/2014/05/20/coralie-gourguechon-anatomical-board-of-a-speaker-arttuesday/>

IMAGENES

1<https://dlbvpoagx8hqbq.cloudfront.net/originals/experiencia-marseille-francia-mathilde-d3e963383e-29ce51c10c462b5f7477db.jpg>

2https://payload.cargocollective.com/1/5/190460/13534282/E-Barrret_HorsPistes_NUUK2017_HP-Nuuk6x7221_500.jpg

3<https://alegando.com/wp-content/uploads/2020/07/FOTOPRINCIPAL-Violette-Nozie%CC%80res-Elle-reve-1934-de-O%CC%81scar-Domi%CC%81n-guez.jpg>

4<https://es.wikipedia.org/wiki/Dada%C3%ADsmo>

5<https://www.coraliegourguechon.fr/About>

6<https://www.coraliegourguechon.fr/About>

7<https://www.coraliegourguechon.fr/About>

8<https://www.coraliegourguechon.fr/About>

9https://payload.cargocollective.com/1/5/190460/13089642/_MG_1329_1340_c.JPG

10<https://www.coraliegourguechon.fr/About>

11https://en.wikipedia.org/wiki/Yellow_Arrow

12<https://www.coraliegourguechon.fr/About>