

MARY FLANAGAN

Proyecto monográfico
Proyectos diseño gráfico interactivos

Laura Estevan Navarro



Contexto histórico, tecnológico, político y social.



Creación de Internet 1969
La llegada del hombre a La Luna
Samuel Beckett ganó el Nobel de literatura
Se realiza el primer trasplante de corazón artificial
Richard Nixon, presidente

Biografía.

Nacida en 1969 (edad 52 años) Norte América.

Estudios: licenciatura en la Universidad de Wisconsin-Milwaukee.

Obtuvo una maestría en la Universidad de Iowa y obtuvo su doctorado en el Central Saint Martins College of Art and Design , Reino Unido.

Es la titular de la cátedra inaugural de la Cátedra Distinguida Sherman Fairchild en Humanidades Digitales en Dartmouth College.

Premios

(2019) Académico Distinguido DiGRA

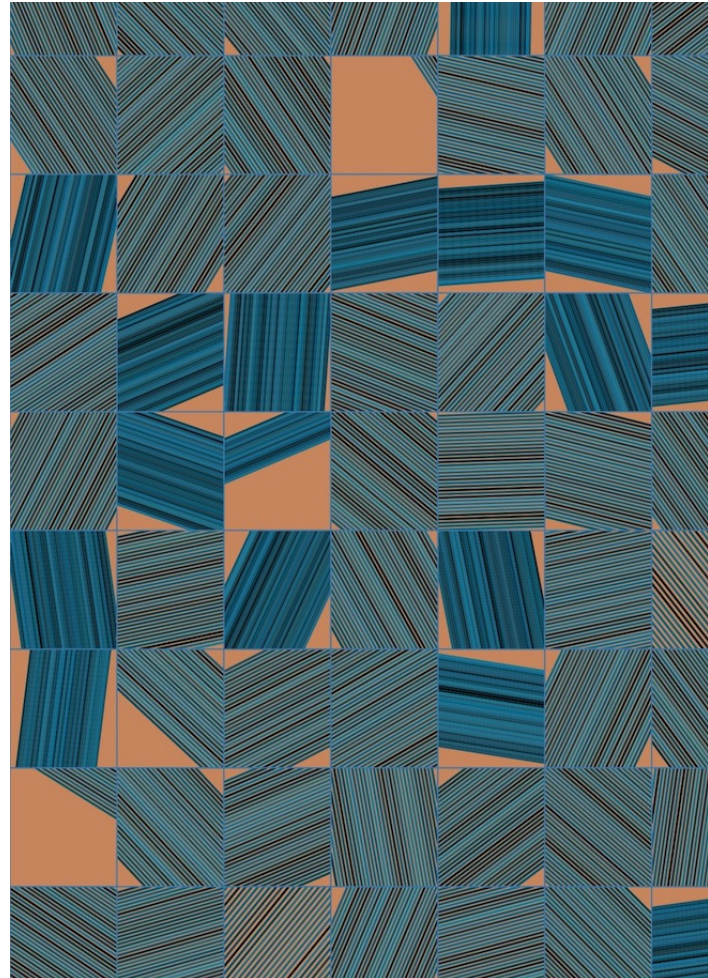
(2018) Premio a la escritura artística de la Fundación Thomas en arte digital

(2016) Honoris Causa en Diseño de Illinois Tech

(2016) El premio Vanguard en Games for Change

Su **arte** se ha exhibido en todo el mundo. Dentro del campo de la cultura y la tecnología, desarrolló una teoría de la cultura del juego.

La obra de arte de Flanagan trata principalmente de cómo el diseño y el uso de la tecnología pueden revelar conocimientos sobre la sociedad.



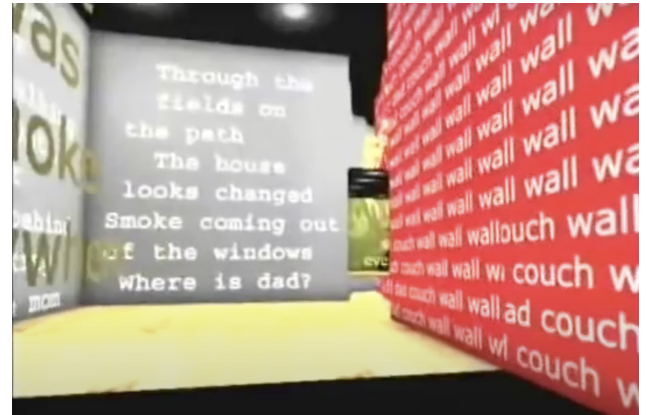
Análisis de diseños y obras interactivas.

La obra *Domestic* trata de un juego para ordenador basado en Unreal Tournament, un motor de juegos, los cuales están desarrollados comercialmente en un lugar donde los jugadores son personajes que transitan y controlan un espacio tridimensional donde deben destruir a sus enemigos. Flanagan redefine este juego con propósitos artísticos, no como espacio de destrucción sino como un espacio laberíntico formado por un conjunto de salas en donde la violencia del juego original es sustituida por recuerdos y sentimientos de la infancia. Utiliza imágenes, textos y fotografías en las paredes virtuales. El objetivo del juego es entrar a una casa y apagar el fuego de las habitaciones.

<https://www.youtube.com/watch?v=gRZBBA1HWsk>



Plano del juego *Domestic*



Linea de trabajo y diseño que va a desarrollar.

Mary Flanagan se basa sobre todo en la investigación de las relaciones humanas con los diferentes sistemas, tanto tecnológicos, representativos, naturales, sociales etc. Busca explorar la profunda relación y ansiosa entre la tecnología, juego y experiencia humana.

Los sistemas y sus interacciones con aspectos de la vida cotidiana. Por lo que su proceso de creación se basa en que la obra se alimente de la cultura de la red y las distintas costumbres computacionales donde las distintas tendencias más frívolas se llega a convertir en verdades físicas y conceptuales. Por lo que le interesa las relaciones de poder entre sistemas naturales y artificiales.



Trabajo y obra.

TOPOESIS

Se trata de una obra de poesía computacional, que usa formas de letras como material, textura y tema dentro de paisajes los cuales se generan artificialmente. El software, se encarga de generar estructuras de colinas y montañas con las que un poema circula, este es reemplazado gradualmente por las palabras del poema. Una vez que los poemas se complementan con el texto sustituido en su lugar, lo que puede tomar de unos minutos a incluso horas. Sobre todo Mary Flanagan se interesa en formar letras como material, textura y tema, laderas y diferentes textos asociados, circulando en un proceso de composición simbólica, por lo que la programación y el código crean una situación para una lectura con capacidades especiales.

He elegido esta obra por que me parece curioso como intenta trazar la experiencia humana en un entorno físico a través de diferentes mapas basados en el lenguaje, donde se mezcla topografía con una variedad de experimentos usando el ordenador, y combinando diferentes lenguajes con elementos formales. El querer el cómo entender y tratar el lenguaje como un paisaje con las intención de ver las distintas capas de la actividad humana como capas para un lenguaje.



Bibliografía.

<https://www.eleconomista.es/mercados-cotizaciones/noticias/10860769/10/20/Los-americanos-devoran-los-videojuegos-de-Nintendo-.html>
<https://boardgamegeek.com/boardgamedesigner/50567/mary-flanagan>
<https://proyectoidis.org/mary-flanagan/>
<https://maryflanigan.com>
<http://ciberestetica.blogspot.com/2011/11/domestic-por-mary-flanagan.html>