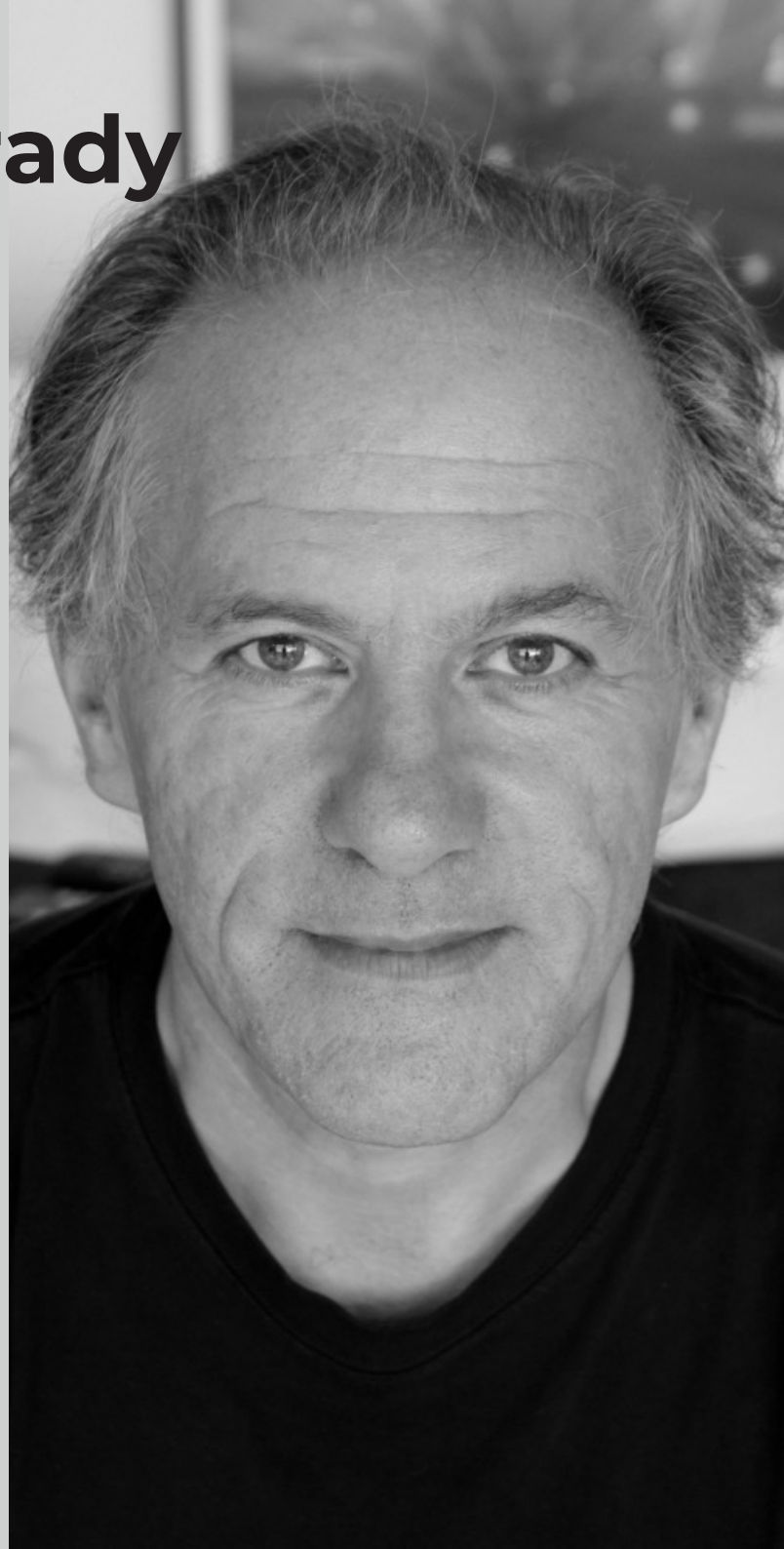


George Legrady



CONTEXTO HISTÓRICO

Legrady nació en Budapest , Hungría , y emigró a Montreal , Quebec , Canadá a los 6 años con sus padres y hermanos bajo el estatus de refugiado político en noviembre de 1956 durante la Revolución Húngara.

Pero no comenzó a explorar el potencial de las tecnologías digitales hasta principios de la década de 1980

A partir de la década de 1980, se comienza a popularizar un término que dos décadas antes ya había surgido dentro de algunos círculos intelectuales: la sociedad de la información.

El concepto de TIC surge como convergencia tecnológica de la electrónica, el software y las infraestructuras de telecomunicaciones.

La asociación de estas tres tecnologías da lugar a una concepción del proceso de la información, en el que las comunicaciones abren nuevos horizontes y paradigmas.

https://en.wikipedia.org/wiki/George_Legrady
<https://sites.google.com/a/2011g9.net/a4-educacion/nacimiento-y-desarrollo-de-las-tic-desde-los-80-hasta-la-actualidad>



<https://hipertextual.com/2011/08/30-anos-del-ibm-pc>

BIOGRAFIA

George Legrady (1950, Budapest) es artista de medios interactivos y multidisciplinarios.

Es profesor de Medios Interactivos, y Director del Laboratorio de Visualización Experimental.

Trabaja además en el Media Arts y en el programa de doctorado en Tecnología y el Departamento de Arte de la Universidad de California, Santa Barbara.

<http://www.impactmania.com/im/george-legrady-media-arts-and-technology/>



George Legrady
<http://www.impactmania.com/im/george-legrady-media-arts-and-technology/>

LÍNEA DE TRABAJO

George Legrady se enfoca en proyectos de investigación y experimentación en las áreas de visualización de datos, la fotografía computacional y la instalación interactiva.

Se hace hincapié en la investigación estética a través de procesos algorítmicos, categorización semántica y la aplicación de tecnologías complejas para las nuevas formas de contenido, relatos, experiencias y análisis.

<http://www.impactmania.com/im/george-legrady-media-arts-and-technology/>



El estudio de George Legrady en 1988. George Legrady estaba investigando y visualizando la relación de ruido a señal (1986-1990).
<http://www.impactmania.com/im/george-legrady-media-arts-and-technology/>

OBRA

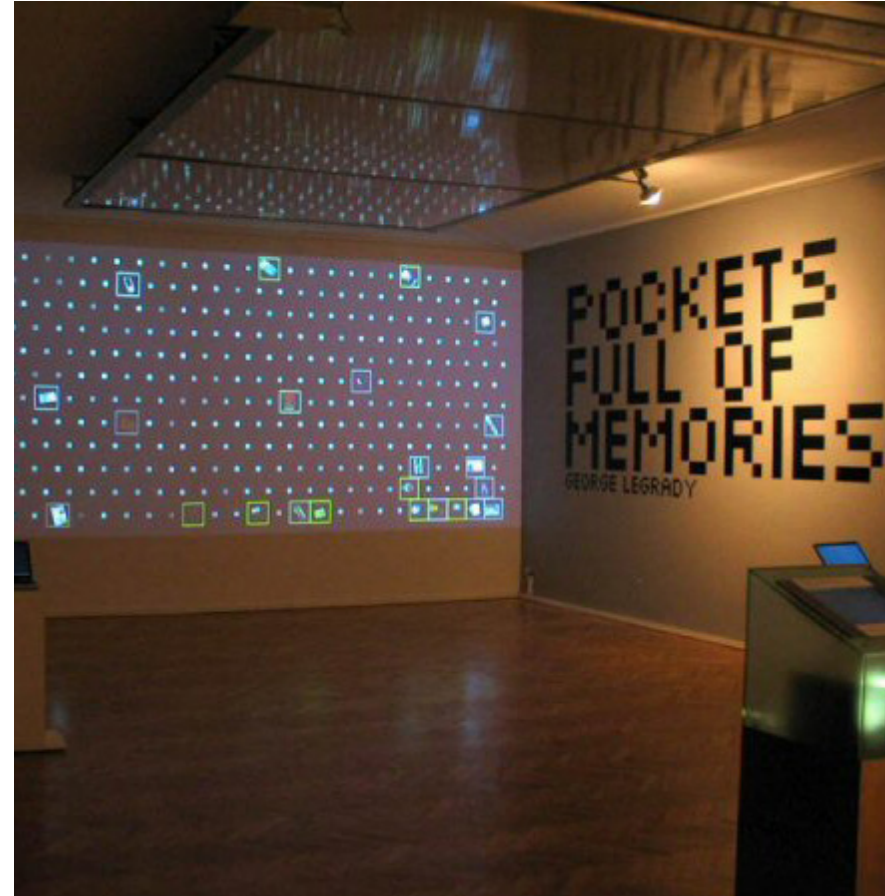
George Legrady **«Bolsillos llenos de recuerdos»**

«Pockets Full of Memories» es una instalación interactiva en la que el público aporta una imagen de un objeto en su poder a un archivo que crece a lo largo la duración de la exposición. Los datos se almacenan en una base de datos que se proyecta a gran escala en el espacio de la galería. Los objetos se mueven por la pantalla buscando otros de descripción similar.

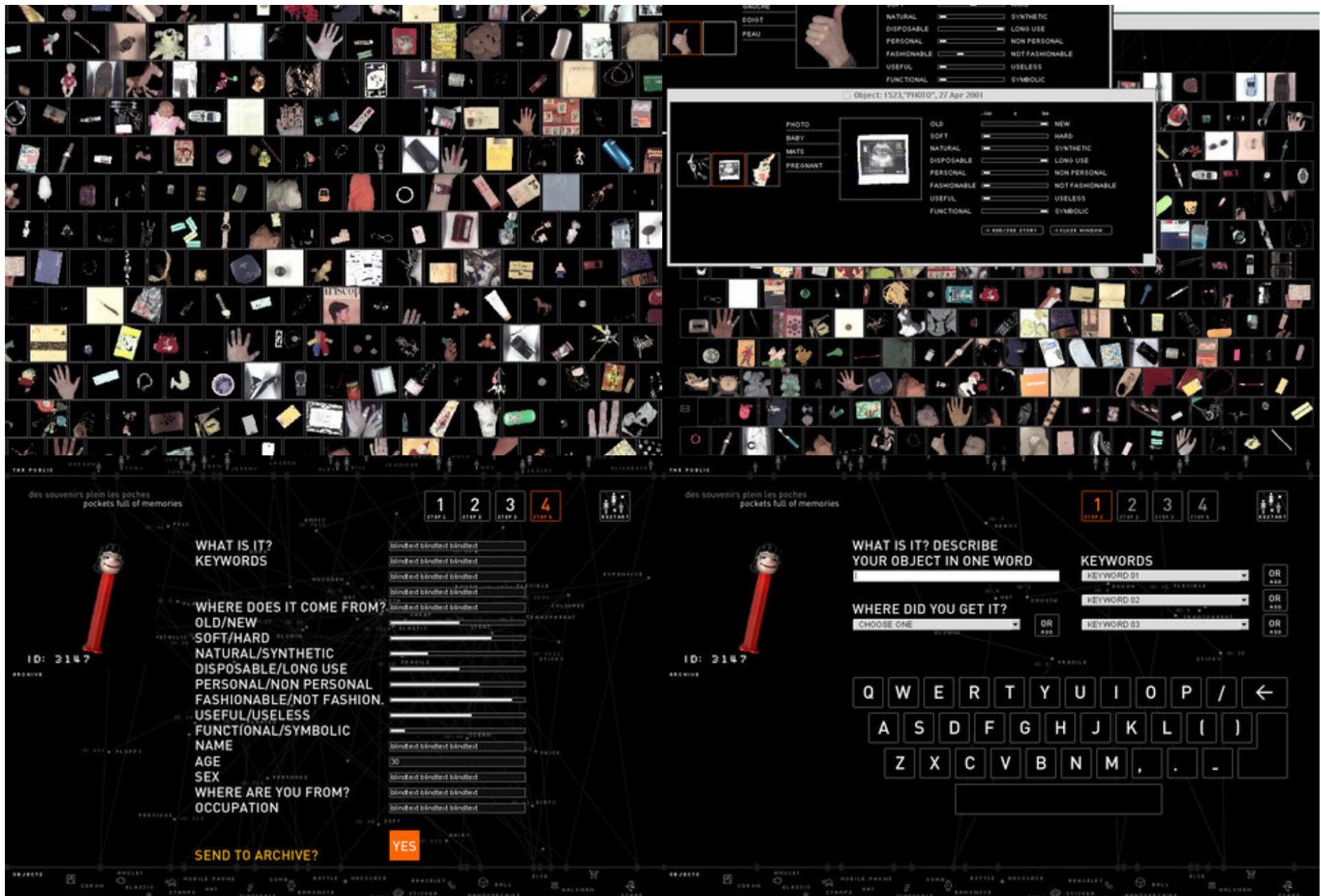
Al comienzo de la exposición, la base de datos está vacía pero crece a través de las contribuciones del público. El algoritmo organiza los datos a lo largo de la exposición para llegar a un estado ordenado al final de la exposición.

“hacer que la obra reflexione sobre su contexto siempre ha sido un componente crítico de mi trabajo tanto en términos del contenido de la instalación como en el uso de la computadora como medio”

<http://www.medienkunstnetz.de/works/pockets-full-of-memory/>

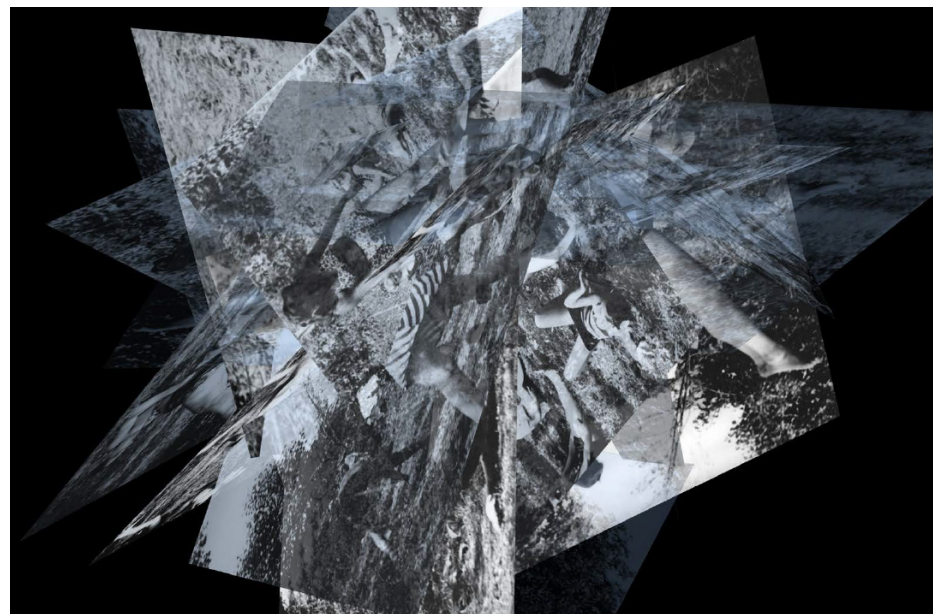


George Legrady, Pockets Full of Memories (2001)
<https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=329>

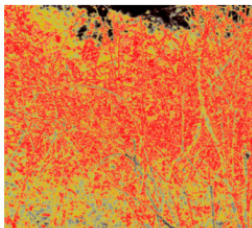
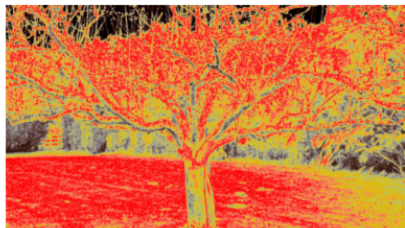
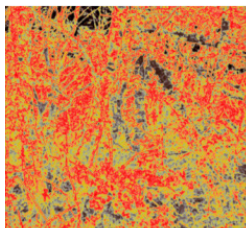
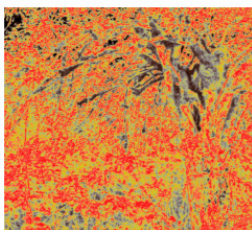
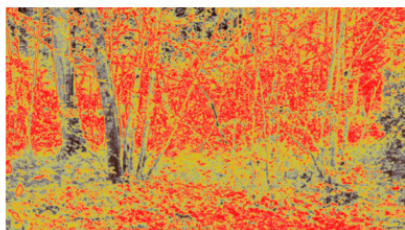
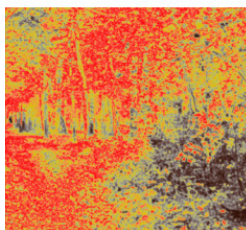


George Legrady, «Pockets Full of Memories», 2001
 Interface | © George Legrady
<http://www.medienkunstnetz.de/works/pockets-full-of-memory/images/1/>

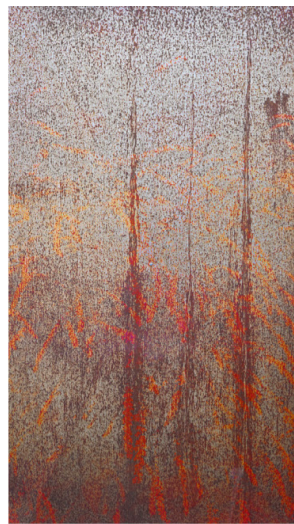
OTRAS OBRAS



Anamorph-Visegrad <http://www.georgelegrady.com/>



Algorithmic Fontainebleau <http://www.georgelegrady.com/>



Digital Giverny <http://www.georgelegrady.com/>

RELACIÓN ARTISTA ACTUAL

Leonardo Solaas

Leonardo Solaas estudió Filosofía y es programador autodidacta, diseñador y artista de nuevos medios. También es profesor y escritor, focalizado en temas relacionados con el arte y la tecnología.

Su trabajo abarca sistemas generativos, visualización de datos, redes sociales, instalaciones interactivas, juegos móviles y otras cosas hechas con un código.

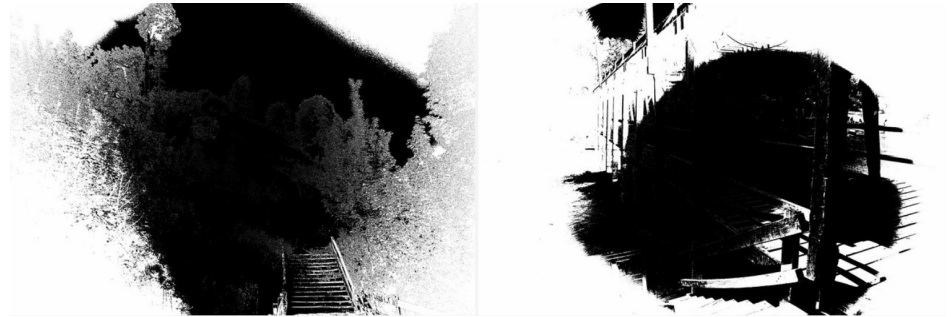
Ha exhibido su obra en muchas muestras, de forma individual o en grupo, en América del Sur, Estados Unidos y Europa.

<https://www.glamora.it/es/designers/leonardo-solaas>



<http://solaas.com.ar/bio.html>

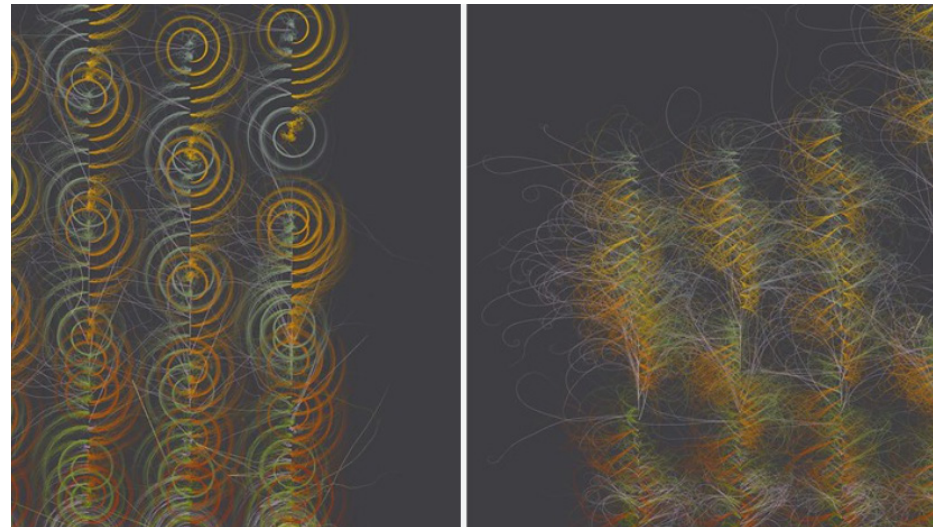
OBRAS LEONARDO SOLAAS



Black Hole <https://www.flickr.com/photos/solaas/albums/72157667807199270>



Ejercicios de demora <https://vimeo.com/191840686>



Hairy Graphs [flickr.com/photos/solaas/albums/72157658678569338](https://www.flickr.com/photos/solaas/albums/72157658678569338)

BIBLIOGRAFÍA

foto 1: <http://www.impactmania.com/im/george-legrady-media-arts-and-technology/>
texto 1: https://en.wikipedia.org/wiki/George_Legrady
texto 2: <https://sites.google.com/a/2011g9.net/a4-educacion/nacimiento-y-desarrollo-de-las-tic-desde-los-80-hasta-la-actualidad>
Foto 2 <https://hipertextual.com/2011/08/30-anos-del-ibm-pc>
Foto 3 <http://www.impactmania.com/im/george-legrady-media-arts-and-technology/>
Texto 3 <https://proyectoidis.org/georges-legrady/>
Foto 4 <http://www.impactmania.com/im/george-legrady-media-arts-and-technology/>
Texto 5 <http://www.medienkunstnetz.de/works/pockets-full-of-memory/>
Texto 6 <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=329>
Foto 5-9 <http://www.medienkunstnetz.de/works/pockets-full-of-memory/images/1/>
Foto 10-13 <http://www.georgelegrady.com/>
Texto 7 <https://www.glamora.it/es/designers/leonardo-solaas>
Foto 14 <http://solaas.com.ar/bio.html>
Foto 15 <https://www.flickr.com/photos/solaas/albums/72157667807199270>
Foto 16 [flickr.com/photos/solaas/albums/72157658678569338](https://www.flickr.com/photos/solaas/albums/72157658678569338)
Foto 17 <https://vimeo.com/191840686>