

JEFFREY SHAW



Es un artista visual conocido por ser una figura destacada en el arte de los nuevos medios . En una prolífica carrera de trabajos ampliamente exhibidos y aclamados por la crítica, ha sido pionero en el uso creativo de tecnologías de medios digitales en los campos del cine expandido, arte interactivo , realidad virtual, aumentada y mixta, entornos de visualización inmersiva, sistemas cinematográficos navegables y narrativa interactiva.

Contexto histórico

Años 70

- Algunos de los sucesos más relevantes son: el conflicto árabe-israelí y la etapa final de la guerra de Vietnam.
- Época de auge del terrorismo (IRA, RAF, BBRR, ETA, FLNC, ERJ, NEP, Yihad, FPLP, etc.)
- El bloque comunista de la URSS , empieza a dar señales de desintegración y se distancia de la China comunista.
- Fue una época, en donde gran cantidad de dispositivos se democratizarón. Tecnología que antes estaba reservada a universidades o laboratorios, se hacen masivas, llegando a las personas comunes y corrientes.

Computadoras personales

Durante esa década aparecieron los primeros equipos pensados para el usuario casero y no empresas o instituciones. Entre las más populares estaban EL Apple I EN 1976, la Commodore Pet de 1977, y Apple II en 1977.

Estos equipo, se vendían ensamblados y utilizaban periféricos específicos. Su precio era bastante alto, por lo que pocos pudieron darse el lujo de tener una computadora por aquellos años.



Apple II, 1977



Walkman 1979



Motorola 1973

Teléfonos móviles

En 1973, Motorola presentó lo que sería el primer móvil de la historia, marcando así el inicio de los celulares como forma de comunicación disponible de forma masiva.

Walkman

El primer reproductor portátil nacido en 1979, de factoría Sony, era capaz de reproducir audio desde un cassette compacto, y almacenar hasta 60 minutos de música, cambiando la forma en que disfrutábamos de la música, ya que la gente podía llevarla consigo a todos lados.

La primera consola de videojuegos,

Los equipos Atari vieron la luz en el año 1972, de la mano del primer videojuego masivo: Pong. Posteriormente, en 1977 la empresa lanzó su Atari 2600, también conocida como VSC, que incluía además del cuerpo de la consola, dos joysticks, dos controladores paddle y un cartucho de juegos. Entre los títulos que podías jugar estaban Combat!, Adventure y, por supuesto, Pong.



Atari 2600



Disquetes de diferentes tamaños

Procesador de texto

El primero de estos programas, vio la luz en 1978. Se trataba del Wordstar, pensado para el público masivo, en momentos donde las computadoras comenzaban a llegar a los hogares. En un principio se trataba de un software bastante precario, pero en sus versiones sucesivas fue ganando funciones y más popularidad.

Disquetes

Un medio de almacenamiento externo en tiempos donde las computadoras todavía no eran masivas. El primer disquete tenía un tamaño de 8 pulgadas y era capaz de almacenar 79,7 kilobytes. La tecnología evolucionó a lo largo de la década y, al cerrar los 70, ya teníamos disquetes doble cara de 5 1/4 pulgadas, con una capacidad de almacenamiento de 360 kilobytes.



Wordstar 1978

Biografía

Se da a conocer a finales de la década de los sesenta por sus enormes esculturas. Al principio de los años ochenta destaca en el mundo de la video-instalación e incursiona en el campo de la creación interactiva por computadora desde 1983. Su obra ha sido expuesta en la Dumont Kunsthalle de Colonia; en la Kunsthalle Zurich, Suiza; en el Bonnefantenmuseum de Maastricht, Bélgica; en el Centre National Art et Technologie Reims, Francia; entre muchos otros. En 1995 se exhibió una retrospectiva de su trabajo en la Neue Galerie am Landesmuseum um Joanneum de Gras, Austria. Recibió en Italia el premio L'immagine Electronica en 1990, año en el que también obtiene el Prix Ars Electronica, en la categoría de arte interactivo en Austria. Desde 1991 es director del Instituto de Medios Visuales del ZKM de Karlsruhe, Alemania, y es profesor, desde 1995, en la Academy of Design Karlsruhe.



Principal línea de investigación: Realidad Virtual

Obras destacadas:

- Viewpoint 1975
- Points of View 1983/4
- The Narrative Landscape 1985
- Inventer la Terre 1986
- Heavens Gate 1987
- The Imaginary Museum of Revolutions 1989
- Alice's Rooms 1989
- Legible City 1989
- The Virtual Museum 1991
- Disappearance 1992
- Eve 1994
- The Golden Calf 1994
- Place - A Users Manual 1995

The Virtual Museum, 1991

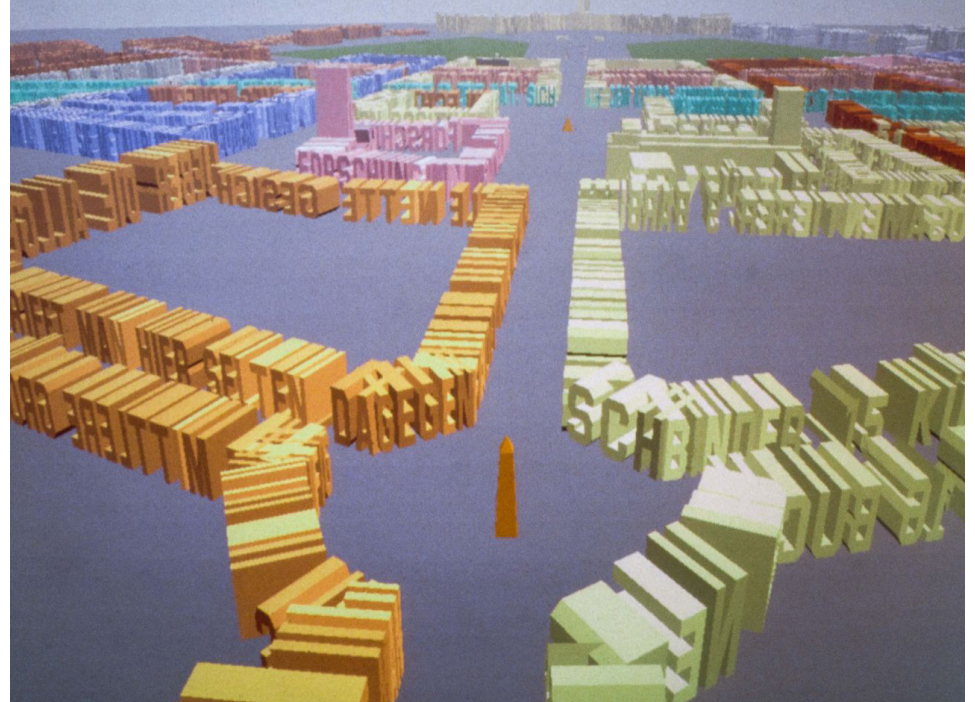
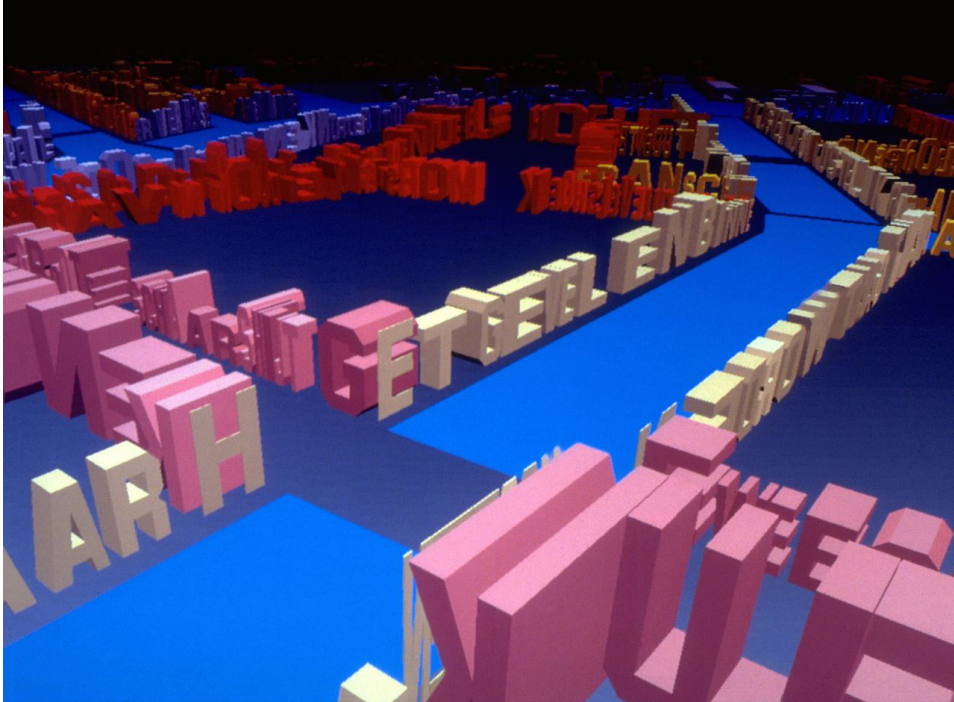
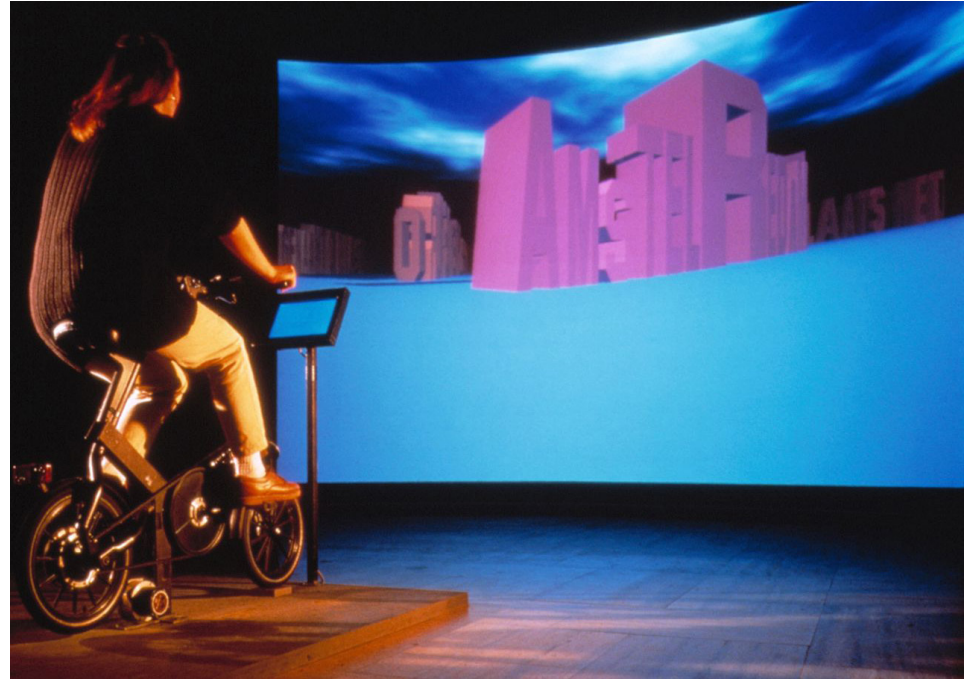
Análisis de diseños/obras: Legible city

Uno de sus trabajos más relevantes que ha inspirado y ramificado en multitud de proyectos de varias disciplinas, es The Legible City. Es el primer ejemplo de las posibilidades que ofrecen las imágenes digitales, para evocar un espacio virtual tridimensional, en el cual el usuario puede entrar y explorar, un proyecto de realidad virtual de inmersión total.

La pieza consiste en un video proyector frente a una bicicleta sobre una plataforma, que cumple la función de una interfaz y un casco de realidad virtual. Al interactuar con la bicicleta, el usuario visualiza la ciudad, y comienza su recorrido determinando su posición en la ciudad. La ciudad está conformada por gráficas que son desplegadas en tiempo real. Las imágenes proyectadas son letras tridimensionales, las cuales pueden ser palabras u oraciones, que están a lo largo de las calles simulando así avenidas, parques, intersecciones, edificios, construcciones etc. Por medio de la bicicleta, el usuario determina con el pedaleo, su velocidad y la dirección del movimiento.



Pedaleando en la obra "legible city".



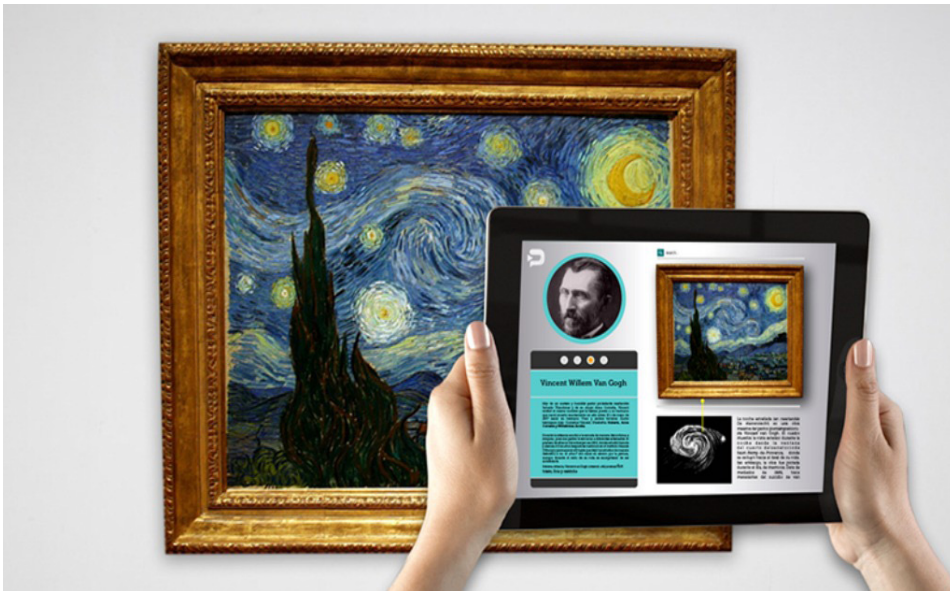
Influencias en la actualidad



Realidad virtual, versión rudimentaria.



Realidad virtual, con sensores de movimiento



Realidad aumentada, para ver información en museos



Realidad aumentada, en videojuegos.

Webgrafía

<https://www.jeffreyshawcompendium.com/>

<https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/legible-city/>

<https://www.jeffreyshawcompendium.com/ShawCV20190814.pdf>

<http://cmm.cenart.gob.mx/doc/doc/artis/shaw.html>

https://en.wikipedia.org/wiki/Jeffrey_Shaw