

# MYRON KRUEGER

Rebeca Jordá Pintado

Proyectos de diseño gráfico interactivo

4º Diseño Gráfico

2020/2021

# CONTEXTO HISTÓRICO

- Apolo 13 regresa a Tierra con tripulantes a salvo
- Ola de dictaduras militares que asoló América Latina
- Surgen los disquetes, calculadoras, betamax y VHS
- La niña del napalm y la foto que simbolizó el horror de Vietnam
- Legalización del aborto en Estados Unidos
- Nacen Apple y Microsoft
- Se popularizó la música disco
- Jonestown, el mayor suicidio colectivo de la historia



# BIOGRAFÍA

- **1942** / nace en Gary, Indiana (Estados Unidos)
- **1962-1964** / Dartmouth College, New Hampshire
- **1967-1974** / Ciencias de la Computación, Universidad de Wisconsin
- **1969** / realidad virtual
- **1975** / “Videoplace” - Museo de Arte de Milwaukee
- **1973** / primera instalación de realidad aumentada
- **1974-1985** / profesor en la Universidad de Connecticut
- **1980-1984** / director de First System Corporation

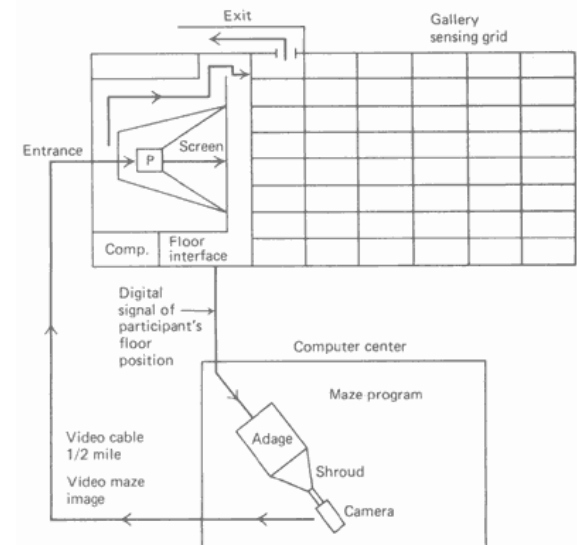


# ANÁLISIS

Afirma que si bien es cierto que el diseño de un interfaz debe aumentar la productividad de los usuarios, debe también “hacerlos felices”. Consideró que los perfectos para realizar ese trabajo eran los músicos y los artistas.

Krueger es conocido por haber acuñado el término "**Realidad Artificial**", también por su investigación y proyectos en dicha área que es una modalidad de realidad virtual en la que el usuario no tiene que ponerse ninguna clase de dispositivo periférico como cascos, guantes, joysticks o trajes de datos.

Entre sus proyectos más importantes están:  
**Videoplace, Psychic Space, Small Blue Planet.**



# ANÁLISIS

Myron Krueger trabaja con arte interactivo. Existen obras de interactividad en la cual se establece una relación “sencilla” entre la obra y quien la observa.

El trabajo de Krueger, “**Videoplace**” se considera el inicio de la interactividad en el arte digital. En palabras del propio Krueger esta obra consiste en:

“(...) la imagen, en forma de sombra, se analiza sobre la pantalla gráfica. Estas sombras, por su naturaleza, sólo puede interaccionar con objetos que el sistema informático posee, y con otros seres sombra (cooperadores)”.

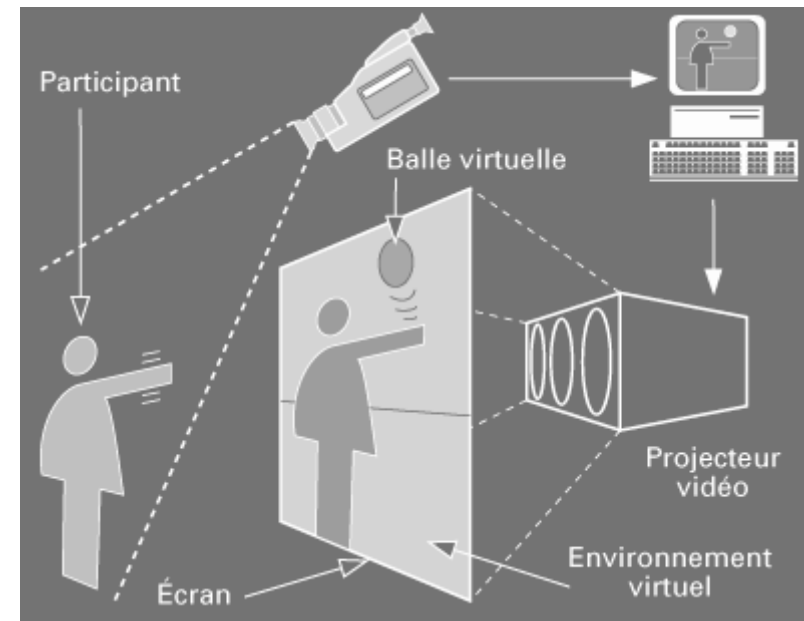
<https://youtu.be/dqZyZrN3PI0>



# ANÁLISIS

Obra importante de Krueger es “**Pequeño planeta**”. Esta obra consiste en un pequeño globo terráqueo que se puede sobrevolar en un tiempo extremadamente corto.

Se ingresa a ese mundo mediante la pantalla de proyección. Ya adentro, los participantes pueden sobrevolar ese mundo extendiendo sus brazos cual pájaro, y pueden inclusive controlar la altitud subiéndolos o bajándolos. Los participantes pueden hasta interactuar entre sí mientras estén en ese mundo virtual.



# ANÁLISIS

La obra de Myron Krueger es un tipo de arte que rompió con los parámetros del arte que acababa de romper con los parámetros de la tradición, es la ruptura de la ruptura. Ya de por sí el arte digital es una gran revolución, ahora bien, este artista le dio un giro a ese nuevo arte que se estaba recién desarrollando para llevarlo a un nivel que el hombre jamás había conocido. Crea piezas originales e interactivas que hace que el espectador se sienta parte de la obra.



# CONEXIÓN

The Artvertiser es un programa y un dispositivo de visualización que permite reemplazar (virtualmente) el contenido de un cartel o valla publicitaria por cualquier otro que se desee (imágenes, vídeo). En primer lugar, el artista “enseña” al ordenador a reconocer determinados anuncios como espacios a ser intervenidos y posteriormente invita a otros artistas a crear contenidos para aplicarlos en el lugar predefinido. Por medio de un dispositivo de visualización, se pueden observar dichos espacios intervenidos. El artista habla en este proyecto de “realidad mejorada”, más que “aumentada”, puesto que su proyecto ayuda a contrarrestar la invasión del paisaje urbano por parte de las corporaciones.

