27 Febrero 2013

Juan Guillermo Herrera Soto

Director Facultad de Diseño Gráfico

Universidad Pontificia Bolivariana

Circular 1 No. 70-01

Bloque 10

Medellín, Colombia

Estimado Juan Guillermo:

Con el fin de adelantar el proyecto entre el UPB Departamento de Diseño y Casa Tres Patios / Un-Loquer para el evento del 26 de abril y para profundizar nuestro conocimiento de tus expectativos con el fin de prepararte una propuesta, hice la siguiente lista de preguntas en colaboración con los integrantes de Un-Loquer.

Desde nuestras conversaciones surgieron las siguientes preguntas.

Cuales son las fechas que piensas que serian los mas apropiados?

Planteamos una presentación una o dos semanas antes del taller para que los estudantes puedan ir pensando en lo que quieren realizar para el evento. Asi, Un-Loquer pueden asesorar los estudiantes en el desarrollo de sus intervenciones.

El taller puede durar cuanto tiempo?

Diario?

Semanal?

Cuantas personas podemos anticipar en el taller?

Vale la pena aclarar que Un-Loquer esta enfocado en asesorar a los que tienen ideas que involucra la tecnología a realizar sus ideas. Ellos no resuelvan problemas sino ayudan a la gente encontrar sus propias soluciones. Ver abajo su premisa.

Un-Loquer nos enviaron el siguiente lista de posibles temas para el taller con los estudiantes de la UPB

Espero sus respuestas,

Tony Evanko

**SoS - TEch UPB**

Descripción general:

Desde hace un tiempo Un/Loquer presta asesoría a artistas, diseñadores, músicos, arquitectos y afines para resolver problemas e inconvenientes que les impidan desarrollar sus proyectos creativos.  Poniendo a disposición su pericia, facilidad para encontrar información sobre diferentes fenómenos y conocimiento de herramientas/tecnologías disponibles. A esta actividad se le ha llamado SoS-Tech.

Una premisa es "no le resolvemos los problemas a la gente, les ayudamos a que ellos mismos los resuelvan (o a veces los enrredamos más!)"; podemos orientar en las diferentes exploraciones en el desarrollo de un proyecto o confundir para que lo que en un momento fue una idea muy clara termine siendo algo completamente distinto.

Nos interesa actuar como agentes detonadores y compartir un espacio de experimentación  para  jugar alrededor de prácticas y preguntas donde el intercambio de conocimiento es bidireccional. Mostrar una forma de hacer diferente donde el error es un elemento fundamental del aprendizaje, donde es permitido des-a(r)mar aparatos que están "hechos para no tocar" y reusarlos con fines diferentes para los que fueron creados. Plantear conversaciones que cuestionan la realidad impuesta y exploran fenómenos alternativos como una opción.

 ---------- **TALLERES** (Inicialmente temáticas con párrafo descriptivo) ---------------

**Herramientas de visualización a partir de datos**

Encontrar en los datos una fuente de inspiración estética, a través de visualizaciones.

**Estado del arte para interactuar con el mundo físico**

Impresoras 3D, Open Hardware. arduino sensores

**Herramientas de diseño libres**

Mirar el panorama de herramientas de diseño en la cultura de software libre o código abierto.

Gimp, Blender, Inkscape

Aquí se mencionan otros: http://dglibre.com/recursos/diseno-con-software-libre/

**Herramientas de cartografía**

Mapas mentales. Mapas conceptuales. (en diseño gráfico e industrial es importante en el proceso creativo)

E**stética de las redes**

tipos de redes ? topologias

aplicaciones de las redes, todas , desde la de la araña, hasta la red social n-1, la red internet, alternet,

**Herramientas del diseño sonoro para el diseñador gráfico**

**Circuitbending**

Haciendo hincapié en la espontaneidad y el azar, las técnica de circuit bending han sido comúnmente asociadas con la música experimental y el ruidismo. Aunque muchos músicos contemporáneos más convencionales y algunos grupos musicales se han dedicado a experimentar con instrumentos "Bent" (Luthier experimental). Circuit bending por lo general implica el desmantelamiento de la máquina y la adición de componentes tales

como interruptores y potenciómetros que alteran el circuito.

**Drawdio**

Muy bueno este. Creo yo.

Usando un lápiz más una serie de componentes electrónicos se construye el lápiz musical (drawdio). al ser el grafito un conductor de elecricidad que genera resistencia al coger el lápiz musical y tocar lo dibujado con la otra mano se genera un sonido que depende de la longitud del trazo del lápiz.

**Transduce**

Se genera una relación Sonido - Imagen: la captura de un micrófono que está siendo sensada por el arduino, que a su vez maneja una cámara de video enfocando al espectador, es proyectada sobre un toldillo que contiene la imagen de quien mira la obra, más una serie de líneas horizontales que dependen de la intensidad del sonido capturado.

**Destruyendo objetos construyendo objetos**

Elementos diversos pueden ser "desbaratados" para entender su funcionamiento, sus piezas y posibilidades de otra aplicación. Así, mezclando una serie de objetos podemos construir herramientas nuevas, a partir la experimentación.

**ToonLoop**