

Una aproximació al concepte d'emergència en interactivitat

Joan Soler-Adillon

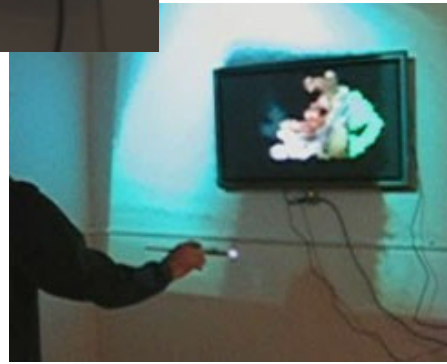
www.joan.cat

Una aproximació al concepte d'emergència en interactivitat

- Presentació
- Trajectòria
 - Pre-UPF
 - UPF
- Proposta actual

2004: Instal·lació interactiva i performance

- Painted, Liquid Video, On Beauty
- The Punch and Verse



Painted: <http://vimeo.com/8300439>
Liquid Video: <http://vimeo.com/8300569>

Trajectòria → Pre-UPF

2005: Tesi de Màster (NYU)

- Digital Babylon



2005-

POSTGRAU:

·Postgrau de Vídeo Digital, IUA-UPF

2007- Direcció acadèmica

2005- Vídeo Digital i Interactivitat

2005- Vídeo Interactiu (Max/Msp/Jitter)

[2005-07 Coordinació acadèmica]

[2005-07 Vídeo en Temps Real: VJ]

[2005-06 Videoart Digital]

·Màster en Arts Digitals, IUA-UPF

2006- Conceptes de Programació (Processing)

2005- Realitat Virtual: Pràctiques (Virtools)

[2006-07 Programació: ActionScript (Flash)]

GRAU:

·Grau en Comunicació Audiovisual

2008- La cultura digital: Fonaments teòrics i pràctics

·Llicenciatura en Comunicació Audiovisual

2006- Taller d'expressió: Multimèdia

·Enginyeria Informàtica

2007- Art i tecnologia: Imatges

2006-09: EIC

Alimentació i nutrició humanes i la seva didàctica

unitat 1 — unitat 2

L'alimentació: tot un món per descobrir

Mòdul 1 — Mòdul 2 — Mòdul 3 — Mòdul 4

Parlem d'alimentació i nutrició

- 1 - Alimentació i nutrició, igual o diferent?
- 2 - Una de proteïnes!
- 3 - I a la vida quotidiana on trobem proteïnes?
- 4 - Una mica d'energia
- 5 - Més energia!
- 6 - Les vitamines, que fan?
- 7 - Els minerals, perquè serveixen?
- 8 - I l'aigua... perquè és important?

Universitat de Barcelona, Departament de Didàctica de les Ciències Experimentals i la Matemàtica

Amb el suport econòmic de l'Agència de Gestió d'Ajuts Universitaris i de Recerca (AGUR) de la Generalitat de Catalunya.
Projecte 2005SGR00113, per a la millora de la qualitat docent de les universitats catalanes.

Credits

Temps Real

INFORMACIÓ GENERAL

Nom base de conferència:

recarregar càmeres

canviar nom

ADMINISTRACIÓ DE CÀMERES

carregar

[espa]

0:00

VISUALITZACIÓ DE PRESENTACIÓ

obrir ppt

[1] diapo errera [4] diapo endavant [1] seleccionar diapo

diapo num 1

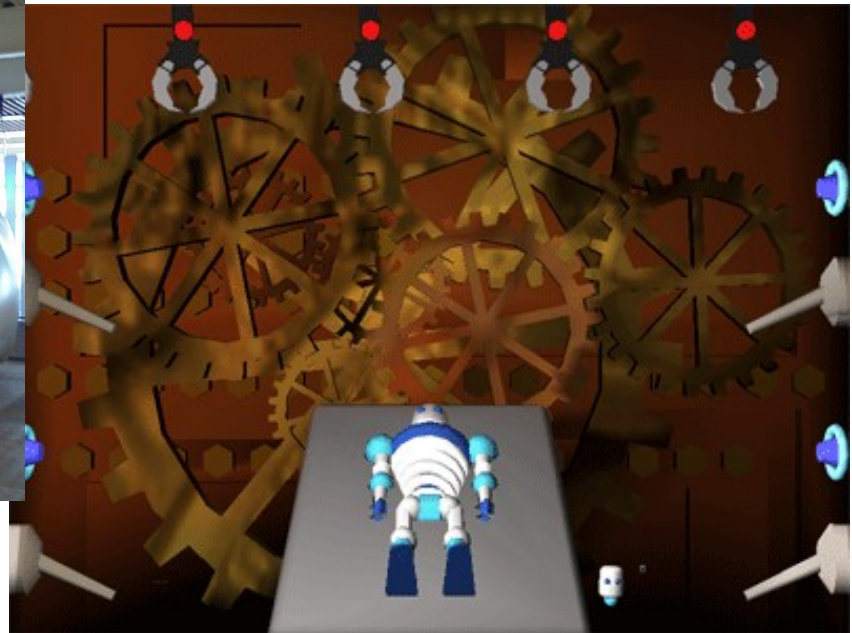
MARCATIÓ D'EVENTS

- canvi de dispositiu (h)
- canvi de ponent (7)
- inici de debat (1)
- anul·la marca anterior (a)
- error en la grabació (a corregir) (a)

última marca: 0 m 0 s

2008: Tesi de Màster (UPF)

- Robot Factory per al Tobogan Interactiu



Trajectòria → UPF

Robot Factory per al Tobogan Interactiu

-Presentat a l'Euroscience Open Forum (ESOF08) secció Outreach, juliol 2008

-Running time: **38 hours**

-**1030 participants** (en grups de 3 o 4)

-4 minuts per grup

-292 groups

Edat:

De 3 to 59 anys

87,8% entre 4 i 18 anys

80,4% entre **5 i 15 anys**

34% entre 10 i 14 anys



- Emergència (emergence)
- Vida artificial
- Algorismes genètics en art digital

“refers to the arising of novel and coherent structures, patterns, and properties during the process of self-organization in complex systems”

“nonlinear activity leads to novel outcomes that are not sufficiently understood as a sum of their parts”

“Whereas traditional physics has had tools for detecting either complete order or complete randomness, the **middle ground of order** has been left out. But it is precisely this middle ground that is the locus of emergence”.

Proposta actual

Emergència

Sistemes complexos

Agents

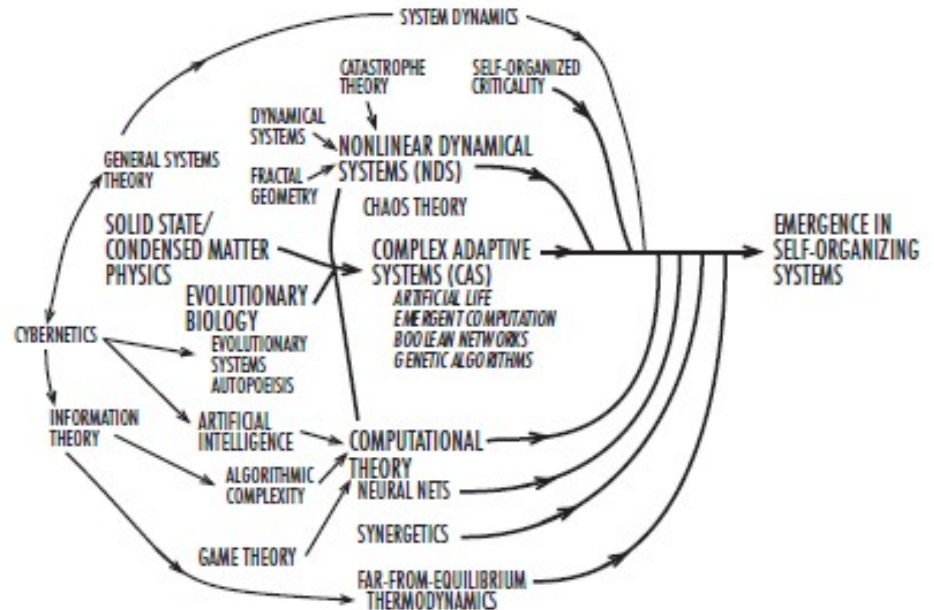
Interaccions entre agents

“el tot és més que la suma de les parts”

...

Resultant / emergent

Emergence / Serendipitous novelty



Proposta actual

Fenòmens emergents com a maneres d'ampliar les possibilitats de la interactivitat i la comunicació interactiva.

Específicament: Vida artificial en Art Digital

Programació genètica com a paradigma d'aquesta idea.

emergència --> vida artificial --> algorismes genètics --> com a estratègia en l'art digital

“In an art context, emergence also encompasses novelty, surprise, spontaneity, agency, even creativity itself”

Proposta actual

Programació genètica



A-Volve (1996)
Sommerer/Mignonneau

<http://www.youtube.com/watch?v=UTNzeL1n0kg>



Evolving Virtual Creatures
(1995)
Karl Sims

http://www.archive.org/details/sims_evolved_virtual_creatures_1994

- Digial Babylon



Instal·lació: <http://vimeo.com/9192657>
Usuari simulat: <http://vimeo.com/9192952>
Usuari: <http://vimeo.com/9201358>
Evolució: <http://vimeo.com/9192967>

Proposta actual

- Emergència (emergence)
 - Vida artificial
 - Algorismes genètics en art digital

→ ~~Art generatiu~~

→ **Estratègies de comunicació interactiva**

- Interaccions complexes
- Interaccions que afectin incrementalment allò amb què s'interactua

- Possibles aplicacions: Art digital, joc, interactius multimèdia, web...

Proposta per Hypertext (títol provisional):

Una aproximación al concepto de emergencia en interactividad: Vida artificial y arte digital.