

DAVID CUARTIELLES

Universidad de Malmö
Suecia

David Cuartielles es ingeniero informático español independiente y uno de los creadores de la plataforma Arduino, junto con Maximo Banzi. Actualmente dirige la oficina de Arduino en Malmö, Suecia. Sus principales actividades están centradas en el desarrollo de proyectos de investigación financiados por la Unión Europea en el ámbito de las tecnologías de la información y la educación. Áreas importantes de acción para él son la creación de nuevos planes y modelos de estudio y el desarrollo de herramientas orientadas a la educación, así como los productos y servicios en diferentes campos de actividad afines.

David es Profesor Asistente en Diseño de Interacción en la Escuela de Artes y Comunicación de la Universidad Politécnica de Malmö. Allí dirige el Instituto de Objetos interactivos (un laboratorio dedicado a la computación física, creada para ayudar a los estudiantes a obtener experiencia como *hackers* y *makers*). David es un investigador muy activo en el área denominada internet de las cosas y de las personas...

Cuartielles y su equipo comparten sus descubrimientos con el resto del mundo (las famosas placas Arduino se pueden construir, comprar y vender por cualquier persona y en cualquier lugar del mundo) bajo la idea de que el hardware de código abierto es fundamental para el avance de la tecnología del mundo.



SIMON LEWANDOWSKY

Universidad de Leeds
Reino Unido



Drawings Made Under Self-Hypnosis 2008-2016 - S. Lewandowsky

Hay juicios que los artistas utilizan en relación con el éxito o la calidad de lo que hacen-¿tiene buen aspecto? ¿significa algo?-. El que más a menudo me preocupa a mí, sin embargo, es-¿funcionará?-. Este juicio empieza con lo básico, por supuesto-si girarán las cosas / se reproducirán / se encenderán o lo que sea- pero se plantea incluso el grado en que la obra pueda ser capaz de hacer su trabajo narrativo o metafórico en el mundo.

En su tratado *De Architectura*, Vitruvio estableció tres principios de la buena arquitectura-*firmitas* (solidez o durabilidad), *utilitas* (funcionalidad o utilidad) y *venustas* (belleza o deleite)-. Éste siempre ha sido un punto de partida útil para mí: en el pasado he hecho cosas útiles que parecen inútiles, y cosas inútiles que parecen útiles; cosas que se mueven y cosas que parecen estar en movimiento; cosas que están ahí y cosas que parece que deberían estar en otro lugar. Hice máquinas representativas de lo que imaginé en aquel tiempo como *Estupidez Artificial*; un libro que combina la heurística de la superación de un bloqueo creativo con un lenguaje ficcional de objetos reales, y hace unos años hipnoticé a los espectadores en una galería vacía, publicando como folleto gratuito las transcripciones de lo que "vieron".

La inscripción para los cuatro talleres es gratuita y limitada a 25 alumnos. La inscripción, seguimiento y realización de una memoria de los cuatro talleres se convalidará con un crédito de competencias transversales. La inscripción y asistencia a los talleres de Daniel Laskarin, Simon Lewandowski y Carl-Erik Engqvist (sin realización de memoria) se convalidará con medio crédito.

La asistencia al taller de David Cuartielles implica la asistencia previa al Curso de iniciación a Arduino impartido por Roc Gomar.



The Mesmerising Machine - Simon Lewandowsky

Diseño: Teresa Conry

Horarios provisionales de los talleres:

D. Laskarin: 9/11/2016 10:00 -14:00

S. Lewandowsky: 15/11/2016 10:00 - 14:00

C. E. Engkvist: 22/11/2016 16:00 - 20:00

D. Cuartielles: 29/11/2016 17:00 - 21:00

Información e inscripciones en Decanato.



Facultad de Bellas Artes de Altea.