



CINETIC.WEB

CINETIC.WEB

una selección de webs en movimiento

[Comisariado por José M^a Alonso Calero y Pablo Sánchez Gutiérrez]



Universidad
de Málaga



CATÁLOGO

© 2001. Textos autores: José M^a Alonso Calero y Pablo Sánchez Gutiérrez.

Catálogo de la exposición:
"CINETIC.WEB. Una selección de webs en movimiento".
Sala de Exposiciones de la Universidad de Málaga.
Málaga del 8 de noviembre al 5 de diciembre de 2001.

Organiza:
Vicerrectorado de Cultura y Proyección Exterior.
Universidad de Málaga.

Coordinación y diseño del catálogo:
José M^a Alonso Calero

Edita:
Vicerrectorado de Cultura de la Universidad de Málaga y Mitadoble SL

ISBN: 978-84-944071-2-3

EXPOSICIÓN

La muestra está compuesta por diversos ordenadores, en los que se pueden visitar las direcciones web, proyecciones en vídeo de fragmentos extraídos de trabajos significativos, así como proyección de diapositivas con imágenes y textos.

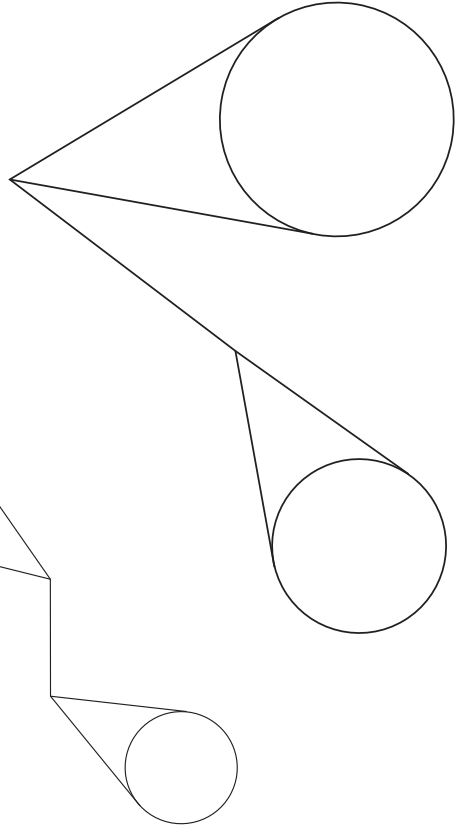
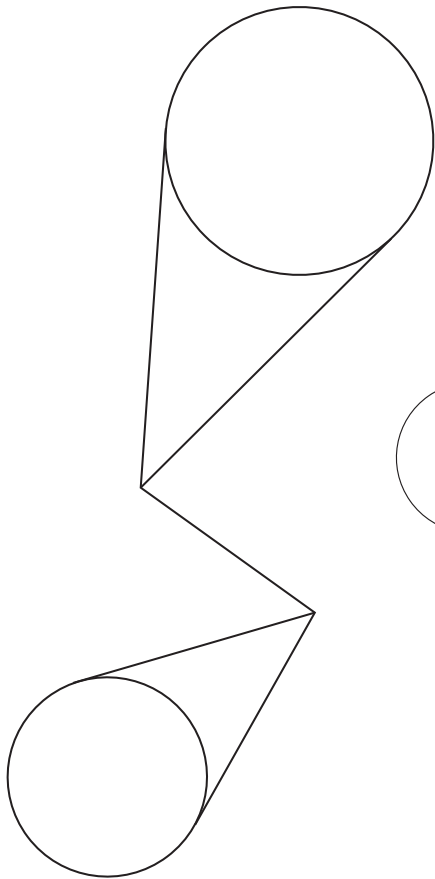
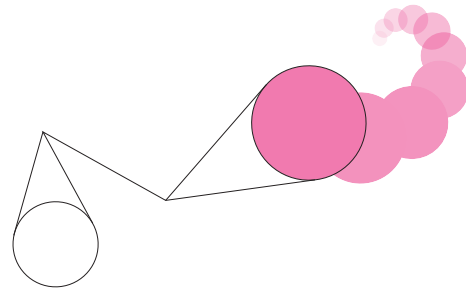
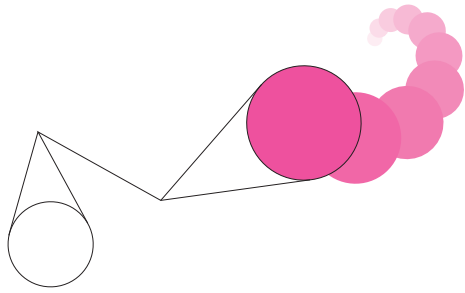
"CINETIC.WEB. Una selección de webs en movimiento".
Sala de Exposiciones de la Universidad de Málaga.
Málaga del 8 de noviembre al 5 de diciembre de 2001.
<http://cinetic.web.uma.es>

Sala de Arte de la Universidad de Málaga
Plaza de la Merced, 21-1º-Dcha.
Málaga

Comisarios de la Exposición:
José M^a Alonso Calero y Pablo Sánchez Gutiérrez.

**CIN
NETIC
WEB**





CINETIC.WEB

CINETIC.WEB

una selección de webs en movimiento

[Comisariado por José M^a Alonso Calero y Pablo Sánchez Gutiérrez]

del 8 de noviembre al 5 de diciembre de 2001



Universidad
de Málaga

CLINETIC.WEB

ÍNDICE:

11

Cinetic.web

17

flash/expo: Proyecto de exposición sobre FLASH en la WEB

23

Diseño digital cinematic.web

por José M^a Alonso Calero y Pablo Sánchez Gutiérrez.

39

(f) Web plataforma flash

115

(wd) Web de estudio de diseño. Sin contenidos flash

123

(e) Web de instituciones educativas

125

(i) Web de instituciones y asociaciones profesionales

131

(w) Web interesante con contenidos no relacionados con el diseño

CLINETIC.WEB

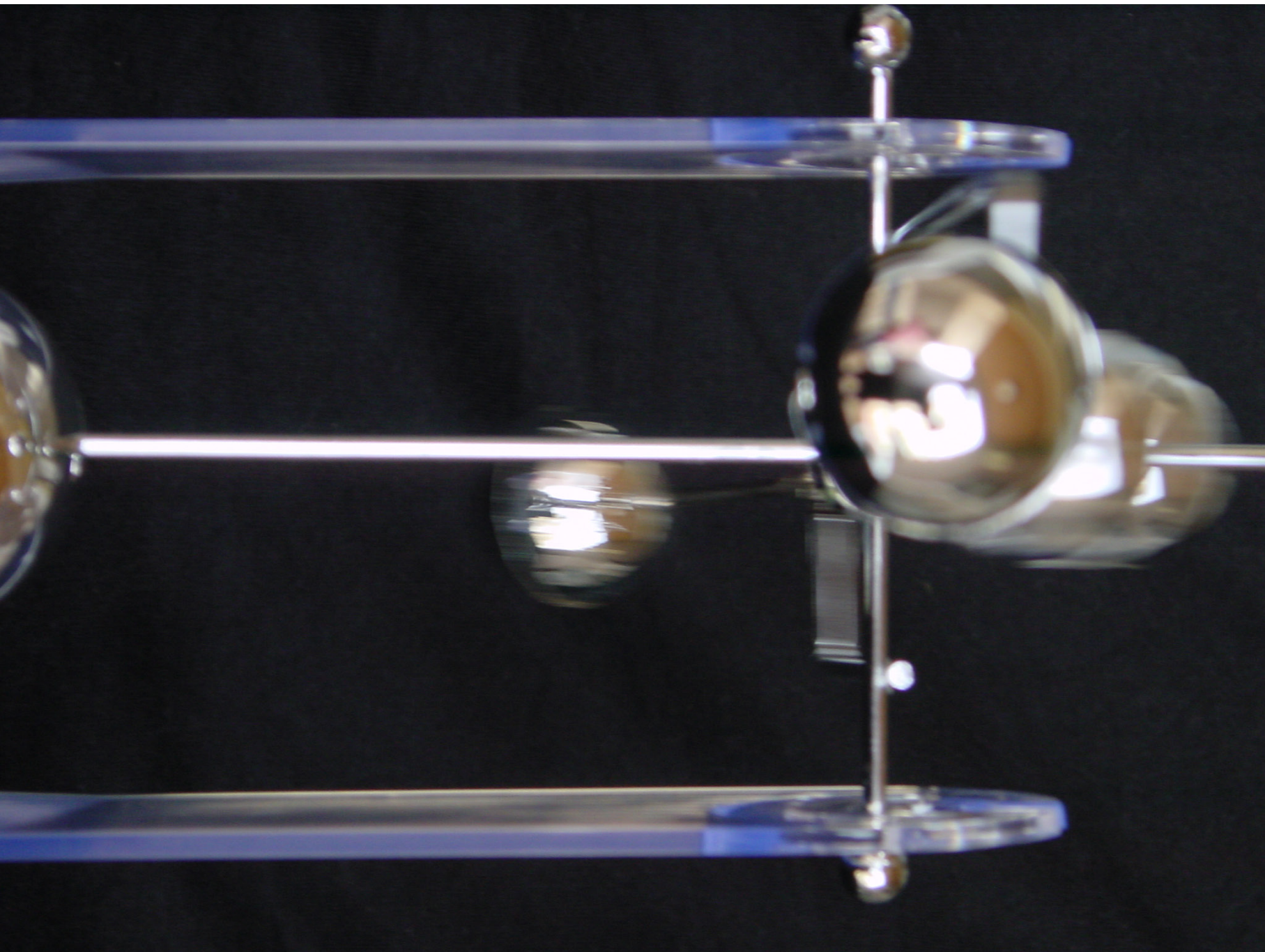
Cinetic.web

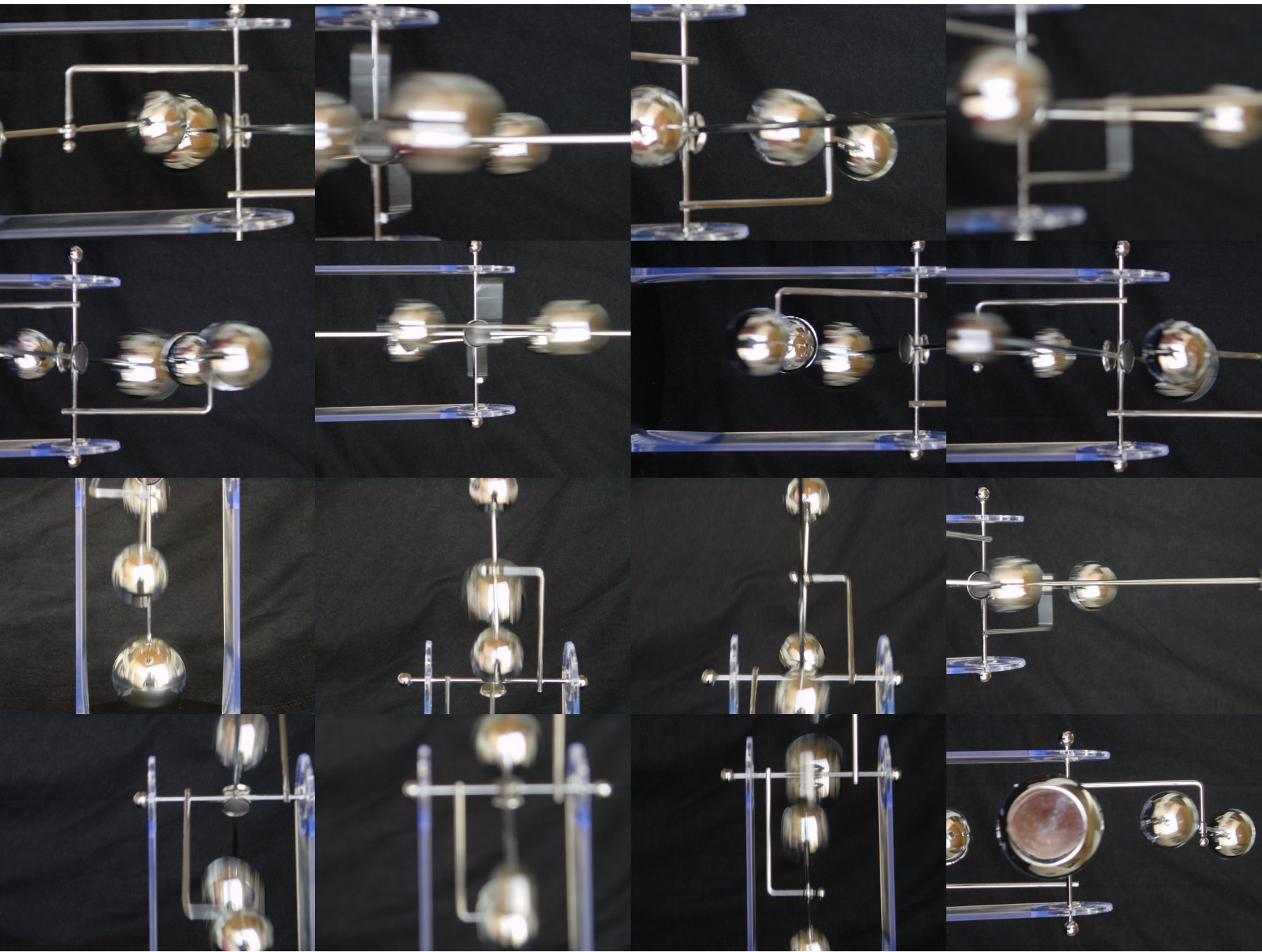
Cinetic.web es una aproximación al trabajo que están realizando actualmente artistas, diseñadores, y creadores en diferentes partes del mundo y que tienen Internet como entorno de comunicación audiovisual.

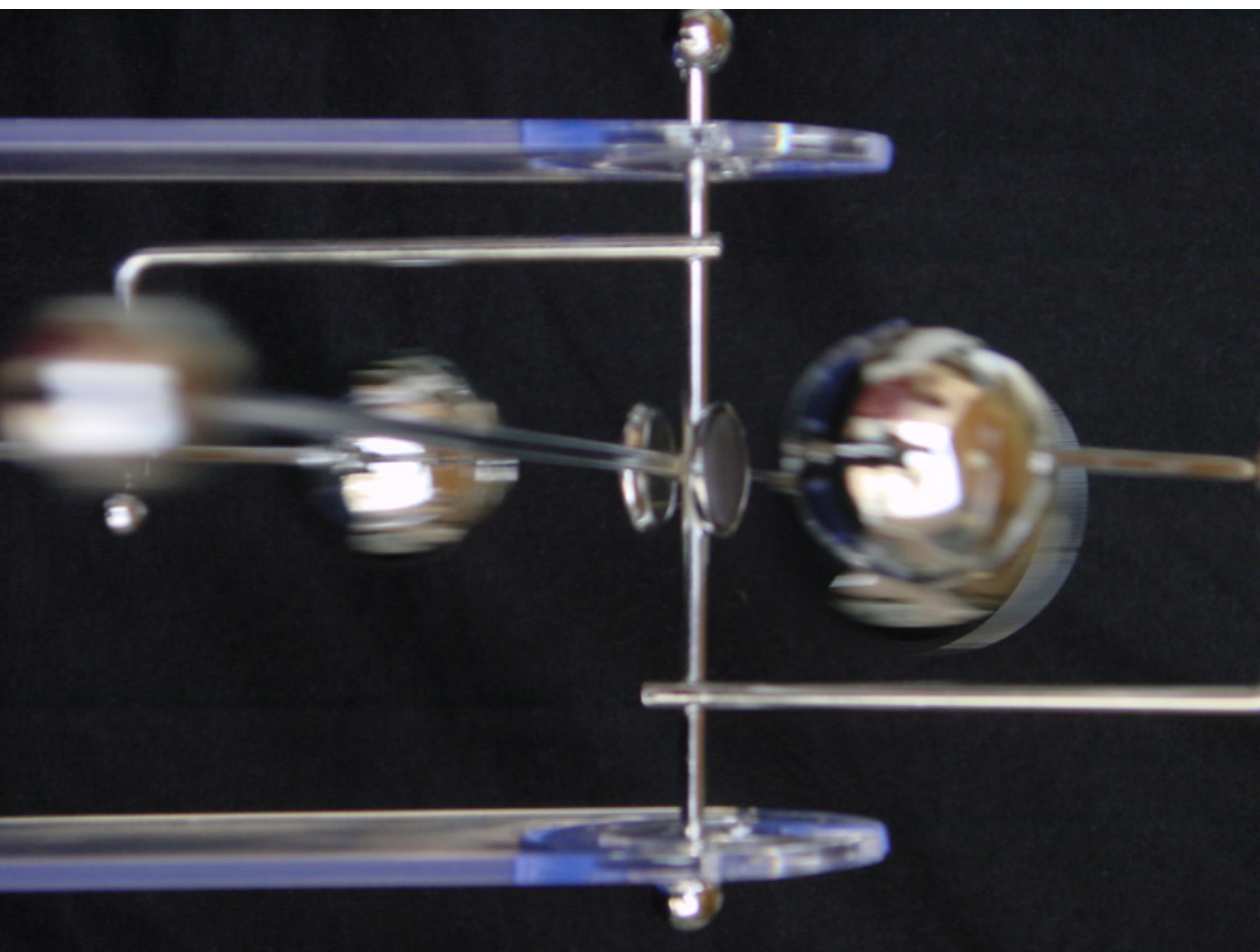
El concepto de página web estática, réplica de la página impresa en la que solo hay texto e imagen, ha sido sustituido por un espacio abierto lleno de movimiento, sonido e interactividad. La exploración ya no se restringe a hacer “clic” en fragmentos de texto subrayado. Ahora nuestro ratón arrastra objetos modifica el entorno, e interactúa con elementos sonoros y visuales. La exposición propone al visitante un recorrido a través de una selección de sitios web. Experiencias sensoriales y emocionales que atrapan al usuario.

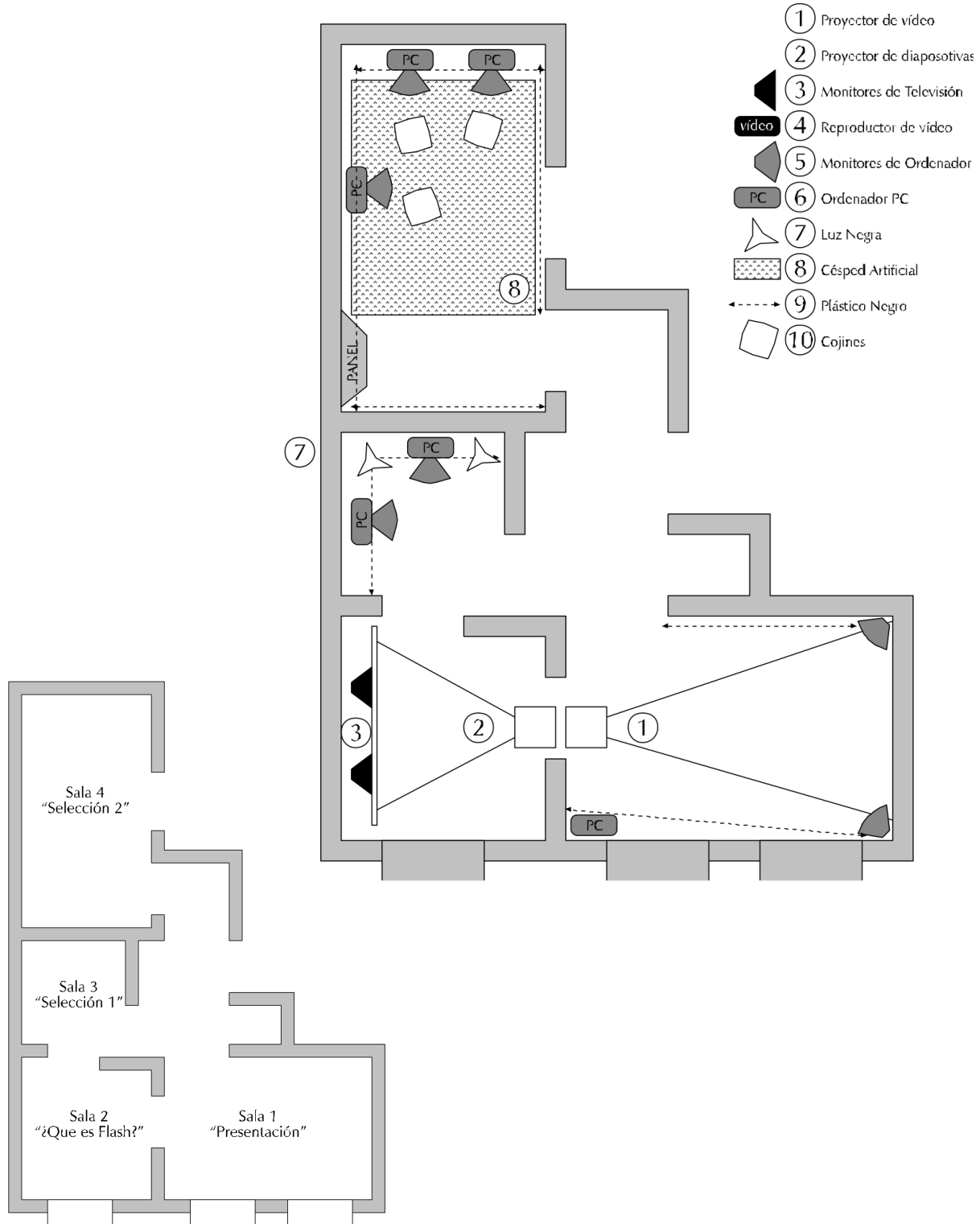
Alrededor de 50 direcciones web conforman **Cinetic.web** 50 proyectos en los que se percibe la enorme influencia de avances tecnológicos como Flash, o HTML dinámico. Proyectos en constante evolución que de manera muy dispar y progresiva van configurando el principio de algo que está aún por definir. Movimiento, interactividad e integración de la imagen y el sonido son las características de la revolución “cinética” que ha sufrido Internet en los últimos años. La herramienta informática de la empresa *Macromedia, Flash* se ha convertido desde su aparición, en 1996, en el instrumento imprescindible para crear y visualizar animaciones audiovisuales e interactivas a través de Internet, llegando a más de 300 millones de ordenadores en todo el mundo. Las ventajas de *Flash* son apabullantes: compatibilidad con todo tipo de navegadores, capacidad para mostrar animaciones y sonido en tiempo real debido al reducido tamaño de los archivos, facilidad de manejo del software, y un rápido acceso a la información para el internauta, antes acostumbrado a tener que leer texto y más texto. *Flash* ha tenido un doble efecto para los diseñadores, por un lado los ha liberado de las ataduras técnicas que limitaban la capacidad expresiva y visual de Internet, pero por otro ha sido tan radical este cambio, que la mayoría no ha podido escapar a la fuerza efectista de este *software*. La revolución que ha supuesto para los diseñadores, animadores, y estudiantes, lo ha elevado a la categoría de imprescindible a la hora de hablar de diseño web. *Flash* y otras aplicaciones como el HTML dinámico no deben ser vistas exclusivamente como un software para el diseño y comunicación web, es decir con una motivación comercial, sino como una herramienta al servicio del artista, diseñador, o creador, de la misma manera que en otros tiempos lo han sido el grabado, la pintura, la fotografía o el vídeo. Y es en esta vertiente en la que se mueven los certámenes que en los últimos años se están organizando en diferentes países como el *One Dot Zero* británico, el francés *Vector Lounge*, el *Flash Film Festival* estadounidense o el *On Line Flash Film Festival (OFFF)* español.

Cinetic.web, pretende ser una guía de sitios que por su calidad artística y comunicativa son la vanguardia de una manera muy diferente de entender Internet. La procedencia de los sitios web es variada y cosmopolita: Bélgica, Australia, Japón, Noruega, Dinamarca, Austria o Canada son algunos de los países que están presentes en la muestra, aunque la presencia estadounidense y británica es arrolladora. Gran parte de las webs son españolas, incluso algunas de españoles que trabajan para grandes estudios en el extranjero, aspecto éste, que sirve para medir el nivel de nuestros creadores.









flash/expo

Proyecto de exposición sobre FLASH en la WEB

1. Planteamiento

Desde hace algunos años Internet se ha convertido en un nuevo medio para publicar y exponer contenidos, información y entretenimiento. Su desarrollo ha estimulado a empresas y sobre todo a grandes grupos de comunicación para crear la red *world wide web*, principal impulsora de la denominada nueva economía. Sin embargo, la revolución digital también ha atraído a muchos creadores que se han propuesto reflexionar y proponer nuevas visiones sobre el medio. Aunque en un principio, las limitaciones tecnológicas fueron el principal condicionante: escasa calidad gráfica y sonora, lentitud de los canales de transmisión, y deficiente interactividad del receptor; en los últimos meses se ha producido un desarrollo de nuevas herramientas que han convertido a Internet en un canal idóneo para la creación electrónica experimental. Hasta ahora los creadores tenían tan solo en el CD-ROM el único medio digital e interactivo que permitía la integración de múltiples formatos y técnicas: animaciones, imagen fija, texto y sonido. Pero las limitaciones en el canal de distribución de la obra, mermaban su potencial comunicativo.

La aparición en el mercado del software *Flash* ha supuesto una revolución comunicativa sin precedentes en el acceso a contenidos *on-line* a través de la red de redes. Se superan los sobrios y rígidos diseños de los sitios web tradicionales y se introducen animaciones vectoriales, secuencias de imagen real en movimiento, texto y sonido, con los que el espectador interactúa en tiempo real. Cualquier persona que disponga de una conexión a Internet básica puede visitar sitios desarrollados con este software, independientemente del lugar donde se encuentre. Flash ha transformado el aspecto y las capacidades comunicativas de Internet estimulando a un amplio número de creadores, diseñadores gráficos y artistas que se han propuesto experimentar con Internet y desarrollar obras electrónicas que ya no hay que visitar en un museo o la sala de una galería de arte.

3. El Espacio

El objetivo principal de la exposición es el de introducir al visitante en una nueva y diferente forma de entender las posibilidades del medio. Su planteamiento es inmersivo de tal manera que se habilitarán diferentes espacios en los que el visitante tendrá que interactuar con las obras seleccionadas. Para potenciar que la experiencia sea lo más completa posible se aislará a los visitantes cubriendo las paredes de los espacios con falsas paredes de plástico que oculten los ordenadores, dejando tan sólo los monitores y el ratón a la vista. Algunas salas dedicadas a la proyección de trabajos se oscurecerán con la utilización de paredes de plástico de color negro. Otras, sin embargo, se iluminarán de manera especial utilizando focos y luces negras.

Se seguirá el siguiente **itinerario**:

3.1.- Sala 1. Presentación: Sala oscura donde el visitante se encontrará con la proyección en una gran pantalla de uno de los sitios web seleccionados. En ella, se exhibe todo el potencial creativo de Flash. Las paredes se forrarán de plástico negro opaco.

3.2.- Sala 2. ¿Qué es Flash?: Sala iluminada y forrada con plástico traslúcido. Mediante dos proyectores de diapositivas se explicará de manera exacta y concisa qué es flash, qué ha supuesto comunicativamente, y cuales son sus posibilidades más atractivas. Ininterrumpidamente se reproducirán en dos monitores de vídeo, secuencias Flash de todo tipo.

3.3.- Sala 3. Selección 1: Sala oscura, preservada de la luz por plástico negro, e iluminada por dos luces negras, en la que el visitante en un entorno extraño y ajeno a lo anteriormente visitado podrá navegar a través de una serie de sitios propuestos de marcado carácter creativo. Los contenidos se distribuirán en dos ordenadores que podrán ser utilizados indistintamente.

3.4.- Sala 4. Selección 2: En la última sala el visitante tendrá la posibilidad de relajarse, sentarse en alguno de los *pufs* repartidos por el espacio y consultar las obras seleccionadas en los tres ordenadores con los que se contará. Cada ordenador corresponderá a un área temática distinta: autores nacionales, autores internacionales, y Flash usado como herramienta comercial. La sala estará iluminada por focos y las paredes se forrarán con plástico traslúcido. El suelo estará forrado de césped artificial, sobre el que el visitante se podrá sentar y así consultar tranquilamente cada ordenador. Como apéndice de la exposición en una de las paredes aparecerá la relación de los sitios visitados durante la exposición, así como su lugar de origen y los diseñadores o autores que han participado en cada uno de ellos. También se adjuntará una relación de sitios que no se hayan programado, pero que sean de interés, con la finalidad de que el visitante pueda continuar explorando sitios web.

2. La Exposición

Esta exposición se concibe como una selección de creadores y trabajos que tengan como canal de desarrollo Internet. Trabajos que supongan un cambio sustancial en el lenguaje digital hasta ahora utilizado en la w.w.w. y que planteen reflexiones de tipo creativo y experimental. La inmensidad que supone la w.w.w., constituye un gran obstáculo y dificulta el acceso a las obras y propuestas de los creadores. Es por ello, que la exposición pretende solventar ese primer escollo, ofreciendo las obras o sitios web directamente a los visitantes de la exposición. Como tal selección, ésta solo pretende ser una propuesta que ejemplifique cuales son las tendencias y posibilidades de Internet. El objetivo es motivar al visitante para que posteriormente continúe buscando nuevos sitios desde el ordenador de su casa.

Ya que uno de los factores que más influyen en la recepción de las obras de creación on-line es la velocidad de acceso vía módem, el acceso en la exposición a las obras se haría off-line, sin conexión real telefónica, lo que evitaría posibles problemas de conexión y garantizaría la recepción ideal.

4. Actividades Complementarias

La inauguración de la exposición podría acompañarse con una conferencia magistral impartida por Alejandro Echevarría, actual Director de Contenidos de Terra Networks y que versará sobre las posibilidades artísticas y creativas de la herramienta Flash, así como el estado de Internet como medio artístico. La exposición contaría con una versión web en la que se podrían visitar todos los sitios web seleccionados, y además se ofrecería información sobre otras direcciones de interés, publicaciones relacionadas con el tema. En el caso de incluirse la conferencia inaugural, se pediría al ponente un texto introductorio a la exposición que sería publicado en la página web.

5. Duración

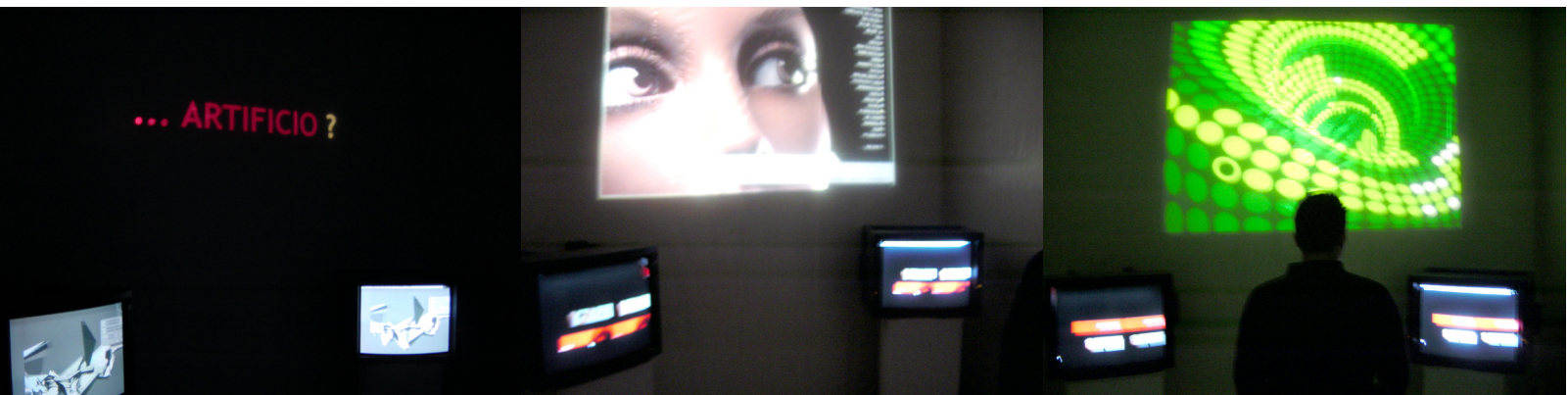
Se proponen inicialmente 10 días, de tal manera que la exposición pudiera ser visitada durante dos fines de semana. Debido a la gran cantidad de medios técnicos necesarios, alargar el tiempo supondría un coste muy elevado. Los meses de marzo y abril serían idóneos para su realización, ya que los exámenes de la universidad ya han terminado y los estudiantes, potenciales visitantes de la muestra, disponen de mayor tiempo libre.

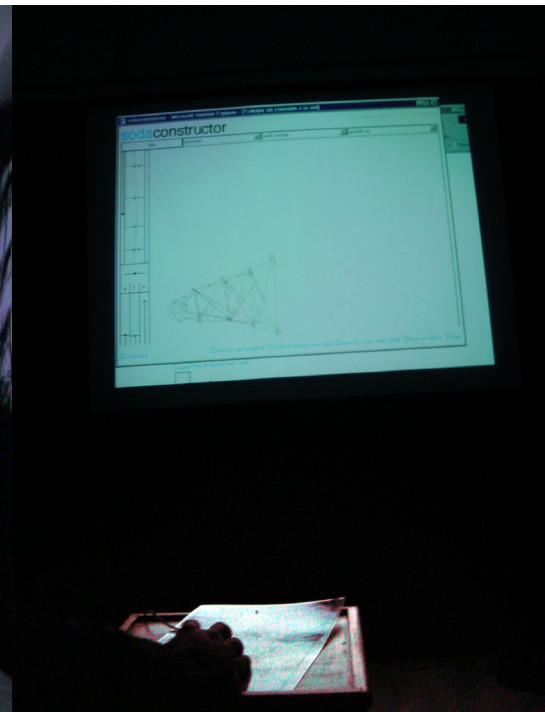
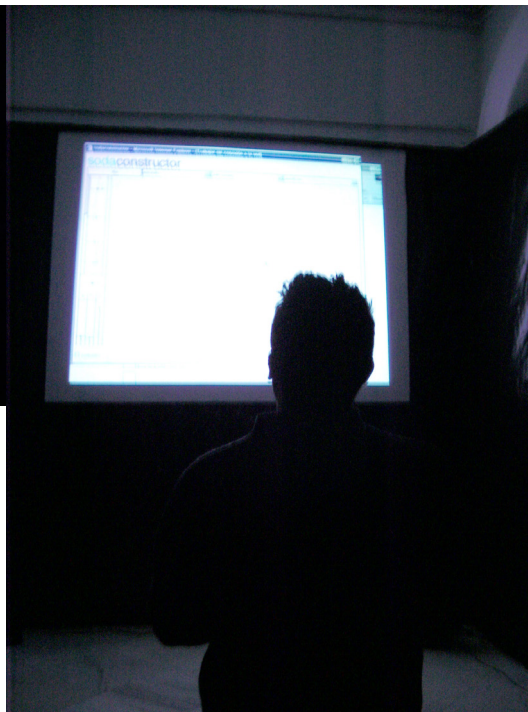
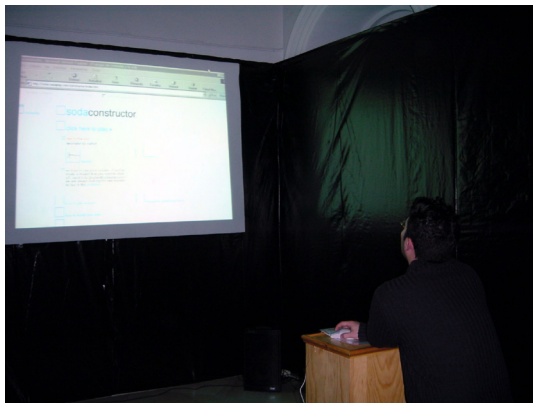
6. Infraestructura y presupuesto

La infraestructura necesaria esta compuesta de Equipos informáticos, proyectores de vídeo y diapositivas, equipos de sonido y atrezzo para su puesta en escena.



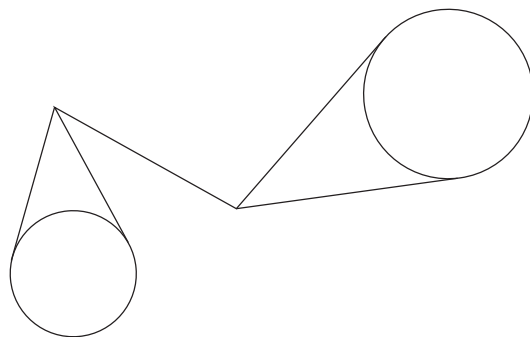
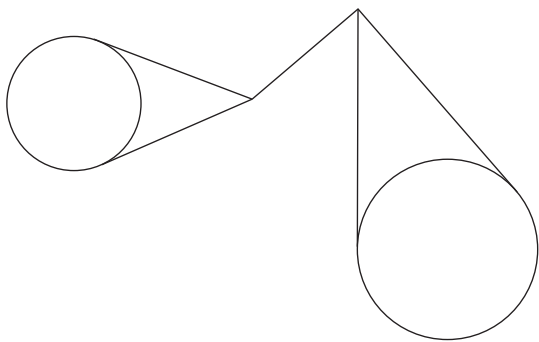
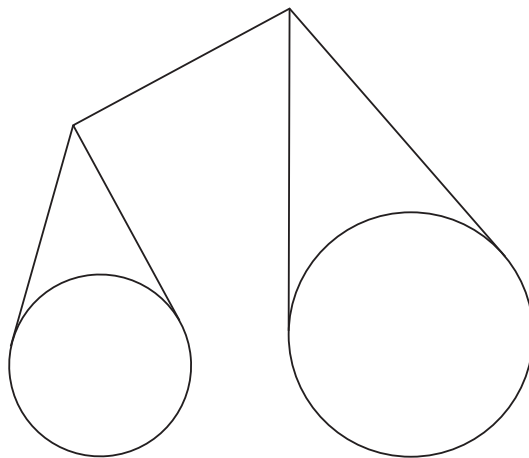
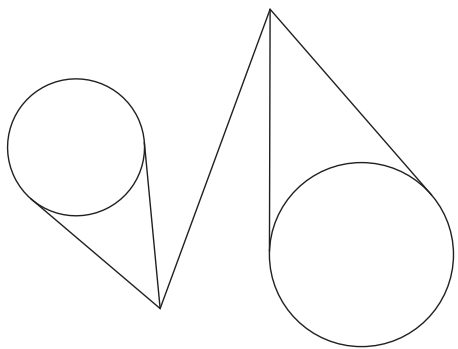
Sala 3 y 4. Selección 1 y Selección 2





Sala 1. Presentación.

Sala 2. ¿Qué es Flash?



Diseño digital cinematic.web

por José M^a Alonso Calero y Pablo Sánchez Gutiérrez

Aunque todavía las fronteras del diseño gráfico tradicional y el nuevo, llamémosle, diseño digital todavía no están del todo claras, cada vez son más los diseñadores que se ven atrapados por la pantalla como soporte y deciden especializarse, asimilando nuevos conceptos como la animación, la integración de la imagen gráfica y el sonido, la interactividad, la navegación a través del hipertexto y el uso de nuevas herramientas propias, muchas de ellas más cerca de la programación informática que del diseño. La democratización y accesibilidad de los medios de producción ha ayudado enormemente a la consolidación en poco tiempo del diseño digital.

Sin duda es el diseño específico para Internet, el diseño web, el que ha sufrido una expansión sin precedentes en los últimos años, a lo que debe unirse una evolución vertiginosa de las herramientas de trabajo. Este hecho obliga al diseñador a una constante investigación, no solo tecnológica, sino también conceptual. La identidad, el ser del diseño digital, del diseño web, sobrepasa constantemente los límites de disciplinas antes conocidas, aparecen nuevos enfoques y nuevas necesidades que cubrir: *No deberíamos decir que los sitios web se “diseñan”, sino que se construyen; no deberíamos destacar el simple “diseño”, sino la información y la arquitectura de interfaz, la estrategia y la ingeniería de aplicación.*¹ Autores como Manuel Ripoll prefieren reformular el manido término “diseño”, sustituyéndolo por el de “arquitectura de la información o comunicación”.

De entre todos estos nuevos actores que intervienen en el medio digital, es la interactividad, quizás, la gran desconocida y por ello la más difícil de asimilar y manejar. El diseñador se enfrenta a un interlocutor activo, el internauta, con capacidad de modificar el mensaje y su significado. El instrumento real de comunicación, de transmisión, entre diseñador y usuario resulta ser el Interfaz. Un interfaz al que añadir imágenes, tipografía, sonido y sobre todo movimiento.

El movimiento, el ritmo visual y también sonoro, se convierte en un útil aliado para atrapar la atención del receptor y llegar hasta él. La animación dota de “ánima”, de alma al mensaje, el dinamismo lo humaniza y lo hace cercano. Incluso ahora nos parecen fríos y distantes muchos portales confeccionados en HTML, “páginas” escritas de texto y más texto si las comparamos con otras realizadas con otros lenguajes como shockwave, HTML dinámico.

1 RIPOLL, Miguel. *Formas de la velocidad. Catálogo de la Exposición Signos del Siglo, 100 años de diseño gráfico en España*, Madrid, D.DI, Sociedad Estatal para el Desarrollo del Diseño y la Innovación. Dirección General de Política de la PYME y Ministerio de Economía y Hacienda, 2000. ISBN: 84-922587-1-3. p. 625.

Potencial Artístico de Flash

La herramienta informática de la empresa *Macromedia*, *Flash* se ha convertido desde su aparición, en 1996, en el instrumento imprescindible para crear y visualizar animaciones audiovisuales e interactivas a través de Internet, llegando a más de 300 millones de ordenadores en todo el mundo.

Las ventajas de *Flash* eran apabullantes: compatibilidad con todo tipo de navegadores, capacidad de mostrar animaciones y sonido en tiempo real debido al reducido tamaño de los archivos, facilidad de manejo del software, y un rápido acceso a la información para el internauta, antes acostumbrado a tener que leer texto y más texto.

Flash ha tenido un doble efecto para los diseñadores, por un lado los ha liberado de las ataduras técnicas que limitaban la capacidad expresiva y visual de Internet, pero por otro ha sido tan radical este cambio, que la mayoría no ha podido escapar a la fuerza efectista de este *software*. La revolución que ha supuesto para los diseñadores, animadores, y estudiantes, lo ha elevado a la categoría de imprescindible a la hora de hablar de diseño web.

No obstante hay una llamada de atención generalizada sobre el uso de esa aparente frescura que caracteriza a las piezas realizadas con *Flash*. El diseñador alemán Florian Schimidtt, fundador del estudio multimedia londinense Hi-res, considera que *Flash se debe utilizar cuando hay una razón que lo justifique, cuando da un valor adicional al proyecto y no por el mero hecho de usarlo*².

Son muchos los artistas, conocedores de otros medios como el vídeo o la fotografía, que se han visto atraídos por esta herramienta. La posibilidad de hacer llegar sus obras a todo el mundo a través de Internet, de manera fácil y accesible ha sido crucial.

Su potencial creativo también ha motivado la aparición de numerosos sitios experimentales, ya que en la mayoría de las ocasiones, los diseñadores no pueden desarrollar proyectos realmente interesantes en sus trabajos comerciales. www.southbath.com, son claros exponentes de ello. Es en estas páginas no comerciales donde se puede tener realmente una visión global del cambio producido en Internet. La mayoría de estos proyectos tienen una apabullante respuesta, lo que demuestra que la mayoría de los creadores no trabajan solos ni están desconectados entre sí.

Flash no debe ser visto exclusivamente como un software para el diseño y comunicación web, es decir con una motivación comercial, sino como una herramienta al servicio del artista o creador, de la misma manera que en otros tiempos lo han sido el grabado, la pintura, la fotografía o el vídeo. Y es en esta vertiente en la que se mueven los certámenes que en los últimos años se están organizando en diferentes países como el *One Dot Zero* británico, el francés *Vector Lounge*, o el *OFFF* español.

2 BIOT, Rosa. *Los gurús ponen la utilidad como primera virtud del diseño de páginas "web"*. *Ciberp@is*. *El País*, jueves 12 de julio de 2001. p. 9

Los E-zines, papel fundamental

El panorama actual de diseño web se define a sí mismo como extenso, a veces inabarcable y sobre todo desconocido. Son tantos los focos de interés, los colectivos que trabajan experimentando e innovando tanto estéticamente como tecnológicamente que a veces se convierte en una tarea faraónica el estar al corriente de lo que ocurre en la red de redes. Sin embargo, son muchos los esfuerzos realizados para tejer una estructura de conocimiento y comunicación entre los diseñadores. El papel de las revistas digitales o e-zines es fundamental en todo este proceso.

Estas publicaciones ofrecen noticias, a la vez que seleccionan mediante links aquellos trabajos más importantes y de mayor interés. Como consecuencia, aparecen una serie de nombres destacados. Diseñadores totémicos que marcan modas, y tendencias, muy al estilo de un incipiente *star system* cinematográfico, y cuyos trabajos son tomados como modelos de referencia una y otra vez reproducidos. Las figuras de Joshua Davis, Mike Young o Hillman Curtis poco a poco se van convirtiendo en los David Carson o Neville Brody del diseño digital.

A menudo estructuras de navegación y efectos de animación se repiten hasta la saciedad, como si se tratara de una moda hipnótica de la que es muy difícil escapar. Un claro ejemplo de esto es la predilección de las formas vectoriales y los efectos 3D, también es verdad, que directamente determinados por la tecnología utilizada, *flash*.

Artefactos Formales vs Contenido. La Fascinación por el Movimiento

El gran peligro de la implantación de estas tendencias o modas³ es que la mayoría son puramente formales y no afectan a estados más profundos como el contenido o la estructura real de la interactividad con el usuario. Cada vez, y con mayor frecuencia, desde diferentes foros de opinión se está llamando la atención sobre la falta de compromiso con el contenido y con la originalidad de las propuestas. *Son muchos los documentos World Wide Web que están poblando la red y muy pocos los que revisten un carácter original en cuanto a su interfaz de usuario*⁴, recrimina desde la Revista Visual, Antonio Fernández Coca. La lacra de la fascinación por el efecto conlleva en la mayor parte de las ocasiones a la burda copia.

3 *De las Tendencias, Revista Visual (Magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación)*, Blur Ediciones , 90, año XIII, 2001, p. 1. Issn: 1133-0422.

4 FERNÁNDEZ COCA, Antonio. *El Vestido del Domingo, Revista Visual (Magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación)*, Blur Ediciones , 91, año XIII, 2001, p. 52. Issn: 1133-0422.

Antonio Fernández Coca cuenta con un brillante curriculum: Fue el diseñador gráfico del primer CD-i (Compact Disc Interactive) realizado en Europa para la empresa Phillips, colabora asiduamente en la revista Bitniks y Net Magazine, además ha organizado e impartido cursos, conferencias y seminarios en Italia, Reino Unido, Bélgica, Francia, Portugal y España. Es Profesor Titular de Escuela Universitaria de la Universidad de las Islas Baleares en el área “Expresión gráfica arquitectónica” desde 1995; Responsable del European Master of Arts Interactive Multimedia (UIB). Es autor de los siguientes libros:

FERNÁNDEZ COCA, Antonio. *En Red*, Editorial Telecentro Gordexola, 1997.

FERNÁNDEZ COCA, Antonio. *Producción y Diseño Gráfico para la World Wide Web*, Piados Editores, 1998.

Sin embargo, desde otros ámbitos se reivindica esta fascinación por el efecto como un comportamiento hedonista que busca el placer visual a toda costa. Algunos diseñadores y programadores como el estadounidense Erik Natzke o los británicos Simon Sankarayya y Orlando Mathias, plantean sus propuestas como juguetes, como juguetes bellos y divertidos. *Toys are fun*, subtítulo Natzke su página web personal. Estos artefactos lúdicos nos recuerdan a los juguetes móviles que no hace muchos años poblaban nuestras salitas de estar o presidían algún que otro televisor. Aquellos móviles no eran otra cosa que ejercicios de cinética pura, demostraciones de los principios de atracción y repulsión en constante movimiento.

Sin duda alguna esta fascinación por el movimiento que podemos ver en Internet, no es algo nuevo. Muchos artistas descubrieron en el arte cinético otra dimensión significativa a las ya conocidas, los móviles de Alexander Calder, László Molí-Nagy o Jean Tinguely se convertían en la respuesta artística a la cultura y la era tecnológica en la que estaban inmersos, de la misma forma que los diseñadores y artistas digitales se hayan influidos decisivamente por la tecnología informática.

Navegación lúdica.

El aspecto lúdico de muchas de las páginas “diseñadas”, que podemos ver hoy en día, plantea la propia navegación como un juego. Los criterios de simplicidad y eliminación de todo lo superfluo se abandonan premeditadamente buscando una topografía del sitio web complicada y ambigua. Es el caso del diseñador canadiense Yohan Gingras, responsable de www.evilpupil.com, quien basa el atractivo de su propuesta en la propia navegación, convertida en una especie de juego de pistas, cuyo significado el internauta debe esclarecer.

En otras ocasiones el juego reside en localizar, en descubrir, qué elementos son los que interaccionan. El hallazgo se suele traducir en una recompensa efectista llena de movimiento y sonoridad.

Futuro.

El gran éxito del software de Macromedia, así como de otros lenguajes de programación web, como el HTML Dinámico, no deja de ser un factor en gran parte oportunista. *Flash* ha conseguido rentabilizar y optimizar un canal de transmisión muy limitado, la Red de Telefonía Conmutada o RTC, pero también ha facilitado el salto hacia un concepto de comunicación diferente al que presidía el diseño de páginas web basado en HTML y que solo permitía una pobre integración de la imagen fija y el texto.

Es previsible que la mejora de los canales de transmisión fuerze la estructura visual e interactiva que conocemos, es decir el modelo de web hasta ahora conocido, hacía modelos audiovisuales superiores. Pero en ese caso, ¿*Flash* no se habrá convertido únicamente en una herramienta de transición?.

En los últimos años hemos sido testigos de una evolución del diseño digital hacia planteamientos cada vez más interdisciplinarios. La integración del contenido textual, fotográfico, videográfico y sonoro es ya una realidad, aunque limitada todavía por la tecnología. Para algunos creadores como Rob Corradi, responsable de Link Dup, www.linkdup.com, *la banda ancha y la televisión interactiva son el futuro de Internet y emplaza a los próximos cinco o diez*

años para que estas dos tecnologías se unan⁵. Incluso el término pantalla tiende a extender su significado. Ya no hablamos de pantallas de ordenador, o de televisores, sino también de pantallas de teléfonos móviles, pantallas de dispositivos de navegación, etc.

Del Diseño en Primer Tiempo hemos pasado al Diseño en Tercer Tiempo, afirma Emilio Gil. Los diseñadores de la era Gutenberg han tenido que cambiar su concepción del medio. Se ha vivido una etapa de transición que podemos dar en muchos aspectos como cerrada. La aparición de una nueva generación de diseñadores y creadores nacidos en la era digital y especializados en ella, así lo confirma.

Diseño Digital en España.

España se ha ido caracterizando por una progresiva consolidación de los estudios y diseñadores dedicados al diseño web y a proyectos interactivos.

La juventud de la mayoría protagonistas de este paulatino cambio es decisiva para entender el fenómeno. Se trata de jóvenes llenos de ganas por aprender, investigar y sobre todo intercambiar experiencias. La mayoría de los diseñadores de la era digital española no sobrepasan la treintena. Han vivido la implantación de la tecnología como algo natural, y la aplican en sus trabajos.

No ha existido un relevo generacional, como ha ocurrido en el diseño gráfico. Al tratarse de un medio incipiente, los diseñadores web han tomado como principales referentes a contemporáneos suyos, otros jóvenes que desarrollan sus carreras profesionales en el extranjero, algunos de ellos también españoles.

Son muchos los diseñadores que inician propuestas de experimentación personal y que desean compartir con otros profesionales a través de sitios web creados por ellos mismos; cuando no, se reúnen para poner en marcha revistas digitales o e-zines dedicados a la cultura del diseño digital: www.aticco.com, www.elelec.com. El papel vertebrador de estos últimos es fundamental, al igual que convocatorias como el OFFF (On-line Flash Film Festival) realizado por primera vez en el año 2001 y que han servido para que un gran número de diseñadores nacionales entren en contacto con otros del resto del mundo y se de a conocer la situación actual del diseño digital nacional, tanto dentro, como fuera de nuestras fronteras.

Otro síntoma, quizás éste todavía muy incipiente, es el intento de romper el centralismo y la polarización Madrid-Barcelona que todavía existe en la gráfica tradicional. Las ilimitadas facilidades que otorgan los nuevos medios, así como, la no-existencia de un espacio físico concreto en la red, hacen posible el trabajo desde cualquier localización geográfica.

El fenómeno del diseño digital en España, poco a poco, está dejando de ser un hecho aislado, embrionario y anecdótico para consolidarse como en el resto de países de nuestro entorno.

En los últimos años ha sido desencadenante la aparición de una nueva hornada de diseñadores, que muchos consideran baluartes de un diseño independiente o *indie*, proceso también ocurrido en otras áreas de la cultura como

5 BIOT, Rosa. *Los gurús ponen la utilidad como primera virtud del diseño de páginas "web"*. *Ciberp@is*. *El País*, jueves 12 de julio de 2001. p. 9.

la música o el cine. En su caso se definen por una serie de preferencias e influencias comunes como la tecnología, o un tipo de música muy concreta como es la música electrónica, la cultura de clubs que han dado a su vez un tipo de gráfica particular: los *flyers*, y sobre todo lo audiovisual, con especial énfasis en el videoclip.

Según algunas publicaciones como la japonesa Shitt, (www.shitt.jp.org). Xnographics junto a otros diseñadores como Área3, (www.area3.net), Innotha, (www.innoth.org), Eduardo Campuzano, (www.neuart.net), y los antes mencionados Ipsum Planet, y Vasava, conforman una nueva generación de diseñadores denominados *indies* o independientes. Este grupo mantiene un estilo y filosofía similar: desarrollo de nuevas tendencias y un estilo muy influido por con la tecnología. Se caracterizan por la multidisciplinaridad y diversidad de trabajos y proyectos, junto a una constante apertura a lo que se hace en el exterior.

BIBLIOGRAFÍA:

Artículos:

JIMÉNEZ, Joan. *Menos es más, Red* (Versión digital 2.0, www.webred.com), 30, enero 2000.

DODSON, Sean. *Flash lights up artists*, *The Guardian*, 1 de marzo de 2001.

Libros:

MAEDA, John. *Maeda & Media*, Ed. Thames & Hudson, Londres, 2000. p. 464.

John Maeda es profesor de diseño y comunicación en el Instituto de Tecnología de Massachussets. Autor e Investigador de reprobada calidad e interés ha publicado los libros *Reactive Books* y *Design by Numbers*. Título, este último que da nombre a un grupo de experimentación y programación formado por diseñadores y programadores.

En *Maeda & Media*, el autor hace analiza la relación del mundo digital con el del arte y la creatividad.

GILL, Martha. *E-zines, Diseño de Revistas Digitales*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2000. p. 192.

Martha Gill analiza el la situación y las posibilidades de las revistas digitales o e-zines. El libro muestra 32 ejemplos de publicaciones digitales entre ellas las dedicadas a diseño como Urban 75 y otras de tipo más comercial.

NIELSEN, Jacob. *Usabilidad. Diseño de sitios web*, Ed. Prentice Hall, Madrid, 2000.

Título Original: *Designing Web Usability (2000)*. ISBN: 84-205-3008-5. p. 418.

Jacob Nielsen es uno de los mayores expertos en 'usabilidad' en Internet, término que designa a la facilidad de hacer las páginas web fáciles de navegar y comprensibles para todo el mundo. Nielsen cobra unos 10.000 dólares diarios (casi dos millones de pesetas), si no más, por descubrir los errores que los diseñadores de páginas web cometen en las compañías de Internet más importantes del mundo.

CINETIC.WEB



8 noviembre >> 5 diciembre. de lunes a sábado. mañanas: 11h/14 h. tardes: 18h/21h
Sala de Arte de la Universidad de Málaga. Plaza de la Merced, 21. 1º drcha.

CINETIC.WEB

Sala 1: Cinética interactiva, cinética vectorial



DIGITAL SCIENCES UNCONTROL RE-MOVE
EVOLUTION ONE INNOTHNA ARTCOM TURUX
ERIN NAYRE SODAPLAY CONSTRUCTOR NOOFLAT

CINETIC.WEB

Sala 2: Cinética audiovisual



Cinética Audiovisual
los límites entre Internet y otros medios están cada vez menos definidos.

S2

CINETIC.WEB

Sala 3: Proyectos personales, compromiso artístico



CENTER-OF-THE-WORLD EVILPUPIL JUMP-TOMORROW VOLUMEONE CRYOGENIX
SUBMETHOD PRAYSTATION NEUART SUBSTRING 1000DREAMS ODDCITY
PORNO-GRAPHS DESIGN-GRAPHIK PITARU YUGOP REQUIEMFORADREAM

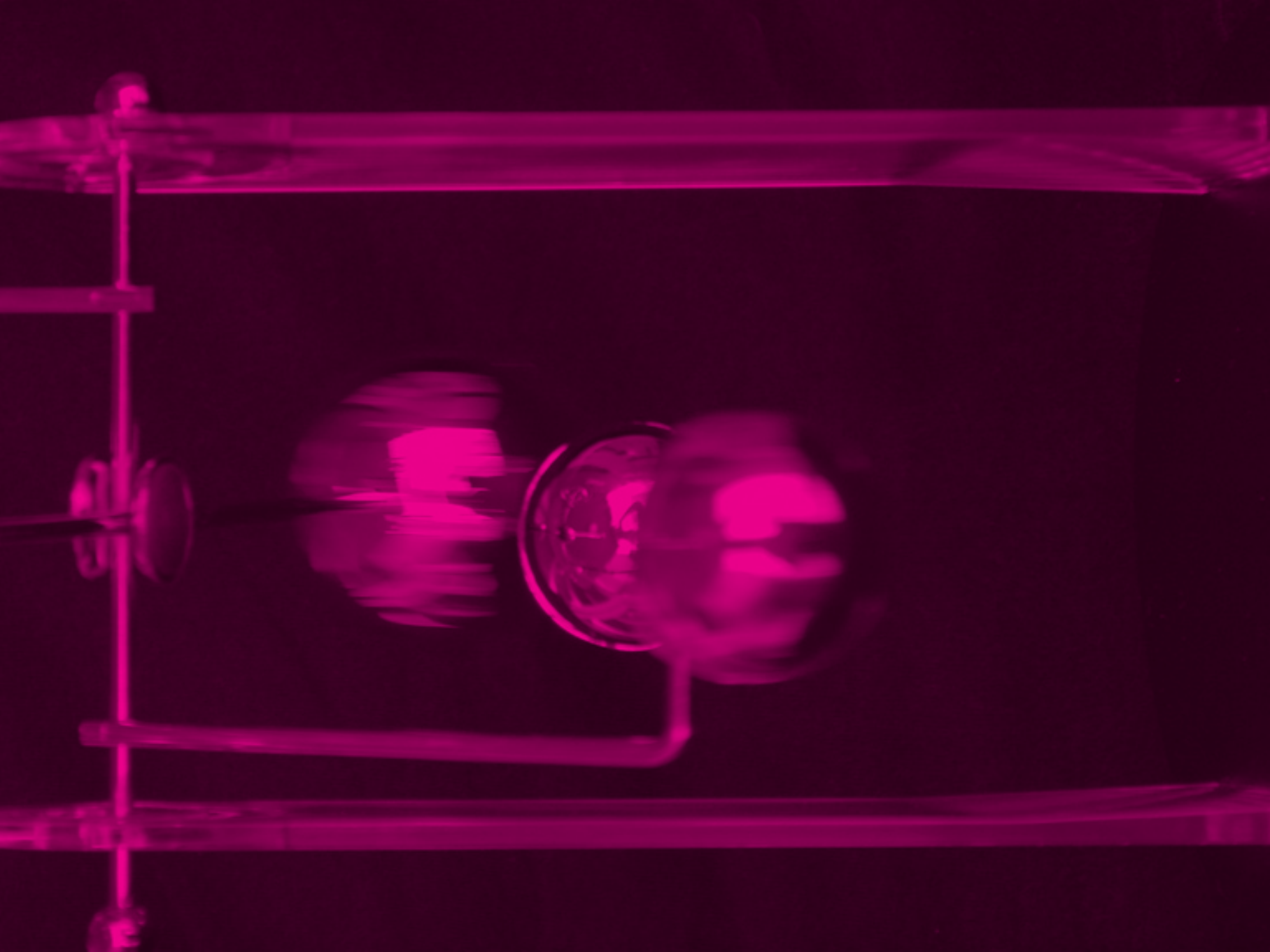
CINETIC.WEB

Sala 4: Profesionales, festivales, convocatorias, revistas...



Profesionales Festivales Convocatorias Revistas E-zines
HI-RES XNOGRAPHS HILLMAN CURTIS DOUBLEYOU
TOORMIX JUXTINTERACTIVE VASAVA GMUNK
DIGIT1 GRANATTA LESSRAIN TOMATO

S4



CLINETIC.WEB

1996 aparece Flash

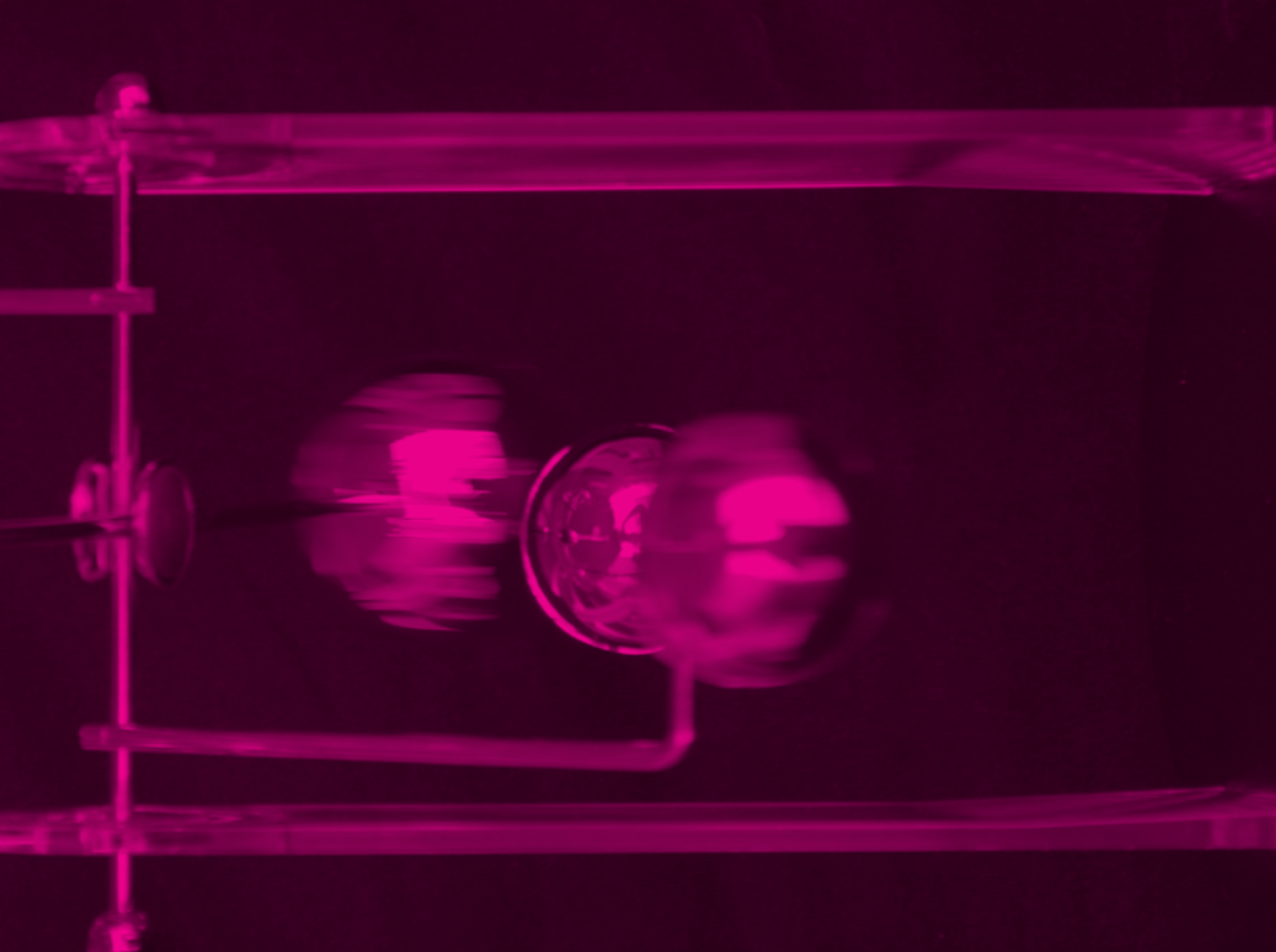
Flash permite mezclar animaciones, sonido de alta calidad y gráficos interactivos en archivos muy pequeños, capaces de descargarse rápidamente en Internet.

*... ARTIFICIO ? ... TENDENCIAS ?
MENSAJES RÁPIDOS, MENSAJES EFÍMEROS
MENSAJES ¿ EFICACES ?*

El desarrollo experimental de los creadores se queda en puro artificio sin una continuidad en un consumo de masas, para su desarrollo social.

MASS MEDIA / NET MEDIA / FAST MEDIA

*La interactividad es experiencia
con la máquina o con otro ENTE VIVO,
He ahí donde radica la comunicación
versus el medio.*



CLINETIC.WEB

“Crear tu propia mente es crear tu propio lenguaje en lugar de dejar que la totalidad de tu mente sea prefijada por lo que otros seres humanos han dejado atrás”.

Rorty R.

Entorno dinámico que implica la inteligencia artificial y humana en unos procesos no lineales de surgimiento, de construcción y de transformación.

La interactividad es como la inteligencia artificial, necesita de la experiencia para desarrollar la llamada lógica difusa.

Los diseños de interfaz deben de ir hacia entornos de convergencia humana y no de convergencia hombre-máquina, para potenciar al mismo nivel los aspectos de la comunicación interpersonal en este medio.

La sociedad sin experiencia en el lenguaje hipertextual, necesita bases de futuro en una etapa del lenguaje que esta por definir.

www.100odreams.com
www.bigmagazine.com
www.center-of-the-world.com
www.confused.co.uk
www.cryogenicx.com
www.designgraphik.com
www.digit1.com
www.digital-experiences.com
www.doubleyou.com
www.elelec.com
www.elelec.com
www.evulpupil.com
www.evolutionzone.com
www.gmunk.com
www.granatta.com
www.hillmancurtis.com
www.hi-res.net
www.houyhnhnms.org
www.innot.org
www.jump-tomorrow.com
www.juxtinteractive.com
www.lessrain.co.uk
www.natzke.com
www.neo2.es
www.neuart.net
www.nooflat.nu
www.oddcity.com
www.offf.org
www.pitaru.com
www.porno-grafics.com
www.praystation.com
www.presstube.com
www.rankin.com
www.re-move.org
www.requiemforadream.com
www.submethod.com
www.substring.net
www.theremediproject.com
www.tomato.co.uk
www.toormix.com
www.turux.org
www.uncontrol.com
www.vasava.es
www.volumeone.com
www.wallpaper.com
www.xnografics.com
www.yugop.com

Contenidos tematizados:

Sala 1: Diseño en movimiento. Diseño vectorial. Cinética interactiva.

Los austríacos www.turux.org y www.re-move.org , los británicos www.digitalexperiences.com, y los barceloneses www.innot.org encabezan esta sala dominada por piezas realizadas con muy pocos elementos formales, básicamente vectoriales: puntos y líneas con los que el visitante interactúa creando formas y composiciones llenas de movimiento y gran belleza.

Para enfatizar el carácter inmersivo de la experiencia interactiva, el monitor de ordenador se ha sustituido por un proyector de vídeo que inunda una de las paredes de la sala más grande de la exposición.

Sala 2: Cinética audiovisual.

Una selección de piezas flash, extraídas de los sitios web que conforman la exposición, demuestra que los límites entre Internet y medios audiovisuales como la televisión, el vídeo clip, o el cine están cada vez menos definidos.

Sala 3: Proyectos personales. Compromiso artístico

Sala dedicada a webs de carácter experimental realizadas por diseñadores y creadores, en las que se alejan de trabajos comerciales para así poder dar rienda suelta a su potencial visionario y creativo. Destacamos las webs del malagueño Eduardo Campuzano, www.neuart.net, el zaragozano Rubén D'jlashit, www.oddcity.com, el canadiense Yohan Gingras, www.evulpupil.com y los estadounidenses Mike Young, www.designgraphik.com y www.submethod.com, y Joshua Davis, www.prystation.com.

Sala 4: Profesionales. Festivales, convocatorias y concursos. Revistas.

Las webs de muchos estudios y compañías dedicadas al diseño web además de cumplir su función autopromocional son verdaderos ejercicios de estilo. La comercialidad no está reñida con la calidad artística y muchos de sus trabajos comerciales así lo demuestran. Entre ellos: los barceloneses, www.toormix.com, los londinenses, www.digit1.com y los norteamericanos www.juxtinteractive.com .

Internet no es un conjunto de sitios inconexos y creadores anónimos. El visitante puede acceder a los trabajos realizados para festivales como el OFFF español, www.offf.org, convocatorias como www.houyhnhnms.org y www.elelec.com/polo o la selección que periódicamente propone el estadounidense Josh Ulm desde www.theremediproject.com.

La exposición concluye con un apartado dedicado a revistas impresas, pero que han desarrollado ediciones on line de sus contenidos de manera creativa, adaptándose al medio interactivo en vez de ser una simple copia del texto impreso: www.wallpaper.com, www.confused.co.uk, www.bigagazine.com.

CLINETIC.WEB

07/09/2001: Base de datos CINETIC.web

Temáticas por sala:

1 Páginas de animación vectorial y efectos interactivos

2/3 Visual Art

4 Estudios y Compañías

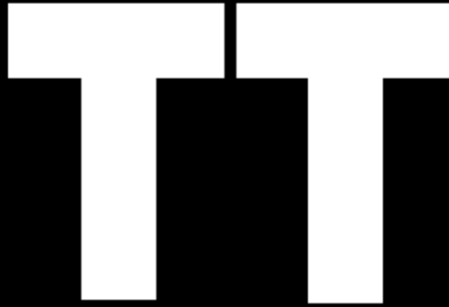
5 Concursos, Premios y E-zines

6 Todo

CLINETIC.WEB



Web plataforma flash



3.8.01
>> ROCK HARD

4.8.01
>> HELL.COM

5.8.01
>> PALACE NO-SUCH

Benicassim, Spain

8.01
THINKTANK
Vila Real, Castellon

<http://tt.no-such.com>

(wd/f) España, Benicássim.

Ord-2/3. No-Such es el proyecto experimental del colectivo <http://hell.com>, dedicado a fomentar el arte digital y en el que participan artistas de todas las nacionalidades. Este proyecto se presentó en la pasada edición del Festival Internacional de Benicassim 2001. Una película interactiva realizada en 3D se convierte en el menú por el que se muestran las obras de los artistas. Las animaciones de carácter básicamente conceptual, tienen tendencia a la aleatoriedad y al caos cinético. La navegación es premeditadamente confusa lo que genera un continuo sentimiento de suspense y sorpresa.

One Thousand Dreams

There is a fiction living between my dreams

WHO WILL TAKE YOUR DREAMS AWAY
TAKES YOUR SOUL ANOTHER DAY

I AM ALWAYS DOING WHAT
I CANNOT DO YET, IN ORDER TO LEARN
HOW TO DO IT.

VINCENT VAN GOGH

../PROJECTS



../01/01



../01/05



../01/02



../01/03



../01/04

← ../ ROLL OVER PROJECTS
AND CLICK
TO LAUNCH.

HOME

../01/PROJECTS

../02/CONTACT

../03/DREAMERS

../1000DREAMS/dreams_v2/spring_01

www.1000dreams.com

(f) California, Newport.

Ord-2/3. 1000 Dreams alberga los trabajos más personales de Luis Escorial, un diseñador español afincado en California y que ha trabajado como Director de Arte en el estudio Juxt Interactive, www.juxtinteractive.com. Muy en la línea de otros diseñadores de la Costa Oeste norteamericana, la estética de sus piezas flash es muy cinematográfica con influencia del género de terror: imágenes fotográficas con cierto aire gótico y sonidos y músicas oscuras. El tratamiento premeditadamente sucio de la tipografía recuerda a David Carson. Básicamente audiovisual, Escorial abandona la investigación y la aplicación de modelos interactivos en sus cortos.



www.area3.net

(wd/f) España, Barcelona.

Ord-2/3. Área 3 es como ellos mismos se definen un laboratorio hipermedia formado por diseñadores, artistas, programadores y músicos. Actualmente tienen sedes en Buenos Aires, México, y Barcelona. La experimentación y una estética gráfica influida por el uso de las herramientas tecnológicas, son la base de su propuesta. Entre sus trabajos más destacados está A3 Console: una aplicación diseñada para trabajar en tiempo real con piezas visuales dinámicas que reaccionan a una fuente de sonido. Este proyecto se presentó el pasado Festival Internacional de Benicassim 2001. También han trabajado en proyectos junto a la plataforma de creación barcelonesa 1000Milks. La navegación a través de su página nos introduce en un jardín virtual realizado en 3d a través del cual podemos acceder a todos sus trabajos y proyectos experimentales. El interfaz a veces se ofrece como un videojuego.

Big:

MAGAZINE

MULTIMEDIA

GALLERY

COMMUNICATE

PRESS

ABOUT BIG

FRONT

SEE NEW MULTIMEDIA FOR BIG 37



www.bigmagazine.com

(w/f) USA, Nueva York.

Ord-5. Big Magazine. Versión *on-line* de esta revista de tendencias editada bimensualmente con un tema monográfico para cada número. Sus anteriores números han sido: England, Spain, American Youth, Brazil, etc. Big Magazine es un claro ejemplo de proyecto multicultural, iniciado en los primeros años 90 en España y desarrollado en la actualidad íntegramente desde la ciudad de Nueva York. La versión digital de la revista no es una simple réplica de los contenidos aparecidos en papel, sino que ofrece la posibilidad de generar nuevas propuestas expresamente ideadas para el medio digital. La edición impresa se complementa con trabajos interactivos realizados en flash, películas en vídeo y piezas sonoras. En sus páginas aparecen impresos los links donde consultar estas ampliaciones interactivas. Se consigue de esta manera una simbiosis perfecta entre Internet y el medio impreso. El diseño de la versión interactiva *on-line* está realizado por el estudio de diseño web brasileño www.grafikonstruct.com.br. El interfaz de navegación es rápido y funcional, con un estilo marcadamente tecnológico y minimalista basado en formas vectoriales.

Autumn 2001

ENTER BORN MAGAZINE

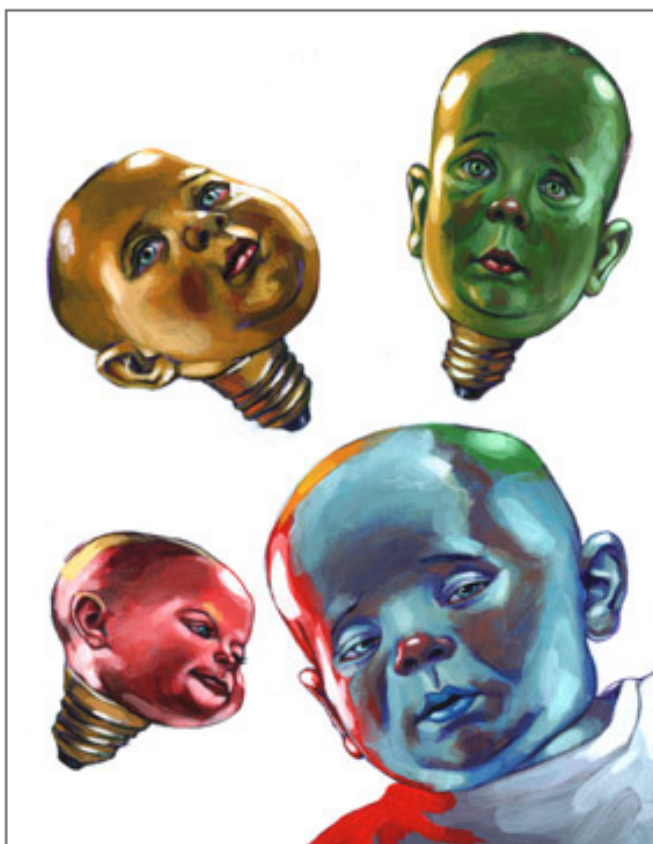
Art Director: Gabe Kean
Editor: Anmarie Trimble
Contributing Editors: Jennifer Grotz,
Monica Drake
Technology Team: Kim Markegard,
Seb Chevrel, Daryn Nakhuda

Contributing Writers

-**Kevin Canty**: Missoula, Montana
-**Bruce Smith**: Tuscaloosa, Alabama
-**Michele Glazer**: Portland, Oregon
-**Bill Bogart**: Portland, Oregon
-**Sally Keith**: U.S.A
-**Vandana Khanna**: Los Angeles, California
-**Alyce Miller**: Bloomington, Indiana

Contributing Artists

-**Andrew Bruntel (Vehicle M)** Los Angeles, California
-**Jeff Kahoolihala (Underbloom)** Akron, Ohio
-**Bill Ristine (Subculture Alliance)** Philadelphia, Pennsylvania
-**Milena Sadee (sadee.com)** San Francisco, California
-**Keryn Smith / Dan Riley (Peel Interactive)** Seattle, Washington
-**Molly Sokolow (Paris, France Inc.)** Portland, Oregon
-**Randy Jamison (Curious Media)** Boise, Idaho
-**Shawn Barber (www.sdbarber.com)** Sarasota, Florida
-**Sara Bailey (turbovision.com)** London, England
-**Michael Snelgrove (dotaku)** Vancouver, Canada
-**Todd Schillington** London, England



cover by Shawn Barber

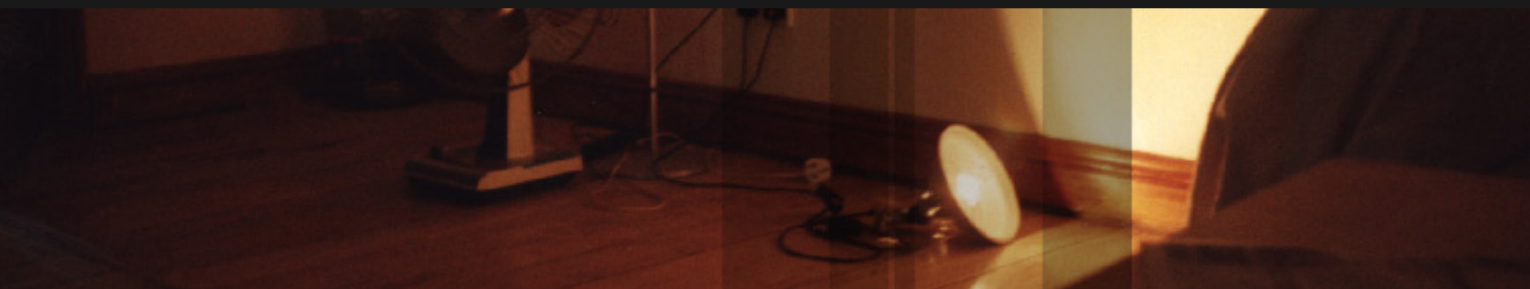
*born*magazine DESIGN, LITERATURE, TOGETHER.

© 2001 BORN MAGAZINE - All projects remain property of their individual creators. Any reproduction without expressed permission is strictly prohibited.

www.bornmag.com

(f) USA, Portland (Oregón).

Ord-2/3. Born Magazine es un e-zine que trata de aunar el Diseño y la Literatura. Promueve la creación de trabajos para web bajo plataforma flash y que tengan como base o fuente de inspiración piezas literarias.

**LIVE # MEAM #**

live visuals and music performed by our creative team in conjunction with Michael England.

Next stage of tour to be Trinidad then Venezuela .

BUBL.CO.UK

Our creative site is now at www.bubl.co.uk. For a more in depth look at our creative work please check it out.

MAIL LIST

To get regular updates about our latest creative / commercial work fill in the form and click > .

name email

WHATS NEW

Dublin Nights : Schindler Clothing : Princess Mononoke : Future Buildings

STRINGS EXHIBIT

We currently have an exhibit at sho1 running through October. Contact sho1 on 0790 533 0665 or download the exhibit for **MAC** (1.83Mb) or **PC** (1.25 Mb).

GAMES

Pong
Simplesim

www.bubblemedia.co.uk

(wd/f) UK, Manchester.

Ord-4. Bubblemedia es un estudio de diseño dedicado a web, interactivos, animación y realización de audiovisuales para la televisión. Su sitio web destaca por la utilización de un interfaz dinámico acompañado de imágenes microscópicas y juegos interactivos en la que combinan líneas vectoriales con música que el mismo estudio compone o como en el caso de *Xilophone* donde el visitante puede componer, grabar y luego escuchar las piezas musicales. Son impresionantes sus cabeceras para programas de la televisión de la BBC.



www.cmart.design.ru

(f) Rusia, Moscú.

Ord-2/3. Cmart es el site autopromocional del diseñador ruso Oleg Paschenko, también conocido como Cmart. En él y bajo el subtítulo *conclave obsvrm* desarrolla películas e imágenes góticas, oscuras y a veces surrealistas de gran potencia. Aunque la interactividad no está muy lograda, el artista consigue ampliamente introducir al visitante en atmósferas y ambientes singulares.



THE PLAYROOM. LOOK OUT FOR:

.....
 EXCLUSIVELY-COMMISSIONED FLASH ART, TOYS, VIDEOS
 AND ANIMATIONS FROM THE MOST TALENTED DESIGNERS
 ON THE WEB

www.confused.co.uk

(f) UK, Londres.

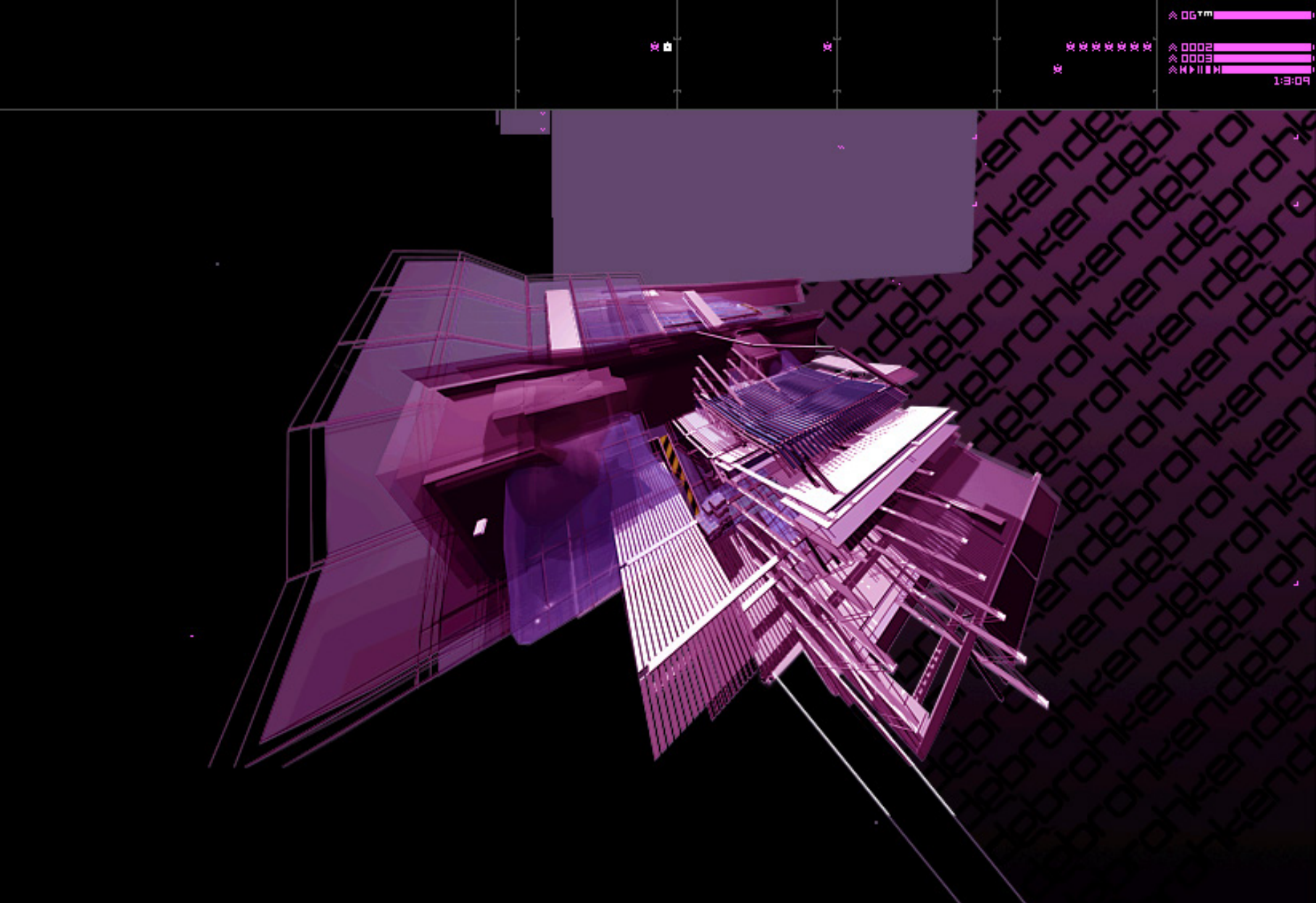
Ord-5. Versión on-line de la conocida revista de tendencias Dazed & Confused diseñada por www.atticmedia.com y www.fold7.co.uk. Con un interfaz de navegación realmente sorprendente realizado en flash y java ofrece la posibilidad de consultar algunos artículos, ver fotografías e imágenes publicadas en la revista, así como escuchar fragmentos musicales en lo que es un simulacro de consola de disk jockey. La estética es minimalista, con una animación muy efectiva y rápida basándose en trazos de líneas. La utilización del color y los efectos sonoros enfatizan la experiencia.



www.cryogenicx.com

(f) Japón, Tokio.

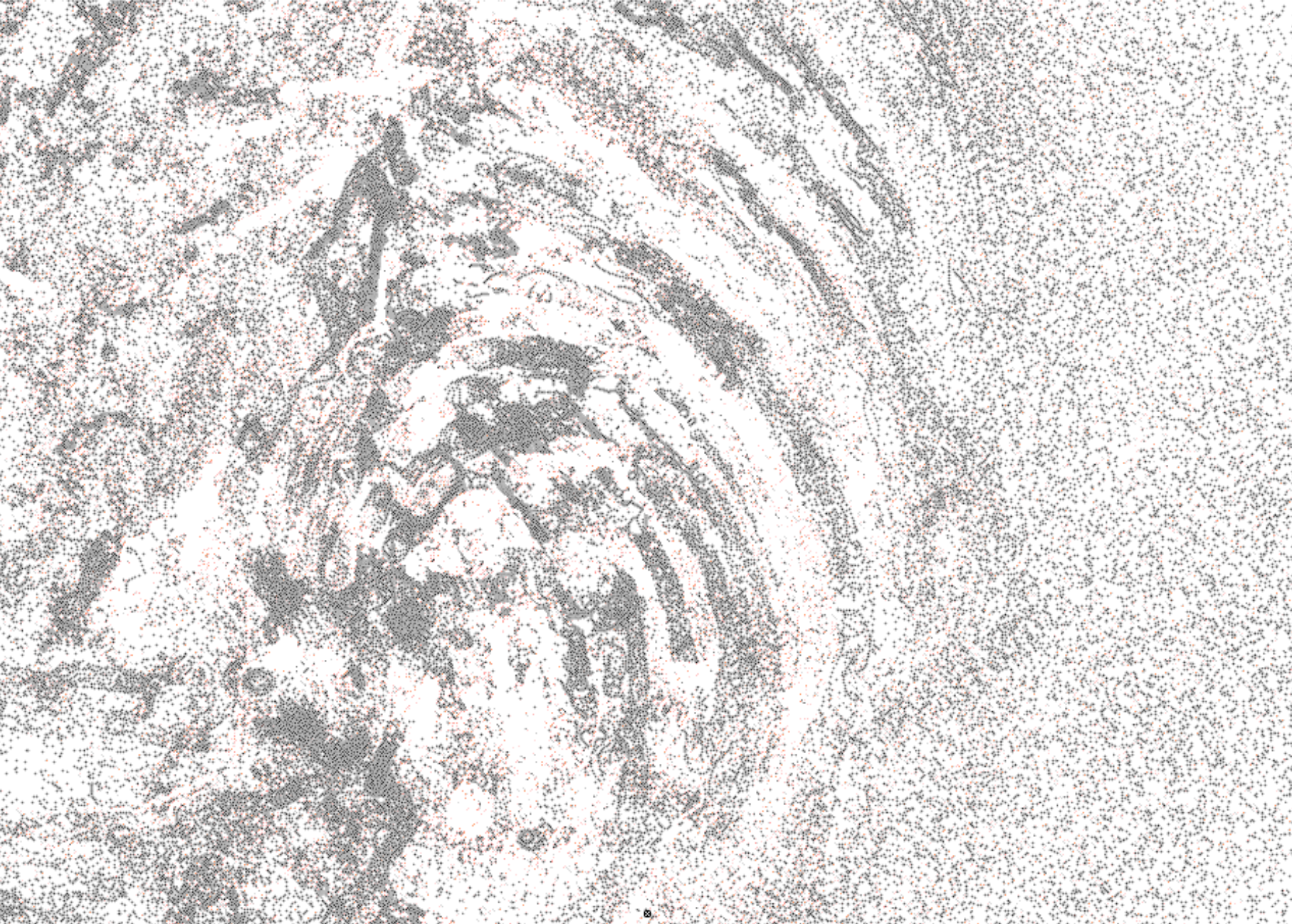
Ord-2/3. Cryogenicx. Web personal del diseñador japonés Jun Awano. Destaca el interfaz de navegación minimalista: el mapa de un universo biónico, por el que accedemos a diversas áreas: gen, molecular, incubadora, compuesto, propagación, preservación. El tratamiento es orgánico y celular, abundan el blanco y el azul.



www.designgraphik.com

(f) USA, Washington DC.

Ord-2/3. Design Graphik. Site creada por el diseñador Mike Young, creador también de las webs: www.submethod.com y www.vir2l.com. Mike Young es uno de los diseñadores web más reputados en la actualidad, debido al uso de la tecnología que hace en sus trabajos donde se integran perfectamente sensibilidad artística, diseño de estructuras emparentadas con formas arquitectónicas, entornos tridimensionales, estética ciber, movimiento y parafernalia efectista. Son muchas las instituciones que solicitan su presencia para cursos y jornadas. Design Graphik es básicamente un sitio web de experimentación, en constante renovación, donde este creador prueba nuevas formas de programación, navegación, así como la elaboración de modelos de formas y entornos 3D. En la sección *serving* Mike Young expone sus trabajos más experimentales. Su último proyecto es *We work for them*, www.weworkforthem.com, junto al artista residente en Minneapolis, Mike Cina y cuyas webs personales son www.trueistrue.com y www.mikecina.com.



www.dextro.org

(f) Austria, Vienna.

Gorgosilits, Walter. Dextro is an Austrian typographs & designer. You can find his works on www.test.at/dextro. Dextro explorar diseño en dentado y modelar expresión - a veces con animar translúcido cortina gris ' shimmering ' en uno fotográfico placa, a veces como uno improbable TRIDIMENSIONAL mecánico modelo, y otro tiempo como uno exploración digital expresión por control y comportamiento técnico módulo en onda de choque. El savvy técnico exhibida aquí es superior, pero usted puede intentar siempre expresarse probando los módulos interactivos. Usted puede comparar y ver lo que ha hecho el artista con sus propias herramientas encontrando fotos a través de este objeto expuesto futurista. Explore los cuadros y las imágenes y goce.

digit

CHANGING BACKGRO 18.10.2001

WHAT'S NEW

1. Digit will be exhibiting at the ICA as part of the Digital Festival. The Typographic tree installation will allow visitors to create their own virtual tree using their voice. The resulting forest of visitors trees will be permanently displayed at

HABITAT



ARROW GAME



STELLA



EXTRA TOOLS

USING THIS SITE

54-55 HOXTON SQUARE LONDON N1 6PB TEL:+44 (0)207 684 6769 FAX:+44 (0)207 684 6767 INFO@DIGITLONDON.COM



25.10.2001 9:40

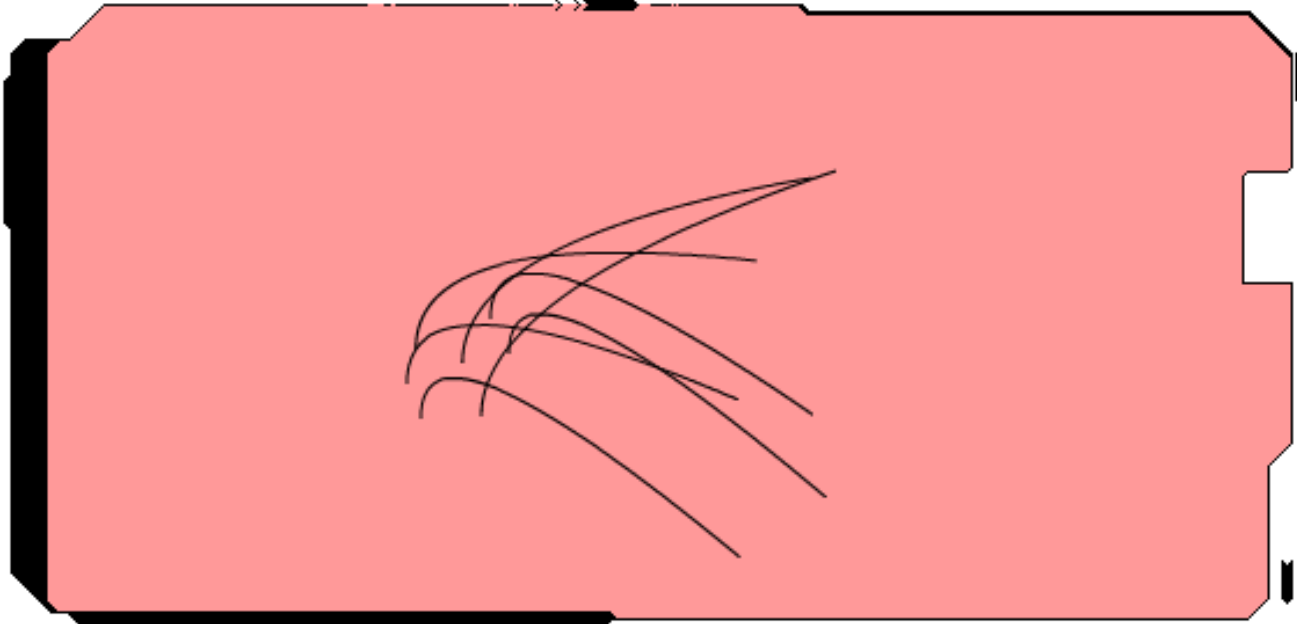
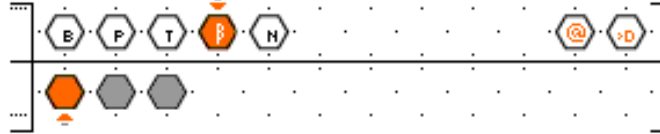
www.digit1.com

(f) UK, Londres.

Ord-4. Simon Sankarayya, Nick Cristea y Orlando Mathias son socios fundadores del estudio de diseño Digit 1. Sankarayya comenzó su carrera profesional como director de arte para MTV. Orlando Mathias se unió a Digit1 en 1997, tras haber trabajado durante 3 años como animador en el canal cultural de la televisión pública británica, Channel 4. Hoy en día trabajan en Digit 1 más de 30 personas. El estudio intenta combinar la realización de trabajos para grandes empresas, con otros trabajos más experimentales. El diseño del sitio web del segundo canal de la cadena de televisión especializada en música MTV, MTV2 ha sido profusamente premiado tanto en su país como fuera de él y catapultó a Digit 1 a la cima del diseño digital internacional. Destacan otros trabajos como las web de www.boo.com, www.onedotzero.com, www.habitat.com, etc. Sus creaciones más experimentales en flash, en cuanto a movimiento e interactividad se pueden visitar en www.digital-experiences.com. En su sitio web, www.digit1.com, intervienen por un lado una navegación sencilla y un planteamiento del contenido muy claro, y por otro una increíble cantidad de detalles y fondos sofisticados. Al navegar por el sitio se pueden usar 4 diferentes elementos (tierra, agua, fuego, aire), los cuales interactúan unos con otros y a su vez con los fondos. La navegación se convierte para el internauta en un constante descubrimiento de detalles ocultos a lo largo de la web. Digit 1 son junto a los estudios afincados en la ciudad de Londres: www.hi-res.net, www.unit9.com, www.lessrain.com y www.ae-pro.com. claros exponentes del diseño de vanguardia aplicado al soporte digital en el reino unido.

BETA

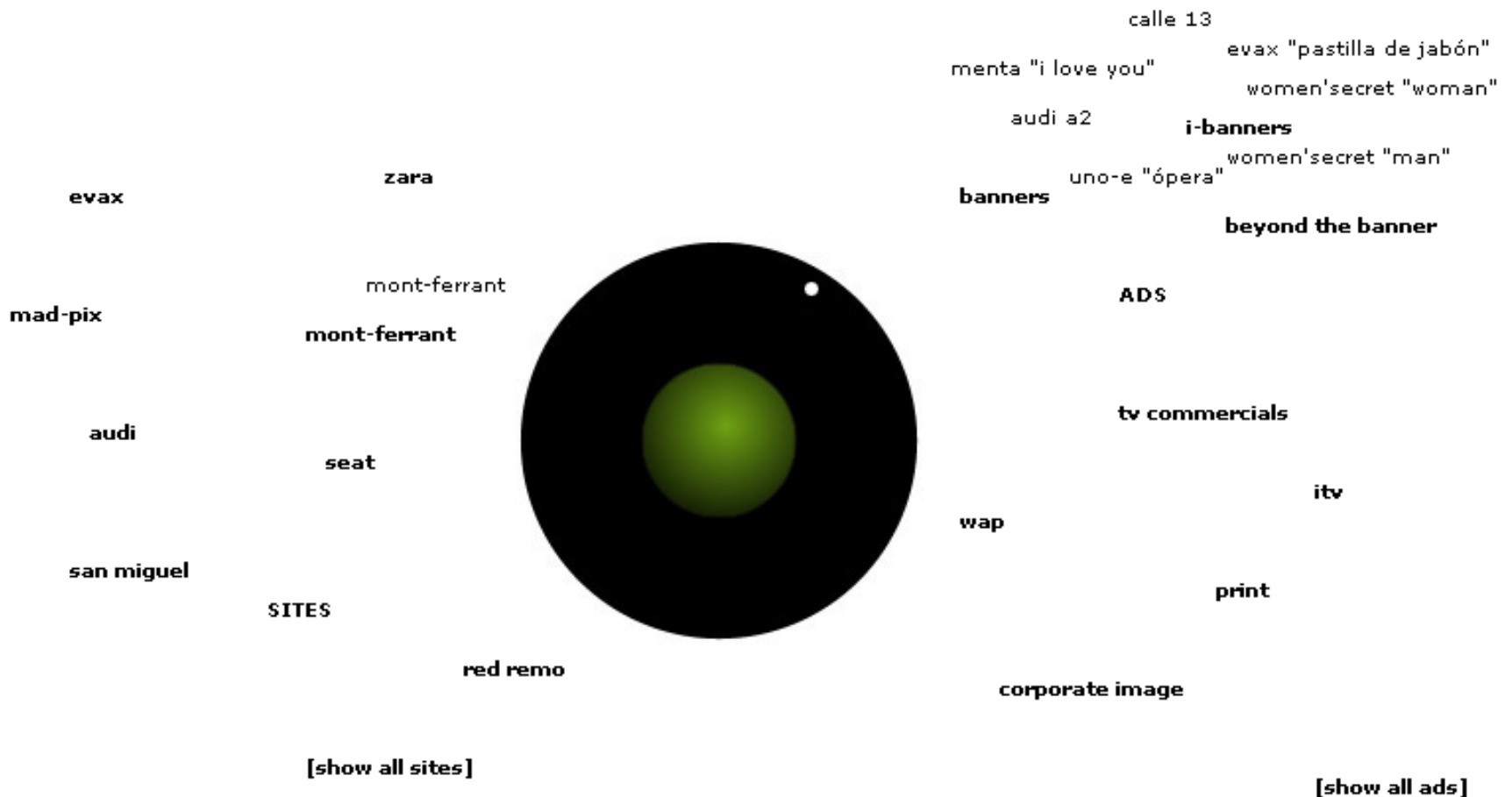
B-01: PUBIC



www.digital-experiences.com

(f) UK, Londres.

Ord-1. Digital Experiences es el site en la que el estudio de diseño web Digit1, www.digit1.com, publica sus experimentos y logros interactivos. En él investigan la animación del movimiento de objetos como bolas y pelotas, en función de la interactividad con el ratón. El objetivo es lograr que su comportamiento físico emule lo más posible al de la realidad. Muchas películas imitan efectos naturales como la lluvia o el viento. También extienden su campo de experimentación a la tipografía y a la interactividad entre los sucesivos visitantes de su web. En *Consequence* cada visitante va originando una forma poliédrica en constante movimiento, que será a su vez transformada por el siguiente internauta.



DOUBLEYOU
CREATIVE WEB COMMUNICATION

www.doubleyou.com / www.doubleyou.es

(f) España, Barcelona.

Creada en Barcelona a finales de 1995, Doubleyou se ha convertido en una de las más reconocidas agencias españolas de publicidad para Internet. La actividad de Doubleyou se concentra en tres áreas: asesoramiento de marcas y empresas en comunicación interactiva, creación de sedes web y producción de campañas y acciones de comunicación a través de la red. Su filosofía de trabajo hace hincapié en la creatividad y la eficacia. Lenguajes como JavaScript y DHTML definen su apuesta tecnológica. Dos de los últimos premios con los que la compañía ha visto premiada su labor son un Sol de Oro y otro de Plata en el último Festival Publicitario de San Sebastián. Al frente de la nueva oficina se halla Mónica Senra, publicitaria, ex directora de la oficina de Madrid de 24/7 Europe, y Daniel Solana, director creativo de DoubleYou Barcelona, que asumirá además la dirección creativa de DoubleYou Remo.



DO COME AGAIN!

www.egomedia.com

(wd/f) USA, Nueva York.

Ord-4. Estudio de diseño neoyorkino especializado en interactivos y creación web y fundado en 1998. Su objetivo es explorar nuevas formas de comunicación para empresas a través de las nuevas tecnologías. Su web está inspirada en la película Reservoir Dogs de Tarantino.



To Launch... [dropdown arrow]

News [e-mail] >> [input field] ok



NEWS
Thursday, 25 October 2001

I have designed the head for the new Cido TV program. The TV program will speak about Internet, Design and Music. Good luck Cido!!

POLO
ice in your browser

POLO is an electronic ice cream, it is of ice and it melts. It show us trends in the net through upgraded links. POLO works with aleatory variables that allow the user to see a diferent polo every time he visits the web.
» <http://elelec.com/polo>

INTER[N-OW]T 2
where the party is

INTER[N-OW]T 2 takes a paper flyer as a model to become a ciberflyer to show us through a careful selection of links where the party is. If you are interested in net art, digital design, illustration or fashion, that is your web.
» Launch project

© Copyright 2000-2001 by Eduardo de Felipe | Opt.: Explorer 5 and 1024 x 768

www.elelec.com

(wd/f) España, Barcelona.

Ord-5. Elec, “El Lugar en Cuestión, *Creative life styles*, es un espacio virtual habitado por piezas heterogéneas que proyectan pensamientos creativos y que nace del concepto de creatividad como terapia vital. El objetivo es valorar el *hecho creativo* como actitud universal y no como sello de la temporalidad en la moda.” Con este discurso Eduardo de Felipe dota de corpus teórico a este e-zine que pretende recoger la actividad de numerosos diseñadores relacionados con el entorno digital, mediante la selección de piezas contenidas en El Lugar en Cuestión, así como noticias de actualizaciones de páginas, otros e-zines, y nuevas propuestas en la red... De Felipe promueve otras iniciativas como Polo, www.elelec.com/polo, página especializada en mostrar aleatoriamente piezas de autores confeccionadas con flash y programación.

www.elelec.com/polo

(wd/f) España, Barcelona.

Ord-2/3. Polo junto a El lugar en Cuestión, www.elelec.com, son los dos proyectos que ostenta Eduardo de Felipe en la red y Hector Garzón como programador. Polo es una muestra continua de piezas y autores que a través de hipervínculos actualizados permiten al usuario aleatoriamente ver un polo distinto cada vez. Cada vez que accedemos a la web vemos una pieza distinta. Cada polo, cada pieza que vemos, se derrite, desapareciendo cuando el navegador se actualiza o se cierra.

(eneri loves you)



而是我就站在你面前你卻不知道我愛你
stance



世界上最遙遠的距離不是生與死

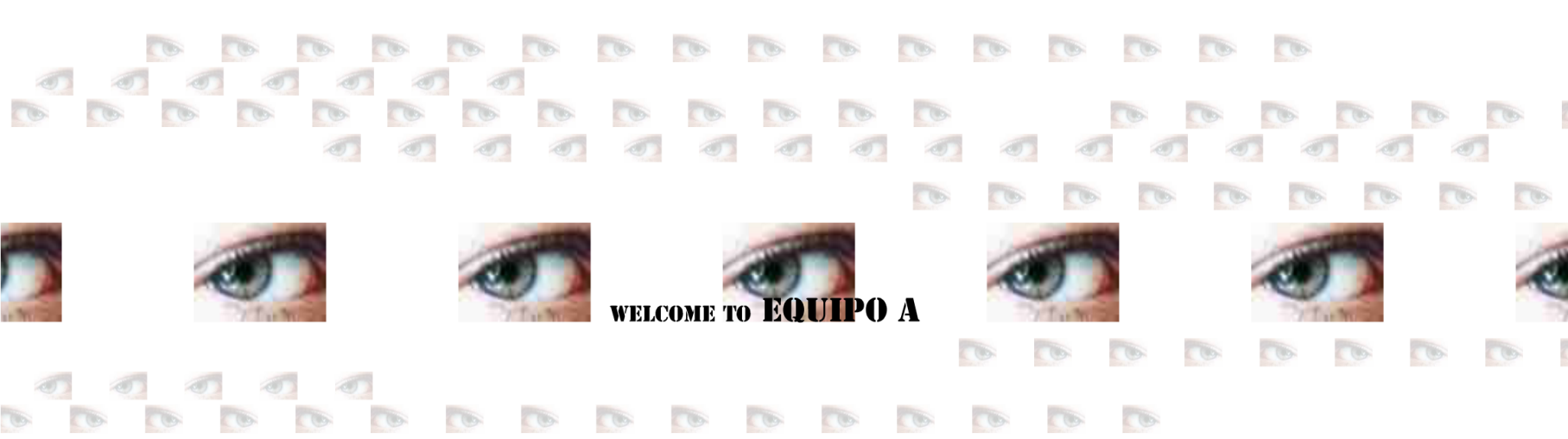


"the most painful distance in the world" - also appeared on atomicattack.com
special thanks to [sifu at dhky](#).
[click here](#) to launch the eneriwomaninterface.

www.eneri.net

(f) USA, Atlanta.

Ord-2/3. Web con contenidos monográficos en cada uno de sus números diseñados por Irene Chan. Predilección por la estética japonesa y textos pseudo-poéticos tratados con gran vistosidad tipográfica. Su última presentación: *the most painful distance in the world*.



WELCOME TO **EQUIPO A**

EQUIPO A

PRESENTS
BARCELONAWALKING

PROJECT1

TIMEZ PLACEZ PEOPLE FEELINGZ AROUND SOUNDZ SEEN

SSSHHHH...

OPTIMIZED FOR EXPLORER 5.0 / 1024X768 ABOUT

www.equipoa.com

(f) España, Barcelona.

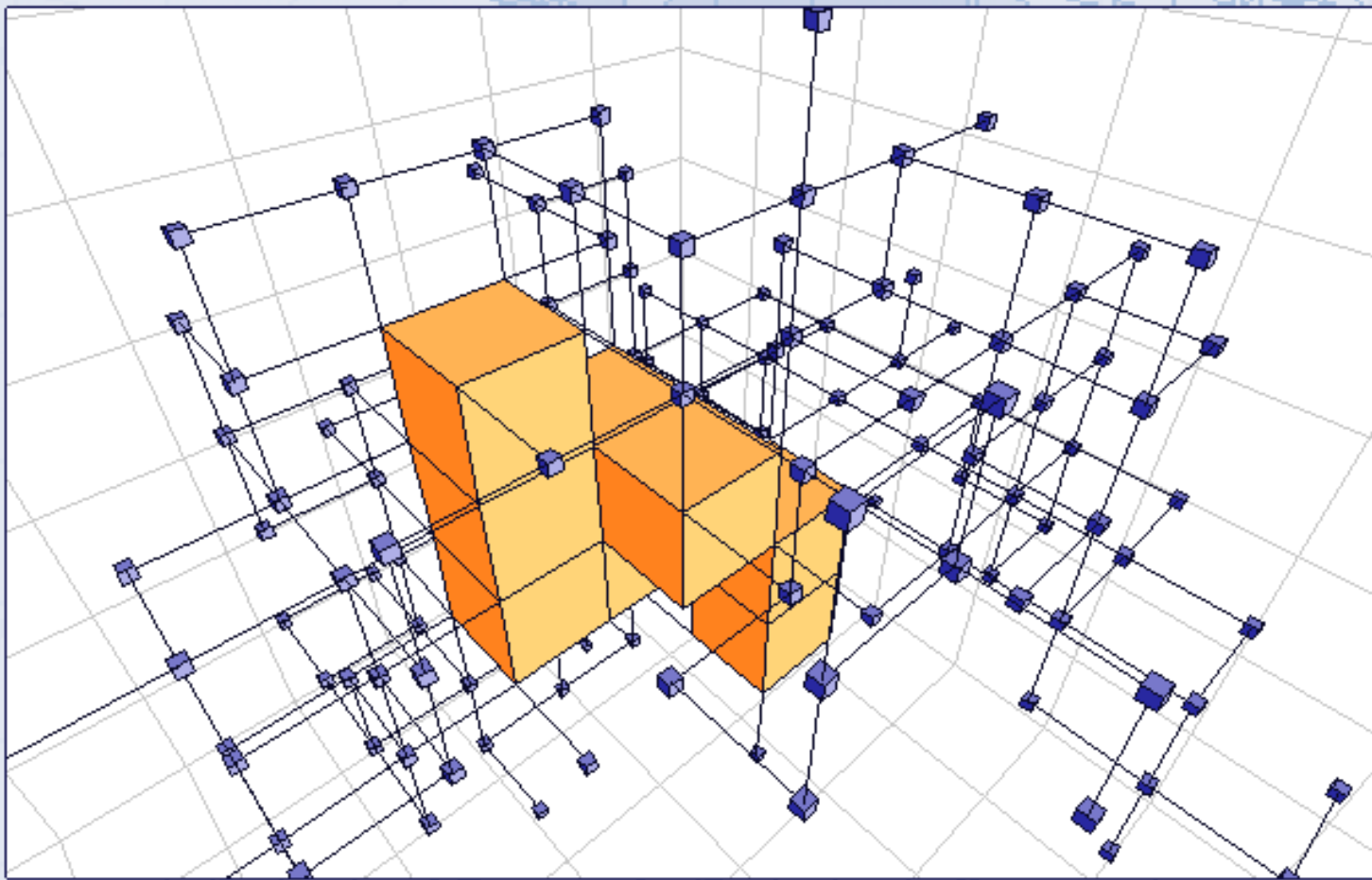
Ord-2/3. Colectivo de creación videográfica y multimedia, que participó en la edición del OFFF 2001 (On Line Flash Film Festival de Barcelona) con el proyecto de vídeo-flash documental *Barcelona Walking*. Muy cerca de la videocreación y con una estética documental, EquipoA mezcla un interfaz desarrollado en flash con una serie de piezas videográficas que introducen al visitante en la ciudad de Barcelona a través de la visión personal de los autores. El proyecto aunque es interesante, peca de insuficiente.



www.evulpupil.com

(f) Canadá, Quebec.

Ord-2/3. En Evil Pupil, Yohan Gingras, un joven diseñador de 24 años, y también editor de www.surfstation.lu, investiga sobre las posibilidades expresivas de Internet como medio. La excusa son sus reflexiones personales sobre su propia niñez. De esta manera dota de una estructura narrativa al proyecto, en el que sobresale el concepto de navegación. Actualmente se pueden visitar tres distintas versiones que cada cierto tiempo el autor publica en la Red. La última, la tercera, se plantea como un thriller cinematográfico en el que el visitante debe resolver un asesinato a través de las pistas que se le van ofreciendo y que conducen a una película realizada en flash, instantáneas de cuerpos en el depósito de cadáveres, sonidos del lugar del crimen, etc. Sus fuentes estéticas son el cine de psicópatas hollywoodiense al estilo de Aníbal Lecter y otros asesinos en serie. Efectos de sonido oscuros y música de inspiración cinematográfica de gran fuerza narrativa. Cuesta comprender el interfaz de navegación, lo que añade más suspense al proyecto. En muchas ocasiones se requiere incluso de papel y lápiz para apoyarla. Incluso el autor incorpora una ayuda, a modo de mapa. El autor investiga sobre el concepto de interactividad y navegación en la medida que ésta se traduce en un camino no lineal y cuyo destino el visitante desconoce.



www.evolutionzone.com

(f) Noruega, Oslo.

Ord-4. Evolutionzone es la página de experimentación del diseñador noruego Marius Watz cuyo pseudónimo es Amoeba. Sus piezas denotan su especialización en animaciones tanto en 2, como en 3D, así como en programación e interactividad con director, flash y java. Watz está interesado en tecnocultura, Internet y ciberespacio. Entre sus fuentes de inspiración destacan desde poetas sufíes, hasta las investigaciones sobre los Memes de Richard Dawkins, pasando por una fuerte influencia del diseño británico y la cultura visual nipona. Amoeba ha sido entrevistado por el Ars Electrónica Center. Junto a Joshua Davis de www.prystation.com representa la corriente que reindica el código como herramienta artística. <http://www.evolutionzone.com/hardwork/java/boxgridworld/index.html>



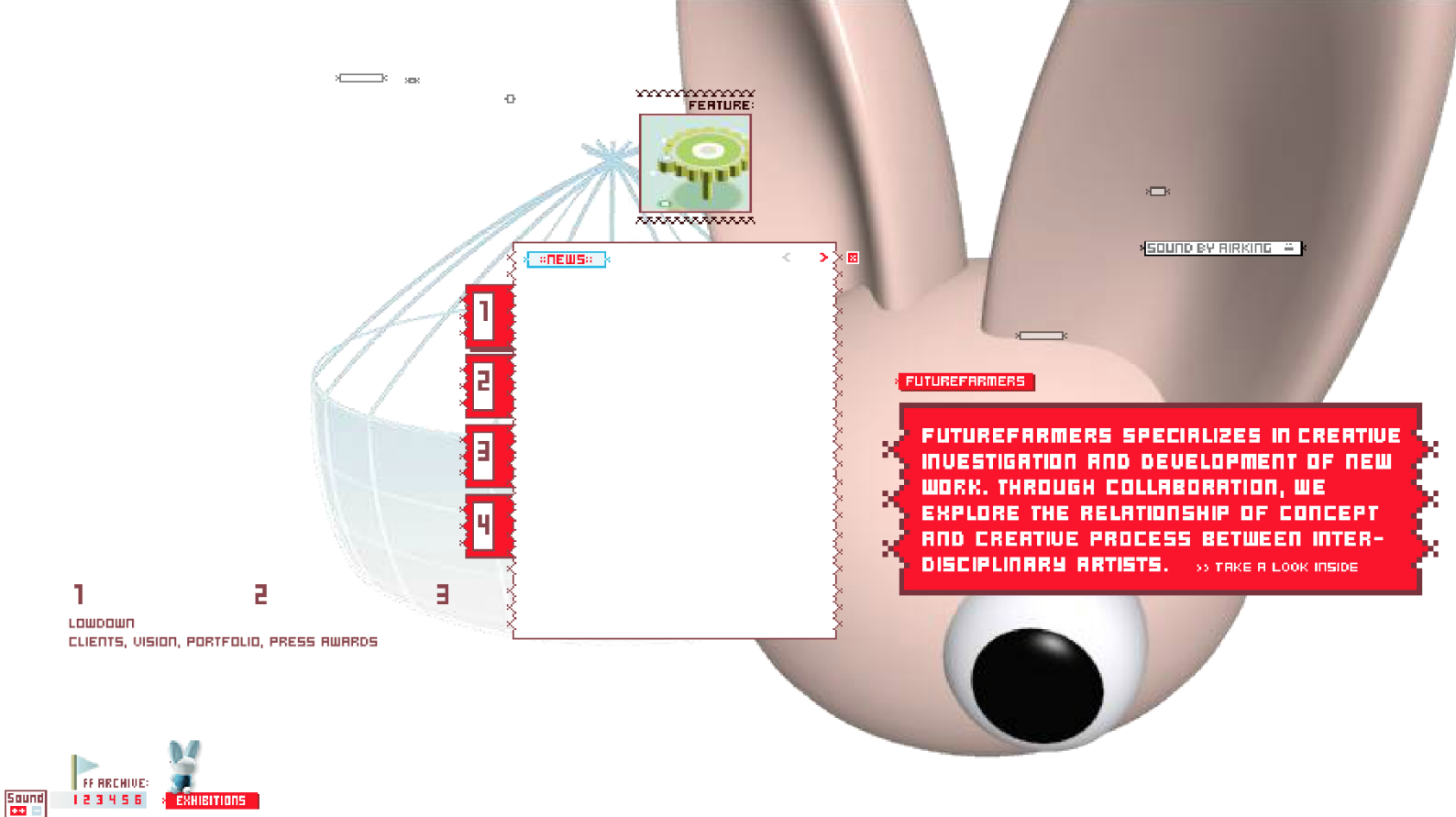
www.freshconference.com

(w/f) Australia, Sydney.

Ord-5. Idn's Fresh Conference es un simposio organizado en Sydney los días 28 y 29 de septiembre y en el que 15 de los mejores diseñadores de todo el mundo impartieron conferencias. La anterior edición se organizó en Hong Kong en febrero del 2001. Idn's Fresh Conferencie Sydney 2001 también engloba una serie de muestras y exhibiciones paralelas.

Los participantes son los siguientes:

1. Joshua Davis, Nueva York. www.prystation.com. Diseñador que desarrolla en su página el proyecto de aplicar diseño y tecnología en una colección de módulos diarios que va añadiendo a su web. También es el creador de la página www.once-upon-a-forest.com, y que corresponde a la materialización de la anti-web, es decir un espacio de no-navegación, sin instrucciones, sin links, sin respuestas y con un dominio de nombre largo y de complicada retención.
2. Andrew Johnstone y Jade Palmer, Australia. Responsables de www.designiskinky.com. Con este proyecto, nacido hace dos años y medio, pretenden poner en contacto a los diseñadores australianos con los del resto del globo. Se establece como un escaparate de todo trabajo interesante aparecido en la red.
3. Tom Roope, director de la división interactiva del estudio de diseño www.tomato.co.uk, Londres. Curiosamente su responsable posee una formación de cine, vídeo y fotografía. Su participación en Tomato arrancó con la realización del primer CD-ROM del grupo: *Tomato Three*.
4. Krister Olsson y Stella Lai, miembros de Tree-Axis, www.tree-axis.com, San Francisco. Tree-Axis han realizado proyectos interactivos para compañías tan prestigiosas como Disney, Nike, MTV, y Saatchi & Saatchi, etc. Son unos apasionados por la tecnología.
5. Yugo Nakamura, Tokio. Nakamura es el responsable de la aclamada www.yugop.com (Mono*crafts), una demostración de originalidad y precisión en el uso de la tecnología de animación e interactividad aplicada a la web. Curiosamente, su formación en el diseño de webs y CD-ROMS ha sido plenamente autodidacta, ya que el autor estudió Arte y Arquitectura en la Universidad de Tokio. Aparte de trabajar en su proyecto personal Mono*crafts, Nakamura es miembro de la empresa Business Architects Inc. en Tokio. www.b-architects.com.
6. Ian S. Anderson, fundador de The Designers Republic. www.thedesigntersrepublic.com. Este ex-punk y filósofo junto a Nick Phillips crearon este estudio en 1986. Su lista de clientes es tan enorme que entre los más representativos están: MTV, Ministry of Sound, Adidas, Issey Miyake, Swatch, etc. Su poder de influencia ha sido tan importante durante la última década que la prestigiosa revista Emigrée les dedicó un número monográfico.
7. Matt Griffin, Sydney. www.deepend.co.au.
8. Andy Polaine, Sydney.
9. Mike Young y Mike Cina, Washington DC. www.weworkforthem.com. Mike Young es un conocido artista web, responsable de sites como www.designgraphik.com, www.submethod.com. También ha trabajado como director de arte en www.vir2l.com, con los que ha ganado numerosos premios. Su último proyecto es we work for them junto al artista residente en Minneapolis Mike Cina y cuyas webs son www.trueistrue.com y www.mikecina.com.
10. Andries Odendaal, Ciudad del Cabo. www.wireframe.co.za. Este artista especializado en pintura y escultura muy interesado en la animación 3D y en los entornos multimedia trabaja desde 1998 para la empresa sudafricana Wireframe Studio como desarrollador flash.
11. Amy Franceschini y Josh On, San Francisco. www.futurefarmers.com. Franceschini, junto con Olivier Laude y Macrone fueron los creadores en 1995 de *Atlas Magazine*, www.atlasmagazine.com, el primer website que fue seleccionado para formar parte de la colección permanente del The San Francisco Museum of Modern Art. Este site fue galardonado con dos Webby Awards for Art & Design.
12. Simon Sankarayya y Orlando Mathias, Londres, responsables del estudio de diseño Digit 1. www.digit1.com. Sankarayya comenzó su carrera profesional como director de arte para MTV. Orlando Mathias se unió a Digit 1 en 1997, tras haber trabajado durante 3 años como animador en el canal cultural de la televisión británica, Channel 4.
13. David Taylor y Mark Stoot, Sydney. www.theattik.com.



www.futurefarmers.com

(f) USA, San Francisco, California

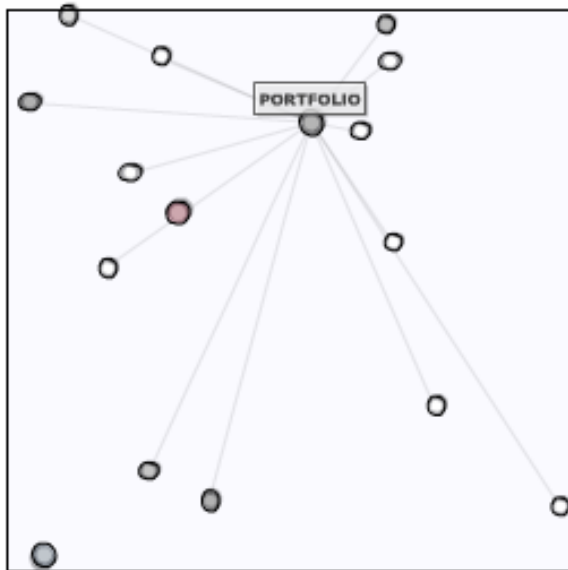
Future Farmers. Estudio de diseño gráfico y multimedia instalado en San Francisco y fundado por Amy Franceschini y Josh On. Franceschini, junto con Olivier Laude y Macrone fueron los creadores en 1995 de *Atlas Magazine*, www.atlasmagazine.com, el primer website que fue seleccionado para formar parte de la colección permanente del The San Francisco Museum of Modern Art. Este site fue galardonado con dos Webby Awards for Art & Design. Future Farmers está diseñada como una granja virtual en la que una granjera en 3d nos lleva a través de los distintos cultivos. Estilo naif, infantil y asequible. A veces gratuito. También han publicado diversos CD-ROM con contenidos artísticos, y trabajado para marcas como Levi's, New York Times, etc.



www.gmunk.com

(f) USA, San Francisco, California.

Ord-4. Página del estudio multimedia Gmunk. Han realizado proyectos con *The Remedy Project*, www.theremedypoint.co.uk, *Architect*, www.architect.com, trabajado para empresas como Sony y diseñado los sites de eventos como el *On-line Flash Film Festival de Barcelona 2001 (OFFF)*. Están especializados en la plataforma *shockwave*, flash, y piezas de vídeo, cortos experimentales en formato *quicktime*, así como en ilustraciones 3d de corte tecnológico y futurista. Sus animaciones son muy rápidas y espectaculares, con predominio de lo audiovisual en detrimento de la interactividad. Muy potente la integración del texto y el vídeo. La web incluye decenas de ejemplos.



ELIJA UNA DE LAS PARTÍCULAS DESCENDIENTES PARA VISITAR NUESTROS TRABAJOS

www.granatta.com

(wd/f) España, Cáceres.

Ord-4. Desde Cáceres, también se puede hacer buen diseño web, sencillo, funcional y contundente. Las nuevas tecnologías y la constitución del medio digital como virtual, sin espacio físico determinado, así lo certifican. Granatta es el pseudónimo tras el que se esconde Daniel de la Cruz Heras, estudiante de 5º curso de Ingeniería Informática en la Universidad de Extremadura y Director de “Granatta New Media Design”. El autor ha sido seleccionado en varios certámenes nacionales como el *International Flyer Contest 2000*, organizado por el CCCB (Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona) y junto con el diseñador Joan Jiménez, www.joanjimenez.com, en el OFFF 2001 (On Line Flash Film Festival de Barcelona) con el documental no lineal *Un día en la Tierra*, un recorrido fotográfico de 24 horas de duración. Granatta destaca por sus experiencias y hallazgos en cuanto a la navegación y la interactividad de sus páginas, muchas de ellas pertenecientes a cliente locales como Señorío de Mayorga, o instucionales como el gobierno autonómico de Extremadura.

ADOBE STUDIO LAUNCHES

WORK : [SITE DESIGN](#)

ADOBE STUDIO FEATURE

NEWS : [LATEST](#)

COMMUNICATION ARTS AWARD

NEWS : [LATEST](#)

HOW MAGAZINE FEATURE

NEWS : [LATEST](#)

ROLLINGSTONE.COM FEATURES

WORK : [BROADCAST](#)

ADOBE.COM SITE REDESIGN

WORK : [SITE DESIGN](#)

HOTLIST AUTUMN 2001

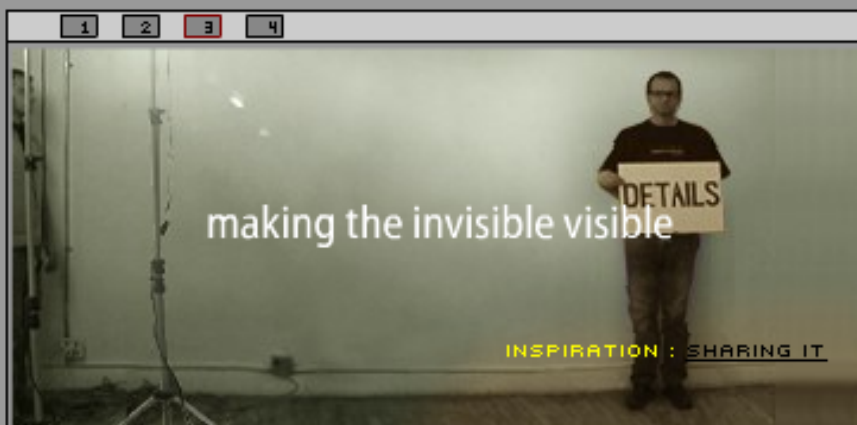
INSPIRATION : [SHARING IT](#)

FLASH WEB DESIGN VS REMIX

NEWS : [LATEST](#)

Q4 2001 PRESS RELEASE

[PRQ4.PDF](#)



copyright ©2001 hillmancurtis, inc.

www.hillmancurtis.com

(f) USA, Nueva York.

Ord-4. Web del estudio de diseño liderado por Hillman Curtis, y dedicado a la creación de audiovisuales para la red, así como sites completos. Entre sus clientes están grandes corporaciones multinacionales como: Hewlett Packard, Macromedia, Adobe, Mtv, etc. En su página pueden verse películas para la red, links a sites diseñadas por el grupo, spots para televisión, etc. Hilman Curtis, nacido en California, fue uno de los diseñadores invitados a la pasada edición del OFFF (On Line Flash Film Festival de Barcelona). Empezó como diseñador para Macromedia y actualmente es uno de los diseñadores comerciales más reconocidos. Asiduamente imparte conferencias sobre su experiencia como creador. Los próximos días 15 y 16 de octubre, estará en Santiago de Compostela. Curtis es también autor de varios libros sobre diseño y creación de animaciones para web utilizando la herramienta flash. En el libro *Flash Web Design: The v5 remix*^{1,2}, analiza nueve proyectos reales llevados a cabo en su estudio y en los que hace hincapié en el uso de la técnica para conseguir el efecto comunicativo buscado. Curtis define el término *Global Visual Language* como un código común, visual y cinético que es capaz de traspasar toda barrera cultural y que es aquello que determina el éxito de un site en internet.

1 CURTIS, H. *Flash web design*, New Riders Publishing, Nueva York, 2000. Isbn: 0-735708-96-7. p. 256. Idioma: Inglés.

2 CURTIS, H. *Design: The v5 remix*, New Riders Publishing, Nueva York, 2001. Isbn: 0-735710-98-8. p. 256. Idioma: Inglés.

Reedición y ampliación del libro anteriormente publicado por Curtis.



5 star image chefs

News.

New. Coming.

Films. Music. Misc.

Awards. Favos.

London.UK.
+ 44 207 684 3100.

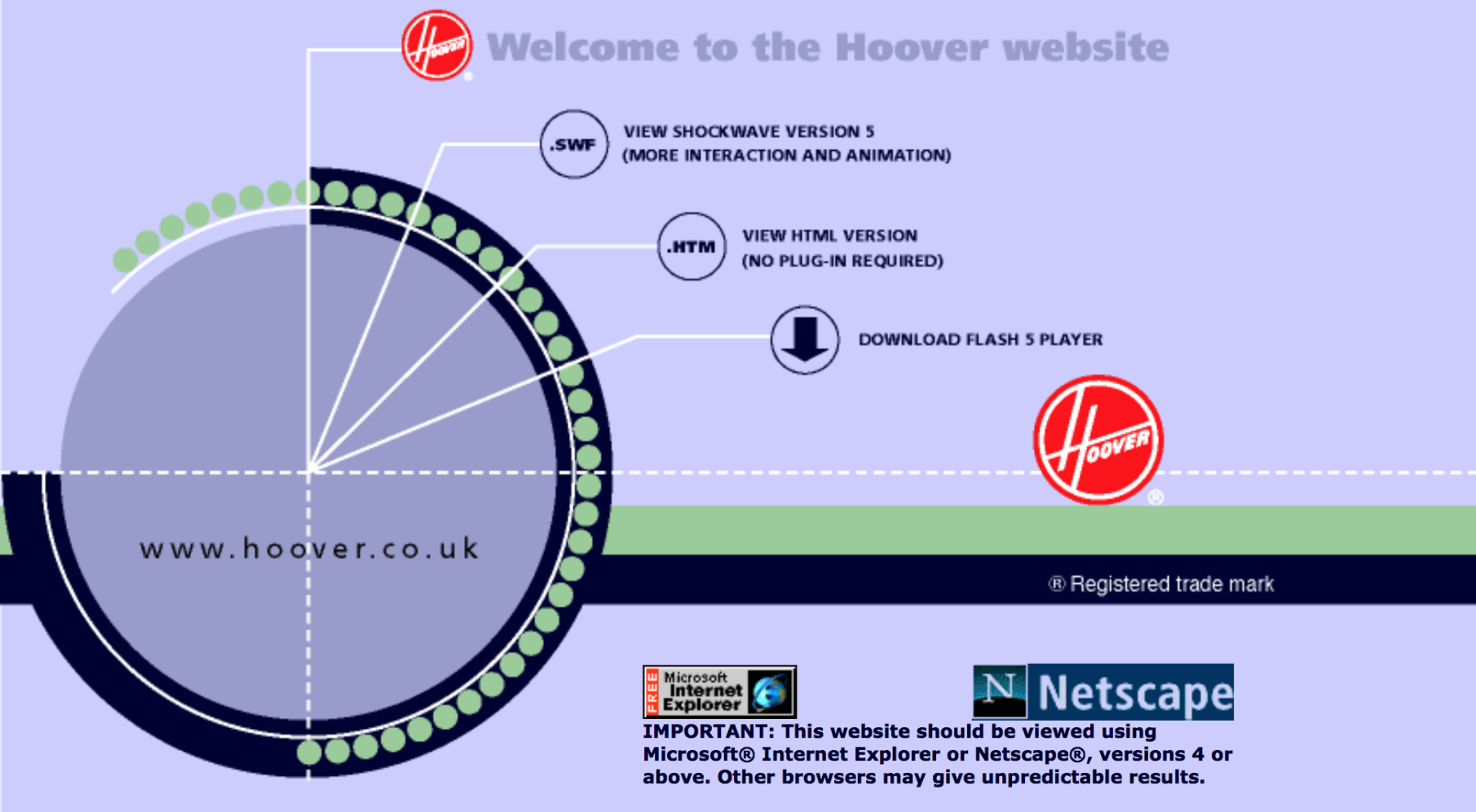
New York.USA.
c/o Id
soon.

electronic mail.

www.hi-res.net

(f) UK, London

Hi-Res! es un estudio de producciones digitales multimedia, fundado en Londres en 1999 por 2 diseñadores alemanes Alexandra Jugovic y Florian Schmitt, dos artistas y web-designers que trabajan juntos desde 1993, cuando se conocieron en escuela de arte, en numerosos proyectos artísticos y también comerciales. En sus comienzos trabajaron vinculados a la industria discográfica y en particular trabajando diseño de cubiertas discográficas. Entre sus producciones más recientes destacan encargos tan prestigiosos como el sitio de *"The center of the world"*, el nuevo filme de Wayne Wang, conocido por *Smoke* y *Blue in the face*. También han participado en la página oficial de los Beatles. Han obtenido una gran reputación por su proyectos sobre art-banners llamados *"Click Here!"* y por diferentes proyectos interactivos.



www.hoover.co.uk

(f) UK, Londres.

Representativo ejemplo de una empresa que ha optado por el diseño como valor añadido para la creación de sus productos y para la posterior comercialización y comunicación de los mismos. Hoover es una empresa británica dedicada a fabricar electrodomésticos de línea blanca, aunque es en el caso de las aspiradoras donde más ha sobresalido. Muy preocupados por el diseño respetuoso con el medio ambiente, Hoover ha desarrollado unas aspiradoras provistas de potentes filtros antipolvo, así como de unas formas ovaladas muy agradables, al estilo de los 90, similar al de muchos vehículos y otros objetos de consumo de la última década. La web está creada tanto en plataforma flash, como en html. Destaca la rapidez y la profusión de fotografías.

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| 0001 [see] | 0002 [see] | 0003 [see] | 0004 [see] | 0005 [see] |
| Héctor Ayuso off.org | Luis Escorial juxtinteractive.com | Rolf Ruiz alesys.net | Santiago Ortiz moebio.com/bait | Antonio Fdez. Coca fernandezcoca.com |
| Spain | United States | Mexico | Colombia | Spain |

current houyhnhnms.org spot: 0031 :: Óscar Montañes : www.aticco.com : Spain

0001 0026 0051 0076

HOUYHNHNMS.ORG

flash global inspirational experiment

july 2nd , 2001 | march 4th , 2002

in cooperation with OFFF

www.houyhnhnms.org

(f) España, Barcelona.

Ord-5. Houyhnhnms.org, *Flash Global Inspirational Experiment*, es un proyecto-convocatoria, creado por Joan Jiménez, www.joanjimenez.com, junto con el estudio Granatta y Equipo A. Houyhnhnms se constituye como un sitio de experimentación Flash en la que se exponen las películas o spots realizadas por creadores de todo el mundo. El proyecto de nombre impronunciado, arrancó en julio del 2001 y se prolongará hasta marzo del 2002 con la colaboración del On Line Flash Film Festival de Barcelona. El objetivo es despertar el lado creativo de los diseñadores, alejándolos de la comercialidad de sus encargos cotidianos y proponerles el trabajar bajo idénticas premisas y condicionantes: la elaboración de un *spot* similar a un *banner*. Se trata de forzar las posibilidades interactivas y estéticas de una herramienta concreta como es Flash, fomentando el intercambio de información y conocimientos sobre ésta. De todos los spots publicados en la web, se seleccionarán a los 25 mejores que serán presentados en la próxima edición del OFFF 2002 (On Line Flash Film Festival de Barcelona).

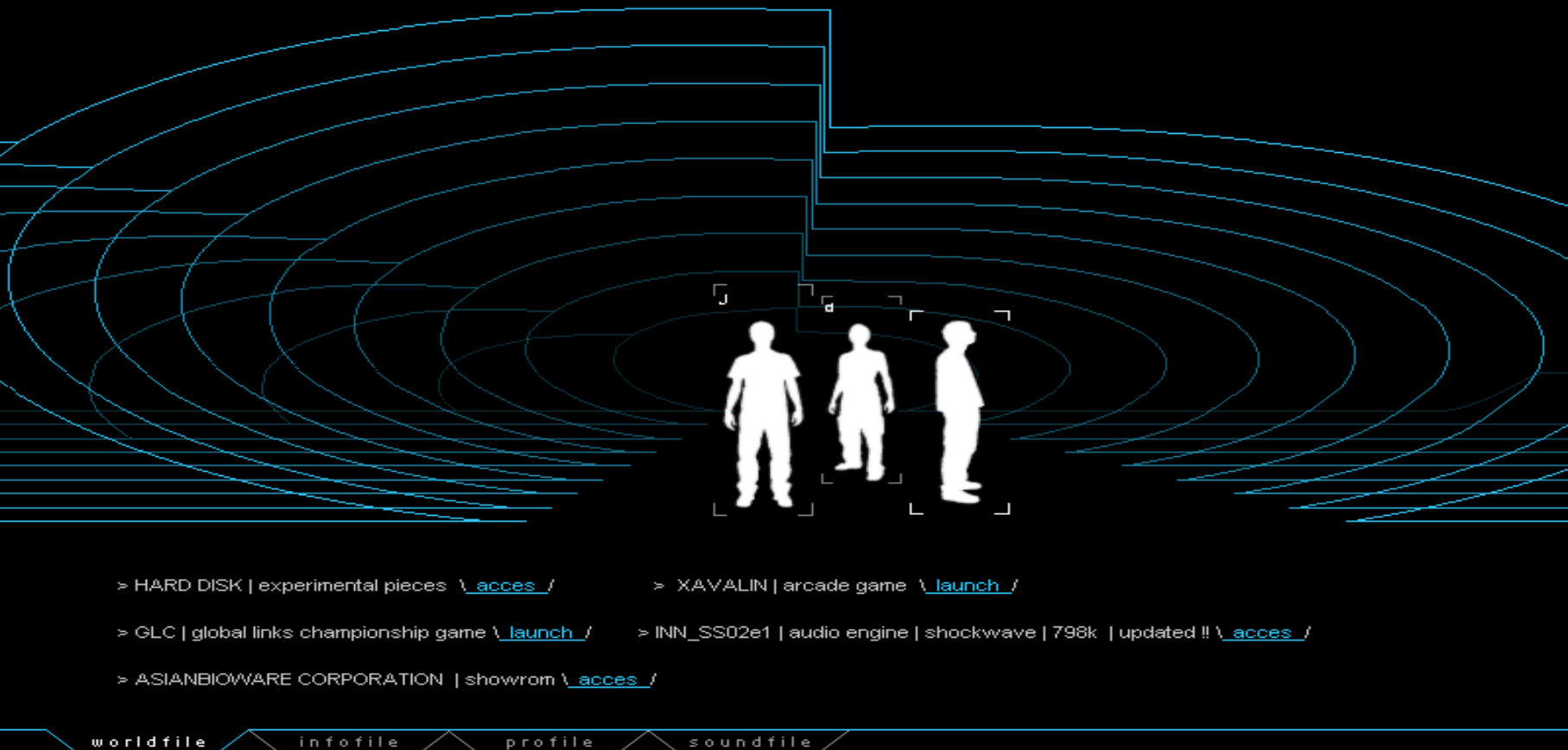
Escuchando imágenes
bernardo rivavelarde
vag



www.iconmedialab.es/ei

(f) ESPAÑA, Madrid.

Ord-2/3. *Escuchando Imágenes* es el proyecto más personal hasta la fecha del diseñador español Bernardo Rivavelarde, uno de los diseñadores de web nacionales más importantes. A diferencia de otros nombres básicos del panorama español, Rivavelarde está especializado en diseñar sites y se aleja del diseño gráfico tradicional. Actualmente trabaja para la multinacional sueca Icon Medialab, www.iconmedialab.es. Bernardo Rivavelarde abandonó temporalmente esta empresa en 1998 para centrarse en la realización de *Escuchando Imágenes* y con el que recibió numerosos premios tanto nacionales como internacionales durante el año 1999, lo que lo convirtieron en un referente para el diseño multimedia nacional. En el año 2000, *Escuchando Imágenes* fue seleccionado para la exposición *Signos del siglo, 100 años de Diseño Gráfico en España*, organizado por el Museo de Arte Contemporáneo Reina Sofía de Madrid. http://www.babab.com/no02/bernardo_rivavelarde.htm



> HARD DISK | experimental pieces [\ acces /](#) > XAVALIN | arcade game [\ launch /](#)
> GLC | global links championship game [\ launch /](#) > INN_SS02e1 | audio engine | shockwave | 798k | updated !! [\ acces /](#)
> ASIANBIOWARE CORPORATION | showrom [\ acces /](#)

worldfile infofile profile soundfile

www.innot.org

(f/wd) España, Barcelona.

Ord-1 (serie Hardisk). Ord-2/3. Innothna Artcomm es un colectivo que trabaja diseñando webs de gran calidad en cuanto a estética, movimiento, interactividad y sonido desde Barcelona. Su declaración de intenciones, de talante comprometido, plantea su trabajo como un servicio esencialmente comunicativo, como algo funcional y no como publicidad: *“No somos creativos, no somos diseñadores, no somos artistas, somos palabras, palabras de otros”*. Su serie Hardisk, el área más personal y creativa de su sitio web, ha sido recogido en el libro *72-dpi anime*³. En ella hacen alarde de sus conocimientos de los códigos de programación 2D y 3D, desarrollando películas con pocos elementos formales: líneas, puntos, pero de gran potencia expresiva y que los emparentan con proyectos como Digital Experiences o Uncontrol. En otros casos sus animaciones interactivas se acercan a la estética del arcade o videojuego y al lenguaje de la composición musical (inn_ss02e1).

3 KLANTEN, R, ELIGE, K, MISCHLER, M, TIEGELKAMP, V. *72 dpi-Anime*, Editorial Die Gestalten Verlag, Berlín, 2001. Isbn: 3-931126-72-2. p. 192. Idioma: Alemán.

72 dpi-Anime, es el segundo título de la serie iniciada en el año 2000 con *72-dpi*.

El libro, profusamente ilustrado, analiza el mundo dinámico del diseño de webs en movimiento. Se muestran y analizan una serie de sitios que tienen como denominador común la animación de gráficos e imágenes, pero que han sido realizados de muy distintas maneras: desde la utilización de las técnicas de animación tradicional, es decir la sucesión de imágenes fijas, hasta la utilización de los códigos de programación más sofisticados. El libro es una útil herramienta para conocer el estado actual del diseño interactivo y de la animación gráfica tanto en Internet como fuera de la red, en otro tipo de soportes como CD-ROM o DVD. El libro se acompaña de un DVD interactivo que incluye archivos y utilidades de software concreto como es Flash.

preview work
Dreams

recent work
ClipJockey
The Bill Bowerman Story
Adv. Flash Video/DVD

recent appearances
Web2000, LA
FF2000, SF
FF2000, NYC



ioResearch
everything communicates.

Dreams

Dreams is part in process in our ongoing exploration of interactive narrative. This experiment explores the stories that are told in our minds while we sleep. The user is encouraged to participate, connecting the pieces, and shaping the sleeper's dream.

Dreams was developed for *Atlas Magazine* and will debut online this September.

Download the preview. Mac version. .3mbs.

Download the preview. PC version. .2mbs.

Concept, design & programming by ioResearch
info@ioresearch.com

Design, video & audio by Shannon Rankin, www.selflesh.com
shannon@selflesh.com

© 2000 ioResearch. comments@ioresearch.com

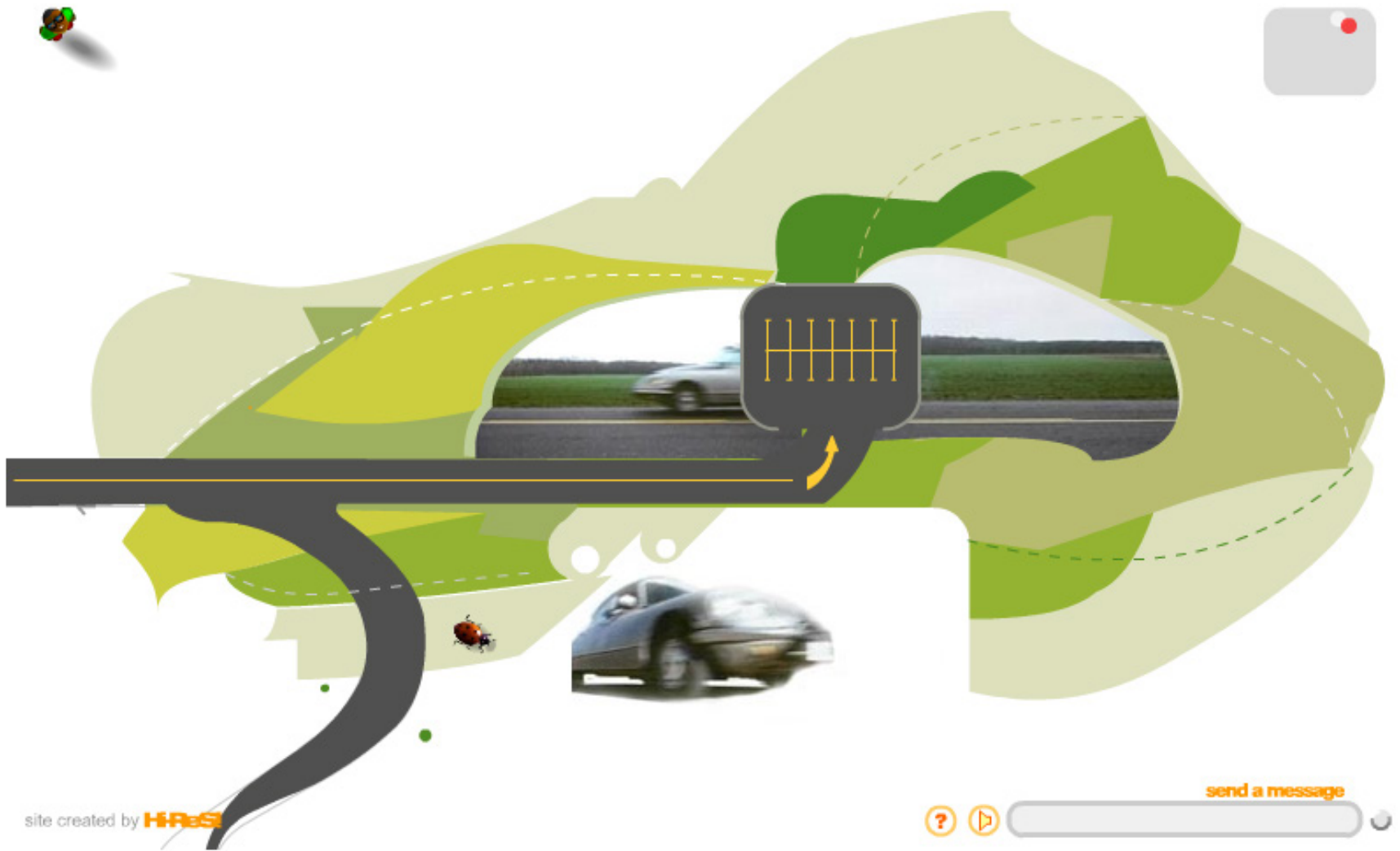
All material property of ioResearch. Any reproduction without expressed permission is strictly prohibited.

www.ioresearch.com

(wd/f) USA, San Francisco.

Ord-4. ioResearch es el estudio de Josh Ulm, donde eminente figura del diseño web desarrolla sus originales creaciones interactivas. Ulm de formación autodidacta ha desarrollado una intensa carrera en el campo del cine y el vídeo. Es internacionalmente conocido por su participación en The Remedi Project, www.theremediproject.com. Constantemente es requerido para dar conferencias, como en la pasada edición del OFFF 2001 (On Line Flasz Film Festival de Barcelona), donde expuso sus teorías sobre interacción.⁴


⁴ Para Josh Ulm son siete los elementos indispensables a tener en cuenta para crear una óptima interacción: usuario/participante, interacción/comunicación, inversión/tiempo y esfuerzo, participación, cambio producido, consciencia del cambio e historia a contar. El autor define el concepto de interacción como dos cosas que se juntan para crear algo que nunca existió.



www.jump-tomorrow.com

(f) USA, Los Angeles

“Jump tomorrow”. Esta sitio es la promoción vía web de la película de IFC Films en asociación con FilmFour, dirigida por Joel Hopkins. Página muy fresca, totalmente intuitiva, se deja explorar con una riqueza visual admirable. Su navegación se organiza a través de todos los elementos que conforman la película, Jump tomorrow es una abreviada comedia romántica de carretera que mezcla cariñosamente géneros, referencias culturales y estilos visuales. Inspirado por los iconos cinemáticos diversos tales que las películas de la Pantera Rosa y El Graduado, Jacques Tati y Jim Jarmusch, película del principio de Joel Hopkins; es un cuento de hadas a destiempo sobre amantes, romances y el destino.



JUXT *inter* *ACTIVE*
design
& TECHNOLOGY

* ©

SKIP INTRO

www.juxtinteractive.com

(f) USA, Los Angeles.

Estudio de comunicación web, liderado por el director creativo Todd Purgason que está considerado como una de las mentes creativas mas influyentes en términos de comunicación en medios digitales y en particular en diseño web. Conocido este estudio por el uso de Flash en sus trabajos, para sacarle partido y potenciar la experiencia del usuario en la navegación apoyado en un potente mensaje publicitario. Han recibido diversos premios por sus trabajos así como numerosos premios como “Macromedia Shocked Site”. De muy marcada influencia por la estética del muy conocido David Carson, se nota la influencia de la estética publicitaria de la costa oeste, en particular de Los Angeles.

www.juxtinteractive.com/deconstruction: James Baker entrevista a los gurús del diseño web Hilman Curtis, Joshua Davis(www.praystation.com, www.once-upon-a-forest.com, www.antiweb-chaos.com, www.kioken.com) Brendan Dawes (, Fred Sharples, Glenn Thomas, James Baker, Matt Owens, Mike Young, Jimmy Chen, IoResearch, Fred Sharples.

Have a lovely autumn!

K10K IS TEMPORARILY CLOSED FOR UPDATES, REPAIRS, AND LOADS OF MAJOR CODE & DESIGN FIXES. THE SITE WILL OPEN AGAIN ON DECEMBER 1st 2001 WITH TONS OF NEW STUFF, FEATURES, SECTIONS, AND, PROBABLY, A NEW DESIGN TOO. AND, YES, THE LONG AVAILED K-MART SHOPPING SYSTEM WILL ALSO FINALLY BE UNVEILED THEM.

HAVE FUN FOR NOW - WE'LL SEE Y'ALL IN DECEMBER!

(mt) | [media icon] | [share icon] | Adobe |

36 days
17 hours, 11 minutes 54
Countdown till Dec 1st

THE US RED CROSS
DONATE TO THE
RELIEF FUND >

THE VERY SPECIAL
K CLAYMATION
LIVE AUS LINZ >

KALIBER10000
K10K.NET+.COM

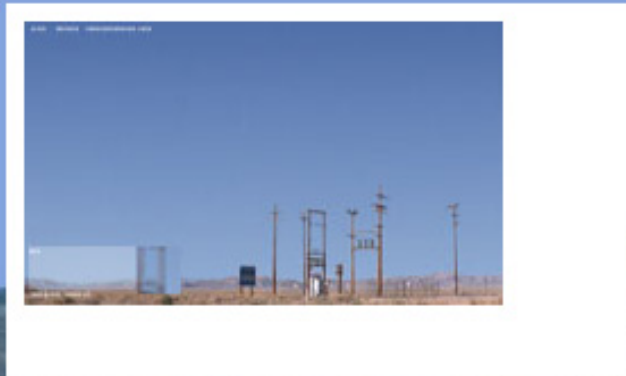
THE OLD-SKOOL
KALIBER FLAVA
ENTER HERE >

www.k10k.net

(wd/f) UK, Londres.

Ord-5. K10K o Kaliber 1000 es un e-zine semanal realizado por dos jóvenes diseñadores daneses afincados en Londres, Token y Mschimidt. Desde 1999, Kaliber 1000 se ha convertido en un sitio de referencia, ya no solo por la información que recoge, sino por la estética que lo define, ante todo experimental. Aunque no esté realizada con tecnología Flash, si son muchas las noticias sobre estudios que si la desarrollan, así como la gran cantidad de links seleccionados de sitios de gran interés. Periódicamente, diseñadores reconocidos, y de gran influencia realizan números especiales de K10K. Éste fue el caso de Joshua Davis. Su lista de correo acoge a más de 25.000 lectores que reciben asiduamente el boletín de noticias de Kaliber 1000.

SCREENSHOT



EYES ONLY

BE PART OF A WORLDWIDE NETWORK OF UFO OBSERVERS BY DOWNLOADING THE PMOS (PASSIVE MODE OBSERVATION SYSTEM) VARIANT OF OUR LATEST CD-ROM EXPERIMENT. IT WILL AUTOMATICALLY RUN WHENEVER YOUR COMPUTER REMAINS INACTIVE FOR A SPECIFIED PERIOD OF TIME.

DOWNLOAD

MAC (6.5MB) PC (6.9MB)

WEBSITE

CONTENIDO

LESSRAIN: PORTAFOLIO NUEVO GENTE TRABAJO CONTACTO

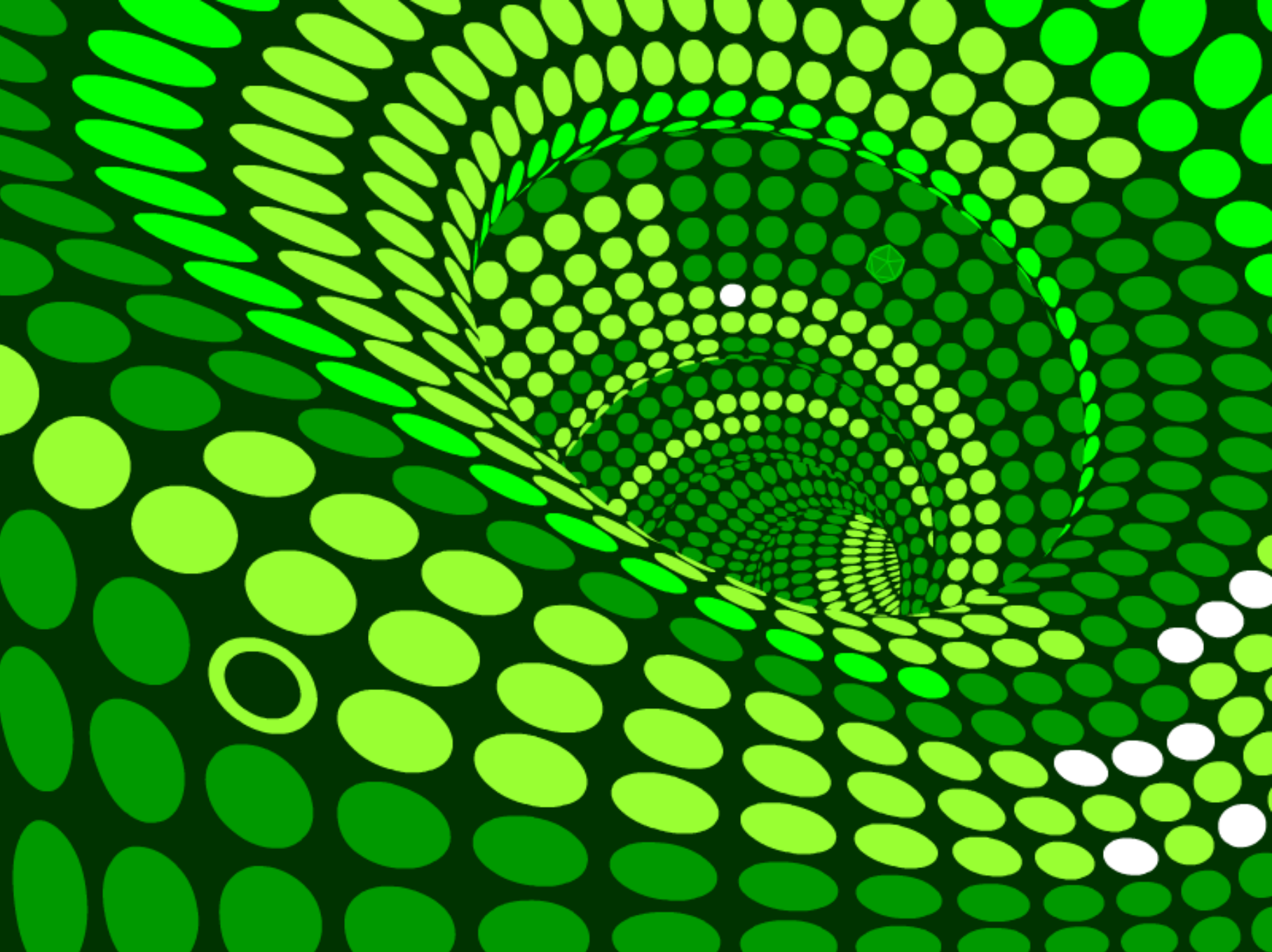
PAGINA WEB SALVAPANTALLAS
PESCADO CONFIDENCIAL

ISIGMAS

www.lessrain.com
www.lessrain.co.uk
www.lessrain.de

(wd/f) UK, Londres. Alemania, Berlín.

Ord-4. Less Rain es un estudio de diseño multidisciplinar situado en Londres y Berlín. Entre sus clientes destacan Sony Playstation y Red Bull, entre otras. Less Rain fue el estudio encargado de plasmar de manera personal y experimental la ciudad en la que vive parte de su equipo, Londres, en el proyecto cosmopolita y global www.mycity.com.br. *3 days in London* fue su aportación a este experimento organizado por el Banco de Brasil. En su página www.lessrain.com/web/main/shock/index.htm desarrollan sus proyectos más personales, bajo el título de Fish. Este pez se convierte en el mapa de navegación por el que se van sucediendo películas flash, juegos, experiencias constructivas y links a otras páginas de los integrantes de Less Rain. Uno de ellos es el español Luis Martínez. Visitar: www.lessrain.com/web/main/shock/lounge/index.htm, en la habitación 5, un grupo de películas de enorme calidad.



www.mecompany.com

((f) UK, London.

MeCompany. Interfaz experimental en forma de espiral pop, pocas opciones, pulsando en los círculos blancos aparecen trabajos infográficos. Conocidos mundialmente por los trabajos que desarrollan desde hace tiempo para Bjork, a nivel gráfico en sus álbums y posteriormente en la dirección del videoclip “Hunter” dirigido por Paul White, el director y fundador de MeCompany, hace ya 15 años. MeCompany es un empresa de diseño con sede en Londres. Su propósito es producir imágenes muy potentes y originales para diseño gráfico, publicidad, diseño de personajes, animación de personajes, vídeo profesional, cualificado desarrollos y tecnológicas digitales para internet.

Method

Method's team members are experts in their fields and passionate about their work. Listen in as we discuss design, technology, and the business of creativity.

[About](#)
[Work](#)
[News](#)
[Thinking](#)
[Blog](#)

| | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|
| <p>10x10</p> <p>Unlocking the Infinite Library</p> | <p>People</p> <p>The Founding Principles of Method David Lipkin Principal, Founder</p> | <p>10x10</p> <p>Rapid Prototyping: The Wright Way to Fail</p> | <p>People</p> <p>Brand Perception Patrick Newbery Principal</p> | <p>10x10</p> <p>Place, Space, and the Mobile Interface</p> | <p>10x10</p> <p>Who's the Chief Experience Officer?</p> | <p>People</p> <p>Selling Widgets David Lipkin Principal, Founder</p> |
| <p>10x10</p> <p>Gaming for Behavior Change</p> <p>How can we use game-like mechanics to create greater value for products and services?</p> | <p>10x10</p> <p>The Art of Noise</p> <p>Noise plays an integral role in the patterns that drive human perception. Make sure your target audience research doesn't remove it.</p> | <p>Posts</p> <p>Designing a Sustainable Future – Compost Modern Recap Adam Weiss 07 Feb 2011</p> <p>Compost Modern, an AIGA conference with a focus on "Sustainable Design" was recently held in San Francisco.</p> | <p>10x10</p> <p>Raiders of the Lost Overture</p> | <p>10x10</p> <p>Let's Get Physical (with Services)</p> | <p>Posts</p> <p>AIGA Y16 Conference Lindsay Liu 11 Jan 2011</p> <p>Director of User Experience, Raphael Grignani, Joins AIGA's Y16 Conference speaker line-up.</p> | <p>People</p> <p>Social Networking and Branding Patrick Newbery Principal</p> |
| <p>10x10</p> <p>Innovation: Wrapped, Packed and Stacked</p> | <p>10x10</p> <p>Changing Retail Currency</p> | <p>People</p> <p>Relentless Curiosity Mark Roudeshush Interaction Design Lead</p> | <p>10x10</p> <p>What's So Funny About Innovation?</p> | <p>10x10</p> <p>Brands as Patterns</p> | <p>People</p> <p>The Role of Design Patrick Newbery Principal</p> | <p>People</p> <p>What Method Does Best David Lipkin Principal, Founder</p> |
| <p>10x10</p> <p>Methods Dream Film Festival Adam Little 02 Feb 2011</p> <p>What would we want to see in a film festival about design? Here's what a few people around our studios had to say...</p> | <p>10x10</p> <p>Brand as Context in Interaction Design</p> | <p>People</p> <p>Holistic Brand Experiences Kevin Farnham CEO, Founder</p> | <p>People</p> <p>On Hiring Design Agencies Patrick Newbery Principal</p> | <p>People</p> <p>Work Culture Mark Roudeshush Interaction Design Lead</p> | <p>People</p> <p>Climbing out of the Silo Patrick Newbery Principal</p> | <p>10x10</p> <p>Entertain Me Now</p> |
| | | <p>People</p> <p>On Naming Method Kevin Farnham CEO, Founder</p> | <p>People</p> <p>World Domination David Lipkin Principal, Founder</p> | <p>People</p> <p>Part of It David Lipkin Principal, Founder</p> | <p>People</p> <p>"Mushrooms:" Skill Across Disciplines Patrick Newbery Principal</p> | <p>10x10</p> <p>Cable's Lost Generation</p> |

www.method.com

(f) USA, San Francisco, Nueva York.

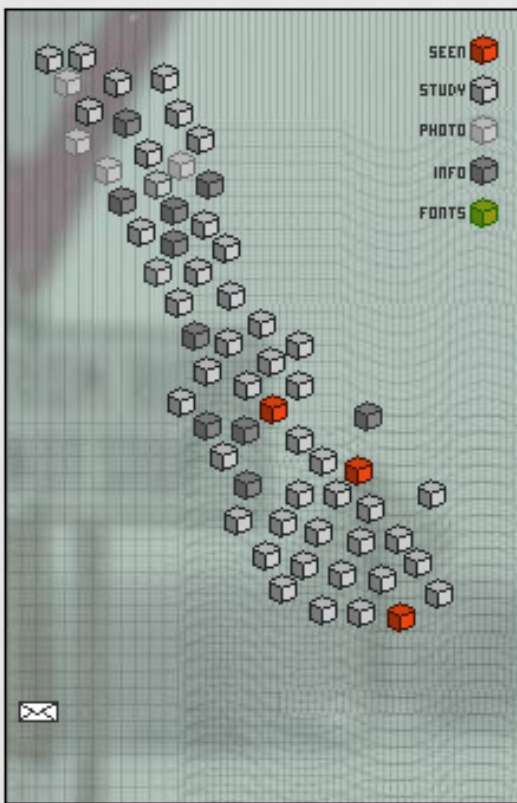
Ord-4. Method es un estudio de diseño multidisciplinar especializado, en identidad corporativa, creación de audiovisuales y sites multimedia. Al margen de su actividad comercial, Method desarrollan proyectos experimentales que engloban dentro de su site, en la sección Method Lab. Method Lab consta de películas que desarrollan interfaz de navegación 3d, algunas de ellas presentadas al OFFF, Online Flasz Film Festival de Barcelona; microsites, sites a modo de ejercicios de estilo con efectos y contenidos que normalmente no suelen aparecer en los sites comerciales; y "mousetrails", ejercicios de interactividad del ratón con animaciones de objetos vectoriales.



www.mutabor.de

(wd/f) Alemania, Hamburgo.

Mutabor es un estudio de diseño, dedicado a multimedia y diseño web y que tiene como clientes, entre otros a grandes compañías alemanas como Adidas, Audi, Rotring u ONGs como Greenpeace. Anualmente realizan una revista de carácter experimental llamada *Mutabor Magazine*.



NEWSWORTHY

...

October 2

I have a new site in the works, so hopefully this one won't break down anytime soon. I was planning on launching October 1st, but there has just been too many things going on.



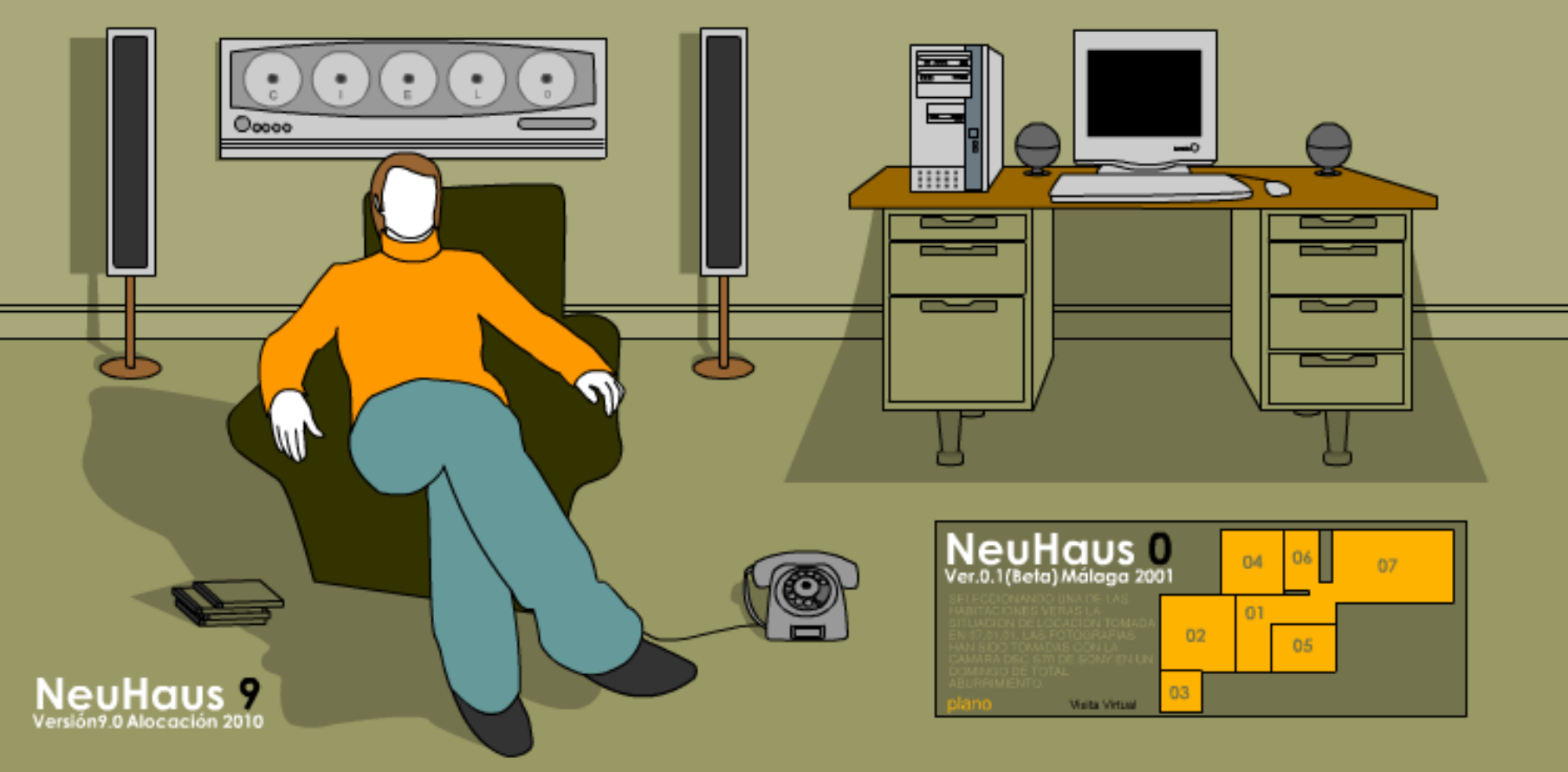
User Version: WIN 5,0,42,0



www.natzke.com

(f) USA, Milwaukee, Wisconsin.

Ord-1. Página personal del diseñador estadounidense Erik Natzke, donde expone sus hallazgos en códigos de programación y trabajos experimentales sobre movimiento e interactividad bajo plataforma flash. Detrás del subtítulo “*Toys are fun*”, Natzke desarrolla juguetes visuales con formas geométricas que se mueven caprichosamente siguiendo el ratón y fotografías que se estructuran de manera aleatoria.



www.neuart.net

(wd/f) España, Málaga.

Ord-2/3. Eduardo Campuzano es el responsable de Neuart, el espacio que sirve de plataforma para mostrar las creaciones personales y los trabajos de este autor malagueño. Campuzano utiliza sabiamente la combinación de ilustración y fotografía junto con música y efectos sonoros consiguiendo piezas llenas de pura experimentación y gran dominio de la herramienta flash. En Neuart podemos recorrer Neuhaus, la casa virtual de Campuzano. Se pueden visitar cada una de las habitaciones o husmear en su escritorio, donde guarda sus últimos trabajos, entre ellos la visión personal de un pabellón psiquiátrico o un emulador del clásico juego *telesketch*... Campuzano representa un claro ejemplo de cómo se puede trabajar desde la periferia, fuera de grandes ciudades como Madrid o Barcelona. Recientemente su página fue recogida por el prestigioso e-zine japonés Shift., www.shift.jp.org en un especial sobre el diseño digital en nuestro país. Eduardo Campuzano también participa en la realización del E-zine TCC*, www.atikko.com, junto a Oscar Montañés y Miguel Medina.



```
> >> ../projects
```

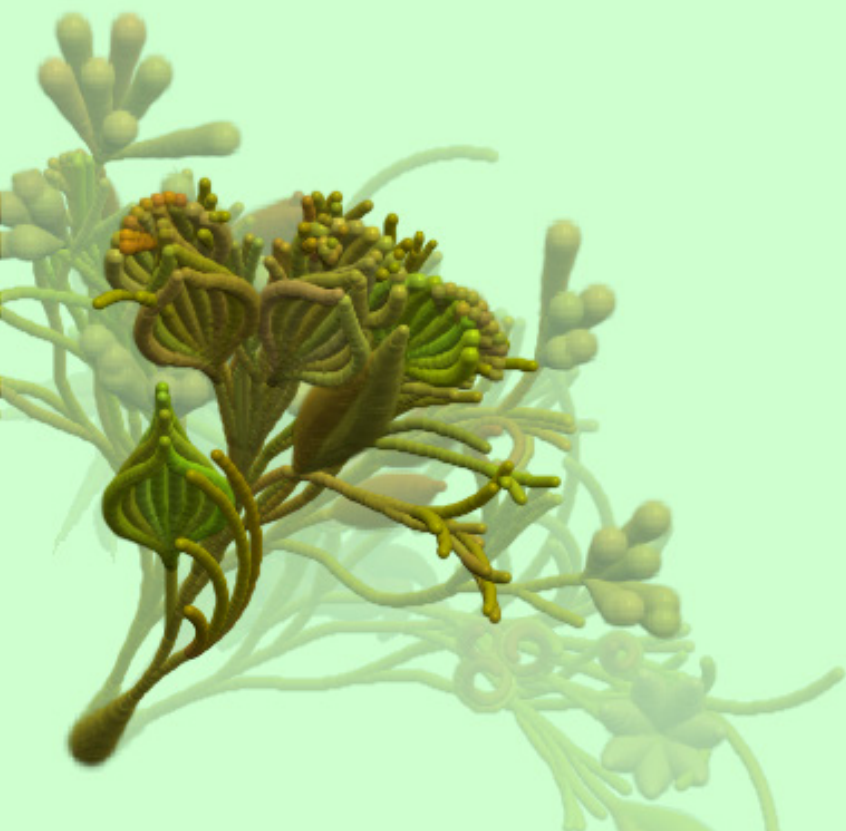
```
> 01:pf3[progr.lia] > 02:nyc > 03:+architektur > 04:rewind > 05:v++1 > 06:v++2 > 07:links
```

```
..... [n:ja]
```

www.n-ja.org

(wd/f) Austria, Viena.

Ord-2/3. Tras n-ja (n:ja), se esconde Anna More Krautgasser, diseñadora y arquitecta austriaca que trabaja los entornos de 3d, animaciones, y composiciones musicales aplicadas a la imagen en movimiento y a la arquitectura. Sus creaciones videográficas como realizadora han sido seleccionadas en el 5º Festival Internacional de Arquitectura en Vídeo de Florencia. En su página expone algunas películas flash en las que combina música y trazos de líneas que aleatoriamente se mueven por la pantalla. También presenta unas imágenes randerizadas de estructuras arquitectónicas.



start
information

photographs
noodlebox

abutterfly
flowers

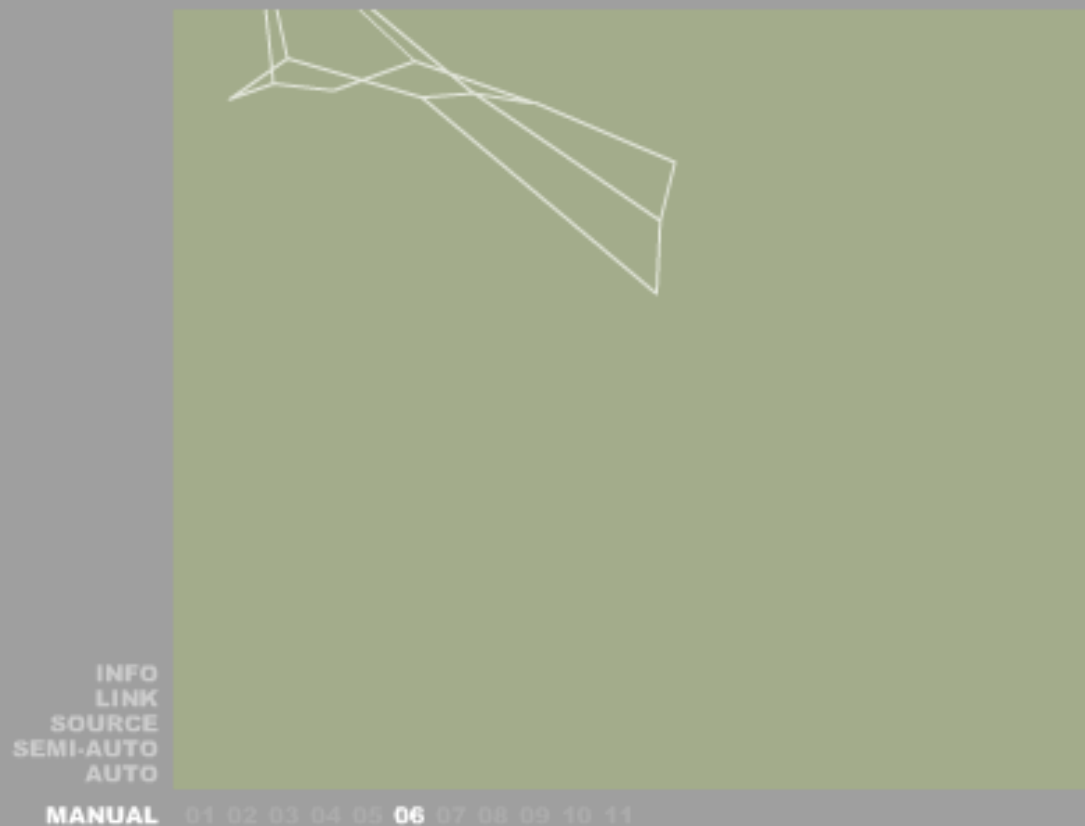
face
morebutterflies

daniel brown
creative technologist

www.noodlebox.com/danielbrown

(f) UK, Londres.

Ord-2/3. *Noodlebox, A Simple Web Site* es la página personal de Daniel Brown, diseñador y programador londinense premiado en varias ocasiones y que trabaja para la empresa *Amaze*, www.amaze.com. En su página web podemos encontrar piezas de alto contenido creativo y estético que juegan con el movimiento de flores y mariposas que se mueven y reproducen en la pantalla. Brown se caracteriza por crear entornos inmersivos en los que mezcla naturaleza y tecnología. Daniel Brown también es el responsable de la plataforma de experimentación en la web *noodlebox*, de la que hay que destacar la serie *Bits and Pieces*. <http://www.noodlebox.com/bitsandpieces/main.htm>



www.nooflat.nu

(f) USA, Los Angeles

ORD1. Web creada por Jamie William Macdonald (www.bol.ucla.edu/~jmacdona/nooflat), inglés de 25 años, y Bill Barminsky (www.sonar.es/s96/mcdromca1345.html), artista multimedia estadounidense. Jamie ha estudiado con con el artista multimedia Bill Barminsky en la UCLA “Interactive Multimedia Authoring”, ha creado este sitio experimental de efectos sobre Flash, muy sencillo y orgánico. Es un sitio recomendado por otros creadores de la red. Tras el dominio (.nu) , que corresponde curiosamente a Niue, una isla de la Polinesia. La primera experiencia de Jamie William Macdonal es Blerf que se puede visitar en www.bol.ucla.edu/~jmacdona/hold.html.



19.5_NPFC_NineteenPointFiveCollective

SEND A MESSAGE TO:
Nineteen Point Five Collective

October 2013: NPFC reunites for one-time only performance as part of the Planet Ant 20th Anniversary party at the Gem Theater in Detroit.

January 2010: NPFC releases "Flyby Night" - a 45-minute live performance recorded 15 September, 1999 (click link to download zip for free)

April 2009: Walker releases "Creamy Water Quiz: Flojo, Loco y Enigmático" on INS recordings

March 2009: NPFC remixes Imogen Heap, "The Song That Never Was" - you can listen & download it for free.

April 2008: Walker releases "Ruby Weeks - Bull Fizzy" EP on Toggle Recordings

August 2006: Mysza releases "mntY - Gravitate N8" EP

May 2006: Mysza releases "mntY - Balanced" EP

January 2006: Mysza & Walker form "Moon is On"

December 2005: NPFC release "1995-2005" b-sides and rarities collection

June 2005: Mysza releases "mntY - Analog Values" LP



▶ PLAY ■ SEGMENT (early) 2:34

www.npfc.org

(f) USA, Nueva York.

NPFC. Nineteen Point Five Collective. Colectivo neoyorquino que investiga, crea música y películas flash para Web. Muy bien diseñada, contiene links a otros sitios norteamericanos como www.submethod.com. Ambos grupos ganaron uno de los premios, en la categoría de sonido para flash, en el Flash Film Festival de NYC.

Y los ganadores son...

- » Animaciones Flash del cómic "Fanhunter"
- » Ultrashock gana el People's Choice Award en la UCON
- » Films pre-seleccionados para el OFFF 2001
- » Artistas del aerosol en el OFFF
- » Hip Hop y OFFF
- » May 1st Reboot - promovido por THREE.OH

Animación: "The Heist" de Dave Jones

Clips Musicales: "Vierkant" de Pieter Snoek

Interactivos: "We would like to live in space" de Shane Lester

Documentales: "Mad about you" de Tabekko

Ficción: "El señor sombra" de Raquel Jimenez y Luis Manchado

Arte: "Proyecto Soma" de Nicolas Casavechia y Santiago Venckus Costas

INFORMACIÓN

CLIPS SELECCIONADOS

FLASH TOURS

EL JURADO

LOS PREMIOS

PROGRAMA

ACREDITACIONES

PRENSA

HOTELES

SPONSORS

CONTACTO

OFFF es un evento 'on' y 'offline' que servirá de escaparate para creativos independientes que desarrollan nuevas ideas a través de cortometrajes creados con los formatos Flash y Director de Macromedia. OFFF dará cobertura a su trabajo creativo como una plataforma para distribuir su obra a un nivel más alto y para un público más amplio. OFFF será también un punto de encuentro internacional ideal para profesionales y creativos

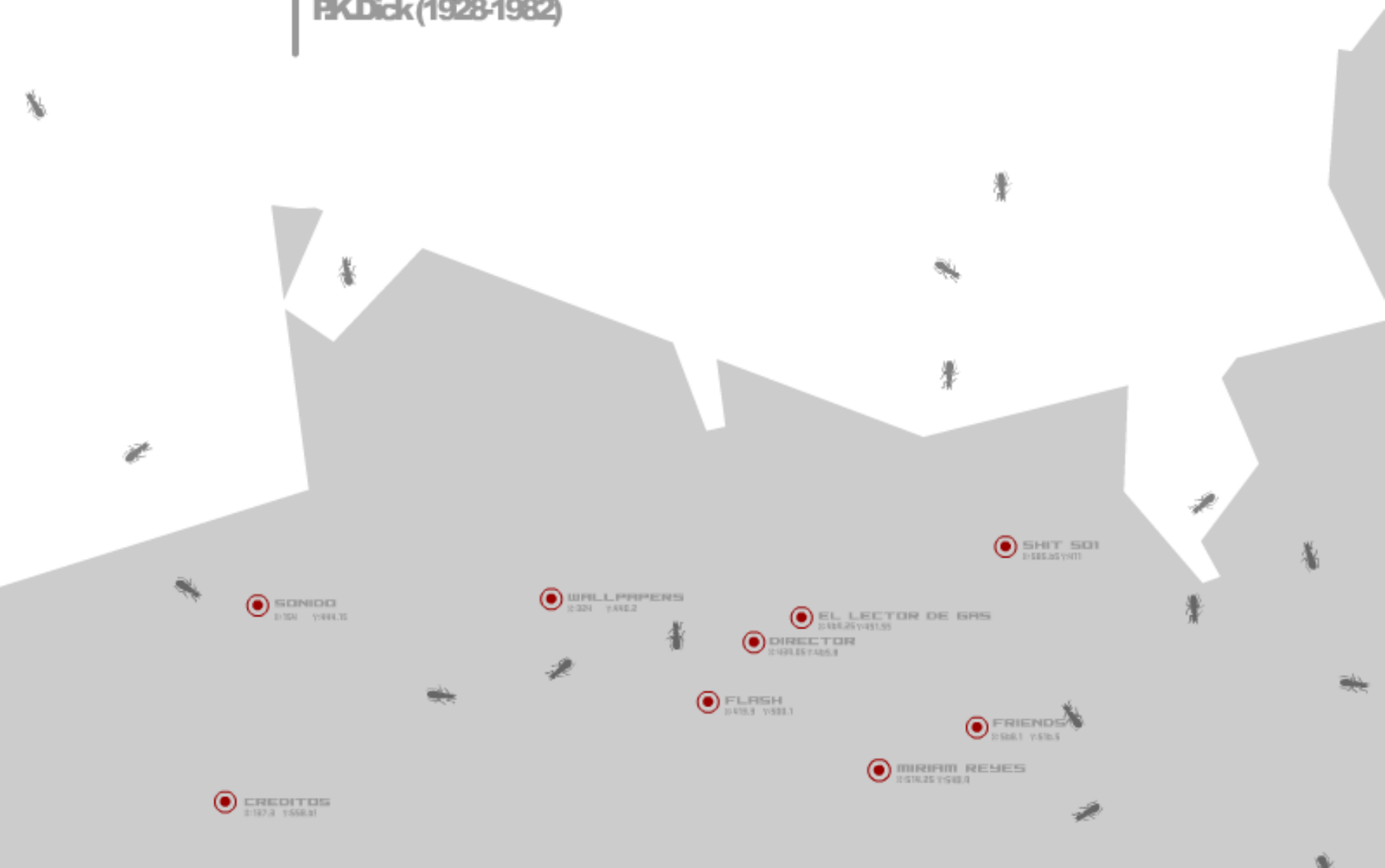
Información

3-4-5 Mayo 2001 Barcelona, España

www.offf.org

(f) España, Barcelona.

Ord-2/3. El próximo Online Flash Film Festival, OFFF 2002, que se realizará del 21 al 23 de marzo próximos ya ha iniciado el plazo de recepción de películas a concurso. El OFFF 2002 es, entre otras cosas, un festival de cortometrajes realizados en formato 'flash' o 'director'. Este festival, que se desarrolló el pasado marzo en Barcelona con una gran acogida por parte de los profesionales de este sector, contará el año próximo con diversas novedades. El OFFF 2002 tendrá una nueva sección competitiva denominada 'ON/OFF', en la que concursarán propuestas musicales creadas y pensadas para escucharse en la web. Del total de las propuestas recibidas, la organización seleccionará 15 para colgarlas en la página web del festival. En la edición de OFFF 2001, web que puede visitarse en esta muestra, se seleccionaron 66 cortometrajes realizados en flash, de un total de 800 clips recibidos por la organización. La muestra se completó con conferencias y encuentros de gran repercusión y en los que participaron entre otros: Joshua Davis (www.praystation.com), Bradley Grosh (www.gmunk.com), Bernard Magale (www.skilla.com), Josh Ulm (www.theremediproject.com), Jonathan Snyder (www.typospace.com), Thomas Noller (www.method.com), Jose Maria Piera (www.elsindicato.com), Phillip Kerman (www.mthree.com), Marcel.lí Antunez (www.marcel-li.com), James Patterson (www.presstube.com) y Amit Pitaru (www.pitaru.com).



www.oddcity.com

(f) España, Aragón.

Ord-2/3. Con el subtítulo de Antídoto Antídoto, se presenta este proyecto que aúna literatura, arte y diseño contra todo lo establecido. Diseñado por D'jlashit, incluye piezas experimentales realizadas en soporte Flash y en soporte Director. En esta dirección podemos visitar la sección dedicada a la poetisa aragonesa Miriam Reyes, y en la que el diseñador ilustra la serie de poemas *Espejo Negro* con animaciones realizadas en formato Shockwave, etc.

```

( 09 )( 17 )( 18 ),
( 24 ), ///////////////
|CE 0300 ( 2000 )
|CE 0400 ( 2000 )
|CE 0500 ( 2000 )
|CE 0700 ( 2000 )
|CE 0800 ( 2000 )
|CE 1100 ( 2000 )
+++0100 ( 2001 )
|CE 0200 ( 2001 )
( 3A )( 3B )( 3C )
|CE 0300 ( 2001 )
|CE 0400 ( 2001 )
| 0500 ( 2001 )
( 15 )( 16 )( 17 )
|CE 0600 ( 2001 )
( 10 )( 10 )( 10 )
( 10 )( 00 )( 00 )
( 7A )( 7B )( 7C )
( 7D )( 7E )( 7F )
PS3B
( S1 )( S2 )( S3 )
( S4 )( S5 )( sss )
|CE 0800 ( 2001 )
|CE 0900 ( 2001 )
( ++ )( ++ )( ?? )
| o|o | | o|o | | o|o |
|CE 1000 ( 2001 )
( k1 ), ///////////////
( |a )( |b )( |c )
RGB + HEX color
PS. ( 2 ) .cdrom

```



key :

- position
- residue

P.S.1 Animations

P.S.1 Contemporary Art Center is pleased to present Animations, October 14, 2001 through January, 2002, an exhibition showcasing the unique ways in which contemporary visual artists address animation as a medium and subject.

<http://www.ps1.org/cut/press/animations.html>

Opening reception is...
October 14, 2001 - from 12pm to 6pm

P.S.1 is located at 22-25 Jackson Ave at the intersection of 46th Ave in Long Island City, New York, 11101.

www.once-upon-a-forest.com

(wd/f) USA, Nueva York.

Ord-2/3. Joshua Davis materializa a través de su trabajo en Once upon a forest lo que no debe ser una web, es decir la representación de la anti-web. Un espacio virtual de difícil navegación, no-navegación, sin instrucciones, sin links, sin respuestas y con un dominio de nombre largo y de complicada retención. La capacidad creativa de Davis, no solo se limita a este proyecto, sino que se extiende a www.praystation.com, www.dreamless.org, www.kioken.com o www.cyphen.com. Joshua Davis es hoy por hoy uno de los máximos exponentes de la creación en soporte web, y es habitualmente invitado a simposios, jornadas y congresos de todo el mundo.

onedotzero: adventures in moving image

onedottv pioneers of moving image

current project>

■ [onedottv global](#)

eagerly awaited followup to the first onedottv series looking at moving image pioneers, currently showing thursdays, channel 4, UK

current touring>

■ [touring details](#)

experience further adventures in moving image with the onedotzero5 touring programme

■ [touring poster catalogue](#) - pdf [556k](#)

■ [submissions + form](#) [info](#)

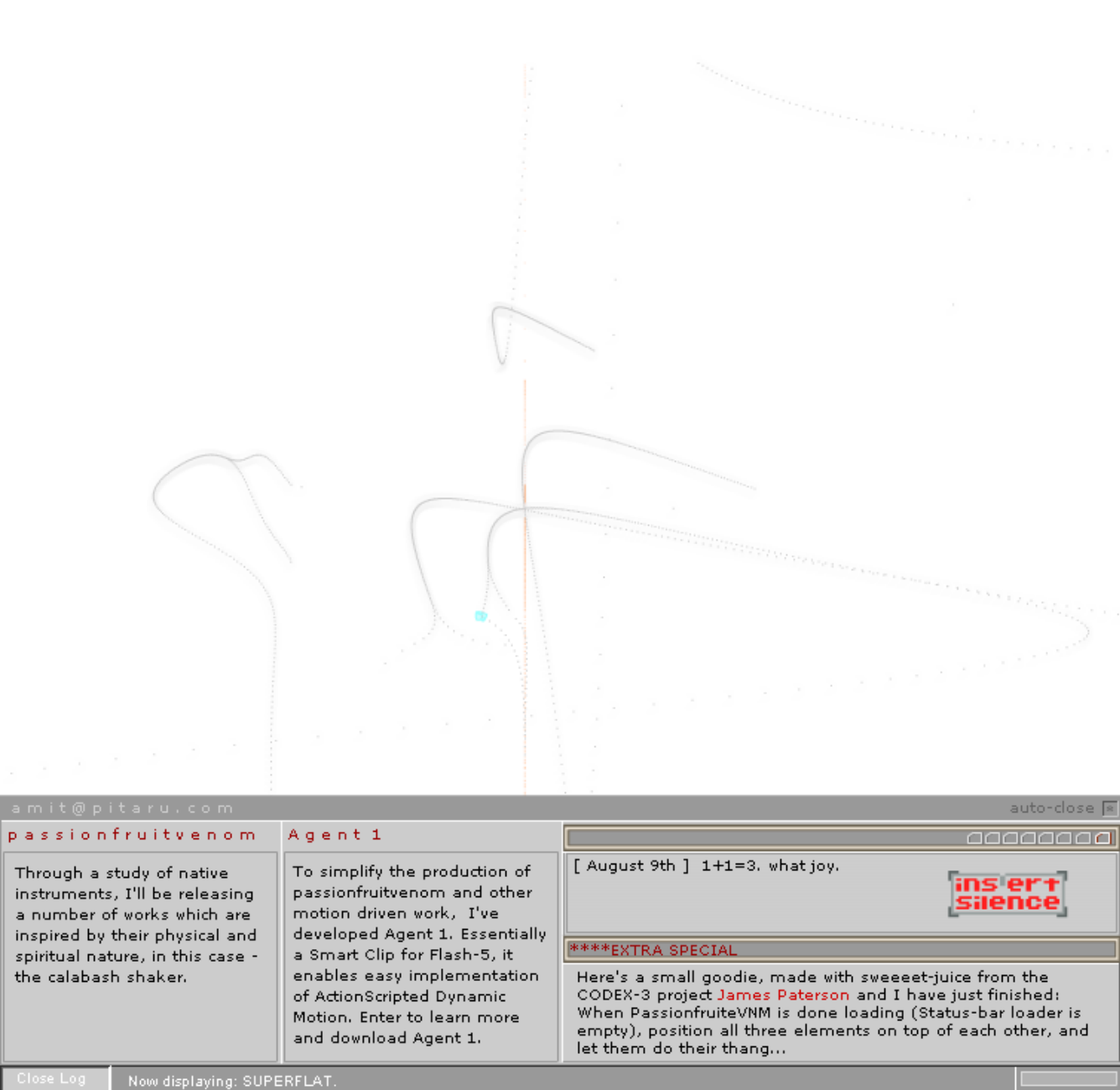
Please enter an email address to subscribe:

Subscribe

www.onedotzero.com

(f) UK, Londres.

Ord-5. One Dot Zero, *a future visuals festival*, es el festival de imágenes en movimiento que anualmente organiza el ICA, el Institute of Contemporary Art británico. La quinta edición se celebró en Londres entre los días 27 de abril y el 6 de mayo del 2001, y su temática tratará sobre los límites del cine digital, la animación gráfica y las nuevas formas de expresión e híbridos de la imagen en movimiento. Se trata de 10 días de proyecciones de cortos, films y videoclips, selecciones de contenidos interactivos, presentación de demos de videojuegos, y organización de eventos paralelos como performance y fiestas. En One dot zero interaccionan cine y gráfica bajo el común denominador del movimiento. En la sección *New Media* tienen cabida los nuevos soportes de la imagen en movimiento como el dvd, cd-rom y la web. One dot Zero cuenta con su propio espacio televisivo en la cadena pública británica Channel 4. One Dot Zero, *a future visuals festival*, es el festival de imágenes en movimiento que anualmente organiza el ICA, el Institute of Contemporary Art británico. La quinta edición se celebró en Londres entre los días 27 de abril y el 6 de mayo del 2001, y su temática tratará sobre los límites del cine digital, la animación gráfica y las nuevas formas de expresión e híbridos de la imagen en movimiento. Se trata de 10 días de proyecciones de cortos, films y videoclips, selecciones de contenidos interactivos, presentación de demos de videojuegos, y organización de eventos paralelos como performance y fiestas. En One dot zero interaccionan cine y gráfica bajo el común denominador del movimiento. En la sección *New Media* tienen cabida los nuevos soportes de la imagen en movimiento como el dvd, cd-rom y la web. One dot Zero cuenta con su propio espacio televisivo en la cadena pública británica Channel 4.



交交交交交交交交

www.pitaru.com

(f) USA, Nueva York.

Sitio web del israelí afincado en Nueva York Amit Pitaru. Músico de jazz en sus inicios, Pitaru ha descubierto con Flash una útil herramienta para expresar su creatividad, y de la que destaca su capacidad de improvisación como lo es el piano en el jazz. Sus dos trabajos más importantes son Pasión Fruit Venom, donde loops de animaciones flash construidas a base de líneas dejan llevar loops musicales, que el espectador va combinando. Pitaru ha colaborado con James Paterson, www.presstube.com en la elaboración del corto de animación *Intersilence*.

[BACK](#) [FORWARD](#) [LOOK IT UP](#) SEARCH: EN DISPLAY: EN [EDIT](#) [PRINT](#) [SHARE](#) [HELP](#) ON OFF

[HISTORY](#) [WORD SUGGESTIONS \(50\)](#) [MY WORD LIST](#) [SETTINGS](#)

NOUNS ON OFF

the act of working out the form of something (as by making a sketch or outline or plan)

an arrangement scheme

something intended as a guide for making something else

a decorative or artistic work

an anticipated outcome that is

ADJECTIVES ON OFF

VERBS ON OFF

make or work out a plan for; devise

plan something for a specific role or purpose or effect

create the design for; create or execute in an artistic or highly skilled manner

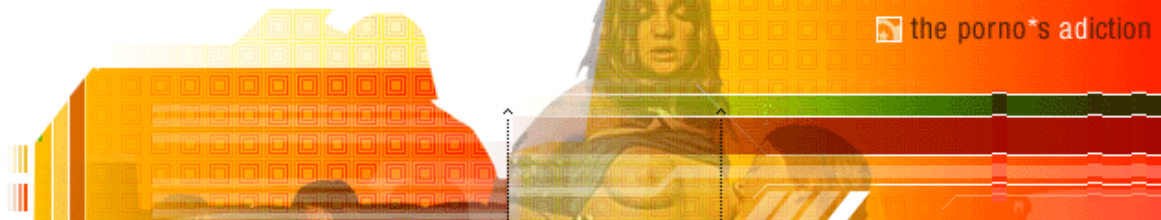
make a design of; plan out in systematic, often graphic form

www.plumbdesign.com/thesaurus

www.visualthesaurus.com

(f) UK, Londres.

Thesaurus es una experiencia interactiva desarrollada en 1998 con el software Thinkmap, una herramienta creada por Mary Azzarto, Michael Freedman y Marc Tinkler, es decir Plumb Design. Plumb Design es una empresa especializada en el desarrollo de software y aplicaciones para web. Hoy en día es una compañía en la que participa activamente la multinacional japonesa Motorola. La invención de Thinkmap, en 1998, y su aplicación concreta en Visual Thesaurus los convirtió en un punto de referencia en la investigación del movimiento y la interactividad en la red. Thesaurus es un ejemplo de aplicación a medio camino entre lo funcional y lo estético. Se trata de un diccionario de términos interrelacionados en inglés, pero que a su vez conlleva un potencial artístico que lo hacen único. En palabras de los propios creadores Thesaurus *“es una exploración artística que a su vez es una herramienta de aprendizaje”, “Thesaurus altera nuestra relación con el lenguaje, creando un discurso poético a través de la participación del usuario, el movimiento dinámico de la tipografía y el diseño del interfaz”.*



Como puedes ver, este sitio está diseñado para ser una experiencia de usuario única y divertida. ¡No te pierdas nada!

ARCHIVE PORN

MOTION VIDEO GRAPHIC

MOTION

lacreativa.swf 120 k

Patrick
LA CREATIVA
www.lacreativa.com

pomocine.swf 240 k

Bruno Sellés
VASAVA
www.vasava.es

sexinvaders.swf 92 k

PARTICIPATE IF YOU DARE ->>

FAVORITE LINKS

slrp mansion

FAVORITE PORN

SWF OF THE MONTH: REDRABIT

LINKS

SITES INSPIRATION FRIENDS

SUBSCRIBE SUBMIT LINK



01/10/01 NEWS

ESTAMOS TRABAJANDO EN UN NUEVO PORNO-GRAFICS. PROXIMO 31/12/01 GRACIAS.

WE ARE WORKING IN A NEW PORNO-GRAFICS. NEXT 31/12/01 THANKS.

100%RELOAD

PORNOGRAFICS™
SEGUIREMOS INFORMANDO
MORE INFORMATION IN SHORT TIME

www.porno-grafics.com

(f) España, Barcelona.

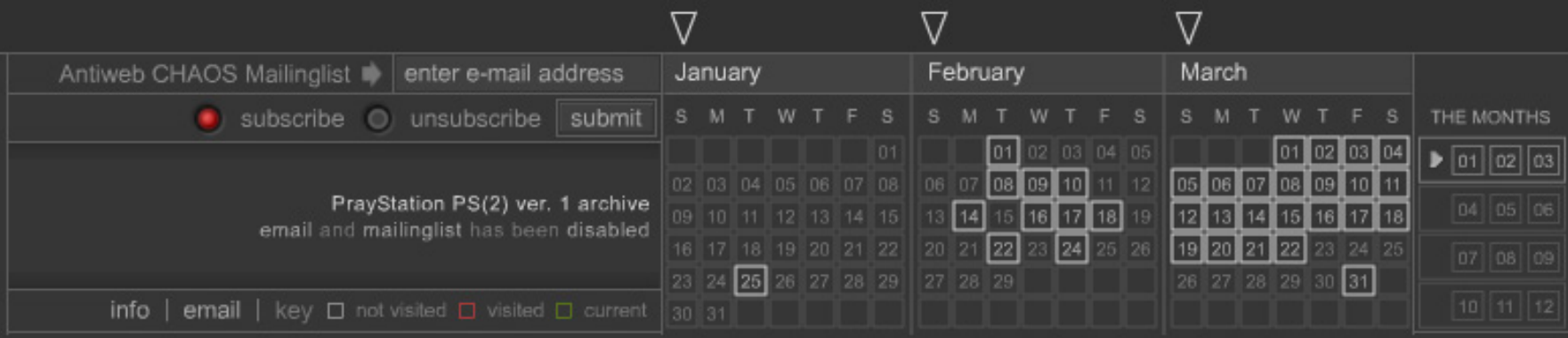
Ord-2/3. Porno Graphics, A Porno Design Magazine, es el proyecto de aplicar la creatividad desarrollada para web en un ámbito tan desacreditado como es el sexo y las páginas dedicadas a la pornografía. El estudio barcelonés Xnographics New Media Studio, www.xnographics.com, es el responsable de esta idea a la vez ácida, irreverente, divertida y sobre todo hedonista para la que reputados y conocidos diseñadores de nuestro país han elaborado películas de animación e ilustraciones como Bruno Sellés de www.vasava.es. Destaca la serie de ilustraciones y collages fotográficos, muchos de ellos homenajeando el estilo de la mítica revista Playboy. Porno Graphics demuestra como cualquier área o temática puede ser tratada con sensibilidad y una estética de gran calidad. El sitio cuenta con links a otras páginas de similares características como la impresionante www.center-of-the-world.com.

PrayStation.com

Due to processor limitations on some computers -

You cannot scroll the calendar and view the experiments at the same time.

After the new set of "months" has moved into view, please click a new day to load the experiment.

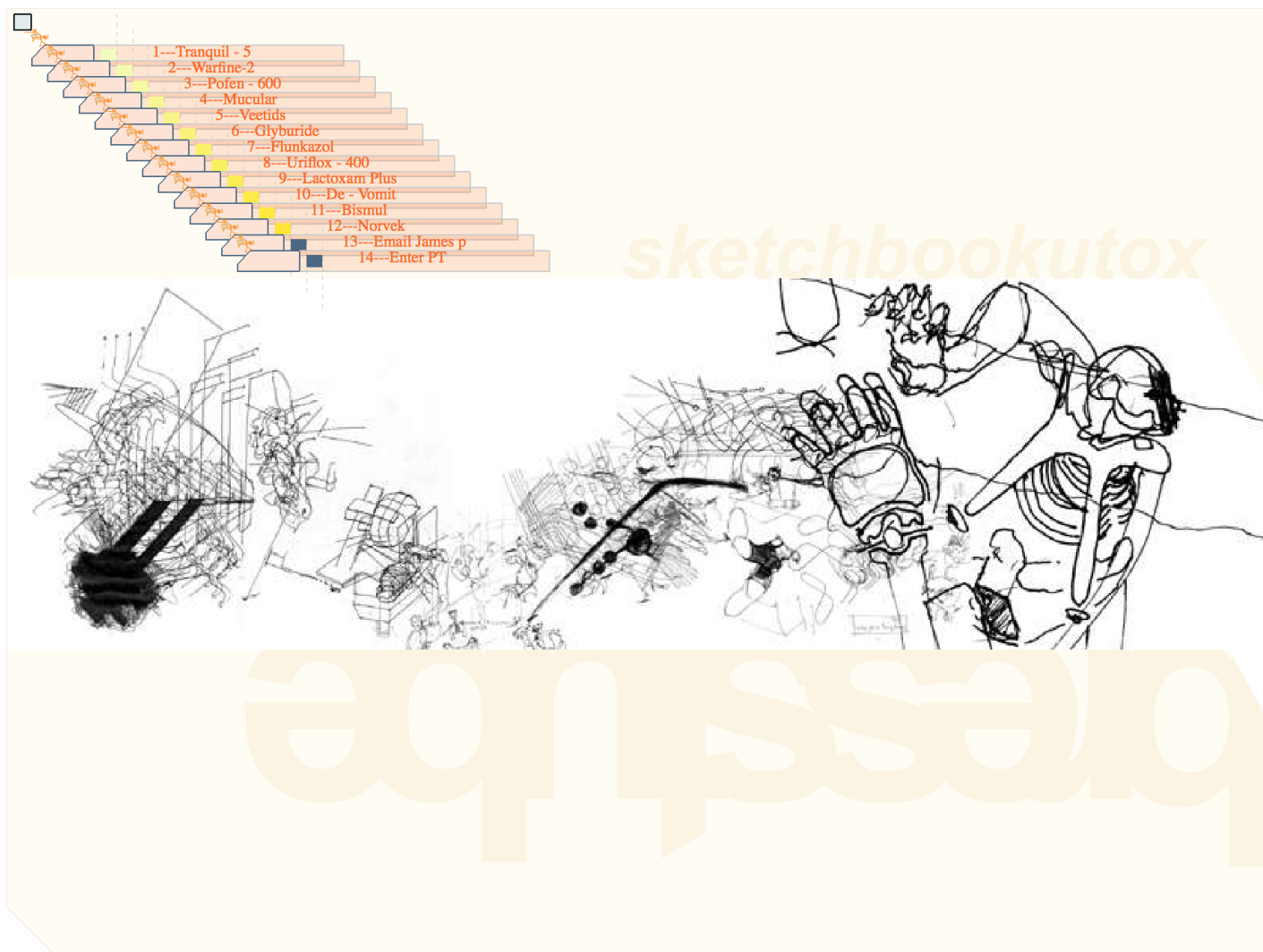


The screenshot shows the PrayStation website interface. At the top left, there is a navigation bar with the text "Antiweb CHAOS Mailinglist" and a right-pointing arrow. Below this is a form with the label "enter e-mail address" and a "submit" button. To the left of the "submit" button are radio buttons for "subscribe" (selected) and "unsubscribe". Below the form is a message: "PrayStation PS(2) ver. 1 archive email and mailinglist has been disabled". At the bottom left of the navigation bar are links for "info", "email", and "key", followed by checkboxes for "not visited", "visited", and "current". The main content area features three calendar grids for January, February, and March. Each calendar has a header with the month name and a dropdown arrow. The days of the week are abbreviated as S, M, T, W, T, F, S. The dates are displayed in a grid format. To the right of the calendars is a section titled "THE MONTHS" with a play button and a grid of month numbers (01-12).

www.praystation.com

(f) USA, Nueva York.

Ord-2/3. Praystation es el proyecto de experimentación gráfica e interactiva del diseñador californiano Josua Davis, que se ha convertido en uno de los gurús más importantes del diseño web bajo soporte flash y shockwave. Davis ha dado múltiples conferencias en el New York Flash Foward Festival www.flashfilmfestival.com, San Francisco, y otras ciudades del globo, participando también en el On-line Flash Film Festival de Barcelona (OFFF). Praystation es una incubadora para el desarrollo de proyectos de investigación y diseño web. Su objetivo es crear la complejidad a partir de la simplicidad. Idea retomada de otras figuras como Mies Van der Rohe conocido por su *menos es más*. Con sus tres años de singladura Praystation se ha convertido en un de los sites más asentados y con más prestigio del panorama internacional. La estructura de la página consiste en una serie de módulos diarios que el autor va añadiendo a la web, a modo de calendario. Josua Davis también ha desarrollado otros proyectos individuales como: www.dreamless.org, www.kioken.com (de carácter comercial), www.once-upon-a-forest.com (una interesante combinación de películas flash donde la temática es la naturaleza vegetal, pero que a su vez representa la anti-web, es decir un espacio de no-navegación, sin instrucciones, sin links, sin respuestas y con un dominio de nombre largo y de complicada retención) y www.cyphen.com. Praystation forma parte de la red On-line Desing Community formada por: www.k10k.com, www.shift.com, www.holodeck.com, www.threeoh.com, etc.

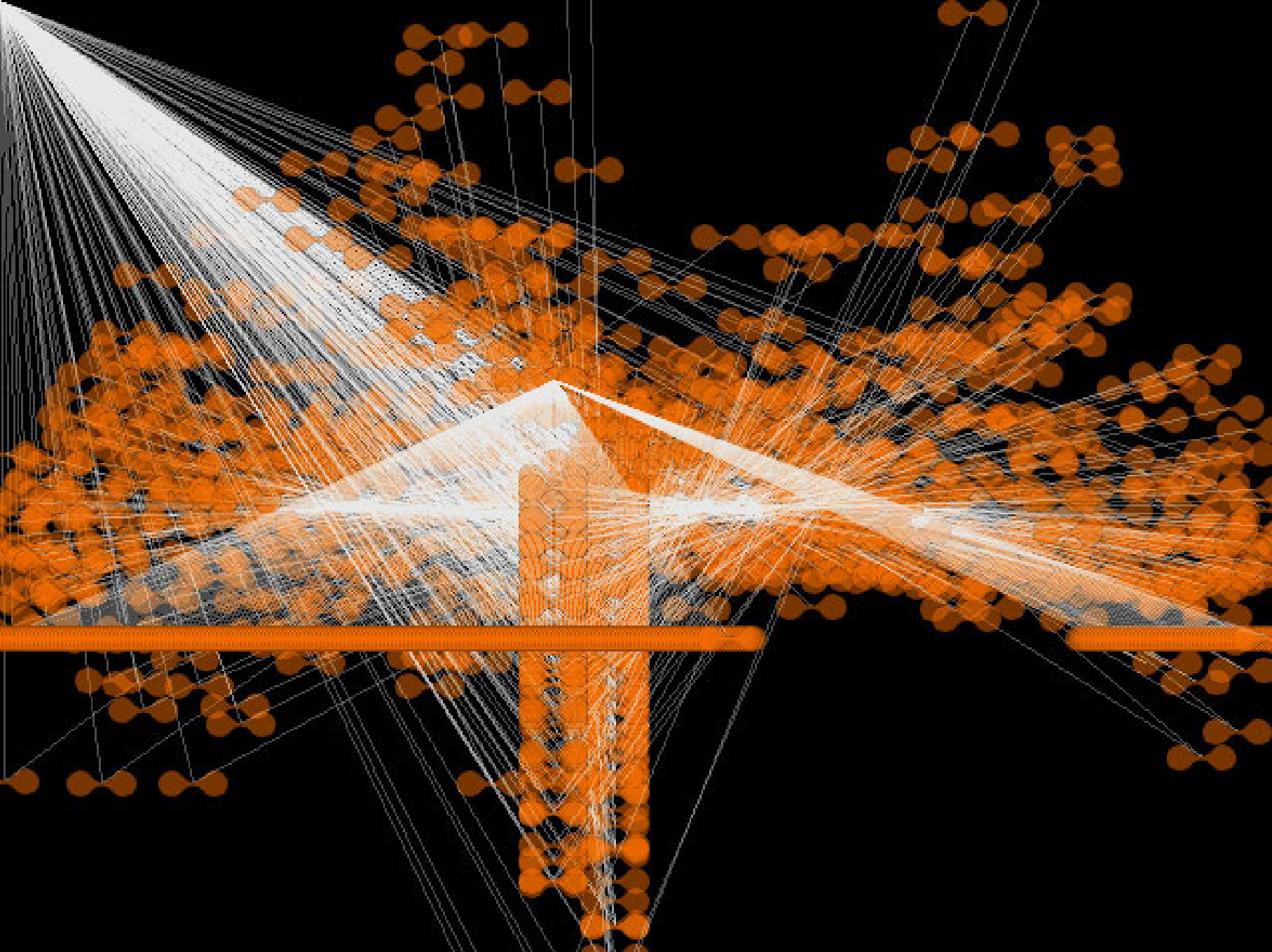


www.presstube.com

www.halfempty.com/james

(wd/f) USA, Nueva York. Canada, Halifax

Ord-2/3. Presstube es el nombre que el dibujante James Paterson da a su web. Paterson también es el engado de www.halfempty.com/james. Lo que comenzó como un simple sitio web donde exponer los dibujos del autor se ha convertido en uno de los sitios de animación más valorados y originales de la Red. Sus cortos de impecable factura están llenos de ritmo y plástica visual. En ellos la música tiene un papel fundamental, que los convierten en verdaderas piezas audiovisuales. La originalidad de Paterson reside en combinar una tecnología básicamente vectorial como *Flash*, con sus dibujos de índole manual, que están más ligados a otras expresiones como el cómic. El autor dibuja directamente sobre una paleta gráfica que posteriormente pasa a vectores. Esto dota a sus trabajos de una estética a mano alzada muy peculiar para el medio. Paterson ha colaborado con Amit Pitaru, www.pitaru.com. Ambos han coincidido en certámenes como el Flash Film Festival o el OFFF de Barcelona. En el proyecto también están implicados Robbie Cameron y Eric Jensen.



www.re-move.org

(f) Austria, Viena.

De los creadores de Turux y Lia (www.silverserver.co.at/lia). Todo en re-move se define por si mismo, en la línea de Turux, por ser otro sitio de los diseñadores o creadores de Turux, así como de Lia. Sin embargo, re:move tiene un objetivo levemente más refinado donde se puede explorar exclusivamente aportando en el ejercicio de practicar con las herramientas de creación por medio de los módulos técnicos, abocetando paisajes digitales. Este ejercicio de creación que te brinda re-move es como la combinación de la obra Jackson Pollock con una técnica para crear obra cyber-expressionista digital.



WID HE SMILED SO WIDELY THAT HE ALMOST LAUGHED
AS HE FELT JOY IN HIS BIRTH
HARRY FELT THE WARMTH

www.requiemforadream.com

(f) UK, London.

“Requiem for a dream”, HiRes!. En la línea de sus trabajos anteriores de proyectos sobre art-banners llamados “Click Here!”, Hi-Res! nos sorprende con “Requiem for a dream” que fue premio por el mejor sitio web interactivo del 2000 en el Flash Film Festival de Londres, y que ha sido galardonado con el Webby Award en la categoría dedicada al cine. La web es una reconstrucción en formato de tráiler interactivo de la película homónima del director estadounidense Darren Aronofski, que, a través de una narración casi epiléptica, relata la dramática historia de un joven y su madre, cuyas vidas se ven destrozadas por sus adicciones, respectivamente a las drogas y a los fármacos para adelgazar. La web encargada de Hi-Res! reconstruye las vicisitudes de los dos protagonistas respetando el desarrollo original de la película y consigue involucrar emocionalmente al usuario mediante un torbellino de sonidos, imágenes y efectos especiales que materializan on line el delirio mental de los personajes.

stealing eyeballs



Founded in the early nineties by Tony Brook and his wife Patricia Finegan seeking to move away from creating album covers for late eighties' bands. In collaboration with Warren Beeby, Tony Brook is now Creative Director of a generalist and non-hierarchical team of designers.

www.stealingeyeballs.net/designer/index_e.html

(f) Austria, Wiena

Ord-5. Stealing Eyeballs es el título de una exposición realizada en la capital austriaca sobre el trabajo de 10 diseñadores multimedia de todo el mundo desde el 20 de abril al 20 de mayo del 2001. La muestra se acompañaba con un ciclo de conferencias impartidas por cada uno de los 10 diseñadores:

- Richard Fenwick, Londres. Diseñador multimedia y realizador de films tipográficos y videoclips. www.richardfenwick.com.
- Fork Unstable Media, estudio fundado en 1996 por tres diseñadores, 2 norteamericanos y uno alemán y con sedes actualmente en Berlín, Hamburgo y Nueva York. www.fork.de
- Imaginary Forces, un estudio con sede en Los Ángeles, fundado en 1996 y que cuenta en la actualidad con más de 80 trabajadores. El trabajo con el que se dieron a conocer fueron los créditos de la película Seven. www.imaginaryforces.com.
- Reed Kram, norteamericano afincado en Copenhague, especializado en diseño y tecnología, interactividad, y la relación de los nuevos medios con la arquitectura. Kram fue miembro fundador del MIT Media Labs

legendary Aesthetics & Computation Group liderado by John Maeda. www.kramdesign.com.

- Reala, estudio de diseño con sede en Estocolmo a cargo de Samuel Nyholm y Jonas Williamson y que se destacan por su estilo naif y desenfadado. www.reala.se.
- Stefan Sagmeister, austriaco afincado en Nueva York conocido por sus trabajos para la industria discográfica. Discos de David Byrne y Lou Reed están entre sus trabajos. Sagmeister combina la faceta de diseñador gráfico tradicional con la de diseñador multimedia.
- Spin, grupo de diseñadores londinenses que desde 1992, exploran nuevas formas de expresión a través de las herramientas interactivas. Sus trabajos son minimalistas y conceptuales. Las creaciones para Nike, Levis o Diesel, así como la publicación del Cd-Rom Spin sobre sus trabajos, los conectan con el también estudio londinense Tomato. www.tomato.co.uk. Spin también ha trabajado en la realización de audiovisuales para la cadena de televisión británica Channel Four. www.spin.co.uk.
- Alexander Tylevich es un conocido diseñador de origen bieloruso pero que ha desempeñado toda su carrera profesional en Los Angeles durante más de 30 años, y en los que se ha movido entre el diseño, la ilustración y los últimos años en la realización de audiovisuales y spots para empresas de la talla de MTV. Tylevich ha sido el responsable de los créditos y la imagen de la película el Mañana nunca muere de la saga de James Bond. www.hellologan.com.
- www.vectorama.org es el sitio web de Rafael Koch, Urs Lehni y Jürg Lehni, 3 diseñadores que desde la ciudad suiza de Lucerna, investigan en la creación de herramientas de interacción con el visitante de la red. Su proyecto de web www.vectorama.org, subtulado como *a multiuser playground*, consiste en una aplicación on line basada en el *drag and drop* y en la que hasta 10 usuarios pueden crear una imagen de manera conjunta. El programa permite enviar la imagen creada a una tercera persona o la posibilidad del chat entre los creadores. Entre sus proyectos más aclamados están el *Lego Font Creator* y el *Rubik Maker*.

La web de la muestra cuenta con una selección de trabajos de cada artista, así como su biografía, una entrevista y el link a su página personal.

ADVERTISEMENT:



Click Above For Our Connection.
Exchange Link is [Here](#).

ADVERTISEMENT:

日本語
US-DC-NYC
EMERGENCY
INFORMATION

<http://consect.com/nindex.htm>

Click Above For Our Connection.
Exchange Link is [Here](#).

SHIFT JAPAN VOL.59 OCTOBER
2001



Cover Interview
2000K (BERLIN)

Feature
ARS
ELECTRONICA
PRELOADED
GASBOOK 11-
Q&A
TOKYO DESIGNERS BLOCK
PEACE ON THE WALL



Regarding advertisement, inquire at ad@shift.jp.org.

BACK NUMBER ARCHIVE

Here's the back numbers of Shift.

CHOOSE ONE

www.shift.jp.org/banner/

(f) Japón, Tokio.

MIND THE BANNER, Promotional new-media-art project. Proyecto ART-Banner. El proyecto de web promocional 'Mind the Banner' presentado por NTT Data Corporation ofrece los principales creadores en el mundo. Este proyecto muestra las trabajos de art-banner de cada creador como una entrada que se multiplicará en el WWW en donde los banners están repartidos a lo largo y ancho de la red. El primer tema del proyecto es 'Love Your "?"'. Basado en este tema, 10 creadores han desarrollado sus proyectos. Se pueden ver como banners y como ventanas que saltan al hacer click. Donde veas un banner donde ponga 'Love Your "?"' en la página de cada creador, haz click sobre ella, y verás los proyectos de cada creador.

El proyecto muestra a creadores de todo el mundo como:

Tomato Interactive: www.mindthebanner.com/r/10.php3

The Designers Republic: www.mindthebanner.com/r/9.php3

Me Company: www.mindthebanner.com/r/7.php3

Kyle Cooper: www.mindthebanner.com/r/6.php3

Futurefarmers: www.mindthebanner.com/r/4.php3

Hi-Res!: www.mindthebanner.com/r/5.php3

Blast Radius: www.mindthebanner.com/r/2.php3

Blast Radius es una compañía de nuevos medios (new media company) creada en 1996 y con base en Vancouver, Canadá. Ellos han trabajado para diferentes clientes entre los que están Nike, Lego y Nintendo, y han abierto sus oficinas en New York, Los Angeles y Toronto. En este proyecto “Mind the banner” participó uno de sus diseñadores Arnaud Mercier. La pieza es un viaje autobiográfico. Podría ser el viaje de cualquiera. Hay que tomarse su tiempo para observar lo que te rodea. Observa la fluidez: la gente se mueve, los datos se mueven, y todo se toca. Esta pieza es una ventana al mundo. Olvidate de los límites culturales y nacionales. Desconecta. Desconecta tu ordenador. Sal afuera. (explica Arnaud Mercier)

www.blastradius.com/

Arnaud Mercier, diseñador gráfico francés y autor de www.elixirstudio.com, ha trabajado como diseñador durante tres años. Arnaud comenzó su carrera en Francia con su propio estudio, diseñando gráfica, piezas de video e interactivos para los clientes tales como Alcatel, Francia telecom, y EMI. Ahora es director de arte Blast Radius donde ejerce su talento para Nike y Atlantic Records. Arnaud ha ganado varios premios incluyendo ser seleccionado para la “Bienal de jóvenes creador de Europa”, Roma 1999 y para una exposición “Carrefour de la creation” en el museo nacional de Francia de arte moderno - Georges Pompidou, en París. Arnaud vive en Vancouver, Canadá.

www.ages-five-and-up.com/

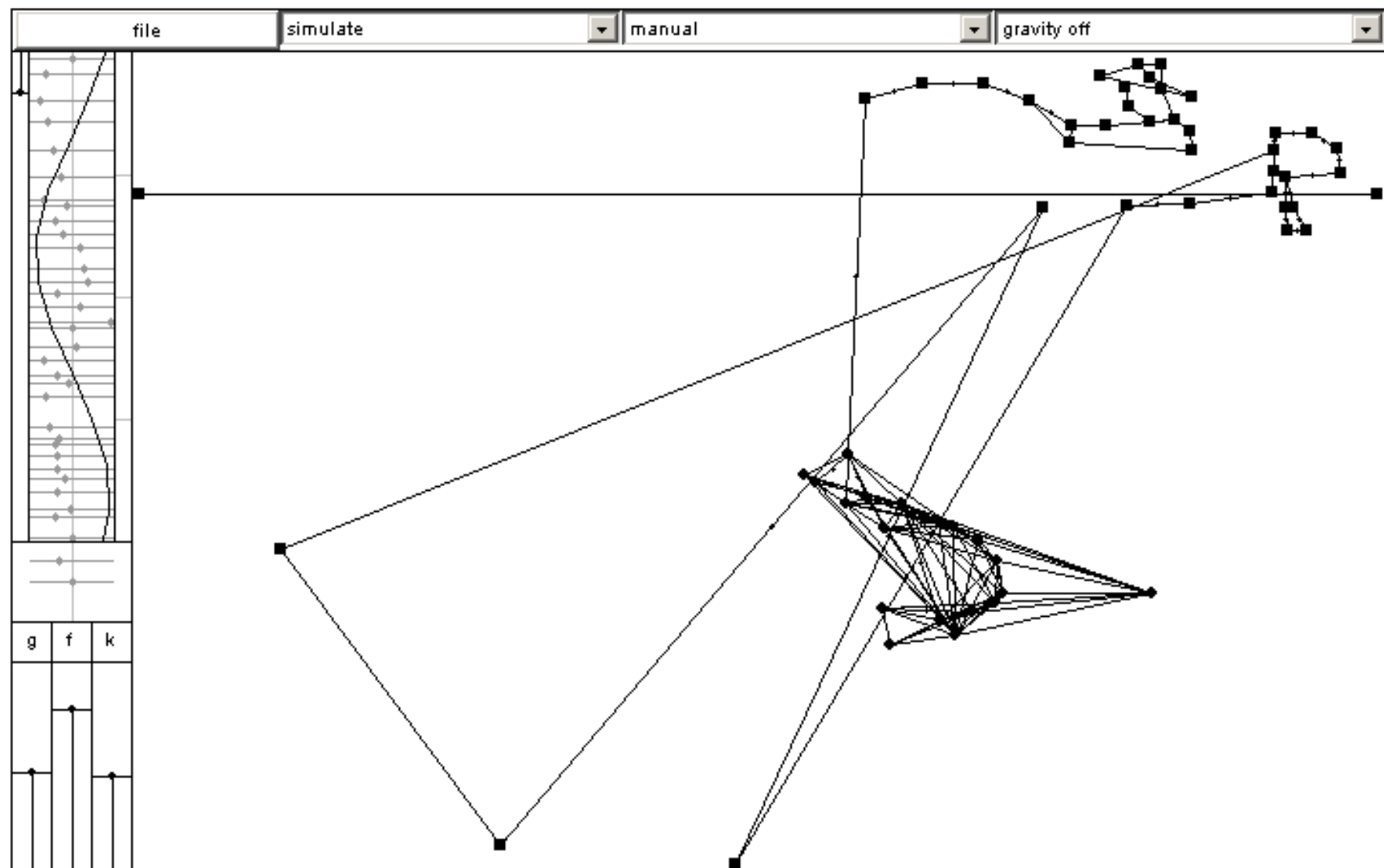
Ages5&Up nació en 1997 de la mano de Katsuya Nakamura. Los trabajos de la de este estudio están presentes en diferentes eventos. Crean trabajos apenas como los juguetes intelectuales que son gusto mezclado y simple por ejemplo su representación visual y multimedia trabajó en la exposición de los gráficos del movimiento.

www.mindthebanner.com/r/8.php3

Namaiki esta compuesto por David Duval-Smith y Michael Frank. La tan popular unidad de creatividad de ‘Namaiki’ trabaja en varios campos desde gráfica, publicidad para Nike y Edwin hasta videopromos y diseño de stand. ‘Noisy Bugger’ en el interactivo de un insecto incubador. El primer ‘Bugger’ apareció como una publicación en Tokio basado en la colaboración artística Gasbook nº 9. www.namaiki.com/

www.mindthebanner.com/r/3.php3

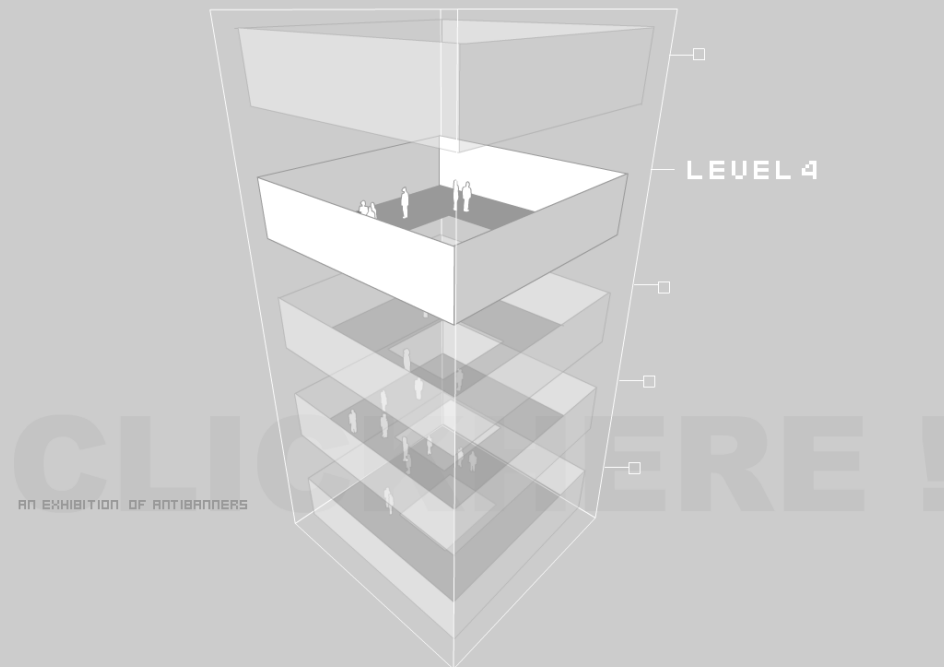
Exonemo es un proyecto web creado por Kensuke Sembo y Yae Akaiwa en 1996. Ellos han estado trabajando activamente en numerosos proyectos experimentales de colaboración en la web tales como “Discoder” (www.shiseido.co.jp/e/e9904dis/index.htm). Shiseido (www.shiseido.co.jp).


[sodazoo](#)
[how to get started](#)
[how to build your own](#)
[how to save and send](#)
[how it works](#)
[faq](#)

www.sodaplay.com

Reino Unido, Londres.

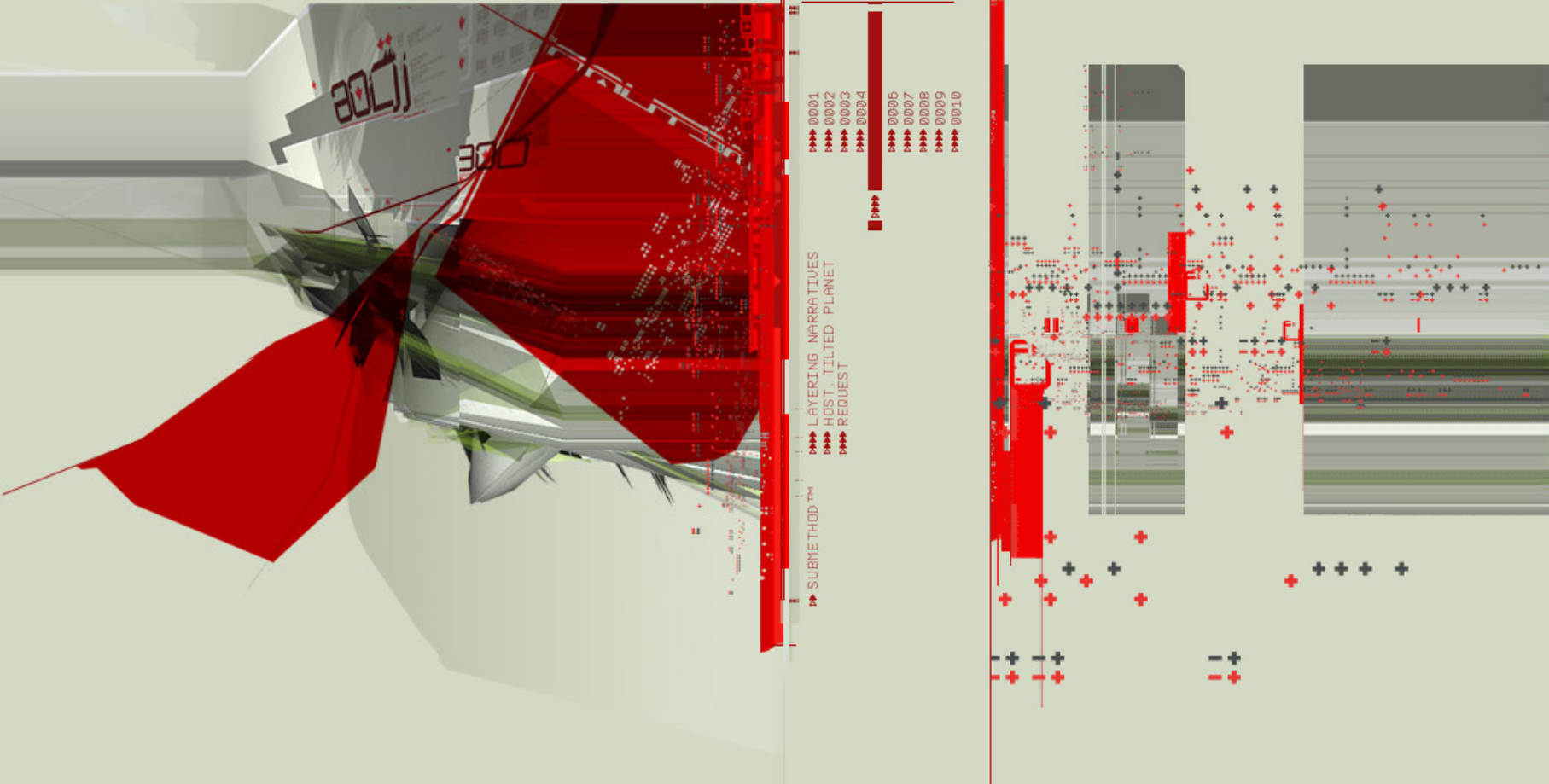
Ed Burton es uno de los miembros de Soda (www.soda.co.uk), un colectivo de artistas, ingenieros y diseñadores, cuyo objetivo es convertir la Red en un lugar más creativo y entretenido. Artista y programador, Burton es autor del Sodaconstructor (<http://sodaplay.com/index.htm>), un juguete electrónico capaz de enganchar tanto a un niño como a un especialista en informática. Sodaconstructor es una aplicación online realizada en lenguaje Java, que funciona a través del navegador y permite a los visitantes crear y animar modelos bidimensionales, hechos de un entramado de líneas. Estos curiosos objetos móviles antropomorfos, que parecen pequeños robots de las más variadas formas, realizan numerosos movimientos y, a pesar de lo relativamente sencillo que resulta crearlos y activarlos son “criaturas” extremadamente complejas. Basta consultar la base de datos de Sodaplay y visitar el Sodazoo para darse cuenta del éxito que han tenido en la Red.



www.soulbath.com

(f) UK, London

Soulbath, an exhibition of antibanners. Proyecto desarrollado por Hi-Res! Quienes han obtenido una gran reputación por su proyectos sobre art-banners llamados “Click Here!” entre lo que se encuentra Soulbath. Reproduce de forma interactiva el edificio en perspectiva 3D, donde uno navega para encontrar las piezas de art-banner de diferentes autores. En palabras de Florian Schmitt “un homenaje a la belleza de la escala de los grises”. Es sencillo y sin apenas profundidad en la navegación, muy funcional. Soulbath se expone a los diseñadores del Web con el propósito de el ser un reexamen del banner desde lo plano como medio de la expresión y contra de la comercialización. En el espacio limitado y apretado del anuncio plano presenta un constreñimiento increíble de la medida a superar. Este alojamiento puede ser un desafío y una manera para que los diseñadores se centren en métodos alternativos de expresión. El resultado es una amplia gama de interpretaciones creativas, numerosas técnicas y un espectro amplio de estilos individuales de diseño - del ultra mínimo al grunge animado y libre. El objeto expuesto se envuelve en un esquema brillante por la navegación que realiza la experiencia de la experiencia.



www.submethod.com

(f) USA, Washington y Nueva York.

Ord-2/3. Colectivo dedicado a realizar pequeñas películas flash muy audiovisuales y con un cierto compromiso político. Liderado por el diseñador Mike Young, también responsable de las web: www.designgraphik.com y www.vir21.com, se caracteriza por trabajar en equipo a partir de una serie de conceptos que vertebran la web estacionalmente y sobre los que posteriormente configuraran las películas flash o las ilustraciones. Stanley Wolukau-Wanambwa, también conocido como MDR D77, quien se dedica a los textos y Sean Foyle son los otros dos artistas involucrados en Submethod. Otro grupo de trabajo: Nineteen Point Collective www.npfc.com se encarga de componer las músicas. Submethod y Npfc ganaron uno de los premios del Flash Film Foward en su edición del año 2000 al mejor audio para site. Submethod representa la estética Carsoniana llevada a la web.



www.substring.net

(f) Bélgica, Bruselas.

Ord-2/3. Substring es el proyecto personal del belga Thomas Baert, un joven diseñador de 23 años, en donde expone sus creaciones flash más experimentales. Baert juega con la fotografía, que deforma y modifica aleatoriamente gracias a las herramientas de programación de flash. Destaca la serie de fotografías sobre maniquíes bajo el epígrafe de “*the doll project*” y en las que han trabajado otros diseñadores. Fotografías e imágenes elegantes de gran calidad. Recientemente ha sido incluido en la lista de sites de www.linkdup.com.



www.theremediproject.com

(f) USA, San Francisco.

Ord-2/3. The Remedi Project (*REdesigning the MEdium through Discovery, rediseñando el medio a través del descubrimiento*) ha sido uno de los primeros grupos de experimentación en la web compuesto por diseñadores web y artistas multimedia. Liderado por Josh Ulm, www.iosearch.com, pretende ser desde 1997 una incubadora para la reflexión y la investigación. Desde un principio Ulm apostó por un entorno audiovisual con las herramientas *Flash*, *Quicktime* y *HTML Dinámico*, como elementos comunicativos fundamentales para el proyecto. The Remedi Oproject, sigue una estructura editorial, con la edición de sucesivos números, en los que participan diferentes diseñadores. Destaca la variedad de las propuestas, así como la buena y estudiada selección de creadores, que la convierten en un estupendo termómetro de la salud de la creación web. Ser invitado a participar en The Remedi Project es símbolo de reconocimiento profesional. Más cerca del arte que del diseño web, las colaboraciones son piezas multimedia cerradas. El interfaz de navegación es sencillo y sobrio, dando importancia a los participantes y sus obras, y no al continente, la revista de creación. Josh Ulm es uno de los invitados asiduos a certámenes como el Flash Film Festival.



www.tomato.co.uk

(f) UK, Londres.

Ord-4. Tomato es uno de los estudios más influyentes de la última década. Fue fundado en 1991 por Steve Baker, Dirk Van Doren, Karl Hyde, Richard Smith, Simon Taylor, John Waewicker, Graham Wood, Colin Vearncombe, uniéndose posteriormente Jasón Kedgley y Michael Horsham en 1997 y 1998. Tomato resalta por la multidisciplinariedad de sus componentes, diseñadores, realizadores, arquitectos, etc. con muy distintas formaciones lo que ha enriquecido en gran manera sus trabajos. Por ejemplo dos de sus componentes, Karl Hyde y Richard Smith formaron parte durante años del grupo de música electrónica Underworld. Sus proyectos abarcan un espectro de lo más variado: films, cortometrajes, documentales, spots, videoclips, cd-roms, gráfica, imagen corporativa, diseño web, arquitectura e interiorismo; lo que les ha obligado a subdividirse en diferentes áreas, aunque todas llevan el nombre genérico de Tomato: Tomato Films, Tomato Interactive, Tomato Products, en octubre del año 2000, abrieron una sede en Nueva York. La lista de clientes es impresionante, como curiosidad entre ellos se encuentra el gobierno español. También han sido los responsables de los títulos de crédito de películas como *Trainspotting* o *The Beach*. Los libros editados sobre el trabajo de este estudio londinense son seguidos por centenares de estudiantes de diseño en todo el mundo: *Mmm... Skyscraper I Love Yoy*, Booth-Clibborn Editions, Londres, 1995. (ISBN: 1873968582); *Bareback: A Tomato Project*, Laurence King Publishing, 1999. (ISBN: 1584230169); *Real and Imaginary Flowers*, Gingko Press, 2001. (ISBN: 1584231009). Sus trabajos han sido seleccionados para el festival británico One Dot Zero 1998 y 2000, La Bienal de Venecia 2000, etc. Tom Roope es el director de la división interactiva de Tomato y en la que también trabajan Anthony Rogers y Joel Baumann. Curiosamente su responsable posee una formación de cine, vídeo y fotografía. Su participación en Tomato arrancó con la realización del primer CD-ROM del grupo: *Tomato 1*, y a la que le han seguido otros 2 números más. Su estilo es minimalista y conceptual, con tendencia a la utilización de formas básicas, tipografía funcional con preferencia del palo seco y la omnipresencia de la fotografía como medio expresivo fundamental. Sus Cd-Roms, buscan más llevar al visitante al campo de las sensaciones, huyendo de contenidos más habituales.



TOORMIX
THE CREATIVE KITCHEN

TOORMIX WEBSITE V.1.0
HTTP://WWW.TOORMIX.COM

TEL. +34 93 534 31 72

ARAGÓ 186-188, 2-3
08011 BARCELONA
SPAIN

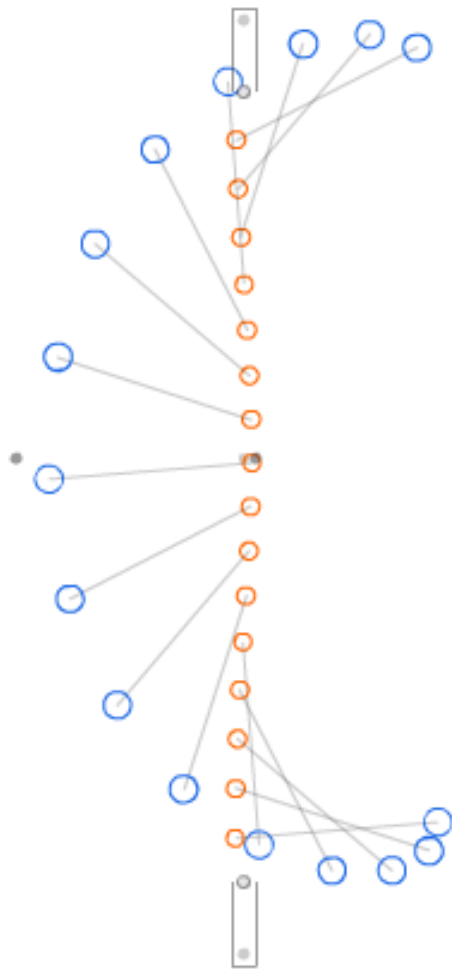
HELP!

ENTER WEBSITE

www.toormix.com

(f) España, Barcelona.

Con el seudónimo The Creative Kitchen se presenta este estudio especializado en imagen corporativa, dirección de arte, diseño editorial y diseño web. Muchos de sus trabajos han sido finalistas de certámenes como los Laus, el Festival Publicitario de San Sebastián, etc. Independientemente de la calidad de los trabajos comerciales, entre ellos la revista digital de la operadora de cable, Menta, Menta Fresca, destaca la interfaz de navegación de su sitio web autopromocional. En ella el visitante tiene una participación totalmente activa, se convierte en un cocinero que debe combinar diferentes ingredientes, pasarlos por la “toormix” y así conseguir la entrada a las diferentes secciones de esta cocina creativa: laboratorio, historia, filosofía del grupo, etc.



experiments

| | | | | | | | | | |
|---|---|------|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 02 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | | wurm | | | | | | | |
| | | 1 | | | | | | | |
| | | 2 | | | | | | | |
| | | 3 | | | | | | | |
| | | 4 | | | | | | | |

www.uncontrol.com

(f) USA, Nueva York.

Ord-1. Pagina de experimentación del movimiento e interactividad en flash creada por el joven diseñador de 25 años Manuel Tan. Se trata de 19 ejercicios-experimentos de simplicidad minimalista sobre el movimiento a través de objetos muy básicos y sin complicación formal. El autor consigue ofrecer piezas de pura belleza estética, que plantean el juego como base de la creación. Tiene la opción de poder descargar las películas y manipularlas con el fin de saber como han sido confeccionadas.

TURUX

SEMI-AUTOMATIC.

is gibt a toxic, addictive, severe - drowsiness -
hallucinations - confusion - convulsions -
combative - and - self - injurious - behavior -
respiratory - arrest - seizures - coma - and - finally
- death inducing soon - to - become - illegal
grievous - bodily - harm new designer date - rape
drug?
not exactly ...

cannabis ≠ suchtgift
alkohol, tabak = suchtgift
KEINE MACHT DER DROGENPOLITIK.



turux protestiert gegen die oesterreichische
regierung ohne zukunft, die sich durch luege,
verhetzung, rassistische, ausbeutung,
unterdrueckung andersdenkender und gewalt
hervortut.

dextro protestiert zusaetzlich gegen die
kriminalisierung von cannabis konsumenten bei
gleichzeitiger vermarktung von alkohol und
tabak.

WIDERSTAND!

medien unabhaengiger nachrichten
dienst

mail

blocks 1 3 7 by Lia, sil.at/lia, re-move.org

blocks 1 2 4 5 6 8 by DEXTRO, dextro.org

andere:

noodlebox, soda, megatight, uncontrol, workly,
hirmes

> 0404 (04)
/// (07)
> 0122 (03)
> 0126 (08)
> 0108 (09)
> 01var (06)

| | > 0119_20 (01)
| | > 0125 (02)
| | > 0110 (05)

| 0231_32_33_34_35_mooos (10)
| 0507 (11)

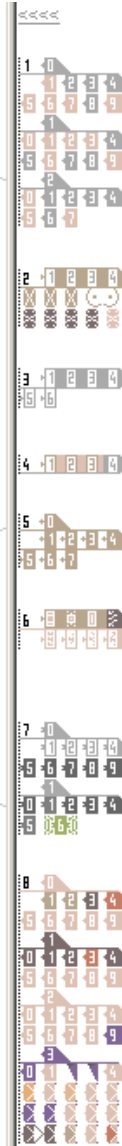
| 08// (12)
| 0818(132)woth.stre (13)
| 0820_21(134)wura (14)
| 0825(135)hbm (15)
| 0813(114)rot (16)

| 08_23(138)stoe (17)
| 0826(142)me (18)..... <
| 0801_02(087)um.fed (19)..... <

| 0827(147)fels (20)..... <
| 08//(77)w (21)..... <
| 08//(77)w (22)..... <

| 0831(157)rac (23)..... <
| 0832(161)hbm (24)..... <
| 0833(162)hbm (25)..... <
| 0829(154)3gelb (26)..... <
| 0830(154)3blau (27)..... <
| 0834(172)sest (28)..... <

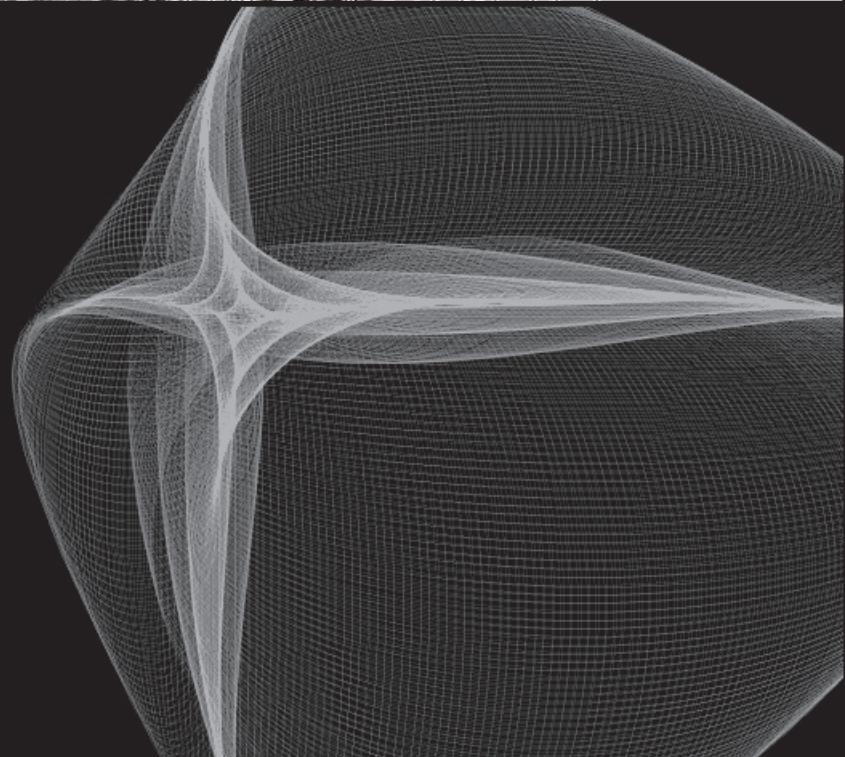
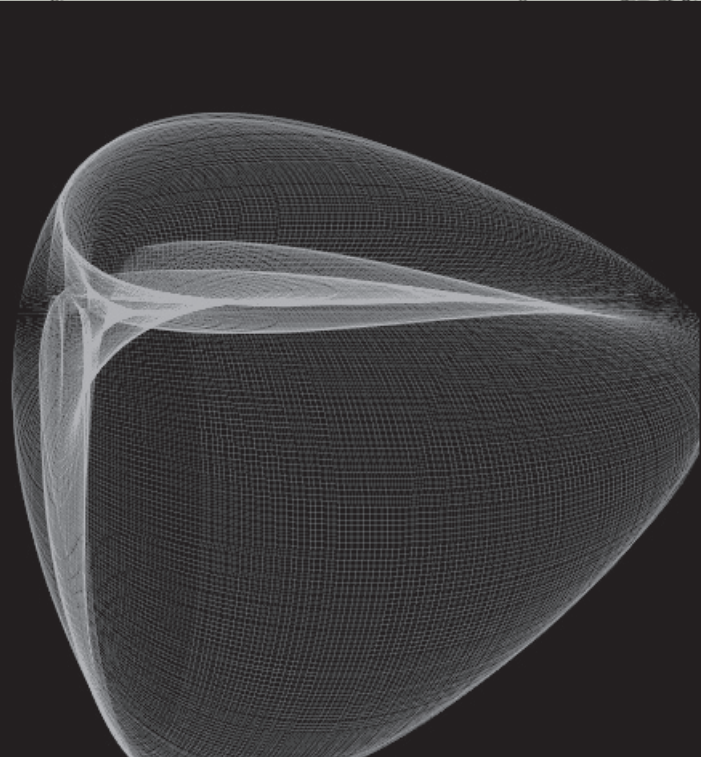
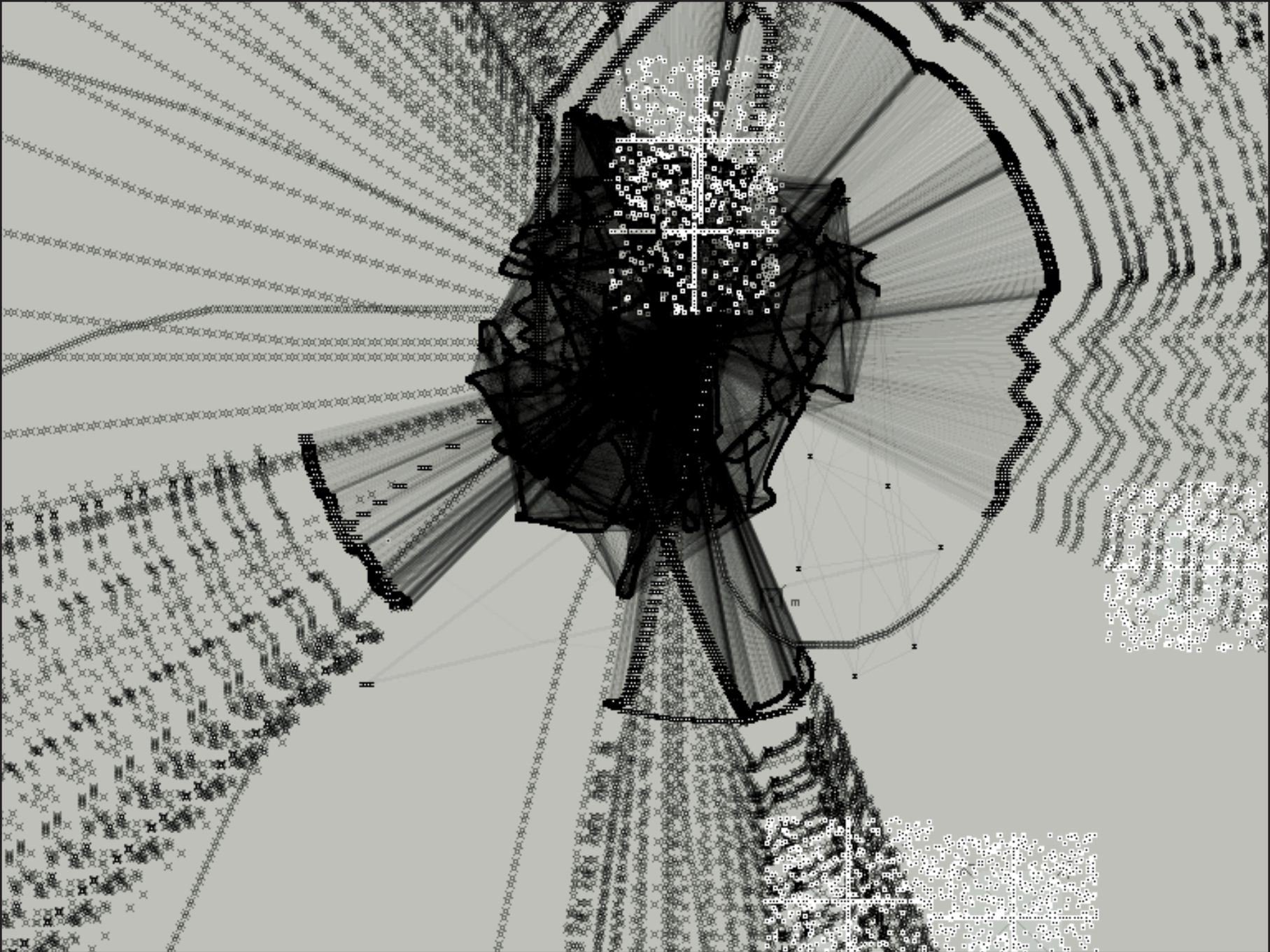
| 0236/37(074)waechs (29)..... <

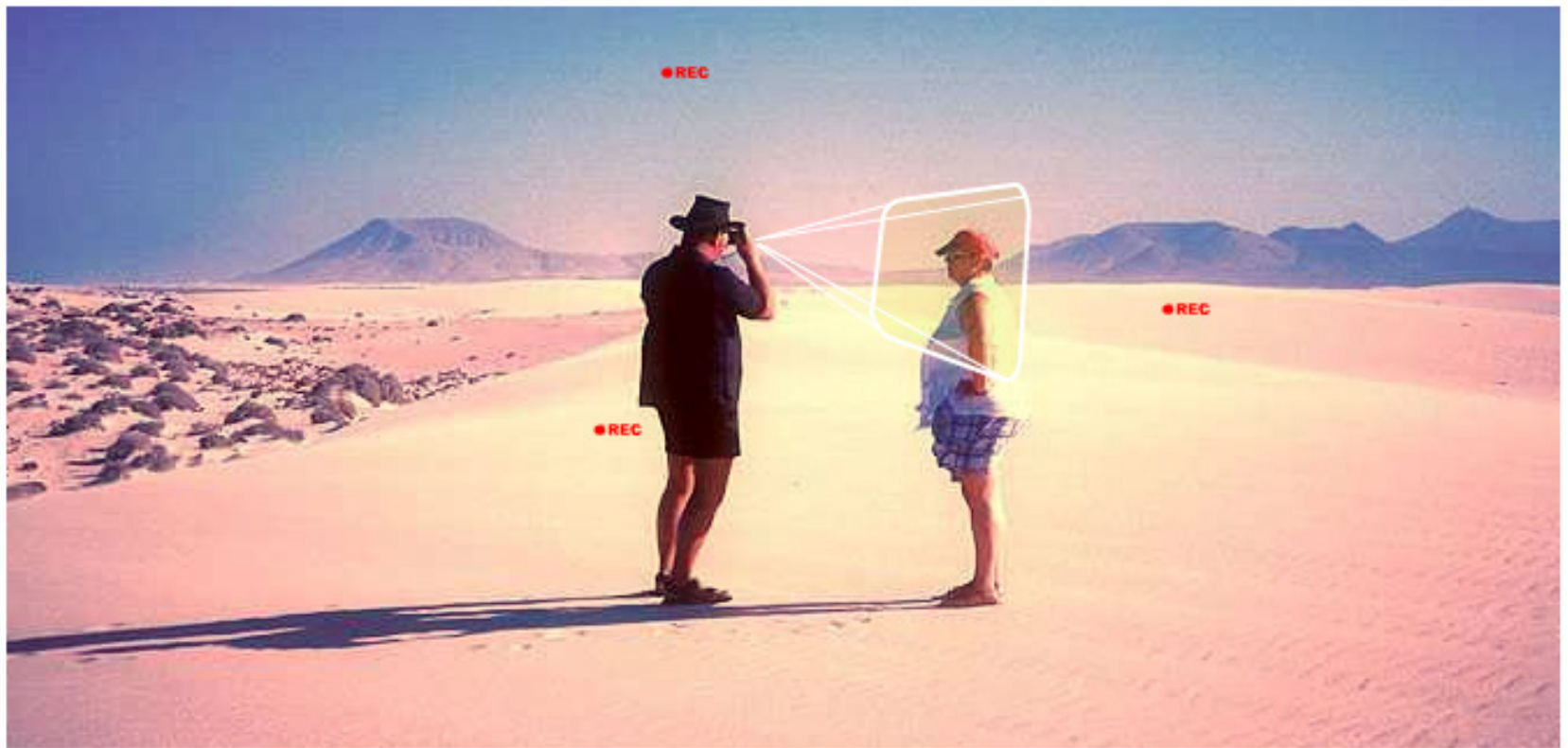


www.turux.org


(f) Austria, Viena.

Registrado por Walter, Gorgosilits. Del entorno Dextro, Re-move, Lia e Hirmes. Espacio gratuitamente anónimo como todo creador que se enmarca en motivaciones socioculturales, de ahí su carácter antiglobalización. Se encuentra en la línea entre el net.art y el expresionismo abstracto digital, con el añadido de los primeros sitios de cibercultura comprometida. Turux son piezas de experimentación para explorar, un escaparate de experimentos donde se recogen diversas creaciones basadas en programación. El sitio está mantenido por los talentos dinámicos de dos artistas digitales. Ellos se denominan “Turux Semi-Automatic”





Cover: BRN_VSV Photo: Leila Méndez



VASAVA ARTWORKS BCN
TO FULLY ENJOY THIS WEBSITE YOU NEED INTERNET
EXPLORER 5 AND FLASH 5 PLAYER

15 Sept'01


SUBSCRIBE

ESPAÑOL

USE ARROWS
TO SCROLL

Reference Guide


Ref. 0016 14/September'01



ARNAUD MERCIER

© HEDERA D&L LT UBA, P&S&P&T P&S&P&T, S&P&S U&S&H
D&P&T&S S&L&T&S P&S&P&S&T P&S&L&S, S&P&S&P&T P&S&S&S D&L


Ref. 0017 14/September'01



TXEMA YESTE

© HEDERA D&L LT UBA, P&S&P&T P&S&P&T, S&P&S U&S&H
D&P&T&S S&L&T&S P&S&P&S&T P&S&L&S, S&P&S&P&T P&S&S&S D&L

Ref. 0018 14/September'01



NEW MINI

© HEDERA D&L LT UBA, P&S&P&T P&S&P&T, S&P&S U&S&H
D&P&T&S S&L&T&S P&S&P&S&T P&S&L&S, S&P&S&P&T P&S&S&S D&L

www.vasava.es

(f) España, Barcelona.

Padre e hijo, Bruno y Toni Selles reencontraron su relación a partir de su pasión por diseño, Han llevado hasta extremo la filosofía de que también forma parte del trabajo, la pasión por el diseño y su iniciativa arrolladora y siempre acertada en promover proyecto y colaborar con otros creadores para potenciar un ámbito de definición propia. Todo esto se puede observar claramente en su web. Sus trabajos son reconocidos en todo el mundo, tanto por su calidad como por la labor de difusión que imprimen a todo lo que hacen. Con marca propia se definen ya sus proyectos tales como EVOLUTIVE. Han destacado en trabajos en flash, esencialmente recomendable e imprescindible.



ASSEMBLER
MAKING ART WITH MACHINE CODE

INFO

EMAIL

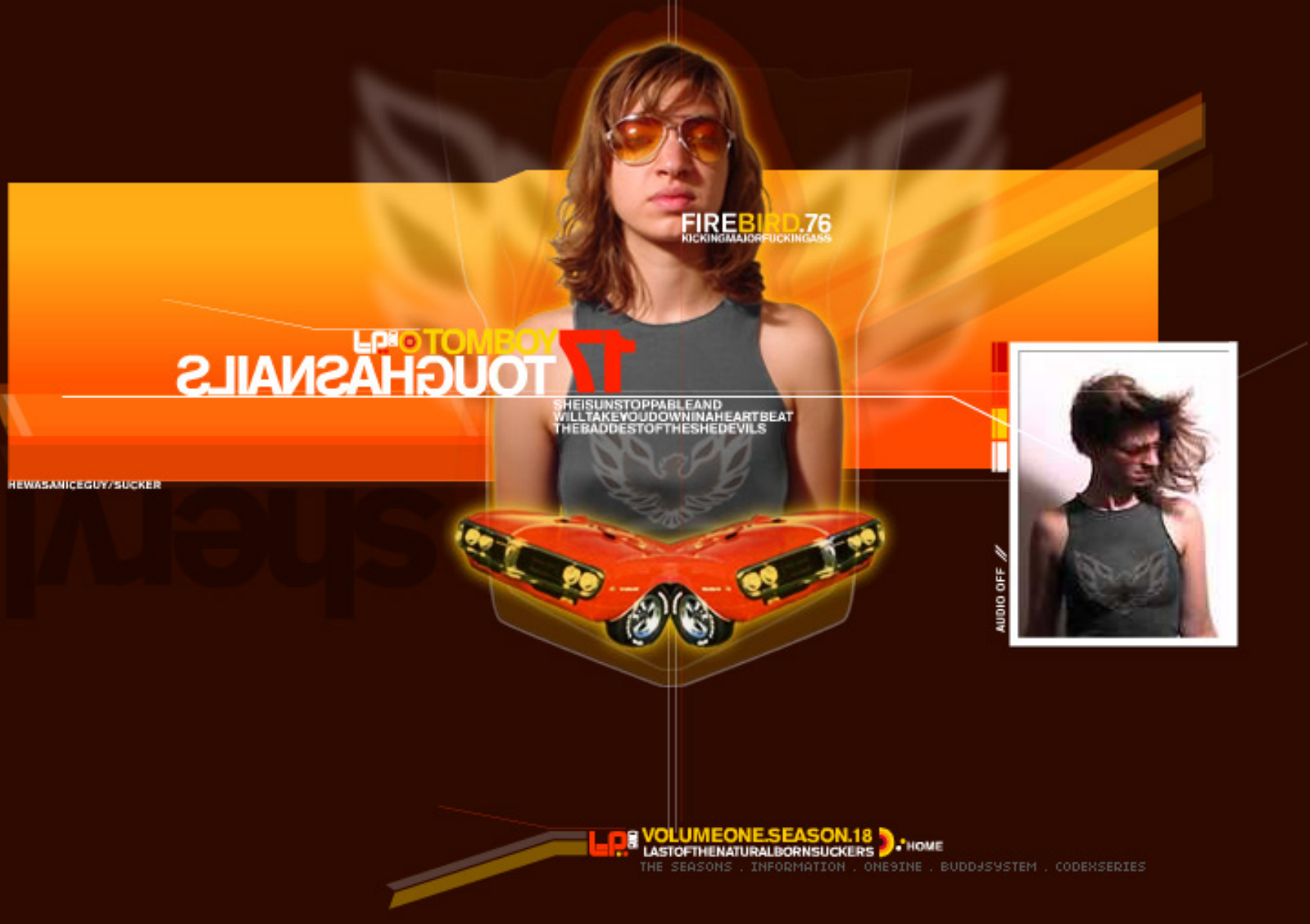
SUBSCRIBE

©2000 BRENT GUSTAFSON

www.vitaflo.com

(f) USA, Minneapolis, Minnesota.

Vitaflo, es la web personal del diseñador norteamericano Brent Gustafson creada en febrero de 1997 mientras estudiaba en St. Norbert College en Green Bay, Wisconsin. Gustafson también mantiene otro proyecto personal www.assemblerg.org, a la vez que participa en el e-zine www.kiiori.nu. En ambos casos el autor muestra un especial interés por el potencial de programación de las herramientas flash y director, unido a un impactante diseño.



www.volumeone.com

(f) USA, Nueva York.

Ord-2/3. Web experimental que lanza en cada estación el diseñador Matt Owens y en la que se aleja de los trabajos comerciales que realiza habitualmente. En ella el autor combina animaciones fotograma a fotograma con ilustraciones y tipografía. La música basada en *loops* tiene un papel fundamental. Se aprecia una gran influencia del medio audiovisual en especial del videoclip y la televisión. El resultado es espectacular, ágil y adictivo. La página está desarrollada en HTML, Java Script, Flash y DHTML, o HTML dinámico. A través de los diferentes números de Volume One podemos ver la evolución en el uso de la tecnología que ha hecho Owens.



www.xnografics.com

(wd/f) España, Barcelona.

Ord-4. Responsables también del portal *porno-design* <http://www.porno-grafics.com/>, este estudio barcelonés formado por tres jóvenes diseñadores no oculta su fascinación artística por la pornografía, añadiendo una “x” al sufijo *grafics* para dar nombre a su estudio. Xnografics son los responsables de las webs de compañías tan asentadas como Pull and Bear, www.pullbear.com, del grupo Inditex; además de encargarse de la versión web de la revista de tendencias Neo2 confeccionada por el estudio de diseño madrileño Ipsum Planet, www.neo2.es. También han colaborado con Vasava, www.vasava.es, en la realización de la edición on line de Evolutive, el fanzine-objeto publicado por el estudio catalán. Su número *Pharmalutive* fue finalista de la sección interactiva del OFFF 2001 (On Line Flash Film Festival de Barcelona). En su web demuestran el manejo de la tecnología flash, el html dinámico, así como la programación de códigos. Xnografics no solo se dedican a la confección de sitios webs, sino que desarrollan un interesante trabajo como diseñadores gráficos: identidad corporativa, *flyers*, catálogos, cubiertas de cedés y material publicitario.

GINGER
10/25/01 9:19:57 AM] V.S. [LIZZIE THORNTON
10/25/01 9:20:06 AM



[CLICK TO JOIN.]

2001.10.07 22:12:10 [navigation icons]

23: FINGERTRACKS : STUDY-F1 SURFACE / STRUCTURE | SUBSCRIBE | ARCHIVE | MAILTO | INFO 2001.08.28 : NEWSTODAY BROADCAST.

www.yugop.com

(wd/f) Japón, Tokio.

Ord-2/3. Yugo Nakamura, Tokio, es el responsable de la aclamada www.yugop.com (Mono*crafts), una demostración de originalidad y precisión en el uso de la tecnología flash. Nakamura estudió Arte y Arquitectura en la Universidad de Tokio. Sin embargo, su formación en el diseño de webs y CD-ROMS ha sido plenamente autodidacta. Aparte de trabajar en su proyecto personal Mono*crafts, Yugo Nakamura es miembro de la empresa Business Architects Inc. en Tokio. www.b-architects.com.

(wd)

Web de estudio de diseño. Sin contenidos flash

www.o4.jp.org

(wd) Japón. Tokio.

Página personal del diseñador Yuji Oshimoto iniciada en 1997 y en la que expone diversos trabajos de gráfica, así como sus fuentes tipográficas preferidas. La gráfica es muy buena, tiene una sección (un*) de imágenes para consultar. Pero sobre todo destaca la sección de links, organizados por “good desing, world, japan, y personal japan (páginas personales de diseñadores japoneses)”. En este directorio aparecen casi todos.

www.artistica.org

(wd/f) USA, San Francisco.

Artística. The On-line Graphic Design Artist Magazine. E-zine mensual dedicado a diseño gráfico y arte contemporáneo que se edita en la Costa Oeste de los EE.UU. Entrevistas a diseñadores y dibujantes de comics, reseñas de discos y muestras de trabajos conforman Artística. Cada mes sus miembros elaboran una lista que recoge los 10 sites mejor diseñados de la red. En la sección *experimentals* se incluyen películas flash de los diseñadores invitados en cada número.

www.aticco.com

(wd/mag) España, Barcelona.

Ático (tcc*) es un e-zine independiente de periodicidad mensual dedicado al diseño interactivo editado por Oscar Montañes, Eduardo Campuzano y Miguel Medina, este último también participa en www.porno-grafics.com. Información sobre el diseño web, así como de proyectos creativos que surgen en la red con especial atención en nuestro país. Cada número plantea una cuestión monográfica como por ejemplo la bipolaridad, que convoca a colaboradores y a diseñadores afines a realizar piezas, en su mayoría Flash con este tema como nexos comunes. Conformen, Ático, entrevistas a diseñadores conocidos, artículos, estudios y reseñas de sitios web,

www.australianinfront.com

(wd/mag) Australia, Sydney

Australia In Front es el proyecto de Justin Fox, (www.misprint.org, www.kiiroi.nu), Domenis Bartolo y Ryan Hays de crear un espacio común para los diseñadores, artistas y estudios de diseño australianos. El site está organizado a modo de e-zine con editoriales, reseñas de trabajos personales, y creaciones concretas de diseñadores en cada número.

www.backfolder.com

(wd/mag) España, Barcelona.

Backfolder es un sitio web dedicado al arte digital expresado en fondos de escritorio.

www.bermuda.ch / www.burodestruct.net

(wd) Suiza, Berna.

Bureau Destruct es un estudio de diseño compuesto tres diseñadores gráficos, un grafista 3D y un especialista en códigos y programación web. Aunque mayormente el estudio se dedica a trabajos de gráfica impresa: carteles, folletos, flyers, cubiertas de cedés y diseño editorial para el sector cultural de su ciudad, otro área de trabajo importante es el diseño y creación de tipografías digitales.

www.citrusdesign.nu

(wd) Noruega, Oslo.

Estudio de Diseño formado por Robb Thompson y Steve Seeley que desarrolla en su página www.citrusdesign.nu/forefathers/index.htm una serie de ilustraciones experimentales *fothefathers*, cuyo primer número denominado *flight sequence* es un estudio sobre el transporte aéreo y en la que abundan los tratamientos tecnológicos y algo ciber.

www.coup.nl

(wd) Holanda, Ámsterdam.

Página web con un original catálogo de ilustraciones, de muy buena calidad y muy modernas.

www.currentform.com

(wd) USA.

Web personal con noticias, artículos, recursos, y links de interés para diseñadores, en especial los que trabajan en la plataforma flash. Diseño funcional y muy sencillo en la que priman los contenidos.

www.designiskinky.com

(wd/mag) Australia.

Design is Kinky. E-zine llevado a cabo por varios diseñadores australianos, con el objetivo de aunar todas las tendencias vanguardistas relacionadas con el diseño: desde textos teóricos, pasando por trabajos de otros diseñadores del panorama internacional y colaboraciones especiales en las que explican la realización de los trabajos, pudiendo bajar el visitante el archivo flash original.

www.digitalthread.com

(wd) USA, Nueva York.

Digital Thread, Digital Artist Design & Production Resource. Información, eventos, conferencias, artículos, base de datos de direcciones y creadores web, y tipografía.

www.flipflopflipping.com

(wd) USA.

Página de ilustraciones gif muy originales teñidos de una intencionada estupidez. Diminutas composiciones de pixels acompañadas de archivos sonoros midi, lo que da a la web un aspecto muy naif. Caricaturas, mini gifs animados, de todo tipo de personajes famosos. También tiene una serie de películas a modo de culebrón tituladas *Boy meets pixel*.

www.framemag.com

(wd/mag) Holanda, Ámsterdam.

Frame, versión on-line. Revista sobre diseño e interiorismo de vanguardia creada en 1977 en Ámsterdam. Aunque esté editada en Holanda su voluntad es internacional por lo que está íntegramente escrita en inglés. Se puede consultar una útil relación de links a sitios y webs de profesionales relacionados con el diseño de interior.

www.fuse98.com

(wd/typ) USA, San Francisco.

Fuse. Web oficial del congreso sobre tipografía organizado en esta ciudad norteamericana.

www.neo2.es

(wd/mag) España, Madrid.

Ne02 es una de las publicaciones más interesantes del panorama español. Editada por el estudio de diseño afincado en Madrid Ipsum Planet, se centra en las actividades y propuestas que en torno a la música, al arte, la moda y el diseño están despuntando en nuestro país. La web de Ne02 ha sido realizada por el estudio barcelonés Xnografics. A través de una interfaz sencilla, acompañada constantemente de piezas musicales, el visitante accede a información sobre la publicación así como a la sección “filp-art” en donde se exponen trabajos de creación cinemática y artículos especiales.

www.head-space.com

(wd/mag) UK, Brixton.

Proyecto de E-zine llevado a cabo por un diseñador y un escritor de Brixton que intenta ser un modelo alternativo para el desarrollo de plataformas en la web y al que cualquier diseñador / artista pueden sumarse. Más de 12000 páginas han contabilizado los responsables del proyecto. El site se convierte en una lanzadera de los diferentes proyectos organizados en: *pixels* (diseño gráfico, arte, fotografía, ilustración), *characters* (opinión, narración interactiva, poesía multimedia), *notes* (festivales, música, fiestas), *code* (programación de páginas web y plataforma flash, trucos y recursos), *binaries* (gadgets para el ordenador), etc.

www.infourm.com

(wd/mag) USA, Milwaukee, Wisconsin

Webzine de carácter mensual, dedicado al diseño y arte contemporáneo promovido por el estudio de diseño Fourm. www.fourm.com. Defensores del diseño conceptual y minimalista han participado en Bornmagazine con una de sus piezas. En este webzine, diseñado en html, alberga trabajos de fotógrafos, ilustradores, artistas y por supuesto trabajos realizados en flash. Abundan las entrevistas con distintos diseñadores y artistas norteamericanos ligados con la creación para web. Muy buena su relación de links estructurados por áreas temáticas.

www.kiiroi.nu / www.kiiroi.net

(wd/mag) Cosmopolita

Kiiroi es un e-zine especializado sobre diseño realizado por jóvenes diseñadores, sus edades están comprendidas entre los 18 y 27 años de varias nacionalidades:

Justin Fox (Sydney, Australia), www.misprint.org, www.australianinfront.com.au

Christian Zander (Odense, Dinamarca), www.zander.dk, www.konvolut.net

Ry Wharton (Providence, USA), www.misprint.org

Brent Gustafson (Minneapolis, USA), www.vitaflo.com, www.assembler.org

Raz Blaesberg (Copenhague, Dinamarca), www.razworld.com, www.sirp.com

Pete Hoang (Vancouver, Canada), www.pete.hoang.com, www.mod7.com.

Este grupo defiende la importancia tanto de los códigos de programación, como de la calidad artística y valor del diseño de la página; de tal manera que técnica y sensibilidad vayan de la mano: “*design and code*”. Para ellos el poder de una página reside en su capacidad de ofrecer una experiencia particular al visitante. Kiiroi se convierte en un centro de información y plataforma donde poder ver el trabajo de otros muchos jóvenes diseñadores.

www.plaxtika.com

(wd) España, Madrid.

Poco a poco el nombre de Abel Martínez comienza a ser conocido en el panorama del diseño nacional. Enmarcado dentro de una nueva generación de diseñadores más cosmopolita y multidisciplinar, e influida por la tecnología como punto de partida estético, este diseñador madrileño destaca por sus ilustraciones, flyers y alguna que otra identidad corporativa para clubs de su ciudad en los que predomina la fotografía como elemento expresivo fundamental. Estas constantes lo relacionan con estudios y diseñadores de su generación como Bruno Sellés de www.vasava.es. Plaxtika es su página personal, en ella podemos ver como sus trabajos están profundamente influidos por la arquitectura y el 3D como técnica de ilustración. Abel Martínez ha creado una serie de fondos de escritorio para Backfolder. www.backfolder.com.

www.point-central.com/

(wd/typ) Francia, París.

Point Central. Web ideada por un grupo de diseñadores franceses dedicada enteramente a la tipografía. Se pueden consultar listas de popularidad de fuentes, así como de fuentes más bajadas en la red. También incluye una colección de libros interesantes y links a “rings” especializados en tipografía. Ofrece la posibilidad de descargar fuentes gratuitamente.

www.rankin.com

Reino Unido, Londres.

Sitio web personal de este fotógrafo y editor, que en 1991 fundó junto a Jefferson Hack la revista de tendencias Oazed & Confused. Rankin se ha convertido en un de los directores de arte más reconocidos de la escena editorial y publicitaria internacional. Recientemente dejó Oazed & Confused para emprender un nuevo proyecto en solitario, la revista Rank. El diseño del sitio web es una sucesión de salas realizadas con la herramienta Quick Time VRML, que permiten al internauta visitar una galería virtual, desplazarse por ella y ver todas las fotografías publicadas por este fotógrafo y director de arte.

www.shift.co.jp

(wd/f) Japón, Tokio.

Ord-5. E-zine considerado como el decano de los dedicados a diseño. Está configurado como una verdadera revista, con números especiales y artículos dedicados al diseño no solo japonés, sino al de otros países como España. Aparecer citado en Shift, o tan solo ser linkado o recomendado desde sus páginas es todo un honor para cualquier diseñador o estudio de diseño web.

www.studiomotiv.com/counterspace/

(wd/typ) USA, Nueva York.

Counter Space. Web creada por el estudio neoyorquino Motivo, dedicada a la tipografía desde un punto de vista educativo. Trata desde cuales son los aspectos fundamentales del tipo, sus familias y estilos; pasando por cuales son los más apropiados para la elaboración de productos multimedia y por último con un glosario de términos referidos a la tipografía. Está recomendada a diseñadores, profesores y estudiantes.

www.testpilotcollective.com

(wd/typ) USA, San Francisco.

Test Pillot Collective. Estudio de Diseño Gráfico. Especialmente dedicados al diseño tipográfico, ofrece la posibilidad de bajarse fuentes diseñadas por ellos. Cuenta con una enorme colección de trabajos e ilustraciones que van lanzando diariamente en su web.

www.thezine.com.br

(wd/mag) Brasil. Sao Paulo.

The Zine. Revista sobre diseño digital con trabajos experimentales, tipografía, ilustración, fórums, columnas de opinión sobre diseño interactivo, diseño web y creación en Brasil.

www.ths.nu/beast

(wd/mag) Noruega y Alemania

Beast 72 dpi Magazine, es un e-zine personal publicado mensualmente en formato pdf y básicamente formado por imágenes fotográficas. El lector puede bajarse el documento íntegro. Beast está realizado por Thomas Schostok www.ths.nu, y Stephan Claudius www.phantompower.de. En él pretenden desarrollar su reatividad a través de fotografía, ilustración, y tipografía.

www.ultrashock.com

(wd) USA, California

Ultrashock es una empresa que se dedica a realizar animaciones básicamente cartón en formato flash. En su web se pueden consultar en tutoriales de este programa, así como scripts y lecciones de otros programas.

www.wallpaper.com

(wd) Reino Unido, Londres.

Wallpaper se ha convertido desde su aparición a principios de los noventa en un fenómeno sin precedentes. Esta revista de tendencias ha sido uno de los referentes más importantes y determinantes en la moda y el diseño. Abanderando un estilo de vida elitista, sofisticado y sobre todo “moderno”, Wallpaper ofrece, en su versión online, especiales sobre diseño interior, arte, viajes, arquitectura, etc. El estudio londinense 1-0 Media, es el responsable de llevar la estética Wallpaper a la red, ilustraciones realizadas con líneas y colores planos para los fondos. Se incluye el proyecto Wallpaper House Construct. El visitante puede recorrer en Quicktime VRML una casa construida ex proceso según la filosofía de la revista.

(e) *Web de instituciones educativas*

<http://libopac.solent.ac.uk/subject/page.asp?PageID=15>

(e) UK, Southamton.

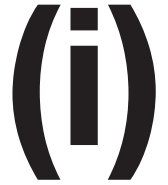
Página perteneciente a la Universidad de esta localidad. Listado de direcciones de UK y USA sobre arte y diseño contemporáneo.

www.ariad.co.uk

(e) UK, Londres.

ARIAD. Allison Research Index of Art and Design. Base de datos de trabajos e iniciativas relacionadas con la investigación en el campo del diseño. Sobre todo en el Reino Unido y Australia. La base de datos se puede adquirir en un CD que distribuye dicha organización. En la página web podemos consultar los proyectos de investigación y las tesis que se han llevado a cabo: Autor, universidad, año de publicación, así como una pequeña reseña de su contenido.

CLINETIC.WEB



Web de instituciones y asociaciones profesionales

www.itaucultural.org.br

(i) Brasil. Sao Pualo.

Web oficial del Instituto de Cultura de Brasil con sede en Sao Paulo, creado en 1987, encargado de la promoción y exhibición de nuevas actividades culturales y que consta con un centro para exposiciones, representaciones, unidad de documentación y servicio de publicaciones propio. En su web además de poder estar al corriente de sus actividades, se pueden consultar artículos sobre internet, cibercultura y nuevas actividades artísticas, así como link a otras instituciones culturales.

www.adg-fad.org

(i) España. Barcelona.

ADG-FAD, Asociación de Diseñadores Gráficos y Directores de Arte. Se encargan cada año de organizar los premios LAUS, los más importantes en España, junto con los Premios Nacionales de Diseño y pueden ser visitados en la web. También editan un boletín de noticias, cursos y convocatorias.

www.agda.asn.au

(i) Australia, Sydney.

AGDA. Página oficial de la Australian Graphic Design Association (Asociación Australiana de Diseñadores Gráficos.). Publican mensualmente un boletín (Icograda E-mail News) con información sobre eventos nacionales e internacionales relacionados con el diseño.

www.arco-online.ua.es

(i) España, Alicante.

Página oficial de la Feria Española de Arte Contemporáneo ARCO, elaborada por la Universidad de Alicante.

www.bcd.es

(i) España, Barcelona.

BCD. Página de la Fundación Barcelona Centro de Diseño, dependiente de la Cámara de Comercio de Barcelona y encargada de la organización de los Premios Nacionales de Diseño y de la Bienal Primavera del Disenny.

www.britishdesign.co.uk

(i) UK, Londres.

British Design Initiative. Agencia institucional creada en 1993 con el objetivo de fomentar el diseño en todas sus vertientes, e impulsar el trabajo de las empresas de diseño localizados en el Reino Unido. Son los encargados de organizar premios y recoger en una base de datos todas las empresas relacionadas con el diseño, junto con www.globaldesignonline.com

www.cccb.es/flyercenter

(i) España, Barcelona.

Flyer Center. Site dedicado a la investigación de los flyers como soporte comunicativo, subcultura urbana y espacio para la creatividad y la investigación gráfica. Anualmente convocan el *International Flyer Contest*, un concurso de creación de flyers con un tema monográfico para cada edición. El Flyer Center dispone de numerosos links a otras páginas de temática similar en toda la red. Se trata de un proyecto del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. www.cccb.es

www.cellnetwork.com

(i) Francia, París.

Cell Network France. Grupo cuya labor es la de consultoría en el campo de las aplicaciones NTIC: Tecnologías de la información y de la comunicación. Su red se centra en 4 pilares comerciales: “negocio de la estrategia”, “diseño y programa”, “tecnología” y “comercialización de los media DIGITAL”. Los proyectos de Cell Network France tratan la problemática comercial diaria de estos 4 pilares y sus sensibilidades y capacidades.

www.cfsd.org.uk

(i) UK, Londres.

Centre for Sustainable Design. Agencia estatal para el desarrollo de iniciativas y trabajos relacionados con el diseño sostenido o diseño no agresivo con el medio ambiente. Recoge todo tipo de cursos, conferencias y premios relacionados con esta faceta del diseño. Y forma parte del *Millenium Design*, conjunto de acciones desarrolladas por el gobierno laborista británico con el fin de promover aptitudes y soluciones creativas que aborden problemas de nuevo milenio.

www.dandad.org

(i) UK, Londres.

Página Oficial del British Design & Art Direction, entidad creada en 1962. Anualmente organiza unos premios al estilo de los LAUS, los D&AD Awards. En la web se puede encontrar información sobre centros educativos, noticias, y una base de datos sobre jóvenes diseñadores.

www.dba.org.uk

(i) UK, Londres.

Design Business Association. Entidad creada en 1986 con el objetivo de promover el diseño como un elemento de gran importancia en el seno de la industria. Representa a las empresas relacionadas con el diseño y promueve iniciativas comprometidas de éstas empresas con la sociedad como el d4g: design for good.

www.design-inst.nl

(i) Holanda, Ámsterdam.

Página oficial del Instituto Holandés de Diseño, auspiciado por el Ministerio de Educación y cerrado el 31 de diciembre de 2000 debido a la política de este país europeo.

www.designmgt.org

(i) USA, Boston, Massachusetts.

The Design Management Institute, DMI, es una organización sin ánimo de lucro cuyo objetivo es demostrar el papel tan importante que desempeña el diseño en la industria y el comercio. Esta organización organiza cursos, conferencias y encuentros para instruir a los diseñadores a nivel empresarial y a los empresarios a nivel de cultura de diseño. Publican un boletín bimensual de noticias y una colección de reseñas sobre aquellos artículos de investigación sobre diseño: Identidad corporativa, diseño industrial, del producto, etc.

www.designweb.co.uk / www.design-council.co.uk

(i) UK, Londres.

Página oficial de la Oficina del Gobierno Británico para el apoyo y desarrollo del Diseño. Información diversa,

así como links a otras instituciones.

www.desingmuseum.org

(i) UK, Londres.

Página Oficial del Museo del Diseño Británico, creado en 1989 a partir de la Terence Conran Foundation, nacida en 1982 y situado en el South Bank londinense. Está realizada enteramente en flash y tiene una navegación clara y rápida. Es muy original la forma de presentar la Galería 3, a base de ventanas de navegador que hay que organizar para componer la imagen.

www.doorsofperception.com

(i) Holanda, Ámsterdam.

Encuentro anual de diseñadores organizado hasta 1999 por el Instituto de Diseño Holandés. En las últimas ediciones los temas tratados han sido internet y el comercio electrónico. También se organizan encuentros de similares características y con el mismo nombre en otras zonas del globo. Para el 2002, está en marcha DoorsEast 2 in Bangalore, India. En Ámsterdam se celebrará la séptima edición en noviembre del 2002 y estará dedicada al diseño y la movilidad de productos y personas. Anualmente convocan los Webby Awards, premios de diseño y creación web y los premios anuales de diseño de revistas.

www.drs.org.uk

(i) UK, Birmingham.

Design Research Society. Entidad que desde 1967 promueve el estudio y la investigación en el campo del diseño en más de 35 países. Contiene links a otras organizaciones y entidades educativas.

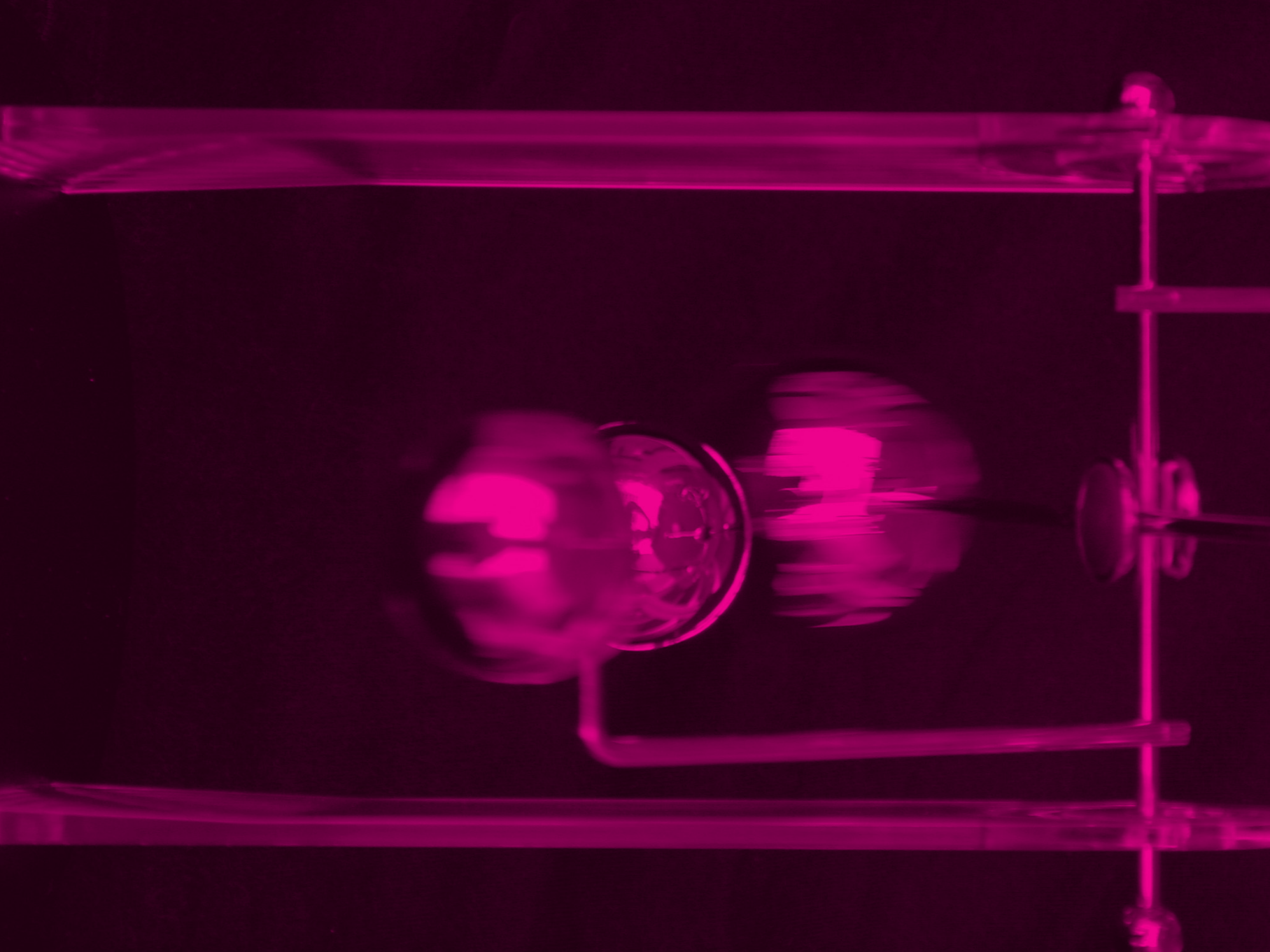
CLINETIC.WEB

(w)***Web interesante con contenidos no relacionados con el diseño******www.adbusters.org******(w) Canada, Vancuber.***

Adbusters. Fundación dedicada a promocionar acciones anti-globalización y anti-comercio, con especial incidencia en la publicidad. Esta formada por publicistas, artistas, estudiantes, escritores... Publican una revista con el mismo nombre que difunde todas las acciones anti-globalización que periódicamente organiza este colectivo. Sus parodias de spots y campañas gráficas se han convertido en un referente de la capacidad de denuncia de la comunicación gráfica.

www.archinect.com***(w) USA, California.***

Web dedicada a arquitectura desde 1987, y que se ha convertido en foro de discusión y punto de encuentro de toda corriente vanguardista relacionada con la arquitectura y por tanto también con el diseño. Reseñas de libros, así como reportajes de proyectos futuros son publicados en esta web con links a *Wallpaper*, *Low Country Guidance*, *Surfstation*, *K10k*, *Digital thread*, *Alt. Sense*, *K+d Lab*, *kung Fu Design*, y otros links a sites dedicadas específicamente a arquitectura.



CLINETIC.WEB

