

ARTÍCULO

RE-POSITORY.ORG / PROYECTOS DE ARTE CON NUEVOS MEDIOS

Antonio Domínguez

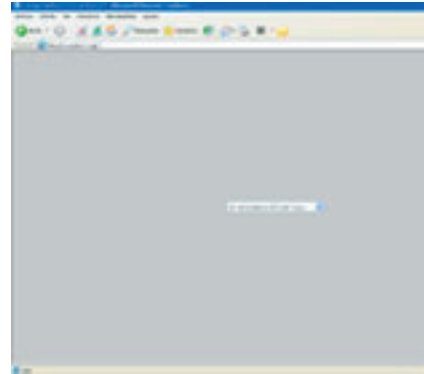
info@re-pository.org

Daniel Lara

lara@re-pository.org

EL PROCESO:

Comenzamos a realizar experimentos sonoros y visuales de manera esporádica durante el invierno de 2000 y 2001. Posteriormente empezamos a realizar Net Art, como propuesta formal, el 10 de mayo de 2002 en la ciudad de Monterrey, Nuevo León (mientras éramos estudiantes universitarios). En ese tiempo Antonio estaba trabajando diariamente, durante mucho tiempo, en multimedia y programación. Al mismo tiempo, Daniel trabajaba en obra plástica y arte sonoro. Debido a que ambos contamos con experiencia en campos distintos, aprovechamos estas cualidades y durante varias sesiones realizamos procesos exploratorios que describimos a continuación:



1) A veces utilizábamos cajas con broches de oficina y comenzábamos a construir estructuras, sin parar, (a modo de construcción automática similar al proceso de escritura automática) buscando las posibilidades de unión entre una y otra pieza hasta el momento en el que se nos acababan los broches. El resultado era interesante, con una estética abstracta a manera de dibujos sin papel hechos con estructuras (Ver: <http://www.re-pository.org/nuter/>).

2) Algunas veces hacíamos viajes al desierto o nos desplazábamos por el entorno urbano. Observábamos y tomábamos mucho de la percepción de los espacios, de las formas y los sonidos del ambiente que encontrábamos a nuestro paso y que sirvió como influencia en nuestros trabajos posteriores en la red, en donde nos dedicábamos a experimentar con imágenes, software, multimedia y programación, animación, copy left, deconstrucciones a partir de errores informáticos, arte sonoro, video, experimentos generativos, fotografía, performances audio visuales on y off line etc.

LAS PRIMERAS PIEZAS ON LINE:

Sesión 02: consiste en una serie de experimentos sonoros que pueden ser escuchados de manera aleatoria on line. Estas piezas se originan como parte de composiciones a partir de la experimentación con grabaciones, softwares y errores informáticos (Ver "sesion02" en <http://re-pository.org/netart/>).

Estas sesiones fueron el resultado de diversos experimentos e incidentes a partir de explorar las cualidades, limitantes y errores de medios digitales y análogos



ON LINE / OFF LINE:

Actualmente hemos desarrollados diversos proyectos de arte en red que van desde piezas sonoras, que pueden escucharse on line, hasta obras específicas en video que pueden ser vistas en Internet como es el caso de Los árboles son multicolor, Desplazamiento y Chant -obra en colaboración con Ana Laura Zerón- (Ver: <http://re-pository.org/video/>).

De alguna forma, hemos trabajado dentro y fuera de la red, en este tiempo hemos desarrollado trabajos que han sido creados en red pero que se han extendido a otros formatos fuera de ella, como performances / presentaciones con la utilización de recursos audiovisuales en línea (Ver <http://re-pository.org/stream/>) y fuera de línea en espacios culturales, museos, galerías, etc



Audio

Daniel Lara ha trabajado últimamente piezas de arte sonoro que consisten en tracks realizados a partir de la grabación y manipulación descritos por él mismo de la siguiente manera:

“Si grabáramos una imagen con una cámara de video podremos notar que hay un ruido ambiente que está compuesto por muchos sonidos, los cuales no siempre todos corresponden a la imagen registrada por la cámara. Parecería frustrante escuchar algo que no podemos identificar, pero a mí en lo personal me resulta fascinante y bello desde mi punto de vista. Cualquier cosa puede tener la forma que cada quien quiera escuchar, un ejemplo sería si yo a lo lejos pudiera distinguir un sonido similar al de un tambor que marca el paso de una procesión religiosa y que al acercarme resulta ser una especie de carrusel mecánico, que echa a andar unos vagones vacíos. Utilizando herramientas digitales para la edición, alteración y manipulación de sonido, me fue posible grabar, cortar, pegar y modelar masas sonoras compuestas de varios sonidos juntos, los cuales de por sí ya son difíciles de identificar, estos han sido llevados a una abstracción mayor, para crear composiciones de audio cercanas a la música.”

Por mencionar otros aspectos fuera del arte en red Daniel Lara recientemente participó en el festival ARCO, dentro del stand de la galería alternativa once, en el que presentó algunos videos en loop, así como fotografía y escultura sonora.

Visual

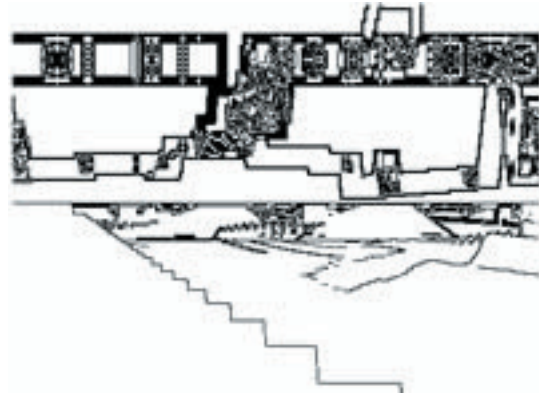
Antonio Domínguez ha experimentado con gráfica digital resultante de la manipulación, alteración, hackeo y “remix” de data a partir de programación y otros recursos (Ver <http://metaphsk.com/2002.11/11.html> , <http://metaphsk.com/2003.08/8.html> , <http://reader.betabelle.org/past>). De este modo ha producido obras que en principio fueron pensadas para la red pero que, posteriormente, han tomado otras formas (tangibles) como impresiones en caja de luz (Ver <http://www.re-pository.org/box/>).

Recientemente Antonio Domínguez ha trabajado en un proyecto diferente llamado desplazamiento (Ver también <http://www.betabelle.org>), descritos por el mismo de la siguiente manera:

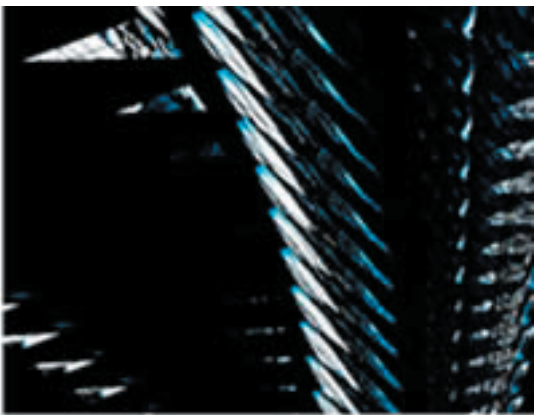
"Toda mi vida he estado en desplazamiento, durante varios años he percibido espacios que se han convertido en lugares y estos en permanencia".
-Antonio Domínguez



*methaphsk.com/2002



*methaphsk.com/2003



*betabelle.or



*repository.org/box

Desplazamiento es un proyecto que se concentra en relaciones espacio -temporales e invita a la reflexión sobre las experiencias cotidianas en los espacios que habitamos y las relaciones que establecemos a través de ellos. El proceso consiste en el registro en video de diversas trayectorias. Algunas veces desplazamiento es presentado como parte de performances y manipulado en tiempo real con la utilización de programas escritos en max msp / jitter. Por otra parte desplazamiento es un trabajo que está aún en desarrollo y que también se concibe para Internet, en esta parte el usuario interactuará en la red (on line) con líneas que representan mapas resultantes del registro de recorridos, trayectorias generadas a partir de movilidad espacial y registradas en GPS. Estos mapas evidencian las relaciones en un espacio determinado y al mismo tiempo son parte de una interfase que conecta a manera de red videos que funcionan como testigos del proceso. Las relaciones espaciales definen ideas y conceptos a partir de experiencias simultáneas que funcionan desde el imaginario de cada individuo.

LA TECNOLOGÍA:

Al inicio de nuestra experiencia, nos enfocamos a experimentar con medios electrónicos de manera más constante, cabe decir que con anterioridad a esto cada quien trabajaba con los recursos que tenía más a la mano de manera inmediata ya fueran análogos o digitales, probamos posibilidades, cualquiera que estuviera a nuestro alcance y si nos servía para construir proyectos en algún contexto determinado lo usábamos de este modo el soporte tecnológico tuvo y tiene esta función. El soporte tecnológico es importante pero más importante es lo que se produce con tecnología. Creemos que es importante reflexionar sobre las experiencias que tenemos como individuos de nuestro entorno en nuestros días. El acceso a la tecnología nos ha permitido desarrollar proyectos que de otra forma no sería sencillo realizar y experimentar en situaciones determinadas.



LA RED:

La red es un nuevo espacio público, con nuevos modelos y posibilidades para la creación y reflexión colectiva como un cruce de artistas, activistas, networkers, etc, individuos diversos inmersos en un espacio. La situación de la red como espacio público también se presta a ser considerado como flujos constantes multidireccionales en los cuales diversos usuarios tienen convergencia, estos usuarios no siempre pueden estar en un mismo contexto o determinadas circunstancias o posiciones geográficas, políticas, o sociales, la red los agrupa en tiempo y espacio, esto es posible debido a la comunicación y a las tecnologías. De este modo la red es una plataforma de intercambio y de conexión de nodos y mentes colaborativas.

ARTISTA Y ESPECTADOR:

Un aspecto, en relación a los nuevos medios que se distinguen de los medios tradicionales, es su interactividad lo cual da una perspectiva diferente. Cuando generamos una obra para la red tenemos claro que se lleva a cabo en un medio público y que estas obras, además de ser funcionales, permiten que los usuarios tengan contacto con la obra y que participen de la realidad de la misma. Esto puede darse simultáneamente y desde cualquier terminal que pueda accederse a ella en cualquier latitud, cuando esto sucede podríamos decir que se da un diálogo obra – usuario – artista donde el artista también es usuario y espectador de lo que él mismo ha realizado. Por otra parte el usuario ya no es un espectador pasivo sino que es un agente de interacción, construcción y transformación (creación y re-creación) constante a través de la experiencia de tal modo la obra en red permite jugar varios roles a la vez.

LAS VENTAJAS :

Algunas de las grandes ventajas al trabajar obras de Net Art son la independencia y la libertad de hacer las cosas de modo inmediato (en creación y en exposición) de tal modo la red nos permite realizar obras en exposición y en acceso constante de cientos de usuarios que si bien no siempre pueden estar en un mismo contexto político o social o en las mismas posiciones geográficas, se presta a diversas zonas de contacto. Por otra parte la red como escenario se presta a la creación y exposición colectiva con un sentido crítico. En varias ocasiones hemos participado en eventos on line que tienen salida, en algún lugar del planeta, de manera colectiva como es el caso de >WARTIME PROJECT< (Reflections on and reactions against wars, past, present and future by digital and network artists, Ver <http://offline.area3.net/wartime>), o el más reciente proyecto que estamos gestando en colaboración con el artista plástico Baldomero Hernández llamado New Geographies Project (Propuestas que reflexionan sobre temas como movilidad, espacio, territorio, geografías emergentes, ubicuidad, temporalidad, fronteras, multitudes conectadas, Ver: <http://www.laberintos.org>).

De este modo ha sido posible crear, participar y exponer trabajos individual y colectivamente, que de otra forma hubiera sido difícil su realización debido a varios factores entre ellos nuestra posición geográfica. Cabe destacar que hemos tenido la oportunidad de participar en muestras y performances on y off line nacionales e internacionales en universidades, espacios culturales, así como museos, galerías y festivales de arte electrónico y han sido muy buenas experiencias de manera individual y colectiva.

LOS PROBLEMAS:

En relación a las obras de arte tradicional como la pintura, el Net Art se enfrenta a problemas relacionados con el avance de tecnología que podría perjudicar las obras un ejemplo muy simple de esto es la visualización, no es lo mismo mirar una obra en una resolución de 800 x 600 pixeles que en otra resolución distinta a esta (ejemplo pocket PC). Las obras de Net Art siempre están condicionadas entre esas condiciones se encuentran: acceso a una conexión optima y recursos inherentes a internet, acceso a la tecnología adecuada para que la obra pueda desenvolverse adecuadamente, con esto debemos pensar en dos cosas una: el hardware adecuado, dos: el software o los softwares adecuados y el conocimiento de los recursos para desarrollar la misma. De alguna forma estos requerimientos tecnológicos y de conocimiento para el acceso y manejo de los mismos podrían ser una limitante al momento de producir una obra o incluso al momento de interactuar con ella esto si no se tienen éstos. Por otra parte, retomando el tradicional cuestionamiento vanguardista de la mercantilización del arte es más fácil vender un cuadro que una obra de Net Art (aunque algunos museos y galerías del mundo venden ya obras de Net Art).

EN MÉXICO:

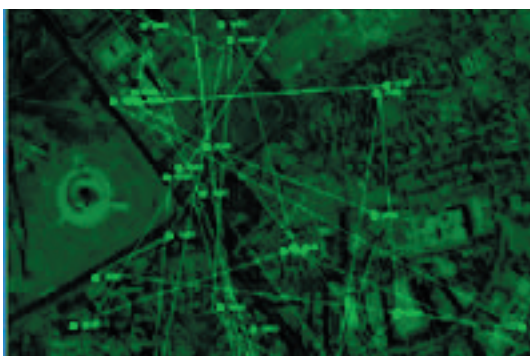
En términos de producción, en México existen algunos artistas involucrados arte en red, por mencionar algunos artistas y sus respectivos proyectos: Arcángel Constantini: www.unosunosyunosceros.com, Ricardo Rendón: www.zonadefault.com, Iván Abreu: www.espaciosinaire.net, Miguel Mendoza: www.porlotanto.com, Tlaolli Arguello: www.redcaiman.org, Laura Carmona: www.p-u-a.org, Fernando Llanos: www.fllanos.com, Iván López: www.textzi.net, Ana Laura Zerón: www.dextrafalkat.org, entre otros. Podría decirse que la producción de Arte en Red, comparada con otras disciplinas, es en relación a éstas una minoría (la cual geográficamente en su mayoría reside en la capital del país), sin embargo, sabemos que constantemente hay nuevos proyectos multidisciplinarios con un enfoque ligado a la red en estas disciplinas en algunos otros lugares como Monterrey, Mérida, Tijuana, etc.

En términos de difusión existe más interés por parte de medios de comunicación como revistas y periódicos on line e impresos, también instituciones quienes han puesto más atención al arte en red como museos, espacios culturales, galerías, universidades, y por supuesto público en general. Por otra parte y aunado al aspecto de la difusión hemos visto un interés creciente por la organización de muestras de arte en red, bienales de arte electrónico, e incluso la participación de net artistas mexicanos en festivales multidisciplinarios nacionales e internacionales presentados en México.



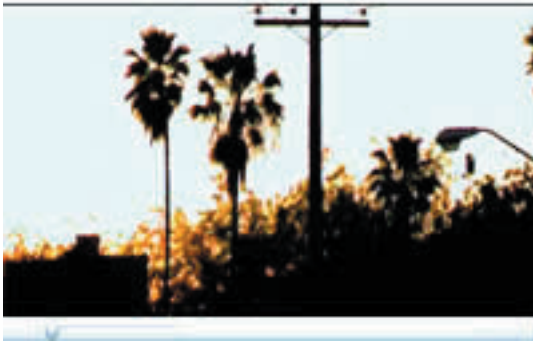
Sesiones
 // ON LINE
Título: sesion01
Autores: Antonio Domínguez y Daniel Lara
Descripción: Pieza generativa on line.
Url: <http://www.re-pository.org/netart/>

Año: 2002
Título: sesion02
Autores: Daniel Lara
Colaboradores: Antonio Domínguez y Fernando González
Descripción: Pieza sonora on line.
Url: <http://www.re-pository.org/netart/>
Año: 2002



Título: W4R (a piece for war)
Autores: Antonio Domínguez
Audio por: Daniel Lara, Fernando González, Jorge Castro (cornucopia)
Descripción: Pieza on line, parte de WARTIME PROJECT (reflections on and reactions against wars, past, present and future by digital and network artists).
Url: <http://www.re-pository.org/netart/>
Año: 2002

Título: Los árboles son multicolor
Descripción: Video en línea
Autores: Antonio Domínguez y Daniel Lara
Audio: Daniel Lara
Url: <http://www.re-pository.org/video/>
Año: 2004



Título: Chant

Descripción: Video en línea.

Autores: Ana Laura Zerón y Antonio Domínguez

Url: <http://www.re-pository.org/video/>

Año: 2004



// ON LINE / OFF LINE:

Título: Desplazamiento

Autor: Antonio Domínguez

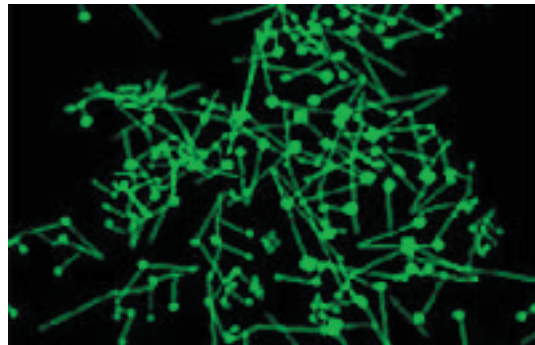
Descripción:

1.-Video on line.

2.-Performance, manipulación en tiempo real con programas escritos en max msp / jitter

URL:<http://www.re-pository.org/video/>

Año: 2004



Título: V5 Beta Versión

Autor: Antonio Domínguez

Descripción:

Stills del programa ejecutable y manipulable en performances audiovisuales en tiempo real.

URL:<http://www.re-pository.org/v5/>

Año: 2003