

ARTE Y TECNOLOGÍA

Ane Seoane Suárez

Vigo - Pontevedra
Universidade de Vigo (UVIGO)
Facultade de Belas Artes de Pontevedra

ARTE Y ESCENA MULTIMEDIA: LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA ARTÍSTICA

Internet and art are two closely related concepts, but is the emergence of Web 2.0 the popular confirmation of the network as a channel for dissemination of contemporary art.

Free tools and social networks are taken as support for various art projects that rely on the advantage of being able to reach everyone with a drastic cost reduction.

The freedom that gives the network and the growing importance of Creative Commons licenses are due to an explosion of creativity and the reopening of discussions on copyright, teamwork and individual against the figure of the art galleries disseminators of culture.

TAGS

WEB 2.0 | escena multimedia | arte digital
bellas artes | Pontevedra

ARTE Y ESCENA MULTIMEDIA: LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA ARTÍSTICA

Internet y arte ya son dos conceptos íntimamente ligados desde hace años, pero es la eclosión de la conocida Web 2.0 la confirmación de la red como canal de difusión de arte actual. Herramientas gratuitas y redes sociales son tomadas como soporte para diversos proyectos artísticos que se apoyan en la ventaja de poder llegar a todo el mundo con una drástica reducción de costes.

La libertad que otorga la red y la creciente importancia de las licencias Creative Commons tienen como consecuencia una explosión de creatividad y la reapertura de los debates sobre los derechos de autor, el trabajo en equipo frente al individual y la figura de las galerías de arte como difusoras de cultura.

¿QUE ES WEB 2.0?

El término, Web 2.0 fue acuñado en 2004 por Tim O'Reilly para referirse a una segunda generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

El concepto original del contexto, llamado web 1.0 era páginas estáticas HTML que no eran actualizadas frecuentemente y los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes de usuarios, que como webs tradicionales.

En general, cuando mencionamos el término Web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos.

Ribes, (2007) lo definía del siguiente modo: *"Así, podemos entender como 2.0 todas aquellas utilidades y servicios de Internet que se sustentan en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando datos a la información existente), bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultáneamente."*

Como alumna de tercer ciclo y becaria de investigación tuve la oportunidad, junto a Chiu Longina, de colaborar en una asignatura de quinto de licenciatura llamada "Arte y escena multimedia", en ella pudimos diseñar el programa y participar en la docencia, siempre bajo la supervisión de un profesor titular, Fernando Suárez Cabeza. Desde la asignatura lo que queríamos era dar las herramientas más actuales, útiles, inmediatas y gratuitas de las que disponemos, es decir, que todo nos llevaba a la web 2.0. Tratábamos de que se le sacase el máximo partido posible a herramientas que están al alcance de cualquiera, sin tener la necesidad imperiosa de conocer minuciosamente tediosos lenguajes de programación, siempre más estudiados y explotados por ingenieros que por artistas (aunque bien sabemos que los artistas suelen ser los primeros en analizar cualquier nuevo invento con el fin de crear cosas, jugar y destruirlo para obtener resultados que poco o nada tienen que ver con el fin para el que han sido creados).

La filosofía que defendíamos y defendemos es aquella de "lo que no se da se pierde, lo que no se comparte no existe".

Las herramientas que hemos manejado durante este cuatrimestre han sido:

WORDPRESS

Una avanzada plataforma semántica de publicación personal orientada a la estética, los estándares web y la usabilidad. WordPress es libre y, al mismo tiempo, gratuito.

Dicho de forma más sencilla y como sus propios creadores lo definen en su página de presentación: *"WordPress es el sistema que utilizas cuando deseas trabajar con tu herramienta de publicación en lugar de pelear con ella"*. La diferencia entre Wordpress y blogger más básica es que ésta es de código abierto.

DELICIOUS

Un servicio de gestión de marcadores sociales en web. Permite agregar los marcadores que clásicamente se guardaban en los navegadores y categorizarlos con un sistema de etiquetado denominado folcsonomías (tags). No solo puede almacenar sitios webs, sino que también permite compartirlos con otros usuarios de delicious y determinar cuántos tienen un determinado enlace guardado en sus marcadores.

MAP MAKER

Una herramienta de Google que permite crear tus propios mapas, añadir información, situar puntos de interés, etc. Todas estas aportaciones aparecerán en Google maps.

GOOGLE MAPS

Servicio gratuito de Google. Es un servidor de aplicaciones de mapas en la web. Ofrece imágenes de mapas desplazables, así como fotos satelitales del mundo entero o la ruta entre diferentes ubicaciones.

FREESOUND

Una gran base de datos de sonidos con licencia Creative Commons. Muestras de audio subido a la web por sus usuarios que cubren una amplia gama de temas, desde grabaciones de campo a efectos de sonido sintetizado.

VIMEO

Que permite compartir y almacenar videos digitales.

FLICKR

Permite almacenar, ordenar, buscar y compartir fotografías y videos en línea.

TWITTER

Permite a sus usuarios enviar y leer micro-entradas de texto de una longitud máxima de 140 caracteres denominados "tweets".

El envío de estos mensajes se puede realizar tanto por el sitio web de Twitter, como vía SMS (short message service) desde un teléfono móvil, desde programas de mensajería instantánea, o incluso desde cualquier aplicación de terceros, como puede ser Twidroid, Twitterrific, Tweetie, Facebook, Twinkle, Tweetboard o TweetDeck.

HARDWARE LIBRE - ARDUINO

Es un prototipo de placa electrónica básica libre a partir de la cual se pueden crear diversos aparatos. Es capaz de recibir datos del exterior a través de sensores y efectuar una respuesta.

LA ASIGNATURA

La propuesta consistía en tomar la información de la ciudad de Pontevedra, filtrarla bajo un punto de vista artístico y devolvérsela con las herramientas propuestas. (filosofía web 2.0), por lo que también era importante el trabajo en grupo y la unión final de todas las propuestas en un proyecto conjunto que se veía reflejado en un wordpress común.

Al mismo tiempo y aparte de la documentación de cada uno de los grupos, Damian Eiras recoge todo el trabajo realizado dentro y fuera del aula para hacer un reportaje documental de la asignatura.

ALGUNOS DE LOS TRABAJOS

TAC URBANO (El proyecto que dio nombre al grupo)

Iván Rodríguez Aros, Miguel Ángel Vigo Balerión, José Miguel Sagüillo Arbones, Alejandro Rodríguez González.

Tratan a la ciudad de Pontevedra como un organismo vivo que ha sufrido un proceso evolutivo. Muestran por medio de mapas con imágenes y vídeo, las diferentes estructuras que desempeñan las funciones vitales de dicho ser vivo manteniendo la estética tomada de los TAC y su concepto. Comparando así la ciudad con la estructura de un organismo vivo.

ORNITOLOGÍA URBANA

Borja Doel Vázquez, Christian García Bello, Borxa Guerrero Parapar, Antonio López Losada
El proyecto "Ornitología Urbana" pretende rescatar la memoria de los pájaros y las aves que habitaban en Pontevedra, antes de que ésta se conformase como núcleo urbano, mediante una serie de instalaciones sonoras por la ciudad.

IR A TRAVÉS DEL SILENCIO

Marta Riera

Una serie de sensores reciben el sonido de puntos claves de la ciudad que es retransmitido a tiempo real. Mediante la web o un dispositivo móvil puedes elegir la ruta más o menos silenciosa en decibelios para cruzar la ciudad.

MÚSICOS DE LA CALLE

Emilio Coedo y Marta López

Hace hincapié en la transformación del paisaje visual - sonoro de la ciudad por parte de los artistas de la calle, y las historias humanas que estos esconden.

CONCIERTO GIRATORIO

Zaira Barcia y Sheila Pazos

Realizaron conciertos individuales, cuyos sonidos venían dados por la posición del espectador, teniendo en cuenta el espacio que le rodea, es decir el movimiento de 360° que le permite la silla de audición que construyeron para el evento.

ARTE FURTIVO

David Brey recoge y cataloga los graffitis de la ciudad generando diferentes rutas en relación a los diferentes artistas que han intervenido vallas y muros.

EN CALLE DE NADIE

Gaspar Francés López, Laura García Pola y María Monsalvo Pedreira. Realizan diferentes actos artísticos reivindicativos del espacio público que gestionan a través de Internet, donde la gente implicada en las diferentes protestas se le ha ido sumando.

RUTA LIBRE

Cristian Iglesias, Noelia Rodríguez, David Rodríguez, Tamara Valverde estudian la accesibilidad para minusválidos de la ciudad generando un mapa que indica el nivel de dificultad que te puedes encontrar dependiendo de la ruta que tomes.

RATONERAS

Bibiana Lorenzo, Silvia Ojea, Sara Tubío y Andrea Valado rellenan con sus cuerpos y los de los voluntarios los agujeros de Pontevedra en una serie de acciones artísticas con convocatoria pública.