

- CONACULTA ▪ INBA
 - FUNDACIÓN OLGA Y RUFINO TAMAYO (FORT)
 - MUSEO TAMAYO ARTE CONTEMPORÁNEO
-

BOLETÍN DE PRENSA

CONFERENCIA *EL ARTE DIGITAL COMO OBRA PÚBLICA* Y PRESENTACIÓN DE LA MEMORIA VISUAL DE LOS ENCUENTROS DE *INFOMERA.NET*

Septiembre 13, 2002

Luego de los siete “enfrentamientos” en los que participaron 14 artistas digitales de diversas nacionalidades, “campeones de la triple WWW”, para crear, transformar y destruir información en el sitio web *infomera.net* — proceso en el que también intervino el público—, las actividades en torno de la presentación de este sitio web cierran con la conferencia *El arte digital como obra pública* y con la presentación de la memoria visual de los encuentros el viernes 13 de septiembre a las 19:30 hrs.

Infomera.net fue el espacio de confrontación donde 14 expertos en arte para la red Internet, durante siete semanas a partir del 30 de julio, desplegaron sus propuestas en un mano a mano mediático y sin reglas. El público, mediante el nombre de usuario y la contraseña que se dieron a conocer al inicio de este proyecto, pudo hacer su propia aportación al contenido de *infomera.net*.

Aún cuando los encuentros tuvieron un carácter único e irrepetible y el contenido del sitio fue efímero, el curador del proyecto, Arcángel Constantini realizó una memoria visual de las acciones y las reacciones de los artistas en las confrontaciones. La memoria visual, compuesta por una serie de *screenshots*, es decir, registros ‘fotográficos’, permanecerá en www.infomera.net hasta el 31 de octubre del presente año y podrá ser consultada también en las computadoras del *Cyberlounge* en el Museo Tamayo Arte Contemporáneo.

Bajo la premisa de que el arte en red es una obra de carácter público por el libre acceso que promueve y porque es producida por individuos o por colectivos independientes, la conferencia reúne a los artistas Andrew Forbes y Brian Mackern.

El primero, proveniente de Londres, Inglaterra, es también promotor de los nuevos medios, y hablará sobre sus trabajos de autogestión en red (*net-art.ws*) así como de sus experiencias en producción y promoción de proyectos en red en espacios físicos (*ARCO, open_digi, RETINA 00, 01*). En tanto, Brian Mackern, artista visual y sonoro de Montevideo, Uruguay, hará una presentación sobre su proyecto de autogestión *latino database* y de la escena del arte en red en el sur del continente.

De acuerdo con Arcángel Constantini, curador de *infomera.net* y del espacio *Cyberlounge* en el Museo Tamayo Arte Contemporáneo:

Los proyectos de arte en red son como pequeñas partículas que experimentan con las capacidades de expresión del medio buscando cómo comunicar sentimientos, conceptos, estética y desarrollo; en este proceso expanden la conciencia individual en el realismo del colectivo. Uno navega por este medio de posibilidades infinitas con el propósito de abrir las puertas de la percepción.

Al tiempo que surgieron los proyectos de arte en red —añade el curador— se desarrollaron iniciativas especializadas en difusión, promoción, crítica y análisis de estos procesos, así como proyectos de autogestión que abogan por el flujo libre de la información a manera de juego.

Durante la conferencia se discutirá también el papel de la red internet que, según Constantini, se presenta como una gran conciencia colectiva en la que los usuarios se enfrentan a un conglomerado de información cultural, comercial, política, erótica y de humor. Mucha información y poco contenido dependiendo de la lectura ejercida, considera.

EI CYBERLOUNGE PRESENTA CICLO DE VIDEO DIGITAL

El *Cyberlounge*, espacio de reunión, intercambio y polémica dentro de la escena artística nacional e internacional donde confluyen arte en red, música, publicaciones de arte contemporáneo, moda, diseño y mobiliario actual, presenta un ciclo de video digital con los trabajos del colectivo francés *Pleix*.

Compuesto por artistas especializados en imagen tridimensional, músicos y diseñadores gráficos, este grupo muestra sus más recientes creaciones de video digital, *Plaid:Itsu, Bleip: No, Beauty Kit, Simone y Bleip: More* en el Museo Tamayo Arte Contemporáneo del 13 de septiembre hasta finales de octubre próximo.

Plaid: Itsu es una parábola de nuestra sociedad de consumo y su histeria; por su parte, *Bleip: No* expone una estética minimalista donde se mezclan palabras, figuras simples, colores fuertes y sonidos deconstruidos dentro de un mecanismo basado en el azar y la contradicción; *Beauty Kit*, proyecto que juega con los límites de la ambigüedad, es una serie de cuatro anuncios de equipos de cirugía plástica para jovencitas.

Simone es un video inspirado en el juego *Simon* que muestra una conexión fuertemente perturbada entre jugador y juego; y *Bleip: More* muestra una profusión/confusión de contradicciones visuales y musicales que generan un sentimiento hipnótico.



arte contemporáneo



Museo Tamayo Arte Contemporáneo
Reforma y Gandhi s/n ▪ Bosque de Chapultepec
Coordinación de Comunicación
Blanca Espinosa ▪ Raquel Montes
52.86.65.19/29 ▪ info@museotamayo.org
www.museotamayo.org