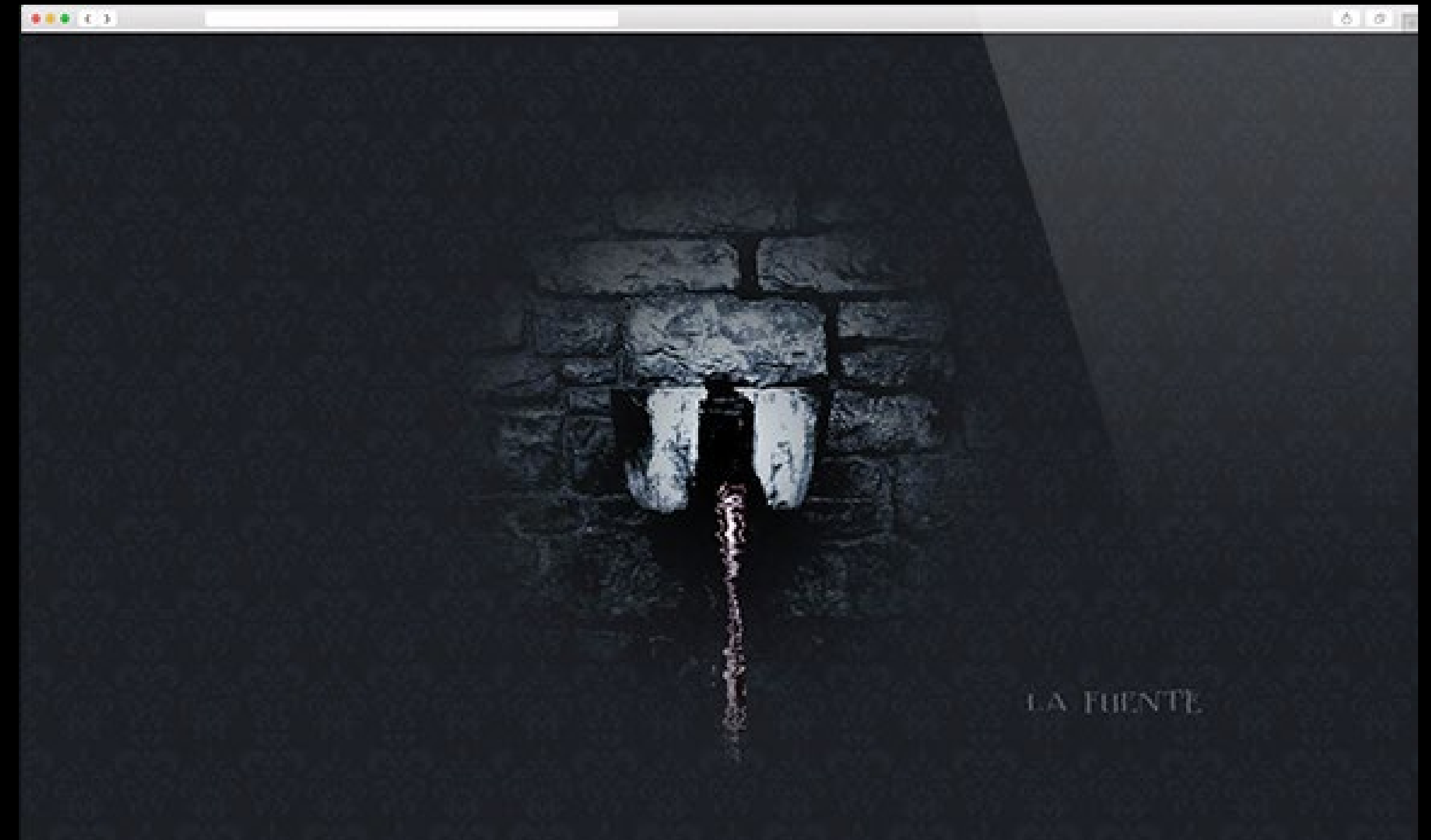


La Fuente.

La Fuente está basado en el poema “ V. La fuente de Sangre” que forma parte de Las Flores del Mal de Charles Baudelaire, la elección de éste responde a la consideración de que es un material que se presta a la experimentación en hipermedia y especialmente en la ficción para la misma, por lo que expresa de la epocalidad , la cual plantea cierta crisis de la modernidad en las zonas urbanas, el espacio urbano se convierte en un actor fundamental , un personaje de la obra, por el que deambulan quienes se sienten al igual que Baudelaire, invadidos por la disyuntiva de lo ideal y el Spleen (el hastío, el tedio ante el tiempo y la repetición), los transeúntes - les flaneurs-.

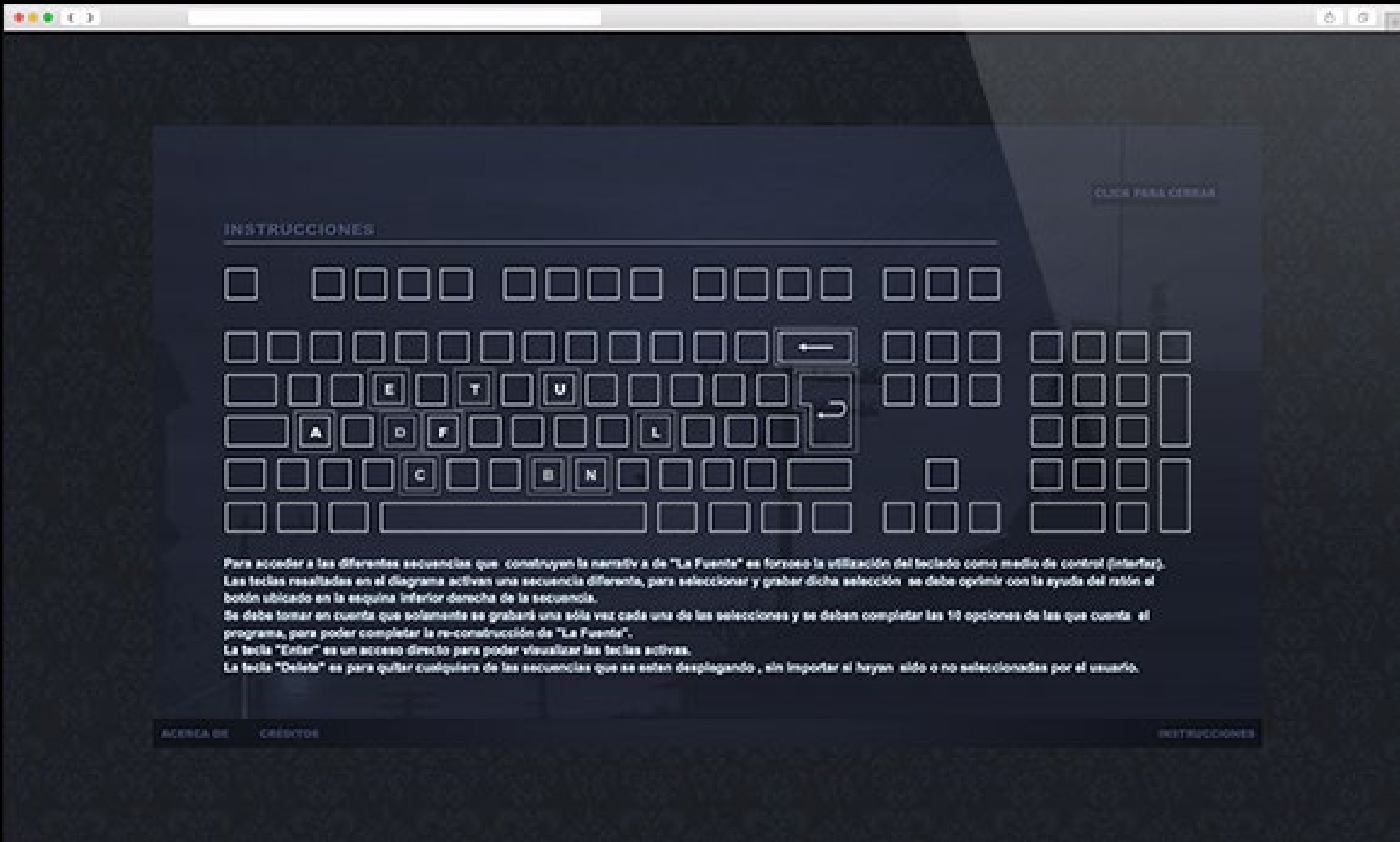
Algo que busca hacer evidente este proyecto es cómo esa epocalidad de la obra puede ser trasladada a situaciones actuales . El espacio representado dentro de la ciudad y ésta como personaje, las coloraciones desgastadas y azules, nostálgicas, resaltadas por los tonos rojos haciendo referencia a la sangre del poema, al vino.

El poder reestructurar cada fragmento del poema de manera personal, trasladando a narraciones visuales en las que el papel del usuario-lector se potencia y dota de una experiencia diferenciada la lectura del conjunto hipermedia.

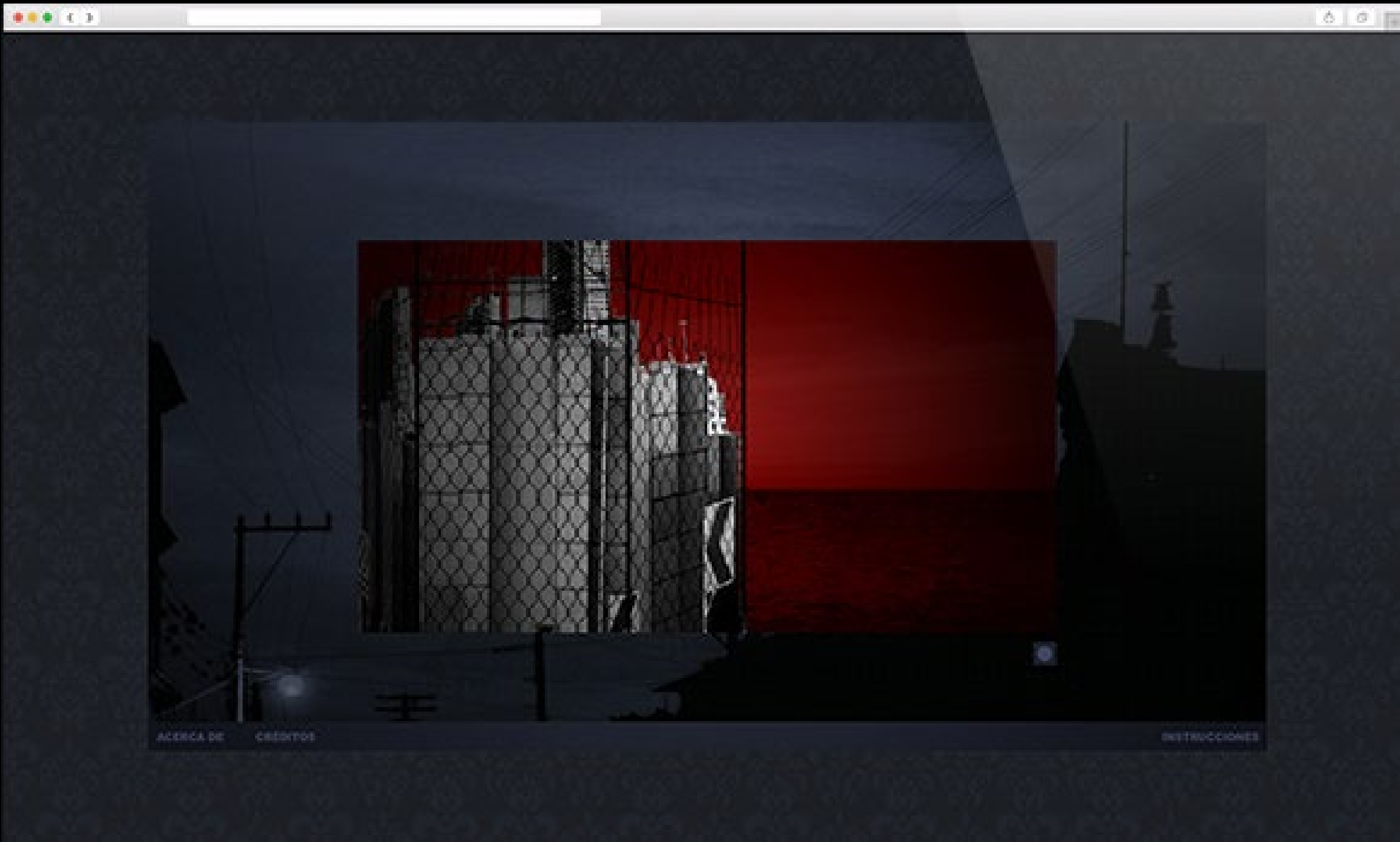


Abraham Lepe Romano. “La Fuente”. Hipermedia

La Fuente.

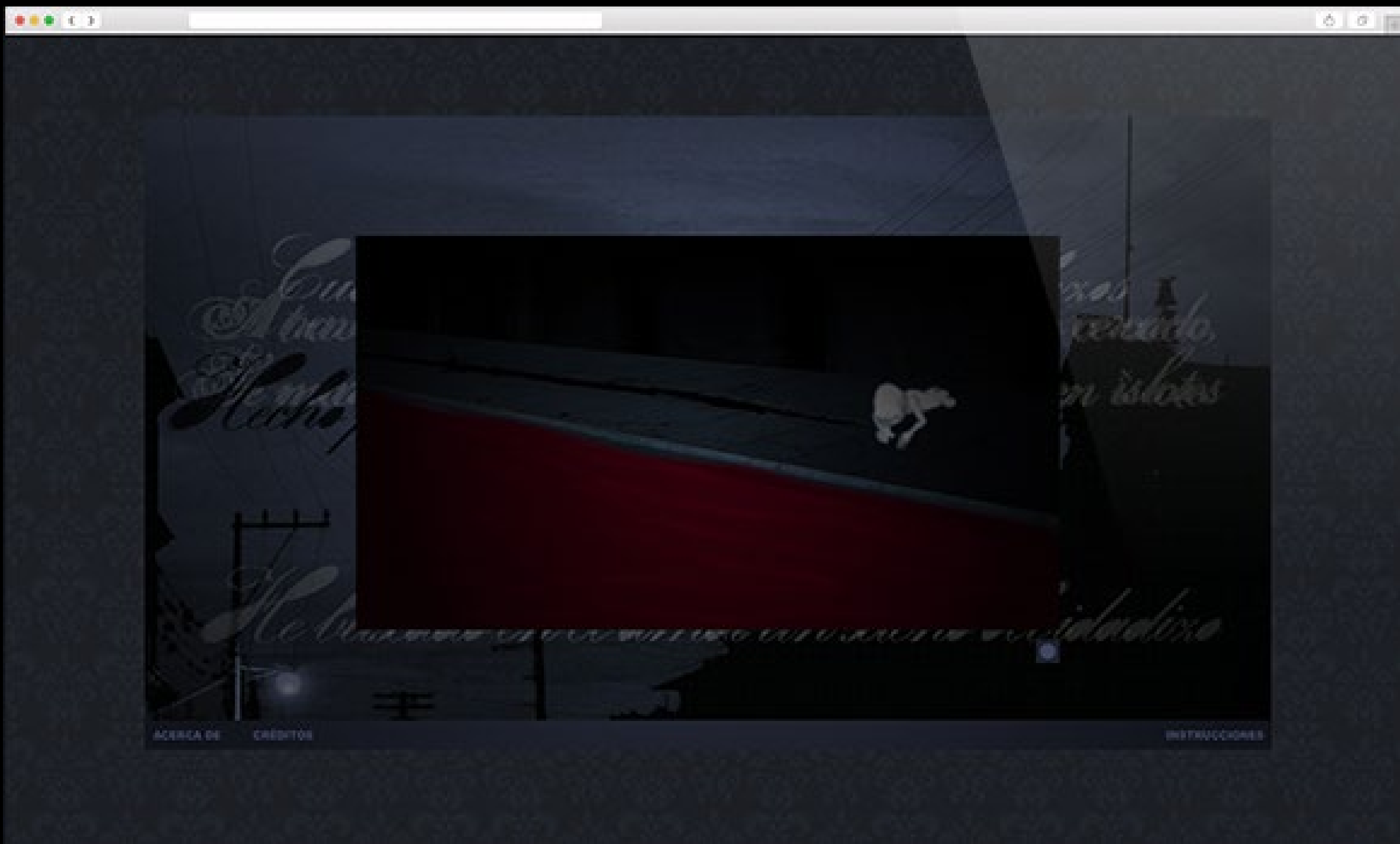


Abraham Lepe Romano. “La Fuente”. Hipermedia



Abraham Lepe Romano. “La Fuente”. Hipermedia

La Fuente.



Abraham Lepe Romano. “La Fuente”. Hipermedia



Abraham Lepe Romano. “La Fuente”. Hipermedia

IMk es un laboratorio de experimentación en medios que utiliza diferentes herramientas para suscitar una reflexión en términos de la justificación y las posibilidades de acción del arte actual. Estas herramientas provienen generalmente de los procesos y estrategias del diseño, para insertarse en un discurso artístico que busca, a través del proceso o el comentario suscitar reflexiones en torno al arte actual y su operación en las prácticas intermediales.

Una de las posturas iniciales de IMk es la justificación del arte. Siguiendo las ideas de Hans –Georg Gadamer en la Actualidad de lo Bello, entendemos que el arte requiere una justificación partiendo de la tesis del carácter pasado del arte de Hegel quien afirma que con el fin de la antigüedad, el arte tiene que aparecer como necesitado de justificación y esta justificación la llevó a cabo con el curso de los siglos la Iglesia cristiana y la fusión humanista con la tradición antigua en el arte cristiano de occidente. La función de este arte era lograr la unión del mismo con su entorno, con la comunidad, la Iglesia y la sociedad. Esa integración dejó de ser evidente en el s. XIX con la industrialización y con ello la autocomprensión colectiva del arte desapareció y llevó al arte y al artista decimonónico a la generación de una conciencia mesiánica que lo hacía sentirse como un “nuevo redentor”, que ulteriormente era un marginado social que vivía sólo para el arte. Ello creó una “escisión entre el arte como religión de la cultura, por un lado, y el arte como provocación del artista moderno, por otro.” (H.G. Gadamer La Actualidad de lo Bello, p.37) Hoy sabemos que para “ver” una obra hay que llevar a cabo una serie de operaciones que por un lado procuran la síntesis, y por otro son un continuo interminable de cuestionamientos sobre la significación y el sentido último del arte.

De manera que, para nosotros el arte implica crear una nueva solidaridad como forma de comunicación de todo con todos, no como objetos decorativos, sino como aspectos cotidianos que comentan, que se extienden desde y hasta nuestro humano mundo elaborado y complejo. Sabemos que esa pretensión es muy difícil de alcanzar, por lo cual trabajamos a partir de ciertos objetivos:

1.- Considerando que las condiciones tecnológicas de la producción artística constituyen el marco de su acción nos valemos de la multimedia (múltiples medios) ya que ésta acciona datos, opera sobre ellos y a partir de ellos, y con ello, introduce una distancia temporal entre los receptores y los medios que se encaminan al registro, a la prolongación y a la extensión, pero también a la fragmentación al montaje y al simulacro, aspectos que procuramos hacer evidentes mediante el viejo concepto de “obra” que preferimos llamar “construcciones” o “emisiones”.

2.- Dada nuestra formación tendiendo a la profesionalización como forma de inserción social del trabajo del artista, consideramos que es necesario agotar todos los recursos procesuales y metodológicos que sitúen al arte en un cuestionamiento radical de estos mismos procesos y supuestos racionales que a través de la pretenciosa profesionalización metódica invalidan al artista. De manera que la estrategia es usar esos mismos procesos y métodos racionales creativos para:

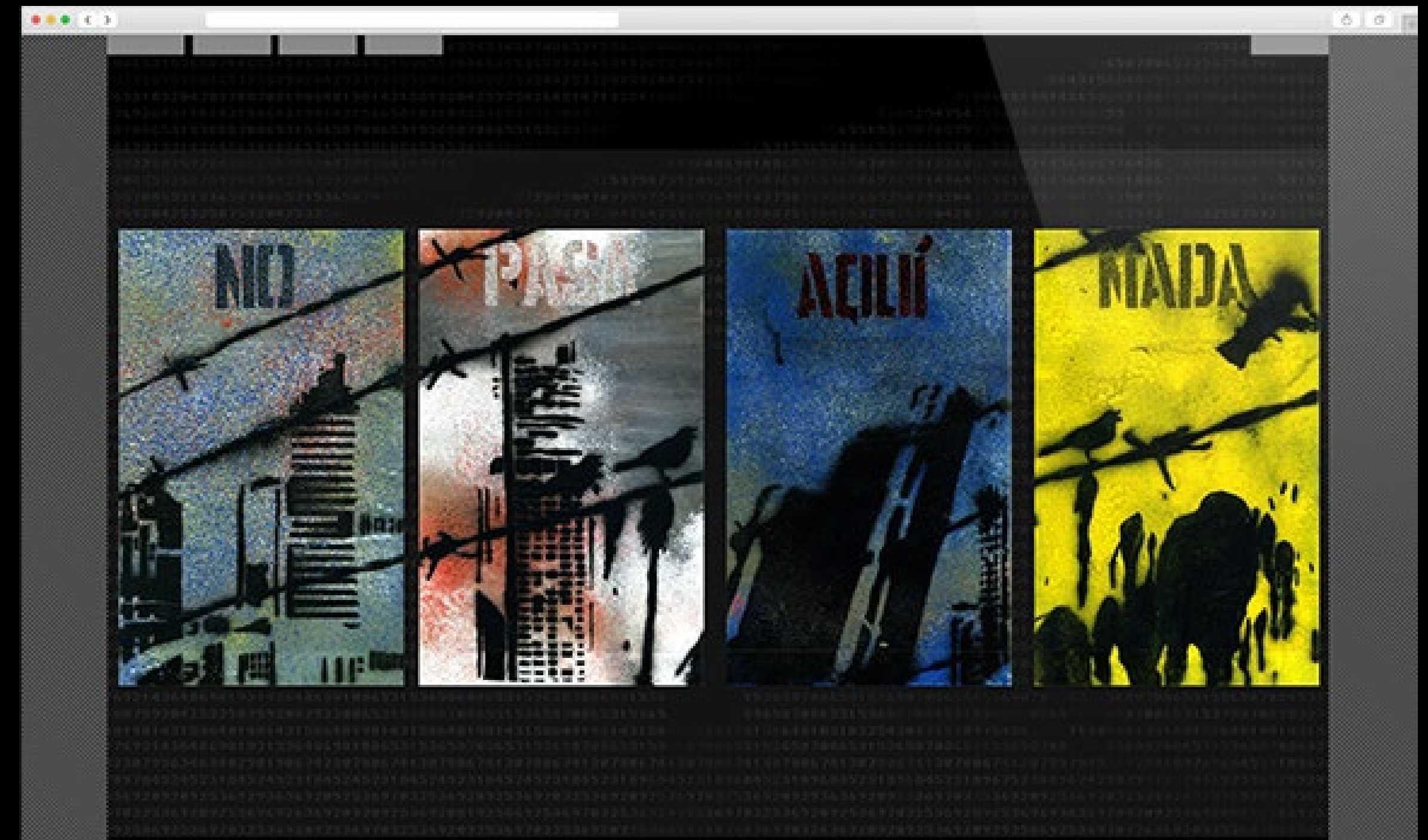
- Ficcionalizar: contar mentiras sobre la ciudad, sobre la muerte, etc., sobre todo aquello que sistemática y puntualmente pueda arrojar una verdad sobre el estatuto de verdad de nuestras preocupaciones y ocupaciones.

IMK - Lab

- Trabajar la espacialidad más que como temporalidad, como un entramado de tipo numérico (códigos-algoritmos-datos-información-comunicación) y de tipo fragmentario (tabularidad-mapa-recorrido).

- Partir de la materialidad para volver a cargar la mano, usando técnicas tradicionales para validar nuestra formación oficiosa en los talleres, llevándolos a un complicado proceso de postproducción y apropiación.

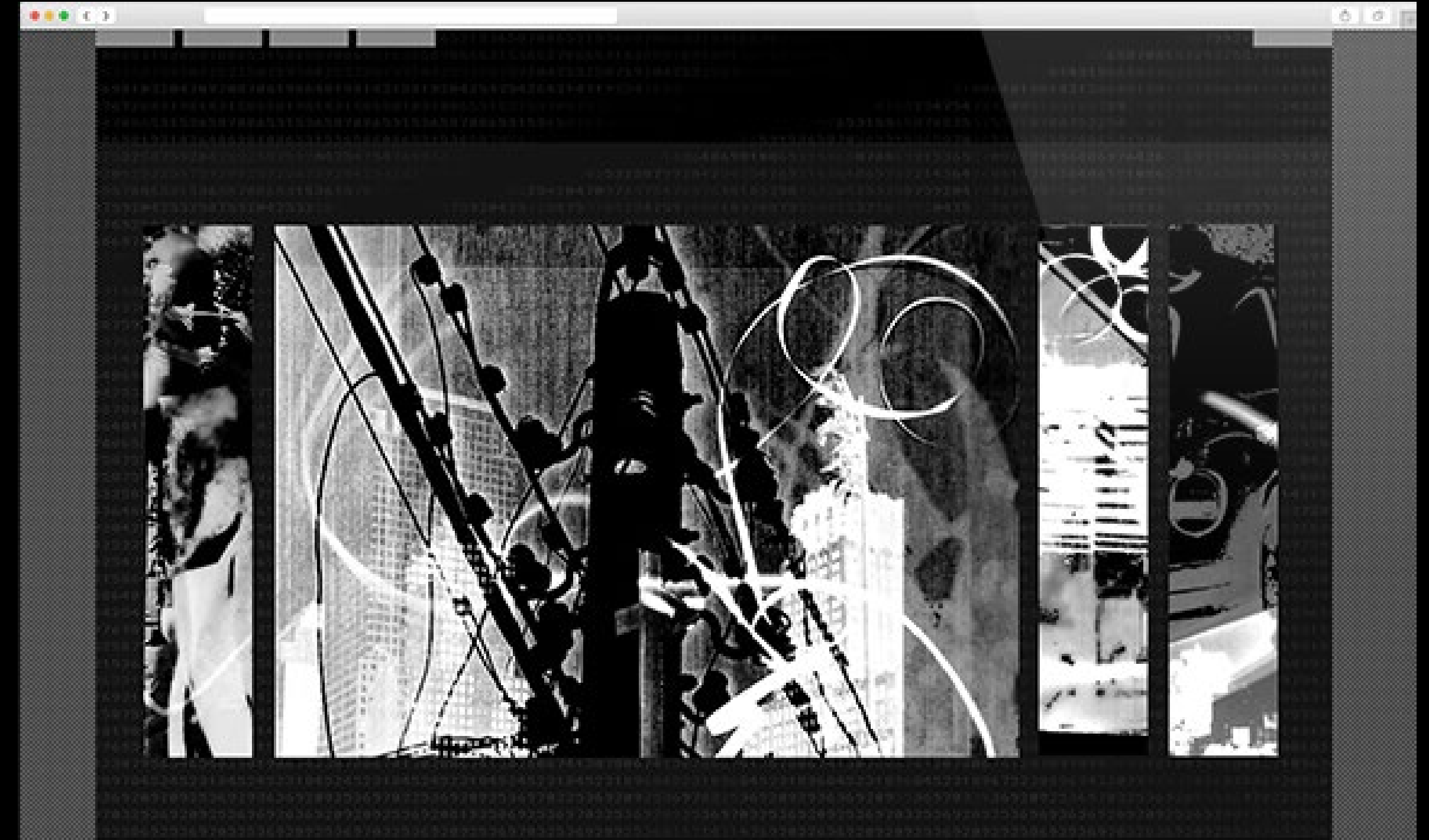
3.- Finalmente valernos de otras formas de socializar como el juego porque la actividad lúdica permite una aprehensión del mundo, que H.G. Gadamer califica como « impulso libre » y que indica también un efecto específico de interpretación, de manera que una obra propiamente interactiva es aquella en la que la intervención del usuario es parte integral de su producción, y por tanto consideramos el juego un hacer comunicativo que suprime distancias entre el que juega y el que observa el juego, es decir que necesita la participación, el espectador es parte del juego; pero también porque, e igualmente importante, el juego es una representación, implica una autonomía de movimiento, al ser algo que refiere a algo y esta característica referencial, contribuye, en buena medida a dotar a ese algo de una identidad. Y así generar ficción a través del juego, indica que se trata de una actividad libre e incierta, porque la duda sobre el resultado debe prolongarse hasta el final, implicando una renovación constante y en la medida de lo posible, imprevisible de las situaciones planteadas.



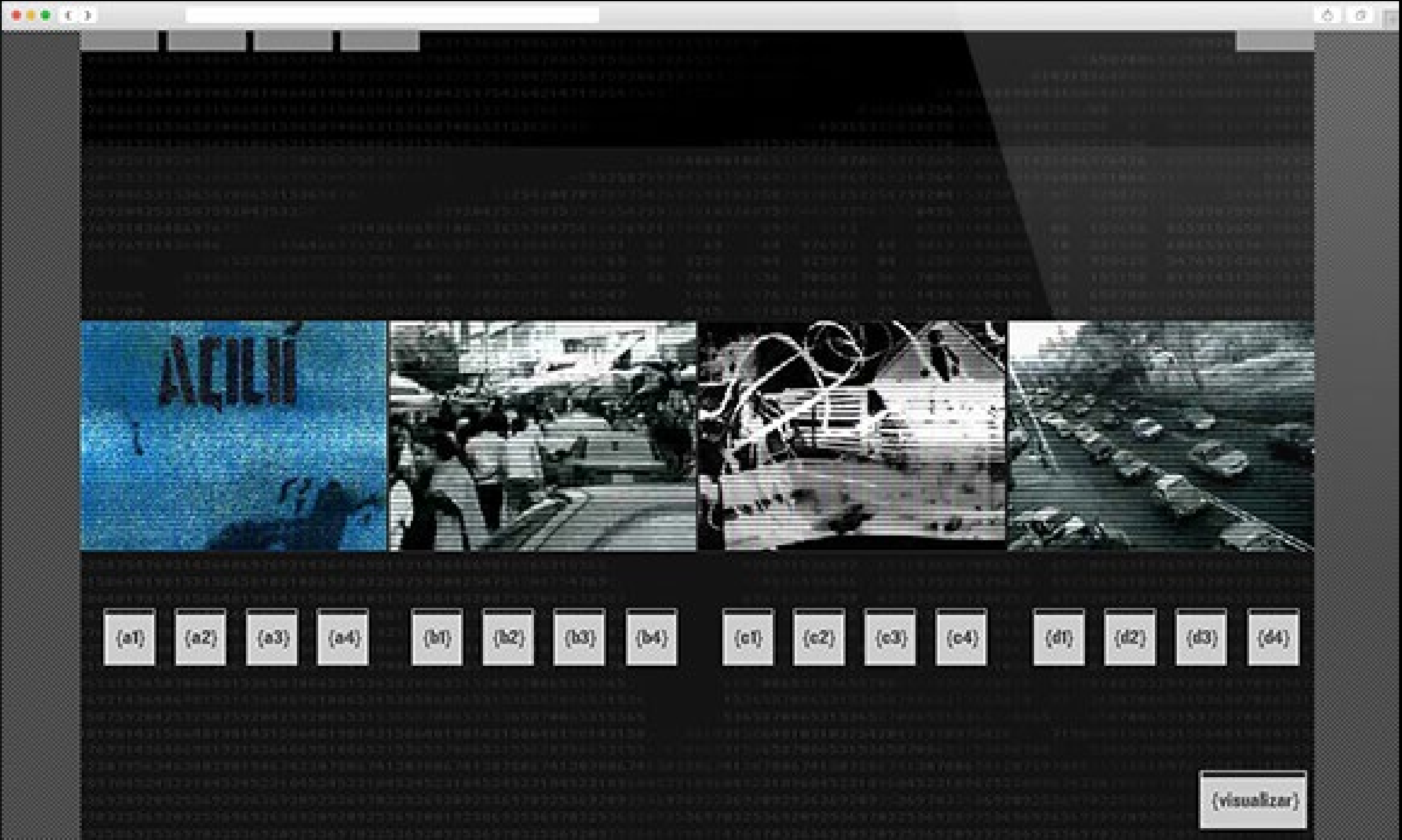
Abraham Lepe Romano -IMK Lab."NO/NADA/PASA/AQUÍ". Hipermedia, 2012



Abraham Lepe Romano -IMK Lab."QUADRATIO". Hipermedia



Abraham Lepe Romano -IMK Lab."QUADRATIO". Hipermedia



Abraham Lepe Romano -IMK Lab."QUADRATIO". Hipermedia