

Tres Estudios Abiertos  
Prácticas performáticas, audiovisuales y experimentales en el  
navegador

Emilio Ocelotl Reyes

27 de diciembre de 2021

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Antecedentes</b>	<b>4</b>
2.1. Casos históricos seleccionados . . . . .	4
2.2. Perspectivas . . . . .	4
2.3. Proyectos Colindantes . . . . .	5
2.4. Piezas y obras lejanas . . . . .	5
2.5. Trilogía de Investigación . . . . .	6
2.5.1. Objeto, Paisaje y Efecto . . . . .	6
2.5.2. Cuidado con la Brecha . . . . .	6
2.6. Live Coding . . . . .	6
2.7. Piezas y obras cercanas . . . . .	6
2.8. PiranhaLab . . . . .	7
2.8.1. Ciclo de Talleres . . . . .	7
2.8.2. EDGES 2020 . . . . .	7
<b>3. Casos</b>	<b>8</b>
<b>Referencias</b>	<b>8</b>
3.1. Anti . . . . .	8
3.1.1. Contexto . . . . .	8
3.1.2. Planteamiento Inicial . . . . .	9
3.1.3. Proceso y realización . . . . .	9
3.1.4. Resultados . . . . .	9
3.2. Caso 2 . . . . .	9
<b>4. Efectos de conocimiento</b>	<b>10</b>

<b>5. Escritura</b>	<b>11</b>
<b>6. Conclusiones</b>	<b>12</b>
<b>Referencias</b>	<b>12</b>

# Capítulo 1

## Introducción

Motivación y antecedentes, algo breve.

Descripción de la estructura y cómo esto funciona en el papel y en la web

Aquí puedo escribir sobre aspectos “subjetivos” como la pandemia

Presentación general de las piezas

Aspectos comunes que atraviesan a todas las piezas

# Capítulo 2

## Antecedentes

Los antecedentes de esta investigación aluden a una trayectoria que va de la transición de la escritura de software para la realización de sistemas interactivos a la escritura de módulos de software audiovisuales. Estas experiencias toman como premisas la optimización y la ligereza de hardware (por ejemplo, con el uso de computadoras de placa reducida como Raspberry Pi o Jetson Nano ) y la elaboración sistemas ligeros, accesibles y portables para la síntesis y renderización audiovisual en el navegador.

### 2.1. Casos históricos seleccionados

Documenta X  
raspis conectadas y jacktrip

### 2.2. Perspectivas

*Tres Estudios Abiertos* retoma esta incorporación, parte del giro de los nuevos medios y de los estudios del software (?). Como una extensión del punto de partida, la investigación se adscribe a la escritura con y sobre software (?). Atiende al papel que juega la experiencia subjetiva y las implicaciones políticas y sociales en la programación estética (?).

## 2.3. Proyectos Colindantes

De manera directa, los siguientes proyectos están relacionados con la investigación y se convierten en casos de estudio, en algunas otras ocasiones fungen como antecedentes directos:

- Caso de estudio. THREE.studies (?) y en específico, las iteraciones threecln (?) y threeBEASTs (?)
- Caso de estudio. Anti (?)
- Antecedente directo. Diálogo IV @ Coloquio Salvador Contreras. Artes Sonoras y Creación Musical en México: Siglo XXI (?)
- Antecedente directo. Panorama. Escritura de espacios libres e inmersivos para el performance audiovisual (?)<sup>1</sup>

Algunos otros proyectos cercanos tecnológica, conceptual y estéticamente a *Tres Estudios Abiertos* son:

- **Nivel Bajo:** Ruffbox (?), WebAssembly/Rust Tutorial<sup>2</sup> y Flocking (?).
- **Nivel Medio:** (?), Web Audio API<sup>3</sup>, Tone.js<sup>4</sup> y supercolliderjs<sup>5</sup>.
- **Nivel Alto:**, Troop (?), flock (?), tilt (?), LiveLab (?), Hydra (?), timeNot (?) y seis8s (?)
- **Ecosistemas:** Estuary (?) y sema-engine (?).

## 2.4. Piezas y obras lejanas

Johana Chicau y Renick Bell  
Marianne Teixido - Notas de Ausencia  
Performances con Hydra

---

<sup>1</sup>Versión en construcción y en línea: <https://piranhalab.github.io/panorama/>

<sup>2</sup><https://www.toptal.com/webassembly/webassembly-rust-tutorial-web-audio> (Consultado el 27 de diciembre de 2021)

<sup>3</sup>[https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/Web\\_Audio\\_API](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/Web_Audio_API)

<sup>4</sup><https://tonejs.github.io/>

<sup>5</sup><https://github.com/crucialfelix/supercolliderjs/>

## 2.5. Trilogía de Investigación

*Tres Estudios Abiertos* forma parte de una trilogía de investigación.

### 2.5.1. Objeto, Paisaje y Efecto

La primera parte fue Objeto, Paisaje y Efecto (?), un proyecto de investigación que abordó las nociones de objeto sonoro (?), paisaje sonoro(?) y efecto sonoro (?) para considerar a la escucha como un recurso para la investigación sociológica en música y para la investigación social desde el sonido.

### 2.5.2. Cuidado con la Brecha

Un segundo punto de investigación involucró un proceso de investigación-producción artística (?). La realización de este proyecto fue un prototipo tecnológico y partió de objetivos que inicialmente estaban propuestos como secundarios pero que más tarde se revelaron como parte del núcleo en la investigación. Estos aspectos son: 1) el proceso de trabajo colaborativo, 2) la reflexión sobre la interacción entre audio e imagen en la composición musical electroacústica y 3) el uso de herramientas libres, personalizadas para la realización de prototipos audiovisuales y para el planteamiento de una observación crítica de procesos creativos donde investigador y artista son el mismo agente. La propuesta de los estudios del software fue incorporada en este momento de investigación.

## 2.6. Live Coding

Dentro de los antecedentes está la experiencia performática de escribir código al vuelo con fines creativos, audiovisuales y experimentales, tal y como lo describen ? para los casos de Barcelona y Ciudad de México.<sup>6</sup>

## 2.7. Piezas y obras cercanas

THREE.studies

---

<sup>6</sup>Un ejemplo reciente se encuentra en: <https://youtu.be/n5kwi4eRAE4>

## 2.8. PiranhaLab

Otro antecedente de este proyecto es la práctica y reflexión planteada en colectivo por *PiranhaLab*<sup>7</sup>.

### 2.8.1. Ciclo de Talleres

El ciclo de talleres realizado en el Centro de Cultura Digital (CCD) en coparticipación con el Laboratorio de Tecnologías Libres<sup>8</sup> permitió plantear dos conclusiones que se heredan a *Tres Estudios Abiertos*: La difuminación de la distinción usuario/desarrollador como una motivación para la escritura de software y la procuración de diversidad en la escritura de software en América Latina.

### 2.8.2. EDGES 2020

La escritura de espacios para el ciclo de conciertos EDGES 2020 realizado por el Taller de Imágenes en Movimiento del Centro Multimedia (CMM) permitió la exploración de entornos tridimensionales inmersivos en el navegador en el contexto del encierro causado por la pandemia de COVID-19. Técnica y conceptualmente la escritura de estos espacios digitales influye en el presente proyecto. El artículo *Panorama (?)* hace referencia de manera extensa al ecosistema de espacios y propuestas que también inciden en *Tres Estudios Abiertos*.

---

<sup>7</sup>“PiranhaLab es un laboratorio interdisciplinario que trabaja en las tripas del software”. <https://piranhalab.github.io/> (Consultado el 27 de diciembre de 2021)

<sup>8</sup>Actualmente Laboratorio de Tecnologías Compartidas



# Capítulo 3

## Casos

En este apartado describo los casos específicos

Ejes: Las escrituras, sonido e imagen como formas de conocimiento y lenguajes de programación y estructura

Diferentes capas que pueden ser articuladas por medio del sonido. Los antecedentes y el contexto podrían ser la dimensión temporal que rebasa mi obra.

¿ Más casos particulares tipo obra ?

### 3.1. Anti

Anti es una pieza que parte de la ofuscación para plantear una reflexión sobre la relación que existe entre usuarios y tecnología.

#### 3.1.1. Contexto

Documentación de las piezas que existieron simultáneamente

### **3.1.2. Planteamiento Inicial**

### **3.1.3. Proceso y realización**

### **3.1.4. Resultados**

## **3.2. Caso 2**

Performance generativo en la web que corra continuamente y en contexto de performance pueda ser reconfigurado. Análisis y estructuración de la pieza fija con History. Transmisión a un espacio con visuales con webRTC

## Capítulo 4

### Efectos de conocimiento

## Capítulo 5

### Escritura

# Capítulo 6

## Conclusiones