

NETáforas

Directorio de espacios físicos y virtuales dedicados al media art

Claudia Giannetti (2001)

La finalidad de este directorio es ofrecer al visitante/usuario una visión general de los espacios "físicos" que abrigan las producciones de media art a través de sus "dobles" virtuales, así como una propuesta de navegación por algunos de los espacios virtuales –revistas de arte on-line y galerías virtuales– más interesantes, que abren una nueva perspectiva a la difusión global del arte telemático o net art.

EL (MEDIA)MUSEO EN DEBATE

"The time is out of joint" (Hamlet)

W. Shakespeare

Vivimos actualmente una etapa de cuestionamiento no sólo de la función de los museos de arte contemporáneo y de la relación entre la arquitectura y la colección, sino también respecto a la propia finalidad de su existencia física. A esta problemática se agrega el hecho de que el arte actual se evade cada vez más de los formatos y soportes tradicionales. Desde las acciones y performances hasta las instalaciones, el arte procesal o las obras de arte electrónico, el espacio pasa a ser ocupado de una manera temporal, variable e incluso virtual. Estamos ante un cambio radical respecto a la propia función del espacio museístico en relación a un "nuevo" tipo de arte, como puede ser el *Telecommunication Art*, que reivindica la desterritorialización.

Coincidiendo con el auge de la creación de museos de arte contemporáneo, también se produce una rápida expansión de nuevos centros de media art en todo el mundo . En los veinte años comprendidos entre **1978 y 1998** se

inauguran innumerables instituciones tanto ligadas a Universidades como a asociaciones independientes de artistas, centros de producción, fundaciones, etc., cuyo objetivo principal es incidir en el ámbito de las nuevas tecnologías aplicadas al arte. Los primeros centros constituidos hasta mediados de los años ochenta se destacan sobre todo por su vertiente investigadora, académica y experimental. Son instituciones que no se preocupan tanto por la magnitud de su espacio físico, sino que auspician los contenidos de sus producciones y formaciones.

A partir de finales de los ochenta, los nuevos centros de media art empiezan a recurrir a estrategias semejantes a las de los museos de arte contemporáneo, sobre todo en lo que se refiere a equiparar la importancia de sus propuestas con la dimensión de sus edificios. El mejor ejemplo es, sin duda, el ZKM de Karlsruhe, actualmente el mayor centro de media art del mundo. Su proyecto polifacético consistió en crear los espacios necesarios para abrigar una colección de arte contemporáneo y la primera colección de arte electrónico internacional, salas para exposiciones temporales, medialabs para la producción audiovisual e interactiva, un centro de producción de música electrónica, auditorios, la mediateca y la biblioteca. El proyecto de 120 millones de marcos (60 millones de euros) se convirtió en uno de los complejos museísticos más ambiciosos construidos en Alemania y, en un abrir y cerrar de ojos, situó la ciudad –hasta entonces culturalmente sin relevancia– en el circuito del arte internacional.

Especialmente algunos de los principales centros de media art que deben su trascendencia sobre todo a sus instalaciones físicas, utilizan la gran atracción que ejercen hoy las nuevas tecnologías –ya sea a través de exposiciones emblemáticas, ya sea mediante sonados festivales de arte electrónico–, como táctica para atraer el turismo cultural de masas, para incrementar el número de visitantes y, sirviéndose de ello, legitimar su existencia.

En la actualidad, estos centros se enfrentan al comprometedor dilema de aspirar a mantener una línea conceptualmente coherente, tener que atender la demanda de un público que busca cada vez más el puro tecno-entretenimiento

y, a la vez, satisfacer a las instituciones públicas o privadas que financian estos costosos espacios y su programación. Éstas tienden a estimar su grado de importancia o obsolescencia únicamente en función de valores cuantitativos de taquilla. Las estrategias para intentar esquivar esta difícil controversia están todavía por consolidarse.

Plataformas para el media art: del hormigón a los bits

En los mismos años noventa y de forma paralela a la proliferación de la creación de nuevos museos y centros se produce el gran desarrollo de los sistemas telemáticos de comunicación. En 1989, se crea en el Laboratorio Europeo para Física de Partículas, en Suiza, el determinante sistema Web, que se basa en el Protocolo de Transporte de Hipertexto (http), un estándar de Internet que especifica la forma de localizar y acceder a documentos de una aplicación almacenados en un ordenador conectado a Internet. Este protocolo pasó a proporcionar a los usuarios de software de navegación en Internet un acceso sencillo y reactivo a los documentos. Como resultado de la mera acción de clicar un campo subrayado, http se encarga de localizar en toda la red, transportar y abrir el documento deseado. A partir de aquí, la World Wide Web, como sistema de hipertexto que utiliza Internet, se ha transformado en el principal medio de comunicación telemática adecuado al proceso paralelo de globalización.

Está claro que el modelo de telecomunicación abierto y ramificado de la red desestabiliza la estructura jerárquica de nuestra sociedad, así como el elitismo y el centralismo de la cultura, en la medida en que se constituye como un (ciber)espacio en el que todos parecen disfrutar, en un principio, de la misma condición ambivalente de usuario: como consumidor y productor de información, como lector y editor, como espectador y creador, como artista y su propio "galerista"...

Podemos constatar, así, un doble proceso especialmente interesante. Las grandes instituciones museísticas reafirman su poder de "canonización" y mercadotecnia en el contexto de la cultura contemporánea mediante el

alzamiento de edificios monumentales. Por consiguiente, estos museos o centros hacen hincapié en la presencia física como estrategia de centralización del mecanismo de legitimación del arte. Por otro lado, la apropiación progresiva del ciberespacio por parte de grupos activistas o de artistas, y su empleo como campo abierto para la creación permiten burlar las estructuras ortodoxas y prescindir del espacio físico como "intermediario" entre el artista y la sociedad. **El espacio virtualizado no faculta una vuelta, una restitución del continente físico, sino únicamente una progresión del espacio hacia el tiempo.**

"The time is out of joint", constata Hamlet en el drama de Shakespeare después de hablar con el fantasma de su padre. Hamlet expresa así su desconcierto frente a un suceso de atemporalidad y desmaterialización en un mundo apoyado en la existencia del tiempo lineal y del cuerpo físico real. No deja de ser interesante constatar el paralelismo con las ideas en torno al ciberespacio y las redes telemáticas, que suelen hacer referencia a esta "dislocación" o "desarticulación" del propio concepto de espacio unido al de tiempo: el espacio desmaterializado de los medios de telecomunicación en red. El espacio temporalizado, virtualizado, transforma la materia en pura información a base de bits. El (ciber)espacio global significa un espacio fuera de sus límites físicos reales, un espacio **desarticulado** como tal.

ITINERARIO VIRTUAL POR LOS CENTROS DE MEDIA ART

Es interesante constatar que los experimentos artísticos pioneros basados, al principio, en la transmisión por satélite (por ejemplo, "Two Way-Demo", de Carl Loeffler y otros, 1977) y luego a través del sistema telemático (por ejemplo, "Terminal Consciousness", de Roy Ascott, 1980), coinciden en el tiempo con la creación de los primeros centros dedicados a la producción, difusión y apoyo al media art. Espacio virtual y espacio físico surgen simultáneamente como dos necesidades inminentes para el desarrollo del arte electrónico.

He seleccionado un recorrido por **16 centros** existentes en distintas partes del mundo que desempeñan un papel relevante en el panorama del arte electrónico. En el futuro, esta selección se ampliará gradualmente. No se trata, sin embargo, de una visita "unidireccional", sino que la finalidad es proporcionar un recorrido virtual hipertextual –mediante los diversos enlaces– con cuantiosa información y documentación.

Muchas de estas instituciones funcionan como centros de apoyo a la producción de arte electrónico y, específicamente, de **arte interactivo y net art**. El usuario puede encontrar en las Webs de los centros accesos a algunas de las obras producidas por las instituciones. En su conjunto, esta sección dedicada a los "centros físicos" y sus producciones on-line y off-line ofrece una guía de visitas telemáticas a los espacios, una visión histórica de la expansión progresiva del arte electrónico en el contexto mundial, y una prospección de las obras artísticas o sobre el arte generadas por estas instituciones.

En veinte años – desde la inauguración de Montevideo en 1978 hasta la creación de MECAD en 1998– estos centros han podido sentar las bases para el desarrollo del arte que vincula las nuevas tecnologías y las ciencias, y continúan corroborando la investigación, catálisis y promoción de nuevas experiencias en este campo.

The Netherlands Media Art Institute Montevideo

><http://www.montevideo.nl><

Montevideo abre sus puertas en Amsterdam en 1978, transformándose, así, en uno de los centros precursores dedicados al media art. La labor de este instituto es la de desarrollar, aplicar y distribuir las nuevas tecnologías en el campo de las artes visuales a través de la presentación, la colección, la investigación y los servicios. Su edificio dispone de un *artlab* con equipos y salas de edición; salas de exposición en las que se celebran hasta diez muestras cada año; salas para eventos como conferencias, simposios, performances, talleres y programas educativos. Desde su fundación,

Montevideo ha creado una gran colección propia de vídeos y obras de media art, además de conservar las colecciones de los centros De Appel y Lijnbaancentrum. En su conjunto comprenden más de mil trabajos que abarcan desde los primeros experimentos de artistas nacionales e internacionales de reconocido prestigio hasta producciones recientes de artistas jóvenes.

Ars Electronica

><http://www.aec.at><

En 1979 se creó el primer festival de carácter internacional dedicado al arte y las nuevas tecnologías, **Ars Electronica**, en la ciudad de Linz, Austria. La idea básica partió del teórico cibernético y físico Herbert Franke y del director del canal ORF de Austria, Hannes Leopoldseder, entre otros. Su lema –la mirada hacia el futuro– ha permanecido como punto de referencia de los festivales, que tuvieron, al principio, carácter bianual (1979, 1980, 1982, 1984, 1986). A partir de 1986, con la entrada de Peter Weibel y Karl Gerbel en la organización del festival, el evento se planteó con periodicidad anual y asumió identidad propia. Desde esta época, los festivales proponen temas específicos cada año y, a partir de 1987, incorporan el **Prix Ars Electronica** ><http://www.aec.at/index-new.html><, actualmente uno de los premios más prestigiosos en este campo. La tercera etapa de Ars Electronica empezó con la inauguración de la sede física del festival, el **Ars Electronica Center - Museum of the Future** ><http://www.aec.at><, en 1996.

V2 Organisation

><http://www.v2.nl/><

En 1981, se fundó en Hertogenbosch, Holanda, la **V2 Organisation** ><http://www.v2.nl/><, una asociación de artistas circunscrita a las artes y las nuevas tecnologías, que hasta hoy desempeña un papel relevante en el apoyo a la producción y la promoción del media art. La organización dispone, desde 1994, de una nueva sede en el centro de Rotterdam, que cuenta con un

medialab y salas para eventos y actividades. Desde 1987, V2 había presentado anualmente un festival de media art en Hertogenbosch, que a partir de 1994 se trasladó a Rotterdam y pasó a denominarse **DEAF Festival - Festival for the Unstable Media** ><http://www.v2.nl/deaf/><. DEAF tiene carácter bianual y se ha consagrado como uno de los principales eventos europeos en este campo. Cada una de las ediciones trata un tema específico, alrededor del cual están estructurados los contenidos del evento. En el contexto de V2 se ha creado, en 1996, el centro de información on-line **Syndicate** >http://colossus.v2.nl/syndicate/index_frames.html<, cuyo objetivo es servir de punto de encuentro entre artistas, comisarios, networkers, teóricos y organizadores de festivales en el campo del arte electrónico. Una de sus principales intenciones es establecer una intercomunicación entre Europa del este y del oeste. Syndicate, además de su Web, elabora una lista de noticias con temas e informaciones relevantes para el mundo del media art, que llega diariamente a los usuarios suscritos.

Leonardo

><http://mitpress.mit.edu/Leonardo><

Leonardo nació, en primera instancia, como revista. Creada en 1968, en París por el científico norteamericano Frank Malina, su objetivo era generar un medio de comunicación entre artistas que estuviesen vinculados con la ciencia y el uso de tecnologías en el arte. A su muerte en 1981, uno de sus hijos, Roger F. Malina, trasladó Leonardo a California y con el apoyo de otros cuatro miembros creó, en 1982, la **Leonardo International Society for the Arts, Sciences and Technology - ISAST** ><http://mitpress.mit.edu/Leonardo><, que tiene su sede hoy en San Francisco. La Asociación funciona como una red en la que los artistas e interesados pueden encontrarse, presentar sus trabajos, intercambiar puntos de vista y establecer colaboraciones. Esto se lleva a cabo mediante eventos locales, foros electrónicos y colaboraciones con individuos u organizaciones tales como la Inter-Society for the Electronic Arts (ISEA), la Art, Science and Technology Network (ASTN), el festival Ars Electronica, o YLEM - Artists Using Science and Technology. Leonardo es conocida sobre todo por

sus importantes publicaciones en este campo, que son de interés especial para quienes se preocupan por la relación entre el arte o la música con las nuevas tecnologías y las ciencias: **Leonardo Music Journal** y **Leonardo Electronic Almanac**. La reciente **Leonardo on-line** ><http://mitpress.mit.edu/ejournals/Leonardo/home.html>< permite a los usuarios el acceso directo a textos, obras de arte y creaciones sonoras, que complementan la información de la revista en papel. La organización pareja en Francia, la Association Leonardo, publica en francés la revista on-line **Observatoire Leonardo des arts et des technosciences**.

MIT Media Laboratory

><http://www.media.mit.edu><

A partir de una idea que Nicholas Negroponte empezó a gestar en 1980, se creó el **MIT Media Laboratory** ><http://www.media.mit.edu><, cuya inauguración de su sede en el Wiesner Building –un proyecto arquitectónico de I. M. Pei– se celebró en 1985.

Además de consolidarse como uno de los principales centros de investigación y desarrollo de nuevas tecnologías aplicadas al arte y la ciencia, con áreas específicas dedicadas a la electrónica, al vídeo digital y al multimedia, el MediaLab está vinculado a un programa académico conocido como Program in Media Arts and Sciences, con estudios de licenciatura, doctorado y master. La idea de interdisciplinariedad se aplica en este centro de forma magistral.

ART 3000, París, Francia.

><http://www.art3000.com><

Desde su creación en París, en 1989, Art 3000 se dedica a la investigación de las nuevas tecnologías y su aplicación a la creación y a la comunicación. Art3000 tiene los objetivos de favorecer la comunicación transversal y amplia en lo referente al arte, formar e informar a los artistas en el ámbito del media art, producir y editar obras en este campo. En 2000, ART3000 fue responsable

de la organización de la décima edición de **ISEA - International Symposium on Electronic Art –ISEA2000–** ><http://www.isea.qc.ca>< (7 y el 10 de diciembre del 2000).

INM - Institut für Neue Medien, Frankfurt, Alemania.

><http://www.inm.de><

Los inicios del INM se remontan a su constitución, en 1989, por iniciativa de la Städelschule, la Escuela Superior de Artes Plásticas de Frankfurt am Main. En este mismo año, Peter Weibel fue designado para la dirección y la creación del instituto. Después de once años de estructuración y construcción física del centro, el INM fue inaugurado en 1990. Además de centro de investigación y producción, el Instituto para Nuevos Medios tiene un programa de formación en postgrado en el ámbito del media art. El INM se ha separado de la Städelschule y sigue como institución independiente. Dispone de varios medialabs totalmente equipados, así como de una biblioteca especializada y de salas para eventos.

ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

><http://www.zkm.de><

En el contexto de este recorrido, el centro más notorio en estos momentos es el **ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe** (Centro de Arte y Media) ><http://www.zkm.de><, en Alemania. El centro está instalado en una antigua fábrica de munición completamente restaurada, considerada un monumento industrial de 1918. La institución ZKM fue creada en 1989 y el edificio fue inaugurado en octubre de 1997. De impresionantes dimensiones, todo el complejo tiene 312 metros de longitud y 52 metros de ancho, con varios patios de luz. El ZKM y la Escuela Superior de Diseño ocupan una superficie de 42.000 m². El edificio alberga, igualmente, el Museo de Arte Digital, una colección de arte contemporánea, centros de producción, la mediateca, la biblioteca, el Instituto de Música y Acústica y el Teatro de Medios. El ZKM

reúne bajo su techo actividades de investigación, colección, exhibición y desarrollo de proyectos. De esta forma, ofrece una plataforma para trabajar y producir en sus medialabs a artistas invitados de todas partes del mundo.

CICV Pierre Schaeffer, Hérimoncourt, Francia

><http://www.cicv.fr><

Creado en 1990, el CICV es un centro de arte y creación internacional que sitúa las cuestiones de la imagen, el sonido y las comunicaciones como núcleo de su actividad.

El centro pretende crear un espacio en el que artistas, científicos y filósofos puedan desempeñar un papel crítico. El CICV interviene en los siguientes campos: creación audiovisual, artes plásticas, teatro, música, instalaciones interactivas, performance, publicidad, comunicación, diseño y literatura. También proporciona becas de investigación y producción de proyectos en el ámbito del multimedia.

Fournos Center for Art and New Technology, Atenas, Grecia

><http://www.fournos-culture.gr/main/index.html><

Este centro comenzó como estudio de arte en 1990 con el nombre de EIKONA Art Studio y cambió más tarde sus oficinas a una antigua panadería (*fournos* en Griego), adoptando el actual nombre. Fournos Center se caracteriza por la alternancia y combinación de distintas artes (teatro, danza, vídeo, actuaciones, artes gráficas, poesía, música, eventos...). En 1998, colaboró en la realización del primer Festival Griego de Arte y Tecnología. En 1999, Fournos organizó el festival internacional MEDI@TERRA Mediterranean and Balkan Art & Technology Festival, en Atenas, que pretende potenciar las relaciones culturales en el ámbito del media art entre los países del Mediterráneo y del sur y este europeos. El próximo gran evento está previsto para el año 2004, cuando Atenas será sede de los juegos olímpicos, y adoptará, por tanto, el nombre de Medi@terra - Medi@games.

CYPRES - Centre Interculturel de Pratiques, Recherches et Echanges Transdisciplinaires, Aix-en-Provence, Francia

><http://www.cypres.asso.fr/><

Esta organización fue creada en Aix-en-Provence, Francia, en 1991. Como centro de investigación, creación y formación realiza regularmente en l'École d'Art d'Aix-en-Provence, así como en otros lugares de Francia y el extranjero, exposiciones, performance, encuentros, debates, coloquios, seminarios y talleres. Estas manifestaciones son el producto de estrechas colaboraciones entre artistas, científicos y tecnólogos de ámbito local, nacional e internacional. CYPRES organiza actividades de edición y producción audiovisual, y tiene un programa de artistas en residencia destinado a ofrecer a los creadores e investigadores la posibilidad de realizar sus proyectos *in situ*, en sus laboratorios específicos: LOEIL - Laboratory Objects Space Intelligence Language, y laboratorio de fotografía digital.

CAiiA - STAR Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts / Arts Science, Technology and Art, Newport / Plymouth, Gran Bretaña

><http://www.caiia-star.net><

CAiiA-STAR es una plataforma de investigación que integra dos centros de estudio denominados CAiiA - The Center for Advanced Inquiry in the Interactive Arts, en la Universidad de Gales, Newport, y STAR - Centro para la Ciencia, la Tecnología y la Investigación Artística, en la Escuela de Informática de la Universidad de Plymouth.

CAiiA se estableció en 1994 como resultado del éxito de la primera titulación del país en Arte Interactivo. STAR se creó en 1997, sobre la base de los buenos resultados obtenidos por la Escuela de Informática de Plymouth en la investigación en los campos de los sistemas interactivos, la vida artificial, la robótica y la ciencia cognitiva. Juntos, CAiiA y STAR, proporcionan una núcleo para la investigación teórica y la aplicación práctica del media art.

Centro Multimedia, Centro Nacional de las Artes, México

><http://www.cnca.gob.mx/cnca/buena/cna/multimedia/cmm.html><

Creado en 1994, el Centro Multimedia es un espacio de CENART dedicado a la investigación, la experimentación y la aplicación de nuevas tecnologías a la expresión y el arte. Entre sus objetivos se encuentran los de fomentar la utilización de las nuevas tecnologías con fines expresivos y didácticos, desarrollar investigaciones sobre el empleo de los medios electrónicos, facilitar el acceso de los alumnos, maestros e investigadores del Centro Nacional de las Artes a las nuevas tecnologías, así como de impulsar la exploración en el campo de las artes. El Centro Multimedia edita una colección de libros, que toma sus contenidos de investigaciones y obras realizadas en el centro, y de traducciones al castellano de obras relevantes. También produce programas interactivos en CD-ROM y páginas web en colaboración con institutos culturales.

C3 - Center for Culture and Communication

><http://www.c3.hu><

C3 se creó en Budapest en 1996 por iniciativa de la Soros Foundation Hungary, y a consecuencia de su éxito durante un periodo experimental de 3 años, es ahora una fundación independiente. Sus objetivos son la aplicación cultural y el empleo creativo de los nuevos medios tecnológicos y científicos, y la investigación, el desarrollo y el apoyo de potenciales artísticos innovadores. Una de sus tareas principales ha sido la introducción y propagación de Internet en Hungría. El centro cuenta con cuatro medialabs, cada uno de ellos dedicado a una función: "Silicon Lab", que ofrece sus equipos a organizaciones sin ánimo de lucro y a especialistas invitados para la experimentación y el desarrollo de proyectos; el "Resource Lab", que funciona como laboratorio de investigación ofreciendo recursos escritos y digitales en las áreas de cultura contemporánea, tecnología informática y desarrollo de Internet; el "Exploration Lab", que es un espacio para la presentación de los proyectos desarrollados en

el centro y la realización de talleres, simposios y conferencias; y el "Internet Lab", que ofrece acceso gratuito a Internet.

NTT InterCommunication Center (ICC), Tokio, Japón

>http://www.ntticc.or.jp/icc/index_e.html<

Creado en 1997, en Tokio, el centro dispone de una colección permanente de obras de arte electrónico adquiridas o producidas por el propio centro, y de salas de exposición temporales dedicadas a temas específicos, a la obra de artistas pioneros o a trabajos experimentales. Además de las exposiciones, realiza otros eventos, como muestras de vídeos, performances, talleres y simposios.

Otros centros

En este recorrido, no podemos omitir el **MIDE- Museo Internacional de Electrografía** ><http://www.uclm.es/mide/>< , creado en 1990 en Cuenca, España, un centro único en esta especialidad más comúnmente llamada Copy Art . Vale la pena destacar la aportación de otros dos museos que, aunque no se consagren específicamente al arte electrónico, desempeñan un papel importante en su divulgación y dedican espacio en su programación a eventos o producciones de media art. Otros centros relevantes son el **Centre Pompidou**, París ><http://www.cnac-gp.fr>< y el **Banff Centre**, Banff Alberta, Canadá ><http://www-nmr.banffcentre.ab.ca><. Creado en 1933, el Banff Centre supo adaptarse a los cambios del arte y sus técnicas, y en la actualidad dedica una parte importante de su programa al apoyo a la producción y la formación en los diferentes campos del audiovisual y el multimedia. El Centre Pompidou, inaugurado en 1977 y recién reformado, siempre ha mantenido un vínculo estrecho con las manifestaciones artísticas más actuales y experimentales. En sus espacios se han presentado algunos de los eventos emblemáticos de arte y tecnología, como la exposición "Les Immatériaux" (1985), comisariada por Jean-François Lyotard y Thierry Chaput.actual.

DEL ESPACIO FÍSICO A LA GALERÍA VIRTUAL

La expansión de los medios de comunicación global permite una dilatación de la cultura y nuevos planteamientos estéticos basados en el lenguaje audiovisual, hipertextual y multidisciplinar de los medios digitales. Podemos hablar de una revolución de la información, que afecta de manera directa a la comunicación, a la sociedad y a la cultura. Los sistemas telemáticos son la fuerza motriz de esta revolución, que abre una nueva etapa de desarrollo, la cual no se limita al espacio físico o geográfico, sino que se expande por el espacio virtual, el ciberespacio. El espacio telemático de la red está en constante construcción, transformación, regeneración; es un campo móvil y motor, en el que las personas pueden actuar o navegar. La superación, a través de la red, de la barrera espaciotemporal inherente a nuestra propia realidad física abre las puertas al ambicionado televiaje: el traslado inmaterial (aunque ilusorio) a cualquier parte en tiempo real.

Este proceso tiene una influencia directa en la nueva concepción de "espacio" para el arte. Internet permite el paso desde la concepción del museo como punto de referencia arquitectónico afincado geográficamente, a una concepción desmaterializada y global de museo telemático o galería virtual. Movilidad, inmaterialidad y ubicuidad son las condiciones idiosincrásicas del espacio telemático. En 1972, uno de los pioneros del Computer Art, el brasileño Waldemar Cordeiro, expresaba su convicción visionaria de que el arte centrado en el objeto material, en la medida en que requiere un espacio físico para su exhibición –museo, galería–, limita el acceso del público a la obra y, por ese motivo, se mantiene "por debajo de la demanda cultural cuantitativa y cualitativa de la sociedad moderna". Esta restricción comunicativa, según Cordeiro, "entra en conflicto con el carácter interdisciplinar y abierto de la cultura planetaria. La utilización de medios electrónicos puede proporcionar una solución para los problemas comunicativos del arte a través del uso de las telecomunicaciones y de los recursos electrónicos, que requieren, para la

optimización informativa, determinados procesamientos de la imagen." Las ideas de Cordeiro sobre una conexión global y un amplio acceso libre del público a la obra de arte a través de la telecomunicación anticipan la idea del arte en red y el concepto básico de ubicuidad del arte.

La segunda sección de este directorio está dedicado a las Webs que funcionan como telecomunidades, cibergalerías o revistas on-line, que llegan a ser centros virtuales de información, creación, divulgación y debate sobre el arte electrónico y, específicamente sobre el net art. También aquí hemos optado por seleccionar 16 Websites, ordenadas alfabéticamente, a las cuales el usuario puede acceder mediante links y en las que encontrará diversos proyectos y obras de net art

Ädaweb

><http://adaweb.org><

><http://adaweb.walkerart.org/><

Ädaweb se creó en la primavera de 1995 con el objetivo de proporcionar a los artistas contemporáneos (artistas visuales, compositores, directores de cine, arquitectos, coreógrafos, etc.) una estación desde la cual pudiesen establecer un diálogo con los usuarios de Internet. Hoy en día, es un archivo en el que se presenta el material producido entre febrero de 1995 y marzo de 1998. Pertenece al Walker Art Institute, que tiene su sede en Minneápolis, EE.UU.

El transmisor -Directorio de información alternativa-

><http://www.interzona.org/transmisor.htm><

El transmisor es una herramienta de trabajo destinada a facilitar tanto la libre circulación de la información, como el acceso a determinadas informaciones difícilmente asequibles y cuya difusión no interesa a las corporaciones mediáticas. Esta iniciativa está especialmente dirigida a estudiantes, artistas, críticos, profesores, hackers, activistas y, en general, a todos aquellos que

están interesados en informaciones que están "fuera" del circuito convencional y oficial.

Art+Com

><http://www.artcom.de><

Art+Com es un grupo interdisciplinar creado en 1988, en Berlín, con la intención de promover la cooperación entre la ciencia, el diseño y la educación. ART+COM se ha establecido como un centro de unión de nuevas ideas y nuevas tecnologías, en el que especialistas de las artes, la ciencia y la industria se reúnen para combinar sus ideas y objetivos. A diferencia de otras instituciones más independientes, el grupo cuenta con un gran equipo de profesionales, lo que les permite gestionar una cantidad considerable de proyectos propios o encargos de empresas e instituciones. En su Web se pueden consultar todos los proyectos realizados por el grupo.

Artnetweb

><http://www.artnetweb.com><

Projects:

><http://www.artnetweb.com/projects/projects.html><

<i>iola</i>:

>www.artnetweb.com/iola/<

Artnetweb, con sede en Nueva York, se creó en 1996 y es una red de personas y proyectos que investigan los nuevos medios de comunicación en relación con el arte. Así, la Web reúne diferentes proyectos on-line, tanto individuales como colectivos, como "<i>iola</i>", que es un proyecto de portal realizado por Robbin Murphy. Se trata de un gran directorio que contiene todo tipo de información acerca de las artes. "Projects", por otro lado, es un laboratorio creativo para que los artistas experimenten y exploren con sus ideas los nuevos terrenos proporcionados por el sistema telemático.

Connect-Arte

><http://www.connect-arte.com><

La revista on-line nace en 1995, en Barcelona, desde una iniciativa independiente, con el objetivo de informar sobre las actividades creativas que se llevan a cabo en Cataluña y en España en general. En 1996, Connect-Arte organizó, en colaboración con L'Angelot - Associació de Cultura Contemporània, la primera exposición de net.art promovida en España –"Lo Humano y lo Invisible"–, comisariada por Claudia Giannetti y en la que participaron artistas como JODI, Carles Pujol, Bernardo Tejada, Zush... Fue, asimismo, la primera web en ofrecer información sobre nuevas tendencias artísticas de la República Popular China. Actualmente, además de proseguir el trabajo de difusión en la sección "fresh!", recoge obras realizadas con hipertexto en el apartado "net.art", e incluye una lista de correo ("post-it") y un directorio de las artes en España ("bb.dd.arte.es").

Diacenter for the Arts

><http://www.diacenter.org/rooftop/webproj/index.html><

><http://www.stadiumweb.com><

Durante más de 20 años, Diacenter for the Arts (antes Dia Art Foundation) ha desempeñado un papel vital e innovador entre las instituciones de Nueva York, donde está ubicado su centro. Diacenter se ha definido a sí misma como un vehículo para la realización de proyectos artísticos no convencionales. A principios de 1995, potenció la creación de una serie de proyectos de net art. En marzo de 1999, se asoció con "Stadium", un grupo de artistas independientes que mantiene una página web dedicada a la producción y la exhibición de obras de net art. De este modo, Diacenter aloja y fomenta a Stadium, aunque este sigue produciendo proyectos independientes.

Intelligent Agent

><http://www.intelligentagent.com/><

Desde abril de 1996, Intelligent Agent publica en Nueva York una revista mensual acerca del uso de los medios interactivos y la tecnología en las artes y la educación. En su nueva revista on-line, Intelligent Agent edita una selección

de los mejores artículos de su revista, e incluye otras secciones como "What's New", "Websites of the Month" y "Longitudinal Links". Esta última consiste en una amplia base de datos con información sobre espacios de arte y educación.

Ljubljana Digital Media Lab

><http://www.ljudmila.org/><

P.A.R.A.S.I.T.E. Museum of Contemporary Art

><http://www.ljudmila.org/scca/parasite/><

Ljudmila es un media lab de libre acceso que se creó a iniciativa del Open Society Institute de Eslovenia. Ljudmila apoya la educación y la investigación, y trabaja en los siguientes campos: Internet, vídeo digital, arte electrónico, radio digital, producción de hardware e integración interdisciplinar. Ljudmila está asociado a otras organizaciones similares, locales e internacionales. Su servidor aloja más de 120 páginas web centradas en iniciativas civiles y proyectos artísticos. Por el momento, Ljudmila está enteramente financiada por el Open Society Institute de Eslovenia.

Mediamatic

><http://www.mediamatic.nl/index.html><

El Mediamatic Group fue fundado en 1985, en Amsterdam, y está formado por la Mediamatic Foundation y Mediamatic NetLes. La fundación organiza actividades culturales y publica la revista Mediamatic Magazine, un periódico teórico de carácter internacional sobre las nuevas comunicaciones y la cultura. El Mediamatic NetLes está especializado en producciones para Internet, con el trabajo editorial on-line.

rhizome

><http://www.rhizome.org/artbase/><

La Rhizome Artbase es un archivo en red de proyectos de arte en Internet. Su objetivo es el de preservar los proyectos de Internet de forma on-line y proporcionar una fuente de información a aquellos que estén interesados en

experimentar y aprender más acerca del net art. Es una organización sin ánimo de lucro que funciona desde 1996 y depende del apoyo de individuos particulares y subvenciones públicas. Su comunidad está geográficamente dispersa e incluye a artistas, escritores, diseñadores, programadores, músicos, etc. Tiene editores en Amsterdam, Leeds y París.

Contexto

><http://www.straddle3.net/context/><

Contexto es un *weblog* de Barcelona, España, que según su coordinador Josep Saldaña es un "enfoque para un sitio web en cuanto al formato –formato de log cerrado– y contenido –diario de navegación de nuestro tiempo–. Un weblog es una página web en la que un weblogger (algunas veces llama dogger o opresurfer) 'logs' todas las demás páginas web que encuentra interesantes. La propuesta de Contexto es, por consiguiente, incluir links directos a las informaciones más interesantes en el campo de la cultura, las artes y las nuevas tecnologías, y disminuir así el volumen de ruido en Internet.

<stuff-art>

><http://stuff-art.abc.net.au/stuff98/index.htm><

Stuff-Art se crea en 1998 a partir de una colaboración entre el Australian Film Commission (AFC), ABC Online y Triple J. con los objetivos de apoyar la creación de obras interactivas que se caracterizan por su pequeño "peso" (más pequeñas que 1.4 Mb, que puedan correr en un floppy disc y bajarse fácilmente de Internet); y de ofrecer un espacio virtual que sirva de plataforma para los creadores on-line australianos. A través de becas de producción, ha apoyado la realización de obras on-line interactivas.

The Thing

><http://bbs.thing.net><

The Thing comienza en 1991 en Nueva York como Bulletin Board System, centrándose en el arte contemporáneo y las teorías culturales. En 1995

atraviesa un periodo de cambio y crea su propia Web. En 1998, se diseña The Thing Communicator, que le proporciona su forma actual.

Virose. art.theory.practice

><http://www.virose.pt><

El servidor independiente Virose fue creado en 1997 en Oporto, Portugal, y desde entonces viene desarrollando una intensa actividad tanto on-line como off-line. Transformado recientemente en una asociación, el proyecto se encuentra en una fase de mutación y cambio para constituir un servidor que desarrolle proyectos ligados a la intersección entre teoría y práctica artísticas, con una permanente discusión acerca de las implicaciones de la tecnología en el campo del arte contemporáneo, siempre desde una perspectiva multidisciplinar. Como la primera Web en Portugal de estas características, su objetivo es transformarse en una puerta de entrada para el universo artístico portugués vinculado a los nuevos medios, y como foco aglutinador para la comunidad artística en general.

Walker Art Center

><http://www.walkerart.org><

Gallery 9:

><http://www.walkerart.org/gallery9/> <

Beyond Interface:

><http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/><

Art Dirt:

><http://www.walkerart.org/dasc/artdirt><

El **Walker Art Center**, con sede en Minneápolis, es una de las primeras fuentes de arte contemporáneo en EE.UU. A partir de su principal enfoque en las artes visuales y de comunicación, este centro adopta un método multidisciplinar con la colección, la organización de exposiciones de arte contemporáneo, la presentación de eventos de música, danza, teatro, cine y vídeo. La Web del centro funciona como una gran galería virtual que abriga diferentes proyectos, como **Gallery 9**, **Beyond Interface** y **Art Dirt**, todos

centrados en el net art. Gallery 9 es una Web para la exploración de proyectos pensados específicamente para Internet. Incluye obras de net art, experimentos de interfaz, discusiones y ensayos, así como colaboraciones con otras entidades.

Zonezero.com

><http://www.zonezero.com/><

ZonaZero es un Site con sede en México dedicado a la fotografía, cuyo impulsor es Pedro Meyer. Su nombre intenta ser una metáfora de la transición desde la fotografía analógica hacia las imágenes digitales (las infinitas combinaciones de ceros y unos). No obstante, la filosofía de la Web consiste en fundar el valor de cada obra en el por qué de su realización, y no en el cómo. Asimismo algunos de sus planteamientos centrales están relacionados con los temas de la "representación de la realidad" y las cuestiones afines vinculadas al paso de los sistemas visuales analógicos a los digitales.

© claudia giannetti 2001