1º Congreso Internacional - 1st International Congress

ART TECH MEDIA

www.artechmedia.net

Creación y Dirección / Created and Directed by:
Montse Arbelo y Joseba Franco

Organiza / Organize:
Art Tech Media

Instituciones Colaboradoras / Institutions Collaborating:

- Ministerio de Cultura
- Instituto Cervantes
- Casa de América
- Ministerio de Industria
- AECI
- SEACEX
- FECYT
- Casa Asia
- Comunidad de Madrid
- Gobierno de Canarias
- Junta de Andalucía
- Ayuntamiento de Zaragoza
- Universidad Europea de Madrid, UEM

Diseño / Editorial Design:
Montse Arbelo y Joseba Franco

Traducción / Translation:
Principal: Mark Anderson.
Mónica Santos, Yasmín Alt, Benjamin Badley

Copyright de los textos / Text Copyright:
Sus autores / The writers

Edita / Edition copyright:
Art Tech Media

artechmedia@montsearbelojosebafranco.com

Nuestro agradecimiento a todas las instituciones, organizaciones y personas que con gran generosidad han hecho posible la realización de este Congreso Internacional.

Our gratitude to all the institutions, organizations and people that with great generosity have done possible the execution of this International Congress.

Montse Arbelo y Joseba Franco

Imprime: Contacto Centro de Artes Gráficas
Depósito Legal: TF-233/2008

1º Congreso Internacional - 1st International Congress

ART TECH MEDIA

www.artechmedia.net

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

www.artechmedia.net

9, 10, 11 de mayo 2007. Madrid

Organiza: Art Tech Media

Dirección y coordinación: Montse Arbelo y Joseba Franco

SEDES 1º Congreso Internacional Art Tech Media:

Ministerio de Cultura
Instituto Cervantes
Casa de América

1º Congreso Internacional Art Tech Media / The 1st International Congress

Sedes y Colaboradores / Headquaters and Collaborating Institutions:

MINISTERIO DE CULTURA
DIRECCIÓN GENERAL DE BELLAS ARTES Y BIENES CULTURALES
SUBDIRECCIÓN GENERAL DE PROMOCIÓN DE LAS BELLAS ARTES

Instituto Cervantes

CASA AMÉRICA

Colaboradores / Collaborating:

MINISTERIO DE ASUNTOS EXTERIORES Y DE COOPERACIÓN
AECI
DIRECCIÓN GENERAL DE RELACIONES CULTURALES Y CIENTÍFICAS

MINISTERIO DE CULTURA
DIRECCIÓN GENERAL DE COOPERACIÓN Y COMUNICACIÓN CULTURAL

SEACEX Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior

MINISTERIO DE INDUSTRIA, TURISMO Y COMERCIO

CASA ASIA

Gobierno de Canarias una tierra única
CANARIASCREA

La Suma de Todos
Comunidad de Madrid
www.madrid.org

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE CULTURA

Zaragoza
AYUNTAMIENTO

AÑO de la CIENCIA 2007
FECYT

Universidad Europea de Madrid

Difusión / Promotion:

Organización de Estados Iberoamericanos
Para la Educación la Ciencia y la Cultura
OEI

Cámara Madrid

IBERIA

LG Life's Good

aiTe asociación de industrias técnicas del audiovisual español

ASIMELEC Asociación Multisectorial de Empresas Españolas de Electrónica y Comunicaciones

DIGICULT ENJOY THE DIGITAL CULTURE

Istituto Europeo di Design

tve Miradas 2

LOOP VIDEOART

Rne

DFOTO 2007

lamono

mu

terratv beta

vivocom

ABCDARCO

EFE

AVAM

LX 2.0 PROJECT LISBOA20 ARTE CONTEMPORÂNEA

nettime

Upgrade!

ncural

Participación / Organizations that Participate: TESLA, Berlín; Transmediale, Berlín; V2, Róterdam; MAXXI, Roma; Ars Electronica, Linz; CIANT, Praga; Arts Council, Gran Bretaña; Rhizome, New Museum New York; PAN, Nápoles; UCLA Design - Media Arts MIT, Los Angeles - Massachusetts; MADC, Costa Rica; Museo de Arte Moderno de Buenos Aires; Centro Cultural San Martín, Buenos Aires; Museo Rufino Tamayo de Arte Contemporáneo, México; ATA, Alta Tecnología Andina, Perú; Bienal de Vídeo y Nuevos Medios de Chile; Universidad de Santiago de Chile; Chelsea Art Museum, New York; CENART, México; The Art Institute of Chicago, EEUU; Hangar, Barcelona; Fundación OI, Río de Janeiro; Museo Artes Visuales de Uruguay; MediaLab Prado; Laboral, Gijón... y participantes en Art Tech Media 06.

Sedes Encuentros Art Tech Media 06:

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía

Artium Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo

CCCB

BilbaoArte

ENTRO

MACUF MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO UNION FENOSA

Gobierno de Canarias una tierra única

DA2 DOMUS ARTIUM 2002

ESBALUARD museu d'art modern i contemporani de palma

INDICE:

• Art Tech Media. Presentación..... 9

• 1º Congreso Internacional Art Tech Media..... 14

• Textos Instituciones Colaboradoras..... 18
César Antonio Molina. Joan Clos. Alfons Martinell. Mª Isabel Serrano. Carmen Cafarell. Inma Turbau. Eulalia Pérez Sedeño. Menene Gras. Alberto Delgado. Pablo Suárez. Ricardo Cavero. UEM

• Ignauguración 1º Congreso Internacional Art Tech Media..... 28
Carmen Calvo. Montse Arbelo y Joseba Franco. Rachel Baker

• Ponencias y Debate: Políticas Culturales..... 35
Pavel Smetana. Alberto Saraiva. Tina Velho. Ricardo Echevarría. Gefried Stocker. Rebeca Allen. Carles Padrissa. Andreas Broeckmann. José Carlos Mariátegui.

• Presentación Libro Blanco FECYT..... 47
Alfonso Bertrán. José Luis Brea. Javier Echevarría.

• Debate: Museos y Centros de Arte en el siglo XXI: producción, comisariado y exhibición de arte digital y museo inmaterial..... 48
Elena Rossi. Laura Barreca. Marie Claire Uberquoi. Angela Martínez. Nacho Ruiz. Lisa Dorin. Nina Colosi

• Debate: Plataformas Asiáticas..... 60
Menene Gras. Niranjan Rajah. Semi Ryu. Zhuang Lixiao.

• Debate: Centros de Producción: MediaLabs, nuevas plataformas y procesos..... 68
Gerfried Stocker. Luigi Pagliarini. Pedro Soler. Ximo Lizana. Marcos García. Karin Ohlenschlägen. Andreas Broeckmann.

• Debate: Arte - Industria - Investigación..... 76
Alejandro Sacristán. Fermín Montero Gómez. Pau Alsina. Marcel.lí Antúnez. Anne Nigten. Marta Rupérez. Vicente Matallana.

• Debate: Arte y nuevos medios. La Plataforma Iberoamericana I..... 91
Graciela Taquini. Arcángel Constantini. Enrique Aguerre. José Carlos Mariátegui.

• Debate: Crítica, Pensamiento y Medios de Comunicación..... 98
Rachel Baker. Anna María Guasch. Anne Nigten. Juan Carlos Rego de la Torre. Graciela Taquini. Georgina Cisquella. Margarita Schultz.

• Debate: Nuevo mercado: galerías, ferias, bienales, derechos de autor..... 109
Montxo Algora. Néstor Olhagaray. Luis Silva. Enrique Aguerre.

• Debate: Arte y nuevos medios. La Plataforma Iberoamericana II..... 115
María José Monge. Tania Aedo. Mauricio Delfín. Gustavo Romano.

• CONCLUSIONES 1º Congreso Internacional Art Tech Media..... 125
Conferencia 08
Presentación Plan Estratégico para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital
- Instituto de las Artes y la Cultura Digital
- Consejo de las Artes y de la Cultura Digital
- Red de Centros Experimentales de Recursos para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital

INDEX:

• ArtTech Media. Presentation..... 130

• First International Congress Art Tech Media..... 136

• Texts of Collaborating Institutions..... 140
César Antonio Molina. Joan Clos. Alfons Martinell. Mª Isabel Serrano. Carmen Cafarell. Inma Turbau. Eulalia Pérez Sedeño. Menene Gras. Alberto Delgado. Pablo Suárez. Ricardo Cavero. UEM

• Opening First International Congress Art Tech Media..... 150
Carmen Calvo. Montse Arbelo y Joseba Franco. Rachel Baker

• Abstracts and Debates: Culturals Politics..... 157
Pavel Smetana. Alberto Saraiva. Tina Velho. Ricardo Echevarría. Gefried Stocker. Rebeca Allen. Carles Padrissa. Andreas Broeckmann. José Carlos Mariátegui.

• Presentation White Paper. FECYT..... 168
Alfonso Bertrán. José Luis Brea. Javier Echevarría.

• Debate: Museums and Art Centers XXI Century: production, curator and exhibition virtual museum..... 169
Elena Rossi. Laura Barreca. Marie Claire Uberquoi. Angela Martínez. Nacho Ruiz. Lisa Dorin. Nina Colosi

• Debate: Asian Platforms..... 180
Menene Gras. Niranjan Rajah. Semi Ryu. Zhuang Lixiao.

• Debate: Centers of Production: MediaLabs, New Platforms and Process..... 188
Gerfried Stocker. Luigi Pagliarini. Pedro Soler. Ximo Lizana. Marcos García. Karin Ohlenschlägen. Andreas Broeckmann.

• Debate: Art - Industry - Research..... 195
Alejandro Sacristán. Fermín Montero Gómez. Pau Alsina. Marcel.lí Antúnez. Anne Nigten. Marta Rupérez. Vicente Matallana.

• Debate: Art and new media. Iberoamerican Platform I..... 210
Graciela Taquini. Arcángel Constantini. Enrique Aguerre. José Carlos Mariátegui.

• Debate: Art Critic, Thought and Mass Media..... 217
Rachel Baker. Anna María Guasch. Anne Nigten. Juan Carlos Rego de la Torre. Graciela Taquini. Georgina Cisquella. Margarita Schultz.

• Debate: New market of art: galleries, fairs, biennials, rights..... 228
Montxo Algora. Néstor Olhagaray. Luis Silva. Enrique Aguerre.

• Debate: Art and new media. Iberoamerican Platform II..... 234
María José Monge. Tania Aedo. Mauricio Delfín. Gustavo Romano.

• CONCLUSIONS 1st International Congress Art Tech Media..... 244
Strategic Plan for the Development of the Arts and Digital Culture
Conference 08
- Institut of Arts and Digital Culture
- Council of Arts
- Network of well resourced Experimental Centres for the Development of the Arts and Digital Culture

ART TECH MEDIA

www.artechmedia.net

Presentación Art Tech Media
Estructura Art Tech Media

Encuentros Art Tech Media 06

Debates, Sedes y Ponentes

1º Congreso Internacional Art Tech Media

Programa

Desarrollo y Presentación de Propuestas

Instituto de las Artes y la Cultura Digital

Consejo de las Artes y la Cultura Digital

Red de Centros Experimentales de Recursos para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital

Presentación Art Tech Media

•El proceso de una idea

Coincidiendo con el cambio de siglo y de milenio, a partir del año 2000 dedicamos toda nuestra capacidad creativa, proyectos, tiempo y recursos a experimentar la incidencia del fenómeno de la globalización en distintas sociedades y culturas, sus implicaciones transformadoras y la posible homogeneización que conlleva. Un fenómeno que venía de la mano de las tecnologías de la información y comunicación, especialmente de Internet. Estos avances tecnológicos, sus aplicaciones transversales en todas las actividades humanas, su accesibilidad e implantación mundial, están modificando usos y costumbres, conceptos y paradigmas que sustentaban nuestra realidad.

Los diferentes proyectos desarrollados a partir de ese momento han estado fundamentados en las posibilidades que ofrecen estas nuevas herramientas y los profundos cambios que introducen en todos los aspectos relacionados con el arte y la cultura. Desde el concepto que sustenta una idea hasta su representación, exhibición, conservación, derechos, etc., pasando por la implicación de un público ávido de conocer las claves de todo este proceso, como protagonistas y receptores.

El reto para los individuos que se desarrollan en todas las áreas de conocimiento es vivir de acuerdo a las exigencias de este nuevo tipo de sociedad, estar informados y actualizados, innovar, pero sobre todo generar propuestas y generar conocimiento.

En octubre de 2004, después de recorrer una parte importante del mundo exponiendo, dando conferencias y participando con el ámbito artístico internacional en numerosas actividades y encuentros -que nos permitieron vislumbrar el grado de asimilación de los nuevos medios, la organización en distintos países y alguna de las carencias que imposibilitaban que el arte y los artistas españoles no tengamos una visibilidad proporcional a nuestra tradición creativa y recursos- ideamos el proyecto Art Tech Media.

A partir de ese momento comenzamos a contactar, en España, con la práctica totalidad de museos y centros de arte contemporáneos, medialabs, fundaciones, artistas, galerías de arte, críticos y comisarios, medios de comunicación, asociaciones de artistas visuales, productoras, agentes culturales, instituciones públicas y privadas, empresas tecnológicas y en general con todos los sectores vinculados con el arte y las nuevas tecnologías invitándoles a participar en los Encuentros Art Tech Media 06.

Partimos de la premisa de la necesidad y oportunidad de un debate en profundidad sobre las principales cuestiones que inciden en la realidad del arte y los nuevos medios en España: políticas culturales, recursos existentes en infraestructuras, técnicos y humanos, los nuevos derechos de autor, la relación entre arte, ciencia y tecnología y, sobre todo, conocer la actitud de los responsables de los sectores concernidos en asimilar y traducir estos cambios.

•El proyecto Art Tech Media

Este proyecto parte de nuestra convicción de que el arte y la cultura deben considerarse como servicio público. Art Tech Media es una plataforma de encuentro y reflexión entre la institución arte, las distintas administraciones y otras organizaciones sociales para promover el debate y la presentación de propuestas que favorezcan el desarrollo de las Artes y la Cultura Digital.

Entre sus objetivos:

- Contribuir al debate, la reflexión y la elaboración de propuestas que favorezcan la coordinación de las políticas culturales, los recursos y el desarrollo de las Artes y la Cultura Digital.
- Fomentar la colaboración entre Museos, Centros de Arte, Administraciones y otras organizaciones para la coproducción de eventos culturales y exposiciones.
- Profundizar en las relaciones entre artistas, el mundo del arte y empresas tecnológicas.
- Creación de una plataforma estable para la coordinación y desarrollo de proyectos artísticos y su promoción nacional e internacional.
- Favorecer la relación multidisciplinar, la investigación y la colaboración con centros de arte y medialab internacionales.
- Convocatorias internacionales de arte digital y exhibición en museos y centros de arte.
- Fomentar la participación y el conocimiento del público como agente activo y creativo.
- Ediciones con las conclusiones de los debates y propuestas.
- Divulgación y presentación de las publicaciones en Universidades y Centros de Arte de todo el mundo.

Estructura y Desarrollo Art Tech Media

• Encuentros Art Tech Media 06

Han sido realizados en nueve museos y centros de arte. Participaron 90 ponentes con los que debatimos 18 temas dirigidos a reflexionar sobre la situación del arte y nuevos medios en España en un contexto internacional.

Se analizaron los recursos disponibles en infraestructuras, medios técnicos y humanos, la implementación de las nuevas tecnologías en la sociedad y su utilización creativa y, sobretodo, la actitud de artistas, responsables institucionales y organizaciones sociales, en asimilar y traducir los profundos cambios que las nuevas tecnologías están propiciando en todos los ámbitos sociales, especialmente en el artístico.

En los debates se reflexionó sobre las complejas cuestiones que implica vivir en sociedades tecnológicamente avanzadas, con una mirada poliédrica y transversal. Estos debates abarcaron temas como los derechos de autor, las transformaciones profundas en los métodos y herramientas en el proceso creativo y la adaptación a la nueva realidad digital de instituciones, museos, centros de arte, artistas, medialabs, galerías, comisarios, críticos, universidad y centros de investigación, medios de comunicación y la sociedad en general.

No se ha descuidado ni obviado ningún tema para un análisis profundo de la realidad española y nuestra situación en un mundo global.

• 1º Congreso Internacional Art Tech Media

Una vez debatida la situación del arte y las nuevas tecnologías en España resultaba evidente y necesario conocer, por sus protagonistas, las similitudes y divergencias, los problemas y soluciones que otros países plantean respecto al uso creativo de los nuevos medios y su asimilación por la sociedad.

Conocer otras realidades y planteamientos, otros sistemas organizativos y promover relaciones estables con instituciones y el ámbito artístico internacional que propicie y favorezca, de manera continuada, el intercambio de ideas y experiencias, el desarrollo de proyectos colaborativos por medio del conocimiento mutuo y personal facilitando la relación con el ámbito artístico español, se encuentran entre los objetivos destacados en el 1º Congreso Internacional Art Tech Media 07. Se invitó a participar a representantes internacionales de importantes museos y centros de arte de 20 países de Europa, Asia y América.

• Elaboración y presentación de propuestas

El gran consenso existente actualmente mostrado en los debates realizados, ofrece una gran oportunidad, dada la necesidad manifestada por instituciones, el ámbito artístico, universidades, empresas tecnológicas, medios de comunicación, etc. para la implementación de propuestas que favorezcan, entre otras cuestiones, el debate y la reflexión transversal y permanente, propiciar los cambios necesarios en los planes de enseñanza adecuándolos a las nuevas realidades, dotar de contenidos la implantación generalizada de la Sociedad de la Información, optimizar los recursos existentes, fomentar el desarrollo de centros de investigación y producción, la promoción del arte y la cultura digital española en el mundo e incentivar la colaboración con instituciones y centros de arte internacionales.

Estas propuestas se concretan, principalmente, en la necesidad de aplicar el Plan Estratégico para el desarrollo de las Artes y la Cultura Digital presentado, tras la celebración del 1º Congreso Internacional Art Tech Media, al Presidente del Gobierno, Ministerio de Cultura, Ministerio de Industria, Ministerio de Educación, Comunidades Autónomas, otras Administraciones, Instituciones públicas y privadas, organizaciones y corporaciones y a todos los participantes nacionales e internacionales en Art Tech Media.

En una próxima Conferencia a celebrar en 2008, se invitará a participar a representantes institucionales, del ámbito artístico y de otras organizaciones para la firma de una Declaración de Intenciones que posibilite su desarrollo.

Actualmente existe un amplio consenso sobre la oportunidad e idoneidad de dicha convocatoria y la necesidad de constituir, entre todas las personas, instituciones y organizaciones relacionadas con el arte y la cultura digital, el Instituto de las Artes y la Cultura Digital.

El Plan Estratégico para el desarrollo de las Artes y la Cultura Digital, está estructurado de la siguiente forma:

- Instituto de las Artes y la Cultura Digital
- Consejo de las Artes y la Cultura Digital
- Red de Centros Experimentales de Recursos para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital

Encuentros Art Tech Media 06: Sedes y debates

Los temas propuestos a debate estaban planteados de manera que permitieran adentrarnos, a través de la experiencia personal, en las cuestiones más relevantes que preocupan y ocupan a todos los ámbitos del arte realizado con nuevos medios en nuestro país, lógicamente en un contexto internacional, desde todas las perspectivas posibles. Con la dirección del museo y centro de arte, determinamos los más próximos a su línea de trabajo e intereses.

Decidimos desde el principio editar las sesiones de debate confiados en su interés considerando la personalidad y conocimiento de los participantes. Las sesiones se grabaron en vídeo y posteriormente transcritas y corregidas por sus autores intentando mantener el espíritu y la letra de las diferentes intervenciones y las preguntas del público, primando la espontaneidad y sinceridad del debate en directo a los aspectos puramente literarios.

Auditorio de Presidencia del Gobierno de Canarias, Tenerife, primera sede y ultra periférica, debatimos respecto a "Centro y periferia en la era del no lugar" y la influencia que tiene Internet en la deslocalización de los centros de decisión. Realmente, en ese aspecto, poco ha cambiado a pesar de la democratización de los medios, ya que son las grandes corporaciones y muy pocos países quienes controlan y dirigen todo el proceso y su propiedad. Las comunidades virtuales que trabajan en red, posibilitan alternativas. El segundo día tratamos de una de las cuestiones más controvertidas: "Derechos de autor" y, con bastante unanimidad, se planteó que es el artista quien tiene todos los derechos sobre su obra y, por tanto, quien debe decidir la conveniencia de flexibilizar ciertos aspectos que permitan una mejor y mayor distribución y exhibición de la obra, también en los circuitos internacionales. Se recomienda firmar contratos y conocer las diferentes licencias existentes que permiten ceder algunos derechos. Pero es un tema sin resolver definitivamente, al menos en España.

Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, MACUF, A Coruña; debatimos sobre la complejidad que conlleva el "Desarrollo de proyectos multimedia" ya que las nuevas tecnologías y lenguajes obligan a nuevas miradas y aproximaciones. Desde la perspectiva del artista, es importante implicar a las empresas tecnológicas y ampliar el apoyo institucional al objeto de superar la precariedad estructural en la que se mueve el arte realizado con nuevos medios. Son necesarios más recursos y formación.

Respecto al "Comisariado y exhibición de arte digital", en los últimos años el propio circuito de la creación digital reivindicando su historia, ha creado por primera vez eventos, conferencias, congresos, etc., para plantear de dónde venía y si podía reclamar una tradición propia. El discurso y la obra de arte está llegando a un grado de madurez que va más allá de unas preconcepciones, unas utopías con un cierto nivel de ingenuidad que han dominado durante mucho tiempo y, por otro lado, hay una necesidad definitiva y clara por parte de la institución arte de asimilar los nuevos conceptos y soportes.

ARTIUM Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria; "Arte, tecnología y cambios sociales" y "Coleccionismo y nuevo mercado del Arte". En relación al primer tema, el arte suele ser reflejo de la sociedad en la que se desarrolla y las tecnologías han penetrado en todos los ámbitos sociales. Vivimos en una ambivalencia, por un lado se reconoce todo lo que aportan las nuevas tecnologías como soportes de nuevas ideas de comunicación e información, desarrollo de redes globales, etc., pero por otro, está el uso banal, espectacular y de ocio que básicamente se nos ofrece, además del control que se ejerce de todos nuestros movimientos por medio de las tecnologías electrónicas.

La rápida evolución y los cambios en la práctica del coleccionismo y en general del nuevo mercado del arte que surge con la aparición de las nuevas tecnologías: reproductibilidad digital, obras inmateriales, etc., introducen elementos de lenta asimilación. La visibilidad, cada vez mayor, de ciertos artistas y obras debido a los nuevos cauces de información que operan en el territorio del arte y la dificultad de ciertas obras inmateriales para entrar en el mercado y en las colecciones. El vídeo se está convirtiendo en elemento imprescindible en cualquier exhibición de arte contemporáneo y en las colecciones.

Domus Artium 2002. DA2, Salamanca; los temas debatidos fueron "Realidad virtual y realidad aumentada" y "Arte futuro, arte espectacular". La realidad virtual nos permite experimentar entornos que existen sólo en el ordenador. Puede ser inmersiva a través de dispositivos externos como guantes, cascos o gafas capaces de capturar la posición y el movimiento del cuerpo del usuario en el espacio. La no inmersiva, VRLM es un lenguaje de programación que genera entornos accesibles a través de la pantalla del ordenador, teclado y ratón. La realidad aumentada es una ampliación socio-geográfica de las posibilidades de la realidad virtual. Cada vez más artistas trabajan en la visualización de redes del espectro electromagnético: señales de móviles, redes wireless, televisión y de estos espacios.

Hibridación y transdisciplinaridad, palabras claves del arte electrónico como escaparate del futuro. Tecnologización

de los cuerpos y la biologización de las máquinas y lo que tiene que ver con el aspecto ciborg o ciberpunk de la futura sociedad del conocimiento. Televida, entre espacios virtuales y reales. El tránsito es el momento en que la vida se vuelve software. El futuro del arte está contaminado con la industria del ocio, con la industria del espectáculo.

Centro Párraga, Murcia; fue el escenario para debatir sobre "Artistas nómadas" y "Nuevas tecnologías aplicadas al proceso creativo". Actualmente, las tecnologías de la información y comunicación, Internet, ordenadores portátiles, teléfonos móviles, están alterando los paradigmas de nuestra poliédrica realidad, de lo local a lo global, facilitando la movilidad y el intercambio de experiencias. Del artista solitario al desarrollador de proyectos colectivos, transversales y transnacionales que posibilitan la superación de las fronteras tanto físicas como mentales.

Con la utilización de todo tipo de nuevas tecnologías por parte de los artistas y su abaratamiento, asistimos a cambios profundos operados en los procesos creativos. Nos adentramos en una nueva etapa del arte, la era "digital" que se extiende imparable por las diferentes culturas y sociedades. Estos nuevos soportes y medios están creando nuevas estructuras de pensamiento que conducen no sólo a nuevos conceptos artísticos, sino a replantearnos el modelo clásico de la institución arte.

Fundación BilbaoArte Fundazioa, Bilbao; se trató el tema de "Open Source", programas de código libre y gratuito a menudo desarrollado colectivamente. Es un término que empezó a ser de uso común alrededor de 1998 e indica la posibilidad de disponer del código fuente de un programa y de desarrollarlo de forma colectiva. Hablamos de libre distribución y también de distribución de modificaciones, ausencia de discriminación y licencias libres y hacker término acuñado en los años 60 por un grupo de desarrolladores y programadores del MIT. Artistas que emplean la tecnología de forma transparente, colaborativa y a menudo con objetivos distintos a los que impulsaron su creación como una estrategia de resistencia electrónica y no por su poder destructivo.

El segundo tema fue "Net art", etiqueta con la que se designa a la producción artístico-simbólica realizada ex profeso en y para la red de Internet. El origen del término lo debemos a una frustrada transmisión de un e-mail anónimo dirigido al artista esloveno Vuk Cosic en Diciembre de 1995. Internet, es un medio para la producción, publicación, distribución, promoción, diálogo, consumo y crítica, también significa la desintegración y mutación de las figuras de artista, curator, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y del museo.

Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, CCCB; "El artista investigador" y "El papel de los medios en la era digital". Es importante incentivar la investigación en universidades, empresas tecnológicas y la formación de equipos multidisciplinares. Son necesarios más centros de producción artística, con medios adecuados. Industria Cultural, el arte como mercancía. Desde el ámbito académico se insiste en la necesidad de aplicar los protocolos que la ciencia establece para considerar válida una investigación. Desde el arte se cuestionan estos parámetros y la dificultad de acceder a sus programas.

Internet y las nuevas tecnologías de la comunicación han propiciado la aparición de un modelo de comunicación que se caracteriza por la instantaneidad, la interactividad, la personalización y la atomización tanto de los emisores como de los receptores. Esto impone replantearse el concepto de medio de difusión masiva. Para los medios tradicionales, prensa, radio y tv, resulta difícil la especialización.

Es Baluard, Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma; los temas, "Arte Transversal: arte, ciencia, tecnología y sociedad" y "Arte digital, crítica y política cultural". El término transversal, utilizado profusamente en la actualidad, trata de designar una nueva realidad superadora del reduccionismo del conocimiento en el que estábamos instalados desde el siglo XVIII. Es hora de poner en común las distintas disciplinas tanto científicas como artísticas. Las nuevas tecnologías y las redes que se extienden imparables, posibilitan que el arte, transformado radicalmente, se convierta en lugar de encuentro para la interacción fructífera entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.

La globalidad del arte digital y su rápida evolución, provoca enormes dificultades para su asimilación. Estos cambios inciden y transforman las bases sobre las que estaban cimentados nuestros conceptos del arte: Producción, Edición, Coleccionismo, Promoción y Difusión, Comisariados y Crítica de Arte en la formación de nuevos discursos expositivos. Es necesario un apoyo decidido, mayores recursos y coordinación entre las diferentes instituciones.

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, MNCARS, Madrid; "Museos del siglo XXI" y "Arte y nuevas tecnologías en España en un contexto internacional". El museo se está convirtiendo en el nuevo paradigma de la cultura contemporánea asumiendo un importante papel dentro de la industria cultural y las políticas culturales, en las nuevas sociedades derivadas del capitalismo multicultural. Un mundo dominado por la sociedad de la información, las nuevas tecnologías y el turismo cultural en un mundo globalizado. Entre la tradición de una cultura material y de

una cultura objetual clásica y las particularidades del lugar, sirva como “catalizador social” dentro de la esfera pública. El “museo inmaterial”, otra deriva del capitalismo global, multinacional y tecnológico para dar cabida a lo inmaterial, a lo virtual, a lo electrónico, a lo ubicuo, a lo cibernético.

Las nuevas tecnologías y las nuevas experiencias que están surgiendo, sus personajes, los valores en juego, los acontecimientos que marcan un período histórico concreto y la investigación del sistema de formas que hace visible esta experiencia, qué realidades nos están haciendo visibles y de qué sectores del mundo nos están hablando.

En 1974 Netscape presentó su primer navegador comercial. Desde entonces se ha producido un importante cambio en la sociedad que iba a pasar de la economía industrial a la economía de la información, de estructuras jerárquicas a redes descentralizadas, de los mercados locales a los globales.

A pesar de la fragilidad y atomización de las estructuras en España, en los últimos años se ha recorrido un importante camino y van apareciendo foros, festivales, bienales... junto a la proliferación de museos y centros de producción, estos en menor medida. Sin embargo, hay optimismo, energía y generosidad para afrontar los retos que las nuevas tecnologías nos plantean.

Participantes en los debates:

Rosina Gómez Baeza. Directora Laboral - Angela Martínez. Directora Departamento Audiovisual y Multimedia, CCCB Javier Panera. Coordinador DA2. Salamanca - Menene Gras. Directora Cultura y Exposiciones Casa Asia Sergio Morales. Coordinador Espacio Digital Gran Canaria y Canarias Mediafest - Vicente Matallana. Director La Agencia - Nuria Fernández. Galería Espacio Líquido - Montxo Algora. Director ArtFutura - Roberta Bosco. Periodista Carmen Rivera. Directora Gerente MACUF - Laura Fernández. Subdirectora Area Museística ARTIUM - Pablo Berástegui. exDirector PhotoEspaña - Juan Romero. Investigador Arte Artificial. Lab RNasa - Olga Osorio. Periodista Antonio Sanjuán. Decano F. C. U. A Coruña - Lola Dopico. Directora Tracker. Lab Visual U. Vigo - José Luis de Vicente. Periodista y comisario Sonar, Artfutura, Off - Younes Bachir. La Fura dels Baus - Miguel Rubio. Desarrollador tecnológico - Marisa González. Artista - Beatriz Herráez. Crítica de arte - Daniel Castillejo. Conservador Colección ARTIUM - Pilar Albarracín. Artista - Nacho Ruiz. Director Galería T20 - Carlos Mori. Director 1º Festival Internacional Vídeo Gijón - Natxo Rodríguez. Fundación Rodríguez - Javier Durana. Director ARTIUM - Soledad Lorenzo. Galerista Nekane Aramburu. Comisaria y Directora Generación Digital - Jaime del Val. Artista - María José Martínez y Francisco San Martín. Laboratorio de Luz U. BBAA Valencia - Antonio Franco. Director MEIAC - Alejandro Sacristán. Silicon Artists - Marcel.lí Antúnez. Artista - Mara Mira. exDirectora Centro Párraga - Txema Agiriano. Festival MEM - Rosa Sánchez y Alain Baumann. Artistas, Konic Th - Peter Bosch. Artista - Clara Alba y Andrea García. Revista Amínima Pere Soldevilla. Galería Metropolitana y Workbox - Rubén Díaz. Zemos 98 - Ximo Lizana. Artista - Enrique Miñano. Director Art-tv - Carlos Belmonte. Productora Acción Visual - Javier Riaño. Director Fundación BilbaoArte Fundazioa Santiago Eraso. exDirector Arteleku - Pablo y Philippe Domínguez. Delcorp.org - Pedro Medina. Crítico de arte Pablo de Soto. Hackitectura - María Pérez. Festival Netlach - Javier Candeira. Barrapunto/Dorkbot - Roberto Aguirrezabala. Artista - Laura Baigorri. Interzona - Lourdes Cilleruelo. Especialista netart. UPV - Iñaki Estella. Crítico de arte y escritor - Pedro Soler. Director Hangar - José Luis Brea. Crítico de arte - Angela Molina. Directora Cyberart y comisaria - Natalia Rojas. Coordinadora 9ZEROS, coDirectora Cuatic - Agustín Pérez Rubio. Conservador Jefe MUSAC - Georgina Cisquella. Directora Miradas2. TVE - Margarita Aizpuru. Comisaria y Crítica de arte - Tomás Delclós. Director CiberPaís - Carolina Martínez. Fundación Ordoñez, D-Foto, Centro Huarte - Marie Claire Uberquoi. Directora Es Baluard - Vivianne Loría. Jefa Redacción Revista Lápiz - Carlos Padrissa. coDirector La Fura dels Baus Ignasi Labastida. Creative Commons - Pedro A. Cruz. exDirector CENDEAC, Consejero de Cultura R. Murcia - Mia Makela. Artista - Karin Ohlenschlägen. Comisaria, exDirectora MediaLab Madrid - Soledad Sevilla. Artista - Daniel García Andujar. Artista - José Ramón Alcalá. Director MIDE - Ulises Pistolo Eliza. Artista y coFundador Festival Observatori - Julián Alvarez. Director Area Audiovisual IDEP - Berta Sichel. Directora Departamento Audiovisuales MNCARS - Helena Fernandino y Emilio Pi. Coleccionistas - Anna María Guasch. Crítica de arte y Universidad - Pepe Cobo. Galerista - Angela Molina Climent. Crítica de arte - Pedro Ortuño. Artista - Antoni Mercader. Comisario y Crítico de arte - Lourdes Fernández. Directora Feria ARCO - Carlos Durán. Galerista y codirector LOOP - Claudia Gianetti. Crítica de new media y exDirectora MECAD - Emilio Alvarez. Director Galería LesAngels - Bani. Director D-I-N-A - Rosa Pérez. Fluido Rosa. Radio 3 - Dulce Xerach. Parlamento de Canarias, exViceconsejera Cultura, Gobierno de Canarias Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores Art Tech Media…

1º Congreso Internacional Art Tech Media

Durante los días 9, 10 y 11 de mayo de 2007 se ha celebrado en el auditorio del Ministerio de Cultura, Instituto Cervantes y Casa de América, todas las sedes en la ciudad de Madrid, el 1º Congreso Internacional Art Tech Media 07.

En los debates y mesas redondas han intervenido 24 ponentes españoles y 26 ponentes internacionales representantes de importantes museos y centros de arte y colaborado más de 60 instituciones y organizaciones de todo el mundo. Especial relevancia ha tenido la participación iberoamericana. Importante, también, la representación de Estados Unidos, Europa y Asia.

El 1º Congreso Internacional Art Tech Media 07 fue inaugurado por Carmen Calvo, Ministra de Cultura en el momento de su celebración, y presentado por los Fundadores y Directores de Art Tech Media, Montse Arbelo y Joseba Franco en su calidad de directores y organizadores del mismo, con el apoyo del Ministerio de Cultura.

Durante su discurso de inauguración, manifestó que el Ministerio de Cultura está en disposición de apoyar la creación del Instituto de las Artes y la Cultura Digital propuesta que se presenta para su debate. Esta propuesta surge de los debates desarrollados en los Encuentros Art Tech Media 06 en los que se plantea la necesidad de coordinar las políticas culturales, los recursos de toda la sociedad y destinar el máximo esfuerzo a este objetivo. Tendremos así, más y mejores oportunidades para desarrollar proyectos creativos y que estos tengan verdadera repercusión internacional.

Queremos destacar y agradecer especialmente el apoyo y colaboración de todas las instituciones, organizaciones y personas colaboradoras en el Congreso que han favorecido una visión pluralmente global, la intersección de intereses y la importancia de coordinar recursos y esfuerzos para el desarrollo de redes colaborativas.

Consideraciones:

En un mundo global presidido por las tecnologías de la comunicación, con innumerables interrogantes sobre un futuro que está presente en nuestra cotidianeidad, resulta esencial analizar y reflexionar, desde diversas perspectivas, la incidencia que sobre nuestra poliédrica realidad, alterada, está teniendo el uso generalizado de las nuevas tecnologías como soporte de nuevas ideas y posibilidades casi infinitas. Investigando su incidencia en diferentes sociedades y culturas, proponer modelos que superen lo conocido hasta ahora.

A lo largo del siglo XX se ha desarrollado una revolución tecnológica con novedosas herramientas y soportes que conllevan nuevos lenguajes y conceptos que nos conducen a nuevas formas de hacer, de ver, de pensar, de ser, con una clara influencia sobre el arte y en la sociedad en su conjunto.

En este nuevo siglo, que podemos denominar “era digital” el proceso ha sufrido una aceleración vertiginosa con la irrupción y popularización de Internet, ordenadores personales, telefonía móvil… produciendo una implementación transformadora de nuestra realidad manipulada junto a nuevas formas expresivas del arte: net art, arte digital, realidad virtual y aumentada, hibridación, software y hardware art, modelización 3D, robótica, interfaz, bioinformática, cibervisión, blog, nano art…

La aplicación de estas nuevas herramientas y soportes por el artista implican el cuestionamiento de las estructuras relacionales en las que se sustentaba el mundo del arte. Cambia la forma de crear, del artista solitario al nómada colaborativo con grupos multidisciplinares y transnacionales, el soporte de las obras, el concepto de la pieza única y sus derechos inherentes, su exposición y la función del público. Consecuentemente, también el papel de museos y centros de arte, galeristas, curadores, instituciones públicas y privadas, medios de comunicación, etc., está en permanente evolución, sometido a continuas revisiones.

Vivir en una sociedad tecnológicamente avanzada permite hallar soluciones a múltiples problemas, pero también obliga a reflexionar sobre numerosas cuestiones que preocupan a un mundo globalizado.

La manipulación de las herramientas tecnológicas obliga a conocer los códigos que éstas llevan implícitos. Este conocimiento y su utilización, pueden convertirse en un fin en sí mismos, dada la complejidad de lenguajes existentes o servirnos para vislumbrar los nuevos escenarios, apenas intuidos, en los que estamos inmersos, aún sin quererlo ni saberlo. La tecnología no es neutral, no sólo es herramienta, tiene un discurso propio, que transforma y altera todo cuanto toca.

Sin embargo, sólo una pequeña elite parece conocer el código secreto de lo que está sucediendo. La inexistencia de un marco conceptual, estético e incluso ideológico que defina claramente la actualidad del arte, hace necesaria la reflexión, tanto sobre su práctica, como la interpretación del mismo.

En este contexto, se hace necesario un debate en profundidad sobre la influencia y transformaciones que las TIC y otras tecnologías están produciendo en el arte y, en la sociedad en su conjunto, que siente las bases para una cooperación más eficaz entre los diferentes sectores vinculados al arte digital, así como la elaboración de propuestas para el desarrollo de redes colaborativas nacionales e internacionales al objeto de mejorar su producción, investigación,

exhibición y promoción. Juntos podremos desarrollar una auténtica Sociedad del Conocimiento potenciando la creatividad y la participación y el desarrollo de redes sociales y de centros experimentales de producción artística.

Después de siglos de separación, hoy, de nuevo, podemos celebrar la confluencia del Arte, la Ciencia, la Tecnología y la Sociedad. La celebración del 1º Congreso Internacional Art Tech Media 07 es una gran oportunidad para el debate transversal al objeto de elaborar propuestas que incidan en una mayor y mejor coordinación entre los diferentes sectores del arte y la sociedad al objeto de potenciar su desarrollo.

El futuro ya está aquí y ha venido para quedarse, con nosotros o contra nosotros.

Principales objetivos del Congreso:

- El Congreso se ha planteado como lugar de encuentro del ámbito artístico internacional con la sociedad. El propósito es contribuir a la reflexión y el debate transversal de las principales cuestiones relacionadas con el arte y nuevos medios y elaborar propuestas que favorezcan el desarrollo del Arte y la Cultura Digital y la colaboración internacional.
- El arte, como expresión común a todas las sociedades humanas, no conoce fronteras. Por tanto, con independencia de la lógica importancia que se dará a los diferentes sectores del arte en España, el contexto iberoamericano e internacional será prioritario para conocer otros sistemas organizativos y desarrollar mecanismos tendentes a establecer relaciones de colaboración estables.
- Reflexionar, analizar y debatir sobre el estado actual del arte y los nuevos medios de manera sectorial, para un mayor conocimiento de sus diferentes realidades y necesidades.
- Presentación de propuestas que dinamicen y mejoren la relación entre los diferentes sectores al objeto de impulsar y promocionar el arte digital español tanto nacional como internacionalmente.
- Propiciar el debate sobre la oportunidad y necesidad de la creación del “Instituto de las Artes y Cultura Digital”, su organización, funciones, objetivos y relación con otros Institutos e instituciones internacionales.
- Incentivar la creación de más Centros de Producción e Investigación en colaboración con instituciones y empresas para el desarrollo de un tejido industrial y económico innovador.
- Las conclusiones y propuestas del Congreso serán presentadas al Ministerio de Cultura, de Industria, de Educación Comunidades autónomas y otras instituciones y organizaciones nacionales e internacionales.

Instituciones Colaboradoras y Patrocinadoras 1º Congreso Internacional Art Tech Media 07

Ministerio de Cultura; Instituto Cervantes; Casa de América; SEACEX; AECI; Dirección General Desarrollo de la Sociedad de la Información, Ministerio de Industria; Casa Asia; Canarias Crea, Gobierno de Canarias; Dirección General de Museos, Consejería de Cultura, Junta de Andalucía; Dirección General de Innovación Tecnológica y Sociedad de la Información, Comunidad de Madrid; Ayuntamiento de Zaragoza (Milla Digital); FECYT; Universidad Europea de Madrid.

Museos, Centros de Arte, MediaLabs y Organizaciones Colaboradoras

TESLA, Berlín; Transmediale, Berlín; V2, Róterdam; MAXXI, Roma; Ars Electronica, Linz; CIANT, Praga; Arts Council, Gran Bretaña; Rhizome, New Museum New York; PAN, Nápoles; UCLA Design - Media Arts MIT, Los Angeles - Massachusetts; MADC, Costa Rica; CENART, México; Museo de Arte Moderno de Buenos Aires; Centro Cultural San Martín, Buenos Aires; Museo Rufino Tamayo de Arte Contemporáneo, México; ATA, Alta Tecnología Andina, Perú; Bienal de vídeo y Nuevos Medios Chile; Universidad de Santiago de Chile; Chelsea Art Museum, New York; The Art Institute of Chicago, EEUU; Hangar, Barcelona; Fundación OI, Río de Janeiro; Museo Artes Visuales de Uruguay; MediaLab Prado, Madrid; Laboral, Gijón... y participantes en Art Tech Media 06.

Organizaciones Colaboradoras en Difusión

Agencia Efe; ABCdARCO; Rhizome; Nettime; DigiCult; ASIMELEC; AVAM; Fluido Rosa Radio3; Miradas2 TVE; AITE; Random; IED; LOOP; Cámara de Comercio e Industria de Madrid; Organización de Estados Iberoamericanos OEI; DFoto; COTEC; Upgrade! Lisbon; Vivocom; Terra; Entropía; ArtFutura, ElPaís.com; ElCultural.com; MásdeArte; CiberPaís; Revista Mu; Revista Lamono; La Vanguardia; Periódico El Día; Diario de Avisos; Diario de Levante; ADN; Calle 20; Artificiala; Newmediafix; Academia de Roma; Universidad de Santiago de Chile… Además de la difusión realizada por las Instituciones patrocinadoras y colaboradoras Art Tech Media.

Programa del 1º Congreso Internacional Art Tech Media

Inauguración del Congreso: Miércoles 9 de mayo. Sede: MINISTERIO DE CULTURA

Presidencia: Carmen Calvo. Ministra de Cultura, mayo 2007
Representantes de Instituciones Colaboradoras
Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores Art Tech Media y Congreso
Ponencia internacional: Rachel Baker. Visual Arts: Media Art and Moving Image. Arts Council. U.K.

• Ponencias: Políticas Culturales
Pavel Smetana. Director CIANT. Praga
Alberto Saraiva. Curator OI Futuro. Río de Janeiro
Tina Velho. Artista, coordinadora Laboratorio Arte e Tecnologia Escola Artes Visuais Parque Lage. Río de Janeiro

• Debate: Políticas Culturales
Moderador: Ricardo Echevarría. Artista y Presidente de AVAM (Asociación Artistas Visuales de Madrid)
Gefried Stocker. Director Ars Electronica. Linz
Rebeca Allen. Artist /Professor UCLA Design. Research Director at MIT. Los Ángeles
Carles Padrissa. CoDirector La Fura del Baus. Barcelona
Andreas Broeckmann. Director TESLA. Berlín
José Carlos Mariátegui. Fundador ATA, Lima. Investigador en la London School of Economics. U.K.

• Presentación Libro Blanco de la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología en el Estado español. FECYT
Alfonso Bertrán. Subdirector FECYT (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología). Madrid
José Luis Brea. Profesor Titular de Estética y Teoría del Arte, Universidad Carlos III y Coordinador del grupo. Madrid
Javier Echevarría. Catedrático de Historia de la Ciencia, CSIC. Madrid

Jueves 10 de mayo. Sede: MINISTERIO DE CULTURA
• Debate: Museos y Centros de Arte en el siglo XXI: producción, comisariado y exhibición de arte digital e inmaterial
Presentación: Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores Art Tech Media y Congreso
Elena Rossi. Curadora NetSpace:Viaggio dell'arte della rete at Museo N. Arti XXI Secolo MAXXI. Roma
Laura Barreca. Curadora Pan-Palazzo delle Arti Napoli and Università degli Studi Della Tuscia. Viterbo
Marie Claire Uberquoi. Directora EsBaluard Museu d´Art Moderno i Contemporari. Palma
Angela Martínez. Directora del Departamento de Audiovisuales y Multimedia of CCCB. Barcelona
Nacho Ruiz. Director Galería T20. Murcia
Lisa Dorin. Curator The Art Institute of Chicago
Nina Colosi. Fundadora The Project Room y Arts & Education Program @ Chelsea Art Museum New York

• Debate: Plataformas Asiáticas
Modera: Menene Gras. Directora de Cultura y Exhibiciones de Casa Asia. Barcelona
Niranjan Rajah. Professor School Interactive Arts and Technology Simon Fraser University. Vancouver
Semi Ryu. Kinetic Imaging School of the Arts Virginia Commonwealth University
Zhuang Lixiao. Consejera de Asuntos Culturales. Embajada de la República Popular de China

• Debate: Centros de Producción: MediaLabs, Nuevas Plataformas y Procesos
Presentación: Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores Art Tech Media y Congreso
Gerfried Stocker. Director Ars Electronica. Linz
Luigi Pagliarini. Artista y Director Festival PEAM (Pescara Electronic Artists Meeting)
Pedro Soler. Director Hangar. Barcelona
Ximo Lizana. Artista y profesor de la Universidad Europea de Madrid
Marcos García. Medialab Prado. Madrid
Karin Ohlenschlägen. Curadora y exDirector Medialab Madrid
Andreas Broeckmann. Director TESLA. Berlín

• Debate: Arte - Industria - Investigación
Moderador: Alejandro Sacristán. Consultor, Silicon Artists, Director Impact 4D. Madrid
Fermín Montero Gómez. Subdirector General Innovación Tecnológica y S. de la I. Comunidad de Madrid
Pau Alsina. Universidad Oberta de Catalunya, UOC y Artnodes. Barcelona
Marcel.lí Antúnez. Artista y cofundador de La Fura del Baus. Barcelona
Anne Nigten. Directora V2 Lab. Róterdam
Marta Rupérez. Curadora FACT. Liverpool
Vicente Matallana. Director LaAgencia. Madrid

Jueves 10 de mayo. Sede: INSTITUTO CERVANTES
• Debate: Arte y nuevos medios. La plataforma iberoamericana I
Presenta: Xosé Luis Canido. Director de Cultura del Instituto Cervantes. Madrid
Graciela Taquini. Curadora Centro de Desarrollo Multimedia del C. C. Gral. San Martín de Buenos Aires
Arcángel Constantini. Artista, Curador Cyberlounge Museo Tamayo Arte Contemporáneo. México D.F.
Enrique Aguerre. Coordinador Departamento de Vídeo del Museo Nacional de Artes Visuales. Uruguay
José Carlos Mariátegui. Fundador ATA, Lima. Investigador en el London School of Economics. U.K.

Viernes 11 de mayo. Sede: MINISTERIO DE CULTURA
• Debate: Crítica, Pensamiento y Medios de Comunicación
Presentan: Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores Art Tech Media y Congreso
Rachel Baker. Visual Arts: Media Art and Moving Image. Arts Council. U.K.
Anna María Guasch. Crítica de arte. Barcelona
Anne Nigten. Directora Lab V2. Róterdam
Juan Carlos Rego de la Torre. Editor ABCdARCO. Barcelona
Graciela Taquini. Curadora Centro de Desarrollo Multimedia del C. C. Gral. San Martín de Buenos Aires
Georgina Cisquella. Directora Informativos La 2Noticias y Miradas 2. RTVE. Madrid
Margarita Schultz. Doctora en Filosofía (Estética). Facultad de Artes. Universidad de Chile

• Debate: Nuevo mercado: galerías, ferias, bienales, derechos de autor
Presentan: Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores Art Tech Media y Congreso
Montxo Algora. Director ArtFutura. Barcelona
Néstor Olhagaray. Director de la Bienal de Vídeo y Nuevos Medios de Chile
Luis Silva. Curador, Turbulence, Lx 2.0 y director The Upgrade! Lisbon. Lisboa
Enrique Aguerre. Coordinador Departamento de Vídeo del Museo Nacional Artes Visuales de Uruguay

Viernes 11 de mayo. Sede: CASA de AMERICA
• Arte y nuevos medios. La plataforma iberoamericana II
Presentan: Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores Art Tech Media y Congreso
María José Monge. Adj. Director del MADC Museo de Arte Contemporáneo San José de Costa Rica
Tania Aedo. Directora Laboratorio Arte Alameda. México. exDirectora del Centro Multimedia del CENART (Centro Nacional de las Artes) de México.
Mauricio Delfín. Director Realidad Visual/Gestor Programa N. Tecnologías y Políticas Culturales de Perú
Gustavo Romano. Artista. Coordinador Medialab C. C. de España en B.A. y D. Limbo en Museo de Arte Moderno de Buenos Aires

Viernes 11 de mayo. Sede: MINISTERIO DE CULTURA

• Conclusiones del 1º Congreso Internacional Art Tech Media
Presentan: Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores Art Tech Media y Congreso

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Textos Instituciones Colaboradoras

César Antonio Molina. Ministro de Cultura
Joan Clos. Ministro de Industria, Turismo y Comercio
Alfons Martinell. Director de Relaciones Culturales y Científicas. AECI
Mª Isabel Serrano. Directora General de SEACEX
Carmen Cafarell. Directora Instituto Cervantes
Imma Turbau. Directora Ateneo Americano de Casa de América
Eulalia Pérez Sedeño. Directora General de FECYT
Menene Gras. Directora de Cultura y Exposiciones Casa Asia
Fermín Montero Gómez. Subdirector General de Innovación Tecnológica y Sociedad de la Información. Comunidad de Madrid, pág. 76
Alberto Delgado. Viceconsejero de Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias
Pablo Suárez. Director General de Museos. Consejería de Cultura. Junta de Andalucía
Ricardo Cavero Arcéiz. Director General de Ciencia y Tecnología. Ayuntamiento de Zaragoza
Sergio Calvo Fernández. Decano de la Facultad de Comunicación y Humanidades de la Universidad Europea de Madrid.

César Antonio Molina. Ministro de Cultura

El Ministerio de Cultura, en el cumplimiento de su cometido de impulsar el arte en España en todas sus manifestaciones, ha querido apoyar la iniciativa emprendida por la asociación cultural ART TECH, cuyo objetivo principal es la reflexión y el análisis del arte y de las nuevas tecnologías en nuestro país, en el marco de un contexto internacional.

El uso generalizado de los medios tecnológicos como soporte de nuevas ideas hace necesario el diálogo y puesta en común de sus posibilidades, casi infinitas, y la puesta en marcha de una comunicación permanente que incentive la producción y coordine la distribución y la promoción del arte digital español en el mundo.

Éste ha sido el propósito que motivó la celebración del Primer Congreso Internacional ART TECH MEDIA en Madrid, en mayo de 2007, cuyas conclusiones se presentan en esta publicación. Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todos aquellos que, con su esfuerzo y dedicación, lo han hecho posible.

Joan Clos. Ministro de Industria, Turismo y Comercio

El Ministerio de Industria, Turismo y Comercio tiene como una de sus funciones principales, el desarrollo de la sociedad de la información y la utilización de las nuevas tecnologías para la mejora de la competitividad empresarial y la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos.

Los contenidos digitales son una parte fundamental para el desarrollo de esta sociedad y constituyen un puente entre el arte y la tecnología, así como un campo de experimentación y de negocios con un futuro brillante.

El Ministerio de Industria, Turismo y Comercio es consciente de la importancia de este sector y en el marco del Plan Avanza se ha creado una línea de actuación específica que contempla los contenidos digitales y los centros del conocimiento.

El Ministerio agradece a los organizadores del evento y al Ministerio de Cultura su amable invitación a participar en el Primer Congreso Internacional ART TECH MEDIA en Madrid celebrado en mayo 2007.

Alfons Martinell Sempere. Director General de Relaciones Culturales y Científicas. AECI

ART TECH MEDIA. La potencialidad de la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como herramientas estratégicas para el desarrollo humano, tanto individual como colectivo, ha sido ampliamente tratada en foros y organizaciones de desarrollo, y expresado explícitamente en los Objetivos de Desarrollo del Milenio de Naciones Unidas. La Cooperación Española incorpora esta necesidad en su Plan Director 2005-2008, en el que se destaca el potencial de las TIC para la mejora de las condiciones de vida de los pueblos, en áreas como la educación, la salud, la equidad de género, la gobernabilidad, el agua y saneamiento, el medio ambiente, la ayuda humanitaria, y por supuesto, el ámbito cultural.

Una de nuestras principales áreas de trabajo apunta hacia el mejor aprovechamiento de las oportunidades de las TIC para el impulso del desarrollo a través de la creatividad, la comunicación, la inserción de minorías, el fortalecimiento institucional y la participación ciudadana, y la potenciación de las industrias culturales, claros exponentes del protagonismo de la cultura en el crecimiento económico. Objetivos globales que persiguen en definitiva, una importante reducción de la denominada brecha digital y la consolidación de un trabajo colaborativo en red.

Asimismo, las TIC se alzan como una herramienta muy útil en el que es uno de nuestros objetivos prioritarios: la protección de la diversidad cultural. Las nuevas tecnologías favorecen la creación de contenidos locales, de voz de aquellas minorías con menores oportunidades de ver reflejado su mundo en los medios de información y comunicación tradicionales. Unido a nuestro interés por favorecer el desarrollo de la comunicación, se ha trabajado también en el fomento de medios de comunicación alternativos.

Por otro lado, la digitalización de contenidos se vuelve una herramienta fundamental en la protección de la diversidad cultural, con el archivo, conservación y difusión del patrimonio cultural. En este sentido, el programa ACERCA de Capacitación de Capital Humano en el Sector Cultural trabaja muy activamente.

Las nuevas tecnologías han modificado el modo en que las personas crean, producen, distribuyen y tienen acceso a bienes y servicios, a la información y el conocimiento, y en particular a los contenidos culturales. De nuevo, una estructura que permiten las TIC y que facilita un modo de hacer cooperación en el que se hace posible la colaboración y coordinación de todos los actores: comunidades ciudadanas, universidades, instituciones, etc. se unen a esta Red de trabajo y reflexión, como se demostró en el I Congreso Internacional Art Tech Media, arte y nuevas tecnologías, celebrado en Madrid durante el pasado año.

Sirvan estas palabras como invitación para seguir conociendo y aportando nuevas perspectivas y prácticas a los usos de las nuevas tecnologías en la mejora de las condiciones de vida de los pueblos.

Mº Isabel Serrano. Directora General SEACEX

Los objetivos de difusión de la realidad cultural, pasada y presente, de nuestro país, que guían a la Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior, se plasman en una amplia gama de actividades expositivas y científicas. Por ello adquiere un sentido muy especial su colaboración en la edición de estas actas, fruto de las jornadas celebradas del 9 al 11 de mayo de 2007 en las sedes del Ministerio de Cultura, el Instituto Cervantes y la Casa de América en Madrid. La enunciación de esas instituciones es ya reveladora de la voluntad de colaboración entre algunas de las más relevantes instancias culturales españolas, en este caso puesta al servicio de la reflexión sobre una de las dimensiones más actuales del arte y la cultura como es el horizonte de creatividad abierto por las nuevas tecnologías informáticas y de la comunicación, con sus múltiples implicaciones sociales, materiales y estéticas.

Planteado como un lugar de encuentro entre el ámbito artístico internacional y el conjunto de la sociedad, el congreso que reflejan estas actas supone un impulso de primera magnitud para abrir nuevos caminos al debate y la producción de un género, el de la cultura digital, a la vez industrial y artístico, que afecta a múltiples instancias institucionales y empresariales. Todo ello -como refleja la propuesta de creación de un Instituto de las Artes y la Cultura Digital- representa una aportación esencial al dinamismo de nuestra cultura y un estímulo para conocer y apreciar las grandes líneas de una creatividad arraigada en inquietudes colectivas, capaz de responder con los más diversos medios de expresión a las nuevas necesidades de la industria y el consumo.

Se trata, en suma, de avanzar en las nuevas fronteras del desarrollo de una sociedad moderna, consciente tanto de su pluralidad como de su capacidad de proyección exterior y deseosa de difundir sus logros a fin de estrechar la relación con otros países en un mundo cada vez más abierto y competitivo.

Carmen Caffarel. Directora del Instituto Cervantes

Artes y tecnología. Las nuevas técnicas de información han propiciado en los últimos quince años una difusión sin precedentes del conocimiento, la información y la creatividad. Es obvio que el acceso generalizado a Internet en las sociedades modernas proporciona medios de promoción de la cultura que toda institución que se identifique con estas tareas debe aprovechar.

En el Instituto Cervantes hemos dedicado años -los aún pocos pero intensos que tenemos de historia, desde nuestra creación en 1991- al desarrollo y apoyo de todo tipo de iniciativas que explotan estas tecnologías en el cumplimiento de nuestras misiones institucionales. Hoy día a la vista están los múltiples portales en Internet, los servicios de comunicación que nos permiten tener en permanente contacto a los 69 centros que conforman nuestra red mundial con la sede central de Madrid y el Centro de Formación de Profesores de Alcalá de Henares, y la creación constante de contenidos en red que ha promovido desde 1997 el Centro Virtual Cervantes. El comienzo de las emisiones de la televisión cervantestv.es es sin duda una apuesta muy importante que el Instituto ha realizado en este período, en su búsqueda de nuevos canales para difundir la lengua y la cultura.

Si Apollinaire, en referencia a la pintura cubista, decía que “los grandes poetas y los grandes artistas tienen la misión social de renovar sin tregua las apariencias que reviste la naturaleza a los ojos de los hombres”, el medio electrónico confirma un siglo después esta exhortación a propiciar el renacimiento de las artes en nuevos moldes y nuevas formas: lleva más allá la proliferación de técnicas y soportes que el arte contemporáneo siempre ha buscado infatigablemente. Así, nuestro interés por el uso de estas herramientas que la técnica nos brinda está también centrado en su manejo para el desarrollo de la expresión artística. La fuerza que los nuevos medios imprimen a las formas y a los lenguajes del arte es también una realidad que ha proporcionado ideas y capacidad de desenvolvimiento a los artistas del mundo hispanohablante, que hoy están en la vanguardia de la creación contemporánea. La colaboración con las instituciones museísticas de España y América y el trabajo desarrollado desde las propias iniciativas del Cervantes es constante y se orienta también hacia esta confluencia entre arte y técnica. Así, proyectos hoy día en desarrollo como la exposición en Internet Palabras corrientes, en la que se recogen diversas obras de net.art desarrolladas desde las concepciones de varios artistas punteros en el medio digital, son buena muestra del apoyo que el Instituto Cervantes proporciona y del interés con que sigue las ideas y la evolución de la Red y sus servicios en el quehacer creativo.

Por todo ello, el Instituto apoyó en su día la celebración de Art Tech Media, y por ese motivo es hoy una de las instituciones que anima de buena gana a que continúe convocándose este foro de debate, que ampliará las perspectivas, hoy ya tan prometedoras, de este fecundo maridaje entre las artes y la tecnología.

Imma Turbau. Directora Ateneo Americano de Casa de América

La Casa de América se enorgullece de haber colaborado como sede en el 1er Congreso Internacional Art Tech Media 07, en la vertiente, si cabe decirlo, más “iberoamericana” del encuentro.

Una de nuestras preocupaciones como Centro Cultural es la de conseguir llegar al máximo número de personas, no sólo que la programación que se pueda encontrar en nuestro espacio físico sea la mejor, o la que mejor se ajusta a nuestros criterios de programación, sino que los eventos, exposiciones, encuentros, debates, etc., que se propician en Casa de América no queden sólo en el ámbito de las cuatro paredes. Imaginamos este imperativo en todas las áreas culturales en las que trabajamos, pero más que en ninguna otra, en la del arte. Vemos cómo los artistas iberoamericanos trabajan desde cualquier lugar, en cualquier soporte, y que su público se encuentra en cualquier lugar del globo donde haya una conexión. Vemos cómo eso es posible en algunos casos, claro está. Muchos artistas no tienen acceso a estas herramientas, mucho público tampoco, en el momento en que su uso sea universal se podrá, quizá, hablar de la tan buscada democratización de la cultura y por fin nuestro papel será el de prescriptores, no el de promotores. Prescriptores, comisarios, recomendadores, establecedores de categorías, sistematizadores, teóricos. Y el encuentro del arte con el público será algo menos mediatizado, aunque no más espontáneo, en cierto modo más puro, con menos adulteraciones.

La relación de la Tecnología, la Ciencia, el Arte y la Sociedad, en un mundo no muy lejano, será, esperamos, la misma que siempre ha sido, en realidad: la primera brinda las herramientas a las demás para que existan de un modo cada vez más accesible a un mayor número de personas.

Eulalia Pérez Sedeño. Directora General de FECYT

La cultura contemporánea: un diálogo abierto entre arte, ciencia y tecnología: La sociedad española arrastra un déficit de cultura científico-tecnológica, fruto de una concepción cultural en la que la ciencia no ha sido considerada componente prioritaria de la misma. Por ello, no es infrecuente que un amplio sector de la sociedad considere que arte, ciencia y tecnología constituyen disciplinas que nada tiene que ver entre sí, que corresponde a motivaciones y objetivos claramente diferentes. El arte se entiende como componente intrínseco de la cultura, sin embargo la ciencia y la tecnología no se incluyen dentro de la misma.

Combatir esta errónea concepción ha sido precisamente uno de los objetivos del Año de la Ciencia 2007, que se ha constituido como el punto de partida para abordar la "alfabetización científico-tecnológica" de la sociedad española, a través del desarrollo de numerosas iniciativas, muchas de ellas dirigidas a evidenciar la innegable relación entre la ciencia y otras muchas manifestaciones, siendo aquella una parte fundamental de la cultura de nuestra época.

Podríamos considerar que, ya en los orígenes, un rasgo común del arte y la ciencia es la magia, como forma arcaica de apropiación de la realidad y manipulación simbólica de la misma. Pero la ciencia se configura a sí misma mediante una lenta y progresiva separación de estos inicios. Esta ruptura establece como características fundamentales de la ciencia su base en la indagación y el esclarecimiento racional: se pregunta y formula hipótesis, para contestar a esas cuestiones, que deben ser sometidas a prueba a través de la observación y la experimentación, para, así, poder explicar cómo es el mundo en que vivimos. De este modo se pretende asegurar la certeza de que la realidad es objetiva e independiente de nuestros deseos, sentimientos u opiniones. Aunque, como decía Croce, el arte es una forma fundamental de orientación que también permite a los seres humanos comprenderse a sí mismos y al mundo que los rodea, mientras el arte mantiene un vínculo estrecho con la fantasía, las emociones, las sensaciones y las actitudes, que imprimen naturaleza a sus productos,la ciencia se separa de, tiene que estar ajena a, esas pasiones, para lograr la objetividad y racionalidad que la caracterizan (aunque la pasión raras veces está ausente de las personas de ciencia).

A partir de esta evidente diferencia parece que las relaciones entre ciencia y arte no podrían ser sino distantes o, al menos, superficiales. Sin embargo, una mirada a la historia de esas relaciones podría ofrecer una idea algo distinta. Así, desde el Renacimiento podemos reconocer tres grandes fases: en la primera, las fronteras entre arte y ciencia eran difusas; en la segunda, a partir del siglo XVIII, el arte se relaciona con la sensibilidad en una esfera propia y se desvincula de la ciencia; y en la tercera, que se inicia a finales del siglo XIX, la producción artística explora recursos y procedimientos, habitualmente asociados a la ciencia. Aunque no hay que pasar por alto que, en todas estas etapas, la técnica y la tecnología ha tenido mucho que decir en el desarrollo o consolidación tanto del arte como de la ciencia.

En la primera etapa, el Renacimiento, hay una correspondencia profunda entre la ciencia y el arte en el afán por descubrir y configurar una imagen del mundo únicamente desde las capacidades humanas, sin el auxilio de la revelación divina. Así, cuando Leonardo dice "l'arte é cosa mentale", no hace sino afianzar el carácter intelectual de la actividad artística. En este momento las indagaciones de la perspectiva que realizan los grandes arquitectos y pintores pertenecen a la vez al desarrollo de la ciencia geométrica y se experimenta, se ensaya, por primera vez, en la pintura y en la música, ésta última incluida en el quadrivium (las cuatro artes matemáticas liberales).

La segunda etapa coincide con el siglo XVIII cuando sensaciones, emociones e imaginación no pueden ser reducidas a una racionalidad única como la que representan las ciencias de la naturaleza. Se puede considerar que los textos de Kant abren la puerta -en realidad nunca cerrada del todo- para la articulación entre ciencia y arte: si sólo un animal, racional, es decir, el ser humano, es capaz de apreciar la belleza, la facultad de juicio estético es otro aspecto de la racionalidad humana. Pero, aunque este tipo de juicios no son normativos ni descriptivos, pueden ser comunicados y, por tanto, compartidos por otros basándose en su propia experiencia, lo que incorpora la subjetividad. Así, el arte se reconoce como la producción deliberada que suscita la subjetividad de las sensaciones. Constituye una esfera propia, radicalmente separada de la esfera del conocimiento, de la ciencia, porque en el arte existen juicios a priori, es decir, que no se obtienen por un procedimiento inductivo a partir de la experiencia. Es en este contexto donde germina la idea de una diferencia radical entre arte y ciencia.

Con el nacimiento del "arte moderno" a finales del siglo XIX comienza a desplegarse una formulación cada vez más estricta del principio del arte como tal, del arte en su pureza. A partir del romanticismo se produce una crisis, que se recoge en la tesis hegeliana sobre el "fin del arte" y, más tarde, en las vanguardias. El arte, diría Hegel, ha llegado a su fin como etapa histórica, no tiene futuro. Y sin embargo, no sólo el arte no muere, sino que esa crisis no sólo conduce a una apertura de los recursos y estilos artísticos, sino también de los usos del arte. En este proceso y bajo el desafío del dominio técnico de la realidad, fundado en el conocimiento científico, han tenido lugar múltiples experiencias en que la producción artística ha recurrido a procedimientos habitualmente asociados a la búsqueda científica, para explorar el conocimiento de la realidad y las posibilidades de intervención en ella. Como diría Charles Morris, el juicio estético es un discurso tecnológico devenido en pragmática.

Desde una perspectiva contemporánea las estrategias de búsquedas en arte y ciencia no son irreconciliables. Si en las últimas décadas ha ganado terreno la convicción de que la investigación científica no es la expresión de un único tipo de racionalidad y que la imaginación y la casualidad (la serendipia) son importantes en ella, cada día es más plausible la creencia de que el arte posee un componente reflexivo, de indagación y de experimentación estética difícilmente separable de aspectos tecnológicos. Ambos son fundamentales para conocer nuestro mundo y ambos tendrán siempre un importante papel que desempeñar.

Menene Gras Balaguer. Directora de Cultura y Exposiciones. Casa Asia

Nuevas Tecnologías / Nuevos Lenguajes. Impacto de la ciencia y de la técnica en las formas del arte.

Si la era de las nuevas tecnologías de la información parece haber consumado el impacto de las transformaciones sociales y económicas del planeta, el uso público y doméstico de las mismas todavía no ha alcanzado la difusión correspondiente. La reflexión sobre la trascendencia que simultáneamente se procesa entre arte y técnica está en el origen de las actividades programadas por ART TECH MEDIA para poner en conocimiento del público las opciones que se nos brindan y las funciones a las que sus instrumentos se prestan para la formalización de los nuevos lenguajes artísticos. El tipo de encuentros como los que esta plataforma organiza favorece el intercambio de ideas y la comunicación entre colectivos e individuos que experimentan en diferentes ámbitos los resultados que se obtienen al potenciarlas. Cuando se hace referencia a la implantación de las nuevas tecnologías en Asia, se piensa en aquellos países que lideran el proceso de hacer compatible ciencia y técnica en base al progreso de una sociedad o sociedades que han dejado de vivir el futuro como utopía y para las que el presente es lo único que cuenta. La memoria recupera así una función contra la amnesia y a la vez contra la idea de que la tecnología ha contribuido a la deshumanización del arte y de la vida, ante el imperativo del automatismo creciente que se impone en los procesos de producción dominantes en la sociedad de consumo. El continente asiático es varios continentes a la vez; desde Irán y Asia Central hasta el Extremo más oriental del Sudeste asiático, con el epicentro australiano, el primer país de la zona Asia-Pacífico en cuanto a “e-readiness”, o grado de aprovechamiento de Internet y de las nuevas tecnologías. Le siguen Hong Kong, Singapur, Nueva Zelanda, Corea del Sur, Japón, Taiwán, Malasia, Tailandia, India, Filipinas, China, Sri Lanka, Indonesia, Vietnam y Pakistán. La geografía física, política y económica no siempre resulta coincidente, ya que se mueven factores diversos tan influyentes unos y otros que contribuyen a disparar los rankings de manera inesperada. Por ejemplo, los estudios que viene realizando desde hace varios años The Economist Intelligence Unit se hacen en base al análisis de un centenar de aspectos, mediante los que se tiene en cuenta desde la penetración de Internet y la telefonía móvil hasta el nivel de gasto público en tecnologías de la información en relación con el PIB, legislación y en algunos casos, censura sobre contenidos de Internet, entre otros. Para Casa Asia, cuyo espacio geográfico se extiende de Irán y Asia Central hasta Australia y Nueva Zelanda es importante detectar los lugares donde las nuevas tecnologías hacen una aportación al conocimiento y a los media, y la relación entre su divulgación y los “tipos” de crecimiento. Las nuevas tecnologías han proporcionado los instrumentos para transformar el concepto de “aldea global” de los 60, formulado en Occidente por Mc Luhan, y de “arte satelital” o vía satélite, del artista coreano Nam June Paik, en el proceso globalizador que ha hecho pensable la idea de ciudad digital y ciudad ubicua, impulsando una transformación a su vez del urbanismo tradicional. Las grandes distancias se han combatido extremando la velocidad hasta el límite de su capacidad, pero las diferencias no se han eliminado: mientras Australia se sitúa en un lugar privilegiado a este respecto, focalizando su interés en el área territorial de su entorno más inmediato, Japón, China, India y Corea se han convertido en referente mundial de los modelos de innovación más avanzados, tanto por su tecnología pionera como por el número de usuarios, sin desmentir la clasificación anterior. Es importante fomentar la competitividad en el sector con alicientes que permitan la aplicación de las nuevas tecnologías a los diferentes campos de actividad y producción. Los interrogantes, no obstante, se multiplican a razón de su extensión, como se demuestra en el ámbito de la productividad artística. La pregunta sobre si existe o no un arte tecnológico y sobre lo que éste puede llegar a significar, hasta proponer la liquidación de los antiguos modelos de producción, sólo tiene respuesta en la producción artística contemporánea resultante de la investigación de los instrumentos y los contenidos que se formulan sobre la base de la relación entre arte y vida que ha llevado a la saturación de lo real en todas sus expresiones. Iniciativas como las que han desplegado Montse Arbelo y Joseba Franco con la plataforma mencionada coinciden con la necesidad de cartografiar el impacto de la ciencia y la técnica en las formas del arte así como el modo o la manera en que mudan, en el sentido de mudar y migrar, los nuevos lenguajes del arte derivados de unas tecnologías que ya no son tan nuevas de no ser por la velocidad con la que también se transforman ellas mismas, alterando con sus aplicaciones todos los ámbitos de su competencia.

Alberto Delgado Prieto. Viceconsejero de Cultura y Deportes. Gobierno de Canarias

En una sociedad en la que las tecnologías de la comunicación han hundido sus raíces de forma tajante, en la que términos como e-mail, medialab, mp4, G3, se han impuesto de forma natural en el lenguaje cotidiano y en la que las imágenes en movimiento bombardean constantemente la vida diaria de millones de personas, se hace necesaria, incluso imprescindible, la reflexión y la recapacitación de hacia dónde vamos en este mundo lleno de hardwares, softwares, robóticas y ciberespacios.

Es por ello, que desde el Gobierno de Canarias se ha apostado por iniciativas como el 1º Congreso Intenacional Art Tech Media realizado en 2007. Este Congreso tuvo su punto de partida, hace ahora un año, en un encuentro realizado en la Sede de la Presidencia del Gobierno de Canarias dónde ya numerosos profesionales del mundo del Arte y la Cultura Digital debatieron sobre el Centro y la periferia en la era del no lugar.

Es incuestionable que este tipo de eventos favorecen el entendimiento de un fenómeno que, por su propia naturaleza, es cambiante y se modifica con una rapidez inusitada, provocando, en ocasiones, confusiones en la sociedad, por su incapacidad para seguir el ritmo que marcan las nuevas tecnologías pero también por su incapacidad para entender las manifestaciones que se producen a raíz de dichos cambios.

Conscientes de la importancia de estas nacientes formas de creación artística, que no pueden sernos ajenas, desde esta Institución, vamos a seguir apoyando esta clase de encuentros que fomentan el debate y las exposiciones que las hagan visibles al público.

Pablo Suárez. Director General de Museos. Consejería de Cultura. Junta de Andalucía

Hoy, las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido, para la mayoría de nosotros, en una parte esencial de nuestra cotidianeidad, nos ofrecen desde comunicación inmediata hasta acceso a documentación e información, que sin ellas tardaríamos meses en recopilar. Además, el uso de las TIC como soporte de nuevas ideas, nos invita a ver e interpretar el mundo que nos rodea desde nuevas perspectivas.

Desde los ámbitos en los que se mueve la Dirección General de Museos de la Junta de Andalucía y fiel a las funciones que los museos tienen encomendadas: Documentación, Difusión, Conservación e Investigación, nuestras principales apuestas de trabajo siguen una línea de optimización y aprovechamiento de las herramientas que nos ofrecen las TIC en beneficio siempre de las funciones referidas.

Las tecnologías de información y comunicación se han vuelto una de las más eficaces y habituales herramientas en prácticamente todos los temas relacionados con la cultura y que desde hace tiempo asumimos en esta Administración; desde la gestión de los fondos museísticos gracias a la implantación del sistema Domus hasta un espacio donde tienen cabida las nuevas aplicaciones y soportes planteados por los creadores contemporáneos, como es Espacio Iniciarte.

Es, en este contexto, que apreciamos enormemente y felicitamos la iniciativa llevada a cabo por Montse Arbelo y Joseba Franco, como fundadores y directores de Art Tech Media, organizando este 1º Congreso Internacional donde hemos podido reflexionar tanto de las nuevas implicaciones que estas herramientas suponen como de la necesidad de la puesta en marcha del Instituto de las Artes y Cultura Digital que propicie el establecimiento de redes de comunicación y coordinación esenciales para desarrollarnos en el actual panorama internacional.

Como ejemplo de la apuesta de esta Dirección General de Museos por los Centros de Creación, tenemos el **C4** Centro de Creación Contemporánea de Córdoba. El apoyo a la producción y difusión de la creación artística contemporánea ha sido y es una de las grandes líneas de trabajo de la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía en los últimos años, un gran proyecto del que han nacido diversas iniciativas y programas estratégicos que están logrando un importante éxito.

En el contexto de este amplio esfuerzo, el Centro de Creación Contemporánea de Córdoba, C4, se ha alzado como uno de los proyectos más innovadores e interesantes, al tratarse de la creación de un centro ex novo que producirá y recogerá las propuestas más actuales en el mundo de la creación artística contemporánea.

Concebido como un lugar de encuentro, debate, reflexión, investigación y producción, el Centro de Creación Contemporánea de Córdoba actuará como un nodo revitalizador del tejido artístico andaluz y nacional, convirtiéndose en punto de atracción para todos aquellos que quieran conocer el presente y futuro de las manifestaciones artísticas contemporáneas. La nueva institución será un laboratorio de ideas, un lugar para la reflexión, un espacio en el que los artistas podrán realizar sus proyectos, un taller para el pensamiento contemporáneo, una fábrica en la que construir el presente y mantener los sentidos alerta sobre lo que nos puede deparar el futuro.

Planteamiento conceptual : El C4 será un espacio de discusión, intercambio, difusión, distribución y producción de nuevas iniciativas en el campo de la creación visual y las nuevas prácticas artísticas, en relación continua con la sociedad. Dinámico, híbrido, heterogéneo, modular, que permita ligeramente maniobrar, que admita diferentes configuraciones para usos todavía por definir. Un espacio en el que generar conocimiento, manejar información, producir, exhibir y difundir, más que almacenar objetos u ordenar en vitrinas. Donde acercarse físicamente o visitar desde la red. Abierto a las propuestas y colaboraciones de numerosos actores culturales, artistas, científicos e investigadores de diversas disciplinas, pero también que permita a la sociedad relacionarse, disfrutar y participar de sus propuestas y equipamientos.

El nuevo centro debe superar los modelos institucionales tradicionales que hasta ahora insisten en aislar y separa la producción de la distribución –edición, exhibición–, almacenamiento y museificación, para confluir en un centro productor/ generador/ distribuidor/ contenedor con todos los servicios y prestaciones necesarias que permitan crear redes con otros centros que estén trabajando en esta dirección. En ningún caso renuncia a la función de generación, conservación y divulgación de patrimonios, propia de instituciones museísticas, pero abordando tal labor desde una perspectiva radicalmente opuesta a la canónica y generadora de canon.

El C4 tiene también la vocación prioritaria de convertirse en catalizador de una transformación del panorama cultural de la ciudad y de la comunidad, ofreciéndose como receptor y dinamizador de sus dinámicas específicas y como foco desde el que diseñar líneas de desarrollo futuro.

A pesar de no identificarse prioritariamente por su perfil tecnológico, el C4 se inscribe en el centro del debate sobre las transformaciones que se están produciendo en el campo de la creatividad y de la producción del conocimiento por el efecto de los nuevos mecanismo de producción/ distribución y almacenamiento digitales. Para ello abordará la tecnología desde una perspectiva abierta e híbrida, reclamando la participación de agentes y discursos procedentes del arte, de la ciencia, de la sociología o la economía y estimulando en la ciudadanía una conciencia crítica y una actitud activa e imaginativa respecto a los procesos tecnológicos.

Todo el centro ha sido diseñado con capacidad para albergar, soportar y fomentar las prácticas artísticas más contemporáneas en un contexto cultural cada vez más digital, conectado y globalizado, gracias a la creación de espacios híbridos y redes, que puedan combinar desde situaciones de reunión, muestras, workshops, estudio, investigación, performance, conferencias o conciertos. La arquitectura ha sido diseñada para permitir a productores, mediadores, programadores culturales, investigadores, artistas, activistas y teóricos reunirse, intercambiar ideas y participar en proyectos individuales o colectivos.

Al mismo tiempo, la ciudadanía cobrará un papel protagonista en este espacio, ofreciéndosele la oportunidad de participar activamente mediante distintos dispositivos como exposiciones, conferencias, festivales, presentaciones, exhibiciones, conciertos, reuniones, debates públicos o especializados, talleres de formación o puntos de encuentro de investigación.

Este protagonismo de los ciudadanos y las ciudadanas se contempla en la definición misma del edificio cuyos espacios polifuncionales son tanto lugares de producción y experimentación, donde los artistas puedan materializar y desarrollar sus ideas, como una plaza pública destinada al encuentro y a la interacción sociales: la mediateca-centro de documentación, las aulas seminario, el anfiteatro-caja negra, los patios, el paseo interior y los amplios espacios expositivos, susceptibles de unirse entre sí en distintas configuraciones, que van desde salas de 60m², 90m² o 150m², hasta un único espacio conectado de 900 m².

El C4 ya ha comenzado a escribir su historia. Pronto podremos ver la realidad de todo este proyecto.

Ricardo Cavero Arcéiz. Director General de Ciencia y Tecnología. Ayuntamiento de Zaragoza

La participación de nuestra ciudad en el foro de análisis y debate que fue el Primer Congreso Internacional Art Tech Media en mayo de 2007 ha supuesto la posibilidad de dar a conocer nuestra apuesta por las nuevas tecnologías, el universo digital, los nuevos lenguajes y, ante todo, el ámbito del conocimiento más avanzado aplicado a la ciudad. Nuestro proyecto más ambicioso, más allá de la Exposición Internacional de 2008, es el que hemos denominado Milla Digital. Es, en síntesis, una actuación que aprovechará los espacios del desarrollo urbanístico de las principales zonas en transformación para configurar una Ciudad de la Innovación y el Conocimiento, en la que convivirán las viviendas, las empresas y los equipamientos bajo una orientación común volcada en las actividades intensivas en conocimiento, un urbanismo de gran calidad y unas infraestructuras avanzadas de telecomunicaciones de las que se beneficiarán tanto los vecinos residentes como los negocios radicados en la Milla. Milla Digital es un proyecto fundamental del Ayuntamiento de Zaragoza para ayudar a que empresas, instituciones y ciudadanos se

posicionen para formar parte del medio económico y social del siglo XXI.

El concepto general del diseño de Milla Digital consiste en la unión tanto visual como funcional de elementos dispares a través de una red de equipamientos y espacios públicos destinados a usos educativos y comunitarios múltiples y elementos urbanos especiales. Dicha red se compondrá tanto de elementos digitales (infraestructuras digitales, tecnología ambiental, espacios públicos digitales) como de elementos físicos (en el espacio generado por la implantación de la alta velocidad ferroviaria) que estarán superpuestos dentro del espacio urbano.

El desarrollo humano y urbanístico de Zaragoza ha hecho posible la preocupación por la innovación y el conocimiento en este ámbito del desarrollo urbano, muy vinculado a la mejora de las condiciones de vida de los ciudadanos y a una mayor riqueza cultural en relación a la implantación de nuevos hábitos y valores en torno a la sostenibilidad medioambiental y social en una sociedad cada vez más compleja y dinámica. El reto de las instituciones públicas que deben servir a la comunidad es, en este sentido, cada vez más sofisticado puesto que el espacio público asume nuevos usos a la vez que la comunidad política evoluciona y encuentra nuevas formas de participación social y política.

Al conjunto de equipamientos públicos específicos para la consecución a largo plazo de los fines estratégicos del proyecto se le llama Campus Milla Digital, de acuerdo con la propuesta hecha por el MIT en el documento Zaragoza Milla Digital: designing a new century public realm (2006) realizado por la MIT School of Architecture and Planning bajo la dirección de Dennis Frenchman y William J. Mitchell. La idea del Campus ayuda a prefigurar un escenario urbano diseñado para que en él se desarrollen distintas actividades innovadoras. Es un Campus Ciudadano, abierto a todos, con propuestas para todos, una nueva experiencia urbana y cultural. Al mismo tiempo, este concepto remite a la idea subyacente de que los distintos equipamientos públicos de la zona forman parte de una red con algunos elementos comunes en materia de objetivos, gestión o actividades.

Milla Digital generará dos equipamientos culturales de primer orden en el ámbito de las nuevas tecnologías y de la cultura digital: el Museo de la Milla/Mediateca y Centro de Arte y Tecnología. En estos momentos se trabaja en el diseño de dos edificios, de 9.000 metros cuadrados cada uno, en el corazón de Milla Digital, que estarán dedicados a fomentar y exponer la obra más contemporánea y de vanguardia en el ámbito digital.

La redacción del proyecto de ejecución de los dos equipamientos se vincula a la propuesta “Obra Abierta” presentada por el equipo Colomer-Dumont Arquitectos, Agence TER, BRL Ingenierie y Procam Ingenieria. Los contenidos de los dos equipamientos serán diseñados por BICG (Fraunhofer-Gesellschaft) e Ingeniaqed.

Se trata de dos instalaciones, diferentes, pero que serán concebidas y diseñadas de manera conjunta, por sus funciones y características, pero también por su ubicación espacial, que les viene a atribuir una cierta función de armazón que sujeta, marca y define desde sus extremos el conjunto de los espacios en que se radican. Ambos equipamientos compartirán las características de permeabilidad (accesibilidad e invitación al tránsito y uso del espacio y los recursos), flexibilidad (la complejidad precisa de procesos continuos y abiertos de enseñanza/aprendizaje; los diseños y los productos son resultado de esos procesos y del principio de flexibilidad, sobrepasando su uso como instrumento técnico frente a las propias incertidumbres del proyecto) y visibilidad (ambición estética y singularidad de los equipamientos y de los proyectos).

Una de las piezas fundamentales del proyecto Milla Digital es la creación de un nuevo tipo de espacio público que sea capaz de reforzar las características del espacio público tradicional de la ciudad mediterránea mediante el uso de las tecnologías de la información. Esta “plaza digital” debe formar parte del programa del Centro de Arte y Tecnología y del Museo de la Milla, con las correspondientes implicaciones respecto a la propuesta de usos y contenidos, diseño, mobiliario urbano y utilización de innovaciones tecnológicas en las fachadas que crean esa plaza. No se trata de generar un espacio abierto “adosado” al edificio, sino diseñar éste teniendo en cuenta su potencial de albergar usos y actividades hacia dentro y hacia afuera (a veces, simultáneamente).

Para ello Milla Digital quiere dotarse de las infraestructuras de telecomunicaciones más avanzadas. Gracias a ellas se pretende dar cobertura a los servicios más innovadores tanto para ciudadanos como para empresas, y convertir así a Milla Digital en un ensayo de la Ciudad del Futuro. En los proyectos de urbanización se han definido las infraestructuras de telecomunicaciones más avanzadas que se deben dar para poder cubrir servicios de telecomunicaciones innovadores, destinados para uso ciudadano y uso empresarial, y previstos por los operadores de Telecomunicaciones y el Ayuntamiento de Zaragoza en Milla Digital.

Este proyecto se ha convertido en el más importante para el desarrollo de la Zaragoza del siglo XXI. En él la cultura digital, las nuevas tecnologías, la creación y los nuevos lenguajes conllevan el planteamiento de nuevas formas de servicio público que permitan un mayor desarrollo de la comunidad política como un conjunto de ciudadanos creadores, activos y participativos. Es nuestro reto y nuestro compromiso.

Sergio Calvo Fernández. Decano de la Facultad de Comunicación y Humanidades de la Universidad Europea de Madrid.

La Universidad Europea de Madrid es una Universidad abierta a la sociedad y abierta al mundo cuya misión fundamental es convertirse en referente de calidad de la enseñanza universitaria de grado y de postgrado en nuestro país, formando líderes y profesionales eficientes capaces de responder a las necesidades de la nueva sociedad global. Buscamos la formación integral de los futuros líderes de la sociedad, y eso nos exige no solo una excelente calidad académica, sino que un compromiso con los valores que a día de hoy demanda nuestro mundo, como el compromiso con el medio ambiente, con la responsabilidad social y con la cultura.

Nuestro modelo académico se basa en cuatro pilares fundamentales: la proyección internacional, la conexión con el mundo profesional, instalaciones de primer nivel y la oferta académica más innovadora del entorno universitario.

- Proyección Internacional:

La pertenencia de la Universidad Europea de Madrid a la Red Laureate Internacional Universities fomenta la convivencia con alumnos de otras nacionalidades, la participación de profesores extranjeros en el proceso de formación de los alumnos, y la realización de prácticas en empresas multinacionales.

- Conexión con las profesiones:

El proceso de formación del alumno tiene un claro objetivo: formarse en aquello que las empresas demandan de sus profesionales. La Universidad Europea de Madrid, consciente de este objetivo, tiene una conexión directa con el mundo empresarial. Lo que se concreta en planes de estudios validados por las empresas, participación continua de profesores de reconocido prestigio en los diferentes ámbitos laborales y la realización de prácticas gracias a sus más de 2.000 convenios.

- Instalaciones de primer nivel:

La Universidad Europea de Madrid pone a disposición del proceso de formación del alumno un Campus en Villaviciosa de Odón, un campus en La Moraleja, una policlínica, una clínica universitaria odontológica, y tres escuelas de postgrado especializadas.

- La oferta académica más innovadora:

Los más de 10.000 alumnos actualmente matriculados en la Universidad Europea de Madrid se distribuyen en seis Facultades y tres Escuelas de Postgrado: Facultad de Ciencias de la Salud; Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte; Facultad de Comunicación y Humanidades; Escuela Superior de Arte y Arquitectura; Escuela Superior Politécnica; Facultad de Economía, Derecho y Empresariales; Escuela de Estudios Universitarios Real Madrid; IEDE Escuela de Negocios y Centro Superior de Edificación. La innovación como pilar básico se refleja en todas estas titulaciones y sobre todo se refleja en nuestra forma de ser y de actuar.

La Universidad Europea de Madrid tiene un alto compromiso con la investigación, con el desarrollo de nuevas tecnologías y con el arte, porque sólo disponiendo de los últimos adelantos en estas materias se puede cumplir con éxito el compromiso que la UEM ha adquirido con una sociedad que progresa cada día. Es por este motivo por el que decidimos ser patrocinadores de este evento, en el que arte y nuevas tecnologías se fusionan haciendo progresar la sociedad y con ello el mundo, objetivo compartido por la UEM.

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Ministerio de Cultura

Inauguración:

Carmen Calvo. Ministra de Cultura, mayo 2007

Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores de Art Tech Media

Ponencia:

Rachel Baker. Visual Arts: Media Art and Moving Image. Arts Council. U.K.

Carmen Calvo.- Bienvenidos a todos. Quiero transmitir con mucha franqueza que me siento muy agradecida, como responsable de este Ministerio, por el trabajo que han hecho otros, que han hecho ustedes y mucha gente en este país; responsables directos de instituciones públicas, privadas y sobretodo los creadores y, particularmente, Montse y Joseba un ejemplo de ciudadanía esplendoroso, por querer asumir el liderazgo de organizar, planificar, pensar, reflexionar...

Estaba pensando estos días atrás y ahora también escuchando a los dos directores de este primer Congreso Internacional, que de lo que se trata ahora es de planificar esta revolución. Parece una paradoja, pero en realidad no lo es. Seguramente será la primera vez que en nuestro país, en algún tema de calado mundial como el que ahora nos ocupa, de las transformaciones que las nuevas tecnologías introducen en nuestras vidas y por tanto también en la creación artística, intentemos planificar, pensar previamente y, a ser posible, llegar a tiempo, adelantarnos al futuro. Llegar a tiempo con el bagaje de nuestro país que es el de hoy, con la gravitación que la historia hace sobre nuestro presente, que es de un inmenso talento creativo, una enorme capacidad de riesgo por ese plus de libertad que yo creo que siempre, incluso en los momentos más negros de la historia de los españoles, hemos tenido.

Siempre han existido singularidades excepcionales a lo largo de la historia del arte en nuestro país, pero ahora no estamos delante de singularidades, el mundo nos coloca delante de lo colectivo, que significan generaciones de gentes muy jóvenes o menos jóvenes que se manejan en el tiempo que les a tocado vivir y por tanto en las posibilidades instrumentales de las nuevas tecnologías.

Muchas gentes, numéricamente hablando, mejor formadas que ninguna otra generación de nuestro país, que se comunican y se relacionan internacionalmente, están en el mundo como españoles, precisamente con esos instrumentos tecnológicos nuevos. Y por tanto, acumulamos al tradicional talento, la tradicional libertad individual de este país viejo, lo nuevo que representa crear en términos tecnológicamente actuales.

Tenemos que pensar todo esto bien, y soy consciente como responsable de este Ministerio, que me toca decidir. Como ha dicho Montse, os encontráis en vuestra propia casa, y faltaría más que no fuera el Ministerio de Cultura, todo el equipo directivo y yo misma que hemos decidido apoyar, arropar y estar para todo lo que haga falta porque se trata de coger a tiempo las cosas y, sobretodo, de dar el impulso necesario con los recursos públicos de ustedes mismos, es decir, con los recursos públicos de los presupuestos generales de los españoles. Debemos ser capaces de arropar de manera decidida, responsable y solidaria lo que representa el arte y la creación del presente para una sociedad como la nuestra, cada día más desarrollada económicamente y cada día más luminosa, políticamente hablando, porque hemos conseguido consolidar una democracia tras treinta años, por primera vez en nuestra historia, y todo esto tiene que revertir en la inmensa capacidad de analizar, de adelantar, de transgredir que es lo que el arte nos provoca y nos regala al resto de los ciudadanos, porque todo esto está de la mano de lo más nuevo, de lo más joven, de lo que está creando imágenes, contenidos y formas de futuro y porque es un país que no se lo puede perder, es más, no se lo debe perder por falta de capacidad de respuesta.

Como soy consciente desde hace muchos años, 11 años dedicándome a la política cultural, que la cultura la hacen los creadores y los públicos y que los políticos sólo somos el instrumento para que eso ocurra, y nada más o nada menos, porque nos debemos a los intereses generales del ciudadano y naturalmente a la buena administración de los recursos.

Soy consciente de la importancia que tiene este Primer Congreso Internacional y soy también plenamente consciente como Ministra, pero también como ciudadana, de lo importante que es, repito, llegar a tiempo para crear las estructuras que debamos crear; de la capacidad de respuesta que las instituciones existentes tengan para dar cabida y amparo a todo lo que ocurre en este nuevo modelo de creación.

Por todo ello, será para nosotros muy importante lo que ocurra durante estos días en las diferentes sedes, los debates, la reflexión y, naturalmente, las conclusiones.

Considero que estas conclusiones serán importantes, y no sólo por tener una respuesta estrictamente ortodoxa porque seguramente lo que tenemos por delante es lo más ético del arte que ahora hay que hacer, pero sí es verdad que habrá que responder con el rigor también de la ortodoxia.

Quizás nos tengamos que plantear muy pronto, mejor antes que después, la creación de una estructura, que bien se puede llamar Instituto de las Artes Digitales, porque tenemos que dar respuestas de manera coordinada. Coordinada significa que, en una democracia como la nuestra por fin asentada, cada institución pública pueda tomar sus propias decisiones.

Por eso me resulta que otro segundo importante acierto de la estructura del formato de este congreso es que estén colaborando otras Administraciones Públicas, Ayuntamientos, Gobiernos Autonómicos, museos y centros de arte y otras organizaciones e instituciones españolas e internacionales, porque me parece que es la forma idónea y

actual para intentar organizar lo que ocurre desde que se inicia la creación hasta que llega al público. Que sea así como lo tengamos que repensar y, repito, independientemente de las decisiones que cada cual toma en el ámbito de su responsabilidad, de su competencia.

Sí que aviso, por lo que afecta al Gobierno de España en la coordinación de varios ministerios, pero especialmente el de Industria, el de Educación y el de Cultura, que estamos en condiciones de dar una respuesta de estas características.

No me voy a privar de decir algo que rondaba en mi cabeza esta mañana, temprano, cuando repasaba el día y mi agenda de hoy. Cuando hablamos de arte con las nuevas tecnologías y volvemos a pensar en la ciencia y en la aplicación tecnológica, y naturalmente en la investigación, en realidad estamos afrontando algo muy nuevo, muy moderno, pero me van a permitir que haga una reflexión.

Cuando el arte se separa de la religión y de la ciencia para dar paso a la ilustración, al estado moderno, a las libertades, a la ciudadanía, se tiene que separar muy bruscamente, de tal forma que en muchos momentos y, especialmente en los últimos tres siglos, hemos querido enfrentar a la ciencia con la cultura como si fueran cosas diferentes. Metodológicamente lo son, pero finalmente son conocimientos con diferentes maneras de percibirlos. Unos, objetivos, y otros como en el arte, completamente subjetivos.

Seguramente, pasados estos siglos en los que han seguido caminos diferentes, distinguidos por la sociedad, incluso en el ámbito de los intereses generales y en la política, estamos llegando al punto de madurez en el que esos caminos se cruzan. Se cruza la investigación tecnológica con su debate educativo en los planes de educación, y los derechos fundamentales de los ciudadanos en las democracias modernas, pero también habrá que mezclar esas necesidades objetivables de la ciencia para su equilibrio con las necesidades que el corazón y el arte tienen para llegar a lo humano y seguramente estemos cerrando un círculo que se inicia en el Renacimiento y que ahora tienen que afrontar en el siglo XXI los tiempos actuales.

Me parece que ahí hay algo verdaderamente importantísimo y esencial de este siglo que estamos prácticamente inaugurando en el que los nuevos artistas creadores, con formaciones radicalmente distintas de los artistas en términos tradicionales, tienen que decir muchas cosas que seguramente van a conmover mucho más que en el arte tradicional porque van a ir en la dirección de muchas circunstancias en las que tenemos que repensar la vida.

El arte nunca ha sido un adorno de la vida, pero en el siglo XXI lo va a ser menos todavía. Será la clave de la propia vida, de la manera de vivir y, en ese sentido, estoy absolutamente convencida que con las reflexiones que ustedes van hacer y que están en condiciones de hacer como artistas, como gestores, como pensadores, como críticos, como responsables de las instituciones, tenemos que dar un paso al frente.

Voy a terminar casi como empezaba, queriendo y pretendiendo planificar una revolución que España tiene en sus manos ya que por primera vez en nuestra historia se dan las condiciones, y por tanto no deberíamos dejar pasar esta enorme oportunidad sin que nuestro país encuentre su sitio en el contexto internacional en el que nos tenemos que mover, naturalmente aportando y encontrando nuestras propias soluciones desde casa porque el arte, para ser universal, tiene que ser antes local. Para poder aportar algo original, hay que hacerlo desde el lugar que se ocupa en el mundo aunque las soluciones y los formatos sean globales y planetarios, tenemos que dar una respuesta desde casa porque la cultura nace desde la raíz y se proyecta en términos universales.

Las conclusiones que nos trasladéis, en este caso al Ministerio de Cultura, pensando fundamentalmente en el espacio iberoamericano en el que nos movemos al compartir idioma y claves culturales parecidas -la lengua que denomina y que nombra la realidad es la que también nos traslada contenidos diferentes- serán las pautas con las que podamos afrontar la creación de una estructura que nos permita que todas estas cosas ocurran de la manera más ordenada y desordenada posible.

Ordenada en tanto que seamos capaces de responder a los retos actuales, y desordenada porque afortunadamente el arte es, y debe ser, desordenado.

Montse Arbelo.- Gracias a todos por acompañarnos en esta mañana que con vuestra presencia resulta verdaderamente espléndida y gozosa.

Permitirme una breve referencia al proceso que nos ha conducido hasta aquí. Mediante un simple e-mail enviado en octubre de 2006 al Ministerio de Cultura explicando el contenido de los Encuentros que organizamos, durante todo el año 2006, en nueve museos con la participación de noventa ponentes, proponíamos la colaboración del Ministerio -aprovechando las sinergias generadas- para organizar un Congreso Internacional que situase la realidad española en el uso creativo de las nuevas tecnologías en un contexto internacional. La respuesta fue rápida y a mediados de ese mes acudimos a Madrid para mantener la primera entrevista. Nos recibió Elena Hernando, Subdirectora General de Promoción de las Bellas Artes. La comprensión y apoyo a la iniciativa que proponíamos fue inmediata. Y comenzamos una nueva aventura que culmina estos días después de varios meses de intenso trabajo. Una actividad que nos ha

permitido comprobar, una vez más, la generosidad y espíritu colaborativo del mundo artístico e institucional.

Damos así comienzo al 1º Congreso Internacional Art Tech Media y en primer lugar queremos agradecer la presencia de la Ministra de Cultura que nos acoge en su casa, que es la casa de todos nosotros, del arte y de la cultura. Es un honor que nos acompañe y presida este congreso, por cuanto significa apoyar al arte del siglo XXI, y a tantas personas e instituciones que vienen trabajando a lo largo de años, en ocasiones sin que esa labor fuese suficientemente reconocida, para situar a España y a los artistas españoles en la vanguardia de la creación internacional.

También, por supuesto, nuestro agradecimiento a los representantes de las numerosas instituciones que con su aportación han posibilitado que estemos reunidos hoy en el auditorio del Ministerio de Cultura y en los próximos días también en el Instituto Cervantes y en la Casa de América compartiendo sedes de este congreso.

En primer lugar al Ministerio de Cultura a través de la Dirección General de Bellas Artes y Bienes Culturales, de la Subdirección General de Promoción de las Bellas Artes y de la Dirección General de Cooperación y Comunicación Cultural; al Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación por medio de la AECI, Dirección General de Relaciones Culturales y Científicas y SEACEX, Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior; a la Dirección General para el Desarrollo de la Sociedad de la Información del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio; al Instituto Cervantes; Casa de América; Casa Asia; a Canarias Crea del Gobierno de Canarias; a la Consejería de Economía e Innovación Tecnológica de la Comunidad de Madrid; a la Dirección General de Museos de la Junta de Andalucía; al Ayuntamiento de Zaragoza; a la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT del Ministerio de Educación y Ciencia; a la Universidad Europea de Madrid… y a otras sesenta organizaciones nacionales e internacionales y a las numerosas personas sin cuya generosidad y espíritu de colaboración el proyecto Art Tech Media no hubiera sido posible.

Hoy, gracias a todos vosotros, podemos seguir avanzando en la creación de una comunidad artística y en la articulación de propuestas que intenten responder a las múltiples cuestiones que el arte y la sociedad actual tiene planteadas.

Joseba Franco.- Realmente estamos muy emocionados al compartir con vosotros un sueño que se está haciendo realidad gracias a vuestra colaboración. Y ese sueño tiene que ver con nuestro concepto de sociedad colaborativa, en la que todos sus miembros pueden desarrollar sus habilidades creativas, su responsabilidad con el medio ambiente y frente al cambio climático y colaboran para reducir las desigualdades e injusticias de todo tipo que sufre la humanidad. El mundo, y los paradigmas sobre los que sustentábamos nuestra realidad están cambiando profundamente, las tecnologías están introduciendo nuevos comportamientos sociales y el arte trata de iluminar este camino incierto.

Al referirnos al arte tecnológico, parece que nos estuviéramos dirigiendo a un arte desprendido y carente de emociones. Nada más lejos de la realidad. Y la relación que hemos ido estableciendo a lo largo de estos meses y años confirma que el ser humano sigue manteniendo la centralidad del discurso contemporáneo ideando y creando sistemas más justos y participativos. Los sentimientos alimentan nuestras mejores ideas y deseos de un mundo en el que el arte y la cultura sean la guía de las políticas de nuestros gobiernos y no la fuerza y el tamaño de los ejércitos.

Hoy, a pesar de los múltiples problemas que nos rodean y de las lógicas opiniones diferentes sobre la forma más idónea para coordinar y desarrollar nuestra comunidad, participada por el arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad, podemos celebrar que importantes instituciones y organizaciones nacionales e internacionales, además del ámbito artístico, están representadas en este congreso y confirman con su presencia y colaboración en el conjunto del proyecto Art Tech Media, su deseo de establecer sistemas estables que nos permitan profundizar en el conocimiento mutuo.

Esta relación está encaminada a favorecer las coproducciones, facilitar información actualizada con la creación de una gran base de datos interactiva, potenciar la creación e investigación multidisciplinar, el debate transversal y extender el conocimiento del arte y la cultura digital a toda la sociedad.

Y este encuentro internacional, en el que se materializa un esfuerzo de años, nos ofrece la gran oportunidad de avanzar con propuestas valientes que nos permitan adelantarnos a un futuro que es nuestro presente y compartir las enormes energías que se están aplicando en España y en otros países para entrar definitivamente en el siglo XXI.

Después de recorrer una parte significativa del mundo, comprobamos que la situación y consideración del arte español contemporáneo no se corresponde ni con nuestra tradición creativa, ni con el nivel cultural y económico del que gozamos actualmente. Y esta es una de las razones que nos llevaron a crear Art Tech Media, ya que estamos viviendo un momento realmente extraordinario por la labor de muchísimas personas e instituciones, los importantes recursos destinados a la creación de novísimas infraestructuras artísticas y culturales, la preparación de artistas y profesionales y todo ello con una actitud generosa y colaborativa de muchos de los responsables institucionales y del ámbito artístico. Esto justifica ampliamente el esfuerzo de dos personas, artistas también, en la organización de este congreso encaminado a la creación de una plataforma de encuentro para el debate y la elaboración de propuestas.

Estamos realmente felices de la perspectiva que tenemos durante estos días de compartir con vosotros experiencias y proyectos gracias a la colaboración de tantas instituciones y personas de todo el mundo. Es realmente

emocionante. Me debería callar, aplaudiros y simplemente decir, este es el momento en el que podemos iniciar una auténtica revolución. Trascender del tradicional individualismo que aqueja al mundo del arte y establecer un pacto entre iguales, crear un lugar de encuentro que nos sirva para coordinar y optimizar los recursos, energías y proyectos.

Esta plataforma, a la que hemos puesto un nombre: Instituto de las Artes Digitales, responde a los planteamientos mayoritarios que venimos escuchando a lo largo de años. Nuestra labor, de alguna manera, se traduce en ser catalizadores de un sentir generalizado. Otra cuestión es cómo se organiza dicho Instituto, pero para ello tendremos tiempo de discutir las diferentes alternativas, incluso de encontrar un nombre más adecuado que represente al arte digital.

Montse y yo os agradecemos profundamente vuestra presencia, pensamos que si colaboramos podremos llegar al corazón del sistema y cambiarlo, juntos podemos construir un mundo mejor, gracias.

Rachel Baker.- En primer lugar me gustaría agradecerles a Montse y a Joseba que me hayan invitado a participar en este Congreso Internacional. Es muy importante tanto para mí como para el contexto español. Es un verdadero placer estar aquí y dirigirme a todos ustedes y especialmente a la Ministra de Cultura, aquí en Madrid.

Debería decir que el Arts Council no es exactamente un departamento gubernamental dependiente del Ministerio de Cultura. Existe el departamento gubernamental llamado DCMS, Department of Culture, Media and Sport, y es este departamento el que financia al Arts Council de Inglaterra, al que luego corresponde la responsabilidad de distribuir esos fondos a varias organizaciones, agencias e individuos para crear las artes y el entorno cultural que tenemos en el Reino Unido.

Mi papel en el Arts Council se concentra de manera específica en Londres. Trabajo en el Departamento de Artes Visuales en la oficina de Londres, por lo que mi trabajo se centra específicamente en el entorno londinense y la descripción de mi puesto es Oficial de Media Art y de Moving Image. Así que tengo unas competencias muy específicas, que son apoyar la práctica artística en ese contexto. Estamos aquí para debatir sobre los modelos para apoyar el media art, el arte digital, y todos somos conscientes de que, al tratarse de una práctica artística nueva, el entorno en el que nos movemos, debido a las nuevas tecnologías, está generando nuevos modelos. Las nuevas tecnologías están rompiendo los viejos modelos de producción, consumo y exposición del arte y de la cultura. Así que el Arts Council tiene que encarar retos muy similares a los que afrontan los responsables de políticas culturales de otras partes del mundo. Por ello es muy beneficioso tomar parte en este tipo de debates y poder explorar algunos de estos retos.

En los últimos diez años se ha desarrollado una comunidad y una cultura del arte digital en el Reino Unido. Hemos llegado a la marca de los diez años, que nos permite volver la vista atrás y analizar qué ha ocurrido, qué grupos artísticos y qué individuos han emergido en Londres y en el Reino Unido. Antes había un fondo para arte new media en el Arts Council que estaba destinado al arte digital, electrónico y la tecnología. Este fondo, denominado New Media Arts Fund, ya no existe, dado que en 2003 el Arts Council of England modificó sus infraestructuras, cambiando también sus programas de financiación, y dejó de subvencionar formas específicas de arte para dedicar sus fondos a un programa de apoyo del arte en general denominado “Grants for the Arts” (“Subvenciones para las Artes”). Cualquier artista de cualquier modalidad artística, ya sea teatro, música, artes visuales o danza, puede solicitar financiación de este fondo para cualquier tipo de actividad, ya sea investigación y desarrollo, producción o exposición. Así que es un esquema que abarca muchos aspectos y es muy general y muy genérico. Esto ha tenido el efecto de tenerse en cuenta la descripción y la definición de las formas artísticas. El esquema genérico plantea consideraciones sobre cómo el arte excede de las categorías artísticas, ya que en lugar de tener fondos artísticos diferenciados ahora tienes este entorno general de las artes, lo cual supone un reconocimiento de que el arte se escapa de las categorías cerradas y ya no resulta nada sencillo establecer esta categorización diferenciada de las artes. Lo que tenemos en el Arts Council son especialistas en formas de arte. Mi especialización es la que mencioné antes, el media art, el arte digital y la imagen en movimiento. Así que soy responsable de estimular este tipo de prácticas a través del esquema de financiación del programa “Grants for the Arts” como herramienta principal de financiación. Debo reconocer que el fondo anterior, el “New Media Art Fund”, que estuvo funcionando durante los últimos diez años para apoyar al arte digital, fue muy importante en la fase inicial de crear una ecología de las prácticas del arte digital. Este fondo generó importantes organizaciones del Reino Unido como son Blast Theory, Mongrel y Mute Magazine, así como artistas individuales como Thomson & Craighead y Susan Collins. Pero creo que este reciente alejamiento del término “new media art” como categoría ejemplifica un alejamiento general del encasillamiento artístico y pienso que ésta es una de las cuestiones que se deberían debatir en este contexto -el valor de integrar las prácticas del arte digital en las distintas formas de arte y eliminar las categorías artísticas- y tratar de imaginar formas de arte más inter/multidisciplinares y plantear cómo pueden funcionar y ser apoyadas.

Por hablar un poco más sobre mi papel en el Arts Council: mi función es aportar mis conocimientos y mi experiencia para aconsejar a los artistas, para asesorar a nivel interno en el Consejo y ofrecer mis recomendaciones para este tipo de prácticas. Hay que decir que en el Arts Council el conocimiento alrededor de las nuevas tecnologías y su impacto sobre las distintas formas de arte, así como el conocimiento sobre el arte digital como práctica artística

no son muy sofisticados, he de admitirlo. Pero en el Consejo hay una conciencia de que debemos mejorar nuestra comprensión y nuestra capacidad en este campo. Estamos en un momento interesante. El Arts Council reconoce que debe cambiar. Es una institución que cumple sesenta años y sigue apegada a viejas estructuras y viejas convenciones sobre los fondos y la manera institucional de hacer las cosas. Pero ha habido un cambio, hablaré sobre ello más tarde. Continuemos con mi función: una de las cosas que tengo que hacer es consultar a otros delegados del departamento de artes visuales. Hay algunos cargos interesantes en el departamento. Por ejemplo, tenemos un delegado para el arte en la esfera pública (officer for the public realm) que apoya y fomenta el arte público, y opino que ésta es un área muy importante para que los artistas digitales operen en él. Pienso en definitiva que hay muchas prácticas innovadoras que emergen de espacios públicos más allá de las galerías. Estoy interesada en el arte digital que va más allá de la galería y se introduce en el entorno, en espacios abiertos. Ciertamente en el Reino Unido ha habido numerosos programas de regeneración del arte en centros urbanos y estos programas de regeneración ofrecen oportunidades para que los artistas trabajen en la esfera pública. Especialmente en Londres, donde tendremos los Juegos Olímpicos en 2012, hay muchas oportunidades para los artistas, tanto para los que son del ámbito digital como para los que no lo son, de presentar sus trabajos, llamar la atención del público y crear nuevas ideas para el arte público en las áreas del este de Londres, que se verán afectadas por los Juegos Olímpicos.

Otro delegado con el que trabajo es el delegado de talleres (studio officer) y éste es un papel muy importante en Londres. En Londres el mercado inmobiliario es muy caro, lo cual hace que para un artista resulte muy difícil vivir y trabajar en Londres de manera asequible. Es una de las ciudades más caras del mundo. El Consejo reconoce este hecho y trata de encontrar soluciones para que los artistas puedan trabajar en un taller en Londres, ya que los propietarios privados prefieren convertir los estudios en, por ejemplo, viviendas de lujo. Este es un problema muy común en Londres. Así que tenemos un problema con el menguante número de talleres de artistas, por lo que el Consejo busca maneras de apoyar a los artistas y representarlos a la hora de negociar espacios para talleres en Londres. Esto es muy importante.

También tenemos un delegado para el desarrollo del mercado (market development officer) en nuestro departamento de artes visuales, que es un enlace con el sector de las galerías de arte comerciales. De nuevo, aquí hay algo que me parece muy interesante, ya que reconozco que muchos artistas digitales necesitan y desean ser reconocidos por la vertiente económica del mundo del arte contemporáneo. Esto exige a las instituciones más importantes mayor financiación pública para iniciar colecciones de arte digital. Históricamente ha sido muy difícil para el sector de las galerías de arte comerciales identificar la demanda de los coleccionistas hacia este tipo de trabajos, trabajos que en muchos casos son efímeros. Así que yo he de colaborar con el delegado para el desarrollo del mercado con el fin de que el arte digital sea reconocido en las galerías de arte contemporáneo.

Con respecto al ámbito económico en el que se mueven los artistas digitales creo que se pueden diferenciar en grandes rasgos tres categorías: La primera categoría es las industrias creativas. No todos los artistas quieren trabajar en las industrias creativas. Las industrias creativas son la esfera comercial, es decir el diseño, la moda, la televisión, los juegos, la publicidad, la música. Hay artistas que están interesados en esos campos y hay otros a los que no les interesan tanto, pero yo debo tener en consideración a los artistas que quieren colaborar con estas industrias creativas. Un ejemplo sería “onedotzero”, que es una agencia de imagen digital en movimiento, que comisaría y realiza exposiciones de los artistas en el marco de un festival itinerante internacional. Muchos de los artistas que hacen trabajos experimentales de imagen digital en movimiento trabajarán en la industria de los vídeos musicales o en publicidad, por lo que hay una transferencia entre este contexto artístico y el contexto comercial.

Luego, por supuesto, está el contexto de las galerías de arte contemporáneo del que acabo de hablar. En Londres, como dije, todavía queda mucho trabajo por hacer para animar y persuadir a las galerías comerciales a considerar la importancia de coleccionar arte digital. Hay algunos ejemplos de iniciativas en las que las galerías comienzan a implicarse más con este tipo de práctica artística. Una que les quería mostrar es la del Kinetica Museum. Se trata de un museo nuevo, pero muy interesante. Apenas tiene un año, pero ya ha albergado algunas exposiciones importantes. Creo que es apropiado que lo llamen “arte cinético”. Hay una relación histórica entre las artes cibernéticas y las cinéticas que surgen en los años sesenta y setenta. Se refiere a una exhibición muy importante que tuvo lugar en el ICA (Institute of Contemporary Art) en 1969 llamada “Cybernetics, Serendipity”. Esta exposición y ese momento histórico han servido de referencia para el comisariado ejercido por el Kinetica Museum y pienso que este museo va a ejercer una importante influencia sobre la cultura de coleccionar arte digital en Londres. Así que tengo grandes esperanzas con este centro.

En tercer lugar hay otra comunidad económico-cultural en Londres que es representativa de una economía autónoma, la del “hazlo-tú-mismo” (DIY, Do-it-yourself). Es el arte de las comunidades locales, el que florece con más ímpetu en Londres. Un ejemplo de esto sería la iniciativa denominada “Node London”. Esta iniciativa es representativa del movimiento a favor del software libre (open source) y de la auto-organización, de manera que usa modelos de

colaboración, modelos de apertura y gestión no jerárquica para construir una red londinense y un festival de media art. Este es un campo muy difícil de patrocinar, ya que hay cierta resistencia ante la subvención pública y la financiación privada y requiere muchas negociaciones entre las instituciones y la base, ya que son individuos independientes y auto-organizados. Pero creo que el proyecto "Node London" es un experimento muy importante y espero que pueda continuar.

Voy a acabar hablando sobre el cometido del Arts Council de introducir cambios en su funcionamiento. Actualmente, está en una situación un tanto precaria: sus fondos "Grants for the Arts", que describí anteriormente, han sufrido un recorte del 35 por ciento y esto va a tener un impacto considerable en mi área, el arte digital y el media art, que ahora estaba empezando a crecer. También estamos esperando la decisión del gobierno sobre qué cantidad de dinero recibirá el Arts Council para los próximos tres años, decisión que se tomará en octubre 2007. Podría ser bastante drástica, podría ser otro recorte, lo cual de nuevo tendría un impacto negativo en mi área y en otras áreas.

Un objetivo importante que había establecido el Arts Council of England era plantear la idea de la organización del siglo XXI. Fue un concepto lanzado por Charles Leadbeater, un consejero de políticas culturales del gobierno, que en su informe para el Arts Council de 2005 enumeraba diez retos que las organizaciones artísticas deberían afrontar para poder ser organizaciones del siglo XXI. No voy a mencionar ahora los diez retos, pero quiero exponerles tres de ellos. Uno de los factores que supondrá un reto para las organizaciones son las audiencias: audiencias cambiantes y el hecho de que ahora la gente tiene mucho más tiempo libre, dispone de mayores ingresos y su comportamiento cultural está cambiando rápidamente debido a las nuevas tecnologías. El consumo y la producción de cultura a través de los ordenadores hace que desaparezca la separación entre productores de cultura y consumidores de cultura, eso dice la teoría. También está la necesidad imperativa de acceder a la cultura y de crear una cultura accesible para diferentes comunidades. Una de las ideas más fuertes e importantes para el Arts Council, que está en la base de toda su política, es la diversidad cultural. Este es un concepto democrático, especialmente en Londres, donde hay muchas culturas diferentes, muchas comunidades diferentes. ¿Cómo llegas a ellos? ¿Cómo puedes atraer a gente de intereses tan dispares? ¿Cómo haces que el arte sea accesible para todas esas comunidades?

En segundo lugar, los nuevos modelos de gestión. Esto también es una referencia al modelo de "Node London", del que hablé antes, en el que hay mucho más énfasi puesto en compartir facilidades, compartir recursos y trabajar en red. Estamos trabajando en un entorno en el que o colaboras o compites y creo que la mayoría de las organizaciones londinenses con las que trabajo reconocen que la colaboración es la mejor opción.

El tercer reto, el último que mencionaré, es la relación con las industrias creativas y comerciales. Las organizaciones artísticas tienen que desarrollar un espíritu más emprendedor que hasta ahora. Tienen que manejarse en diferentes entornos económicos para poder sobrevivir, de modo que las asociaciones con el sector comercial e industrial y el hecho de tener que trabajar en un entorno más comercial requieren formas de gestión y de funcionamiento diferentes. Muchas de las organizaciones con las que trabajo son pequeñas. Tenemos organizaciones de dos y de tres personas que, gracias a las nuevas tecnologías son capaces de actuar a nivel global y tienen presencia internacional.

Bueno, creo que les dejaré con este pensamiento y espero que podamos seguir discutiendo estos retos en un futuro, especialmente la pregunta de si el arte new media o al arte digital debería crear su propia economía, su propia cultura diferenciada.

Muchas gracias.

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Ministerio de Cultura

Debate: Políticas Culturales

Modera:

Ricardo Echevarría. Artista y Presidente de AVAM. Asociación de Artistas Visuales de Madrid

Ponentes:

Pavel Smetana. Director CIANT. Praga

Alberto Saraiva. Curator OI Futuro. Río de Janeiro

Tina Velho. Artista, Coord. Lab. Arte e Tecnologia, E. Artes Visuais ParqueLage. Río de Janeiro

Gefried Stocker. Director Ars Electronica. Linz

Rebeca Allen. Media Artist /Professor UCLA Design. Colab. Nicholas Negroponte OLPC/MIT

Carles Padrissa. CoDirector La Fura del Baus. Barcelona

Andreas Broeckmann. Director TESLA. Berlín

José Carlos Mariátegui. Fundador ATA. Perú. Investigador London School of Economics, U.K.

Presentación: **Libro Blanco, interrelación Arte, Ciencia y Tecnología en el Estado español. FECYT**

Alfonso Bertrán. Subdirector FECYT (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología)

José Luis Brea. Profesor Titular Estética y Teoría del Arte, U. Carlos III y Coordinador del grupo

Javier Echevarría. Catedrático de Historia de la Ciencia, CSIC

Pavel Smetana.- Quiero referirme a la dimensión internacional o al menos a la escala europea, ya que es algo lógico y normal que pensemos así ya que pertenecemos a la UE. Según mi experiencia personal, y de muchos otros artistas que buscan oportunidades para desarrollar su creatividad, no es tan importante de dónde eres, lo importante es encontrar dónde te ofrecen esas posibilidades. Por eso, por ejemplo, muchos artistas norteamericanos vienen a Europa. La situación es aquí, a veces mejor para trabajar en proyectos individuales.

Ahora les presento qué es CIANT. Trabajamos básicamente en tres áreas. Desde el principio lo más importante fue el área de investigación y producción arte-tecnológica con una estrecha colaboración con la Technical University en Praga. Siempre hemos tenido el soporte de colaboración de jóvenes ingenieros, artistas o científicos de doctorado. La segunda área es la presentación pública de lo que se crea en el laboratorio. Es el Ministerio de Cultura o la Ciudad de Praga la que invierte fondos para ello.

Las autoridades dan dinero, pero quieren que les revierta de alguna forma. No fue posible decirles: "ok, investigamos y nosotros lo exponemos, pero no en la República Checa". Por eso hemos desarrollado presentaciones públicas, exhibiciones, proyecciones, conferencias, etc. Durante dos años hemos estado redactando y distribuyendo un programa bimestral. Apenas hace un mes abrimos una nueva galería en el centro de Praga, un lugar llamado Žižkov cerca de la famosa torre de la televisión. Es la primera galería de new media art en la República Checa. Otra presentación pública del trabajo conjunto de artistas y científicos, en el año 2000 fundamos el festival llamado EnterMultimediale. Este año en noviembre será la tercera edición. Ahora hemos establecido una estrategia para producirlo. El acontecimiento dura de cuatro a cinco días repletos de exhibiciones, performances, proyecciones y presentaciones por toda Praga. Este año, por primera vez, nosotros organizamos una conferencia a gran escala sobre arte y ciencia llamado "MetaMorphosis". Otro elemento importante del festival son las sesiones de retrospectivas. Este año será la primera exhibición de Franck Malina que fue el fundador de Leonardo Journal. Leonardo es el socio co-organizador.

La tercera área, la más importante, es nuestra agencia de educación y training. Desarrollamos talleres. Para el futuro planteamos sesiones para maestros de escuelas de enseñanza primaria en el campo de nuevas tecnologías y su papel docente en el arte visual. A través de cuestionarios vemos que los maestros no tienen casi conocimiento de ello, mientras que los niños generalmente tienen un uso excelente. Al comentar con los maestros, te dicen que generalmente los niños pasan muchas horas al día jugando con videojuegos. Ahora la pregunta es cómo utilizar esta atracción por los videojuegos, por ejemplo, para fomentar la atención en la educación. Y especialmente la educación a través de los juegos de ordenador.

Un ejemplo de juego político que hemos estado coproduciendo: Imagínense que cada clase representa un país y ellos tienen capacidad de decisión para Europa y lo que cambiaría si todos deciden, por ejemplo, que Turquía no es aceptada para entrar en la UE. ¿Qué sucederá en 50 años? Este juego de simulación se ha creado con la colaboración del Departamento de Inteligencia Artificial de la Charles University. Tratan de poner la política en un algoritmo para utilizarlo en este juego. Pienso que es un ejemplo muy emocionante.

Estamos interesados también en la instrucción de maestros para utilizar los elementos del new media art directamente en sus cursos, para la enseñanza a estudiantes que reemplazan el pincel por el teclado. Planeamos un programa especial para la galería basado en introducir nuevas tecnologías en la mayoría de las facetas creadoras. Además, los niños trabajan con jóvenes profesionales quienes ayudan a desarrollar las habilidades que ellos pueden utilizar en la colocación de valor industrial del campo audiovisual. Ellos vienen a Praga para aprender, por ejemplo, cómo trabajar con la captura del movimiento y sistemas de realidad virtual, las técnicas estereoscópicas, etc.

Alberto Saraiva.- Nosotros somos de OI Futuro, un Instituto que tiene como misión desarrollar proyectos educacionales y culturales que promuevan el desarrollo humano utilizando tecnologías de comunicación e información. Nuestra misión es ser percibidos como un importante agente de transformación social con colaboraciones interesantes, actitudes innovadoras, diferentes y efectivas. Nuestros intereses son favorecer la solidaridad, la ética y la innovación. El centro cultural OI Futuro es un centro de arte y tecnología y apoya proyectos innovadores de otras organizaciones.

El OI Futuro trabaja en el ámbito de los lenguajes de los media y electrónicos relativos a las actividades contemporáneas potenciando la interacción entre arte, ciencia y tecnología. Esta orientación sugiere la presentación de obras de arte que exploran las imágenes, desde la fotografía hasta las más recientes actividades artísticas que utilizan medios electrónicos, permitiendo viabilizar nuevas categorías para el arte, abarcando gran cantidad de obras de carácter interactivo. En este sentido, toda la profusión de acciones artísticas contemporáneas de investigación, tendentes a transformar la realidad y actualizar el mundo, exigen nuevos espacios institucionales capaces de corresponder a esos deseos como centros catalizadores y fomentadores del arte de hoy. El Instituto OI Futuro trata de responder a estos conceptos de convergencia y a las necesidades de los artistas y, consecuentemente, del arte contemporáneo creando espacios que posibilitan la presentación, experimentación, investigación y creación de la

obra de arte en diversas áreas como vida artificial, arte sonoro, vídeos interactivos, inteligencia artificial y todo el orden de acciones que el arte digital pueda desarrollar en el panorama nacional e internacional.

OI Futuro, como centro de arte y tecnología es parte integral de una serie de proyectos del Instituto OI Futuro. Vemos todos los trabajos como complementarios. Los de apoyo a la educación en colaboración con el Estado, con la implantación de laboratorios de informática con Internet, los de formación de nuevas metodologías educativas representando el formato de la escuela tradicional, los de patrocinios culturales y los de artes visuales. Se trata de ver la sociedad como una red que se complementa. La formación de público para las exposiciones de arte digital en nuestro centro está efectivamente conectada con todos los demás proyectos desarrollados y apoyados por el Instituto. Nosotros reconocemos que el arte digital genera nuevos paradigmas y que probablemente transformarán la forma de evidenciar el arte del siglo XXI. A partir de esto, procuramos potenciar nuestras acciones patrocinando otras instituciones que trabajan con el arte y la tecnología. Aunque no sean muchas y a pesar de que la mayoría de ellas estén en las universidades dentro de las facultades de comunicación y no en los museos ni en los centros culturales o en las facultades de Bellas Artes. Es un nuevo fenómeno que nos hace pensar de forma diferente y apoyar estas iniciativas. También es significativo que nuestro Instituto sea el brazo cultural y social de OI, que es una empresa de telecomunicaciones y tiene como negocio las más recientes tecnologías de comunicación.

Parece que hubo un desplazamiento significativo en la producción de las artes visuales en todos los sentidos. En la producción de la obra, en la interacción del sujeto con la obra, en el coleccionismo y aún en la presentación de la obra de arte. Esto nos fuerza a repensar el formato de los museos y de los centros culturales. Nuestro trabajo es estar atentos y apoyar las investigaciones hechas actualmente por los artistas y pensar en la mejor forma de transmisión del resultado de esas investigaciones.

Veo con entusiasmo este Primer Congreso Internacional de arte digital que agrega centros de arte de todo el mundo y aprovecho la oportunidad para declarar que creo que una de las principales plataformas políticas para el arte digital son los intercambios y colaboraciones entre los centros de producción, investigación y presentación del arte digital. Como por ejemplo, pienso en una comunidad virtual para intercambiar trabajos y experiencias. Por eso creo en la posibilidad efectiva de crear una red internacional de colaboración entre nosotros. Así, desde OI Futuro estamos abiertos para crear intercambios institucionales con todos ustedes.

Tina Velho.- Voy a hablar sobre el Laboratorio de Arte y Tecnologia de la Escola de Artes Visuais do Parque Lage en Río de Janeiro y su relación con el Centro Cultural OI Futuro. La Escuela de Artes Visuales fue creada en 1965 con el objetivo de ofrecer una formación artística especialmente comprometida con el arte contemporáneo. En estos más de treinta años de la Escuela, además de la enseñanza, se han realizado encuentros para la reflexión y producción y otros eventos que han marcado la historia de las artes en Brasil. La Escuela es una institución que además de su trabajo educativo, engloba igualmente la realización de manifestaciones culturales privilegiando la producción contemporánea.

En este contexto nació NAV_EAV, el núcleo de arte y tecnología, laboratorio para la enseñanza, investigación y proyectos en la intersección entre las artes y las nuevas tecnologías digitales y de telecomunicación. Fundado en 1998 es formulado y apoyado por el Centro Cultural OI Futuro en 2006. Instituciones como la Escuela de Artes Visuales necesitan del apoyo de las empresas, principalmente de aquellas que son sensibles al papel de las artes visuales en nuestros días. Como ejemplo, el grupo OI ha apoyado la ampliación y la modernización del laboratorio a través del proyecto seleccionado por el programa de patrocinios culturales, siendo un canal privilegiado de las transformaciones que la electrónica ha promovido en la manera de comunicarse las sociedades. El grupo OI ha buscado incentivar los proyectos que tengan como foco de investigación las interfaces entre los nuevos media, la cultura y el arte.

El NAT_EAV, centra su interés en investigar, pensar y producir observando los cambios de paradigmas originados por las nuevas tecnologías de comunicación que modifican la noción de espacio y tiempo, y que producen un impacto en nuestras vidas y actividades. Por medio de Internet y de los módems, nosotros delimitamos nuestras investigaciones y producción al estudio de fenómenos de interacción virtual y al nomadismo contemporáneo originado por la movilidad que permiten los equipamientos móviles sin cables. Al NAT_EAV le interesa estudiar y producir los procesos artístico-cooperativos originados por la comunicación a distancia. En esta línea de actuación, el NAT_EAV ofrece cursos con su equipo de maestros y maestros invitados.

En este año 2007, a través de proyectos de arte y enseñanza en la red y de proyectos de educación a distancia con inclusión digital, seleccionados por el programa de patrocinios culturales incentivados por el equipo de NAT_EAV, se pretende implantar este nuevo proyecto con el objetivo de desarrollar investigaciones cuyo principal objetivo sea el desarrollo de interfaces entre la enseñanza, el arte y la electrónica. A partir de experimentaciones artísticas con el uso de teléfonos móviles, cámaras fotográficas y GPS filmadores e Internet, desarrollaremos proyectos multimedia en la red con artistas invitados y alumnos de primaria de la escuela pública. La educación a distancia puede contribuir significativamente para ampliar y difundir la enseñanza del arte digital. El NAT_EAV pretende implantar este proyecto

para atender gratuitamente a los alumnos de la escuela pública.

La propiedad de los fluidos es una de las principales metáforas de la actual etapa de la era de las tecnologías y telecomunicaciones. Etapas en las que la presencia de las redes de los teléfonos móviles y de los dispositivos sin cable en nuestra cotidianeidad, aumentan nuestra movilidad y nos hacen más nómadas. Estar conectados a las redes por estos aparatos cambia nuestra relación con el tiempo y con el espacio. Al utilizar los artistas estos dispositivos para la creación de eventos artísticos, revelan nuestra nueva condición móvil. El proyecto arte y enseñanza en la red pretende investigar y experimentar en este nuevo campo de trabajo. Podemos decir que la relación entre arte y tecnología se pone delante de todo el sistema cultural y en especial delante de los nuevos medios originados por la informática.

Acciones como el programa de patrocinios culturales, son parte de las políticas culturales que han contribuido de forma eficaz para incentivar y promover el arte digital en el mundo. Gracias.

Ricardo Echevarría.- Continuamos con la mesa de debate con el título Políticas Culturales. Para ello no me quiero resistir a hacer una mención al compromiso público que ha tenido la Ministra de poner en marcha un Instituto de las Artes Digitales. Cosa que es una gran noticia, yo creo que para todos los integrantes dentro del entorno del arte, del mundo del arte en este país. Un Instituto, aunque todavía no sabemos cuál va a ser su formalización, ni de qué manera va a tomar cuerpo, pero sí me parece que es un proyecto de relevancia sobre todo para coordinar esfuerzos y para que todas las iniciativas que en este país, desde hace mucho tiempo, años 60 incluso, se vienen desarrollando, puedan ser coordinadas y creo que es una gran noticia. Todos los que estamos aquí, empezando por Montse y Joseba, tenemos que tratar de que ese compromiso no caiga en saco roto, hay que materializarlo y desde aquí animamos a ello y desde luego brindamos toda nuestra colaboración. Para ello en esta mesa tenemos una serie de invitados que iré presentando. Me gustaría centrarla en lo que son las políticas culturales de cada uno de los países, de los países que representan, de los centros que representan y sobre todo hacerles la pregunta de si en su país tienen algún tipo de institución, o ente que coordine las actividades a nivel local, regional o estatal vinculados al new media, al media art, a las artes audiovisuales, o a las nuevas tecnologías vinculadas al arte contemporáneo…

Para ello, la experiencia de cada uno de los representantes que están en la mesa va a ser interesante y lo mejor que podemos hacer es aprender de lo que se está haciendo en otros países, ponerlo en práctica y si somos capaces de mejorarlo, pues estupendo, por supuesto. Vamos a empezar por Gerfried Stocker. Es el director de Ars Electronica. Les pediría que hiciesen una breve introducción acerca de su patrón personal y después hablen un brevemente del centro que representan y cómo esta estructurada la política cultural en su país respecto al new media.

Gerfried Stocker.- Hola a todo el mundo. Muchas gracias por la invitación. Oír que hay planes serios para crear un Instituto así aquí, son realmente buenas noticias. Yo pienso que particularmente en España en estos momentos hay un movimiento realmente fuerte y excitante. Creo que la producción de los artistas mediáticos españoles en estos momentos es de una fuerza y un interés creciente y que también está empezando a ser internacionalmente conocida. Hay una gran dinámica en lo referente a las instituciones, todos conocemos Laboral y proyectos de este tipo, de los cuales hay bastantes más desarrollándose. Y por supuesto que ésta es una situación muy prometedora ahora mismo y pienso que es bastante interesante ver las experiencias de otros países e instituciones en este asunto.

He de decir que a pesar de que la experiencia de Ars Electronica pueda no resultar tan interesante, dado que en Linz tenemos una situación muy particular, Ars Electronica existe desde hace 28 años, desde 1979, y cada año contamos en Linz con este festival de arte, tecnología y sociedad. Siempre que alguien me pregunta por el secreto del éxito de Ars Electronica la única cosa que le puedo decir es que es la continuidad, la paciencia y de nuevo la continuidad en el apoyo por parte del gobierno local. De hecho fue el gobierno local, propiamente dicho el gobierno municipal, quien en 1979 decidió iniciar este festival de arte, tecnología y sociedad. Y no solamente el gobierno local, también el Ente de Radiodifusión austriaco y en 1979 en Europa lo habitual era que hubiese únicamente una televisión nacional y un radiodifusor, que era de propiedad estatal y oficial. Por supuesto se pueden imaginar que si la televisión y el gobierno van juntos y dicen “ok, queremos realizar una nueva iniciativa cultural” eso es un compromiso muy fuerte e, inevitablemente, desde el principio tuvo mucho éxito. Pero en mi opinión también hay otro elemento importante por el que Ars Electronica se ha convertido en lo que es hoy en día y por el que se ha convertido en la importante institución que es en estos momentos. Y esto fue la determinación que tuvieron desde el principio en incorporar ambos aspectos: por un lado había eventos artísticos y científicos, conferencias, festivales, exposiciones y conciertos, en cierto modo elitistas o especializados, pero al mismo tiempo también había un fuerte compromiso con un público más amplio y general. Simultáneamente con el festival de hace 28 años, ya hubo un concierto espectacular al aire libre, que se inició como parte integral de Ars Electronica. E incluso ahora seguimos trabajando para abarcar estos dos aspectos: por un lado la parte académica, los artistas, los científicos, todo lo que mire hacia el futuro, y por otro lado el público más amplio y general, la gente “normal” que está en las calles de Linz. Creo que lo que realmente podemos aprender de la

experiencia de Ars Electronica es que, definitivamente, ambos aspectos son necesarios y combinar ambas cosas no es tan fácil como la gente piensa. Y es muy interesante ver la gran expectación que despiertan las contribuciones de los artistas hacia el desarrollo de la nueva base económica de Europa. Las industrias creativas, todo el mundo trata de abrazar este mundo maravilloso, porque todos esperamos que sean la base económica del futuro de Europa.

Y por supuesto, tengamos en consideración a los artistas. Habrá toda esta gente creativa, cosechemos su creatividad, acerquémosles a la industria para que pueda ser explotada. Y por supuesto, todos sabemos que la creatividad no cae del cielo como la lluvia, no es algo que puedas desenterrar del suelo como el carbón, como se hiciera en las minas del pasado. La creatividad es algo que tienes que alimentar, que nutrir. Cualquier tipo de institución que aspire a tener éxito, y creo que esto es algo que Ars Electronica ha conseguido en gran medida, tiene que preocuparse tanto por las artes como por los artistas, tiene que dar un apoyo incondicional a las nuevas ideas, al desarrollo de ideas artísticas y al desarrollo de estas personas para que puedan crecer trabajando y enfrentándose a nuevos retos. Pero también tienen que ser lo suficientemente serios como para que el resultado de su trabajo tenga una funcionalidad real. Y pienso que este es un gran reto para el mundo del arte en estos momentos, darse cuenta de que lo que están haciendo es atraer un enorme interés de empresas, políticos, administradores, etc. Porque de repente, en el campo de los medios y el arte, la creatividad del artista es un recurso muy escaso y de gran valor debido a los muchos problemas que nuestras sociedades tienen que encarar en estos momentos. Tanto si nos referimos al tema de la educación, sobre cómo las industrias creativas pueden desarrollar su producto, como si nos referimos en términos más generales a cómo podemos trabajar juntos para que esta sociedad de la información actual se convierta en algo más enfocado hacia el ser humano. Lo que Ars Electronica hace en Linz es que tenemos un festival y una competición, un concurso internacional de arte digital. Y estas son las dos áreas que de hecho están totalmente enfocadas hacia el apoyo del arte con el objetivo de generar nuevas ideas. Tenemos un museo, aunque realmente no es un museo de arte, es una institución didáctica y educativa que intenta tender puentes entre el mundo del arte, el de la ciencia y el público general. Tenemos un laboratorio en el que técnicos, diseñadores, artistas y todo tipo de profesionales trabajan juntos al lado de artistas residentes con el fin de apoyar las nuevas ideas artísticas. Al mismo tiempo sin embargo, estas personas trabajan con empresas como Siemens o FB para resolver sus problemas en lo relacionado con el uso de los interfaces, etc.

Creo que el punto más importante es cómo seremos capaces de superar estos obstáculos, cómo crear un puente entre el mundo del arte y el mundo de los intereses comerciales y los intereses políticos, etc. Y creo que eso es lo que tiene que hacer una institución.

Ricardo Echevarría.- Muy bien, pasamos a Andreas Broeckmann, que es el director de Tesla Berlín y director durante muchos años de Transmediale.

Andreas Broeckmann.- Originalmente había sido invitado en mi calidad de director artístico de la Transmediale, un festival en Berlín que he llevado durante los últimos siete años. Es un trabajo que dejé en febrero, ya que pensé que después de siete años había llegado el momento de hacer algo diferente y también de que el festival pudiera tener un nuevo comienzo con alguien nuevo. También me involucro con un laboratorio de media art de Berlín llamado TESLA.

Cuando nos reunimos antes, bromee con que Gerfried Stocker, quien también está aquí en la mesa de debate, seguramente representaría la parte mesiánica y yo la parte crítica en el debate de esta tarde. Yo coincido con muchas de las cosas que Gerfried describe, pienso que lugares como el Ars Electronica Centre con su festival son extremadamente importantes y que no hay nada más importante que una institución pueda hacer que apoyar la producción de trabajos artísticos nuevos. Pienso que el problema de la presentación de los trabajos es menor que el de la producción de los mismos. Dado que la producción es más especializada y requiere más tiempo, los artistas necesitan recibir apoyo en ese momento en el que todavía no sabemos si el resultado será una instalación, una representación o una performance musical en directo. Los artistas que simplemente llegan con una idea tienen que encontrar un suelo fértil para esas ideas y hay que darles tiempo y apoyo.

Esto es algo que estamos intentando hacer con TESLA, donde tenemos un programa de residencia en el que invitamos a los artistas a que vengan con un proyecto específico. Es el corazón del programa. Intentamos apoyarles de todas las maneras que nos son posibles, incluso aunque no dispongamos de tantas facilidades como Ars Electronica.

Nos centramos más en la producción artística que no tenga necesariamente una orientación tecnológica. Somos un equipo de personas provenientes de diferentes disciplinas artísticas y nos interesan las aproximaciones artísticas a los medios que no funcionen tecnológicamente. También intentamos fomentar la reflexión sobre estas prácticas artísticas a través principalmente de una serie de espacios en los que mantenemos discusiones sobre obras de arte que han sido producidas bien en TESLA, bien en otra parte. Los artistas presentan su trabajo y luego hay un montón de gente de entre diez y cuarenta años a los que se invita a decir qué piensan sobre el trabajo que están viendo. Aparte

de un apoyo generoso no hay nada más importante para un artista que el feedback crítico. Hay que decirles lo que piensas sobre su obra y, si es mala, díselo, porque eso es lo que necesitan. Creo que lo que los artistas necesitan es que alguien les diga lo que su trabajo significa en el mundo.

Algo en lo que estoy en desacuerdo con Gerfried, o en lo que mi trabajo tiene un enfoque diferente, es en que yo no creo en la funcionalidad de lo que hacen los artistas de media art. Más bien creo en la disfuncionalidad del arte. Y estoy interesado en apoyar el arte que no esté siendo instrumentalizado y que incluso a veces no puede ser instrumentalizado por la industria. Hablaré un poco más sobre esto dentro de un rato. Creo que es una decisión estratégica que alguien que trabaje en el sector cultural debe asumir, y además no es una decisión que tomas y dices "yo sólo hago esto", pero creo que es algo de lo que hay que ser consciente. Cuando Rachel Baker decía que las industrias creativas son un importante campo de criterios para los trabajos de media art y como apoyo para los trabajos de media art, realmente me preocupa que algo así pase a ser considerado como una cuestión clave. Para mí es algo que llega mucho más tarde, si acaso. Los artistas que trabajan con medios digitales no deberían verse obligados a pensar en las "industrias creativas" u otros discursos de la funcionalidad sólo debido a los ordenadores o a los medios que utilizan.

Pienso que tiene sentido diferenciar claramente el arte de la cultura digital. Para mí el arte es el arte y debería ser libre, y la cultura digital es muchas de las cosas a las que se refería Gerfried y muchos otros trabajos que hemos visto. Cultura digital es un término que describe el modo en el que las tecnologías digitales cambian nuestro mundo hoy en día. Por supuesto que debemos tener metodologías para la educación, tenemos que tener una aproximación crítica al modo en que, por ejemplo, explotan el ámbito de los medios de comunicación de masas, pero esto no es necesariamente algo que deban hacer los artistas. Los artistas no tienen ninguna obligación de comprometerse con cosas que son consideradas relevantes por políticos de asuntos sociales, del interior o de asuntos exteriores, etc.

Me gustaría ampliar esta discusión un poco más allá de la paranoia de cómo hacemos que nuestro trabajo parezca relevante. Había cuatro asuntos en los periódicos esta mañana, uno no tiene nada que ver con lo que estamos hablando, pero los otros tres, sí. Creo que la noticia más importante en los periódicos de hoy es esa imagen de Irlanda del Norte con Ian Paisley y Mike McGuiness sentados en una mesa con Tony Blair y algunos otros, haciendo la paz en Irlanda del Norte. Creo que es la mejor noticia que hemos tenido hoy. Otra noticia decía que hay colegios en Estados Unidos que están tirando los ordenadores. Después de cinco años los profesores dicen que no ganamos nada con ellos, que perdemos algo, ya que los ordenadores no ayudan a los estudiantes a aprender y tienen un estudio que avala que esto es cierto. Creo que en este sentido no hay decisiones fáciles, pero pienso que es un fenómeno interesante que, tras diez años de debate sobre este tema, haya gente que dice "basta ya, los estudiantes aprenden mejor si no tienen acceso a un ordenador en casa y no tienen ninguna desventaja social por ello".

En Alemania, por supuesto que habrá también otros casos, hubo un programa llamado "Schulen an´s Netz" ("Escuelas en red") en el que el gobierno federal llegó a un acuerdo con la industria para llevar los ordenadores a los colegios y que cada centro pudiera disponer de un conjunto de ordenadores. Por supuesto que esto fue una cuestión de política industrial, ya que fue la manera de vender millones de ordenadores a los centros de enseñanza y nunca se aclaró el problema de cómo se mantendrían estos ordenadores y los profesores no fueron capaces de seguirle el rastro a los avances en la industria del software, de manera que esos ordenadores fueron abandonados o acabaron en la basura. Tenemos que hablar sobre estas cuestiones y sobre quién se beneficia de las políticas por las que abogamos.

La segunda historia es que ayer fue desarticulada una supuesta célula terrorista en New Jersey, seis hombres jóvenes que supuestamente estaban planeando un ataque a alguna instalación militar estadounidense. El modo en que dieron con ellos fue que se habían grabado en vídeo posando con armas y que habían llevado este vídeo a una tienda para que se lo volcasen en DVD, posiblemente a fin de poder enviarlo por correo con mayor facilidad. Los trabajadores de la tienda informaron al FBI, así que durante seis meses la policía les siguió las huellas y finalmente los capturaron. Es el exhibicionismo de estos jóvenes y el sutil sistema de vigilancia lo que ha llevado a su arresto.

La tercera noticia es sobre Second Life, por supuesto. Hay una preocupación creciente por la pornografía infantil en Second Life. La cuestión es que hay avatares pequeños, de tamaño infantil, que mantienen relaciones sexuales con avatares adultos, lo cual supuestamente alienta la pedofília... Mientras que en Estados Unidos las leyes distinguen claramente entre ficción y realidad, en Alemania no es así. En Alemania si escribes un libro sobre pornografía infantil este puede ser prohibido y la pornografía infantil en Second Life puede de hecho ser perseguida en Alemania. Mientras todo el mundo celebra su "segunda vida" hay una "primera vida" que devuelve la jugada y trae un poco de realidad a Second Life.

Creo que estas son las cuestiones de la cultura digital sobre las que tenemos que reflexionar, necesitamos un pensamiento crítico con respecto a estas cosas. Necesitamos promover y fomentar la producción artística de alta calidad. Tengo dos preguntas para ustedes y luego ya acabo: ¿Cómo pretenden asegurarse que no son simplemente una parte de la campaña de marketing para el hardware / software de la industria de las telecomunicaciones? O, como artistas y promotores

del arte digital, ¿quieren hacer alguna otra cosa aparte de ser parte de la campaña de marketing para la industria?

Ricardo Echevarría.- Creo que ha sido muy ilustrativa y creo que has introducido un concepto crítico en la reflexión sobre el arte digital que es bastante necesario. Y además, cualquier tipo institución que se quiera plantear ha de tener esa dimensión crítica. Porque desde luego, en el media art, o el new media art, como queramos denominarlo, hay ciertos campos de colisión, sobretodo con lo que tú evidenciabas de la funcionalidad o la industria, si realmente todo tiene que tener una aplicación o no. Me gustaría preguntarte concretamente, después volveremos sobre algunos de los conceptos que has utilizado en tu intervención, ¿cuál es la financiación que tenéis en Tesla en Berlín? ¿quién financia el laboratorio?

Andreas Broeckmann.- Hay una larga historia al respecto, pero intentaré ser breve. En Alemania tenemos un sistema federal para la cultura, de manera que los "Länder", es decir las provincias, son responsables del presupuesto cultural. TESLA recibe sus fondos básicos del Estado de Berlín, que es el municipio. Berlín es una de las Ciudades Estado de la República Federal. Disponemos gratuitamente del espacio, que es de propiedad municipal, lo cual es una ventaja y una desventaja a la vez. Hay algunas personas que trabajaban en la organización que había allí antes, también dedicada al arte, y que ahora trabajan para nosotros de manera gratuita, ya que son funcionarios públicos y, dado que no pueden ser despedidos, trabajan para nosotros. Esto, de nuevo, es una ventaja y una desventaja. Luego recibimos una subvención que nos permite contratar personal técnico, pagar nuestros sueldos, por lo menos en parte, y disponer de dinero para los programas. En conjunto disponemos de unos 750.000 euros anuales, en efectivo y en especie. Probablemente una tercera parte va para los gastos técnicos y de mantenimiento, un tercio va para el personal y un tercio para los programas actuales. Al dinero para los programas le podemos añadir unos 100.000 ó 150.000 euros adicionales de fondos suplementarios.

Ricardo Echevarría.- ¿Así que no tienen un patrocinador privado o de alguna empresa?

Andreas Broeckmann.- No, ninguno. Nuestro trabajo a pequeña escala, así como nuestro edificio con su historia, son poco espectaculares. Lo que resulta muy importante en cuanto al debate que tenemos aquí es que en Berlín no hay ninguna política para el media art. No existe ninguna política cultural que diga "queremos un centro para media art y por eso damos dinero a esto". Es más bien que "hay este edificio, hay este dinero". Hicieron un concurso, hubo cinco propuestas y la nuestra les pareció la más interesante. El contrato que tenemos en estos momentos concluirá a finales de año, puede que lo renueven o puede que no lo hagan. No hay una visión a largo plazo.

Ricardo Echevarría.- Bueno continuamos con la siguiente invitada. Es Rebeca Allen, es artista media artist y profesora de la Universidad de Diseño UCLA y antigua investigadora del Departamento Media Art.

Rebecca Allen.- Hola, gracias por invitarme a participar. Por lo que podéis apreciar de mis diferentes títulos, he desarrollado múltiples roles a lo largo de los años. Cuando pienso en mis inicios en el arte multimedia, en realidad fue hace 33 años cuando decidí, con pasión, ser una artista dedicada a la exploración de las nuevas tecnologías de nuestro tiempo. Era una idea simple, pensaba yo. Me inspiraban muchos de los artistas que, al principio de la revolución industrial, decidieron explorar nuevas herramientas industriales para crear su arte. Con su trabajo, definieron la era industrial para ayudar a la sociedad a entender estos cambios mientras utilizaban máquinas industriales para crear nuevas formas de arte. Así pues, con la llegada de la Era Electrónica, decidí comprometerme a trabajar con las nuevas tecnologías electrónicas.

Esto resultó ser una decisión complicada ya que, en primer lugar, ser una artista multimedia significa que la forma y las herramientas de mi arte están cambiando constantemente. Al principio, el trabajo se concentraba en definir las nuevas formas de expresión a través de nuevas áreas de gráfica por ordenador y animación digital.

Además, el buscar formas de financiar este trabajo también era un proceso muy innovador. Viniendo de EE.UU., como debéis saber, no hay casi dinero del gobierno para apoyar ninguna de las artes, por lo que teníamos que encontrar formas creativas para buscar apoyo a nuestro trabajo. En mi caso, siempre he tenido que mezclar la investigación científica, por la que sí puedes obtener ayuda, con el proceso de creación artística. Algo de lo que he disfrutado mucho.

También está la cuestión de la distribución y de la exposición, ya que el mundo de las bellas artes, del arte tradicional, durante mucho tiempo ha rechazado en parte, o más bien ha temido el uso de la tecnología en el arte multimedia. No se podía depender de las vías normales de exposición artística, y muy pronto yo me decanté por los vídeos musicales como una manera de exponer públicamente este nuevo trabajo experimental.

Más tarde, cuando empecé a explorar nuevas formas de realidad virtual, busqué apoyo de la industria. De hecho, la mayor parte del apoyo que he recibido para mi trabajo artístico en EE.UU. ha venido de la industria, algo que siempre es un proceso complicado. Los encargos artísticos que he recibido han venido todos de Europa. Ahí es donde los americanos históricamente han encontrado más apoyo directo a su trabajo sin estar sólo basado en la industria.

Hasta me incorporé a una compañía de videojuegos americana durante un par de años para aprender y, creía yo inocentemente, para influenciar a esa industria. Pero esa experiencia me ayudó a transformar mi arte. El videojuego implica realidad virtual, interactividad, interfaces, instalaciones y provocó exploraciones artísticas de vida artificial.

Más tarde me incorporé al MIT Media Lab Europe; un laboratorio que yo consideraba un gran experimento. Ahí pude explorar las tendencias actuales en tecnología; considerar hacia dónde van las tecnologías móviles; la importancia de sensores y bio-sensores y cómo se pueden utilizar en el proceso artístico, y las formas en las que la realidad mezclada y la realidad virtual se pueden integrar, el mundo virtual con el mundo físico y nuestros cuerpos físicos.

Entonces, la razón por la que mi arte ha ido cambiando a lo largo de los años es por este interés en explorar profundamente las tecnologías emergentes que continúan cambiando muy rápidamente. Y yo sigo comprometida en contribuir a la sociedad a través de mi arte; para ayudarnos, de alguna pequeña manera, a comprender este mundo loco en el que vivimos, un mundo que también está cambiando muy rápidamente.

Ser una artista multimedia durante este largo periodo también supone estar involucrada en las instituciones que lo rodean, en la crítica, en formar nuevas organizaciones que puedan ayudar a artistas a crear, distribuir y exponer su trabajo. Yo fundé el Departamento de Diseño I Arte Multi Media de UCLA y el Centro de Artes Digitales de UCLA para este fin; para ayudar a alumnos a experimentar y comprender este campo y crear obras artísticas con nuevas herramientas.

El MIT Media Lab Europe en Dublín, Irlanda, fue un maravilloso experimento, diseñado para ser un sitio para absorber y transmitir la perspectiva europea en medios artísticos emergentes. Obviamente tenía un lado científico potente, pero gracias a la influencia europea era un lugar donde podías también producir obras de arte.

Recientemente, he añadido un giro a mi carrera artística. He estado muy implicada en el “Proyecto Un Portátil Por Niño”, que tiene que ver con el diseño de un ordenador portátil robusto y barato para ser distribuido entre los alumnos, principalmente en países en vías de desarrollo donde los colegios y profesores tienen serias limitaciones.

De alguna manera, es una actitud radical hacia la educación y cómo usamos la tecnología en la educación.

En su objetivo más básico, este proyecto portátil es una manera para que estudiantes y profesores, que frecuentemente sólo disponen de algunos libros que tienen que compartir entre todos -en el caso de que tengan siquiera un colegio-, puedan tener acceso a una gran cantidad de libros y otro tipo de información. También y de igual importancia, el portátil es un aparato interactivo que permite la expresión creativa. Los ordenadores no estarán en un “laboratorio” con acceso limitado, son propiedad de estudiantes y profesores, para aprender en el colegio, en casa, o en cualquier parte.

En todo caso, los ordenadores y los medios digitales son ahora dominantes y una cosa que hacen, además, es conectarnos globalmente de maneras nuevas e interesantes. Me he preguntado cómo esto se relaciona con la lucha que el arte multimedia ha tenido para ser aceptado en el mundo del arte tradicional, y por qué el proceso ha sido tan lento para ser aceptado. Creo que el arte multimedia representa un cambio fundamental que está ocurriendo en nuestras vidas como artistas; en cómo producimos obras y en cómo consideramos el arte, a los artistas y a la Institución Arte. La forma tradicional del crítico de arte que decide qué arte es bueno y cuál es malo, está siendo retado por el blogging y otras formas de cultura de Internet como la Wikipedia. Nuevas formas de media no sólo están afectando al mundo artístico profundamente sino a toda nuestra sociedad global. Mi sueño es que los artistas de hoy en día encabecen el proceso para definir algunos de estos cambios.

Ricardo Echevarría.- Has comentado que en Estados Unidos apenas hay financiación pública, estatal para poder desarrollar proyectos artísticos, sobretodo en el área de California, Los Ángeles, ¿os ha obligado a los artistas a contar con la industria de manera importante para poder realizar vuestros proyectos?

Rebecca Allen.- Sí, como he comentado antes, en Estados Unidos muy frecuentemente tienes que buscar dinero privado. Ni siquiera hay dinero filantrópico, frecuentemente viene de corporaciones, aquellas que típicamente están relacionadas con la tecnología, donde pueden, a través de una consideración a su presencia pública, dar algo de dinero para apoyar una obra artística. Y mucho arte tiene que ser financiado por los propios artistas, lo cual significa tener un trabajo, hacer otra cosa y hacer tu arte después de que se haya terminado tu jornada laboral.

Ricardo Echevarría.- Y la siguiente pregunta: ¿Cuál es la contrapartida que generalmente se les ha exigido a los artistas desde la industria para la financiación de los proyectos?

Rebecca Allen.- Puede variar ya que hay razones muy diferentes. La industria en EE.UU., si son grandes compañías, son requeridas socialmente a dar cierta cantidad de dinero a la producción de obra artística. Por lo que pueden verse obligados a financiar el arte, es casi un requerimiento obligatorio, si eres una empresa lo suficientemente grande, que tengas que subvencionar proyectos artísticos.

Ricardo Echevarría.- Continuamos con el siguiente invitado, Carlos Padrissa codirector de la Fura dels Baus. Carlos cuéntanos vuestra experiencia, como estáis estructurados, como habéis llegado tan lejos.

Carlos Padrissa.- Nosotros empezamos así, os voy a hacer un ejemplo (con un vaso, se arroja agua en la cabeza)... ¿qué produce esto?

A mí, personalmente me ha despertado, y a vosotros seguramente también ¿por qué?, porque cuando desafías a la ley de la gravedad, el agua cae, no? Es un hecho inesperado. Una acción teatral sorprendente produce una segregación de adrenalina que es una droga natural que llevamos todos dentro y simplemente por este hecho tan simple… es lo mismo que cruzar un semáforo en rojo.

No hemos inventado nada, hemos recogido el espíritu de las fiestas mediterráneas en las que sueltan un toro por medio de la calle o queman toneladas de pólvora en una plaza.

Esta segregación de adrenalina constante de la persona ante el peligro o ante el desafío de lo inesperado, llamémosla audacia?, ha sido el secreto de nuestra creación. A lo largo de los últimos 30 años, que vamos a cumplir ahora, hemos trabajado bastante, pero también tenemos que decir que hemos tenido mucha suerte.

Hay gente que ha trabajado tanto o más que nosotros y no ha tenido nuestra suerte; la suerte es importante y a lo mejor se han tirado más agua por encima y han desafiado más a la ley de la gravedad, a veces demasiado. Hay que buscar el equilibrio.

Mucha gente de los comienzos ya no está, pero el secreto de la Fura es que hemos invitado a participar en nuestros proyectos a artistas de diferentes disciplinas como Jaume Plensa en el campo de las artes plásticas, a Enric Miralles y Benedetta Tagliabue en el terreno de la arquitectura, a Roland Olbeter en el ámbito de la escenografía, a Franc Aleu y su equipo de Urano para la realización y producción de vídeo, a Justo Navarro y a Rafael Argullol en la difícil disciplina textual y así una larga lista que ha engrandecido nuestras creaciones. Con ellos hemos mantenido largas conversaciones en un trabajo de mesa exhaustivo, porque es después de muchos “brainstorming” cuando la creación colectiva va tomando consistencia. Porque cuando invitas a un colaborador, éste saca de su interior su parte más furera, porque todos tenemos una fura en nuestro interior y hay que sacarla. Observo que en los últimos 20 años, la publicidad, el cine, el arte en general se está volviendo más furero. Porque, para nosotros, ser furero es una manera de vivir. Porque sin ser ninguno de nosotros especialmente hábil, aunque sí ha habido alguno, ni ser grandes genios, la cuestión es que hemos logrado reunir un buen equipo. Esta es la fuerza de la creación en el siglo XXI. La individualidad da paso a la colectividad, a las micronaciones transculturales y transfronterizas. La idea Wagneriana del Arte Total o “Gesamtkunstwerk” El propio Adolphe Appia, un teórico de la escenografía de principios del siglo pasado, coincide con Wagner al decir: “No hay forma alguna en que la solidaridad social pueda ser expresada de manera más perfecta que por medio del arte dramático, sobre todo si vuelve a sus orígenes de realización colectiva de un gran sentimiento patriótico, religioso o simplemente humano”.

La importancia de formar un buen grupo que trabaja en equipo viene desde el principio con la búsqueda del nombre en el año 1979. Fue una cuestión que resolvimos entre todos. Uno dijo: la Fura, otros respondieron que cómo íbamos a llamarnos como un animal (Fura en catalán quiere decir hurón); también surgió el nombre de Baus que es un lugar donde íbamos a jugar con Marcel.lí y Pera. Allí tiraban todo tipo de cosas, escombros, bombillas, cristales para romper; un lugar donde siempre había regalos y nos gustó el nombre de Baus. Uno de nosotros que se mantenía en silencio propuso la unión de ambos nombres y todos estuvimos de acuerdo.

Y este mantra nos ha traído mucha suerte, porque la gente pensaba que el significado quería decir la Furia de los Toros y gracias a este malentendido, podía empezar la gente a generar adrenalina antes de vernos. Empezamos a viajar de aquí para allá, nos querían ver en todos los sitios, nos llevaron a Argentina un año después de la dictadura. Fuimos invitados como representantes del teatro español y allí creamos escuela; entre otros grupos, empezaron La Organización Negra y De la Guarda.

Insisto, hemos tenido suerte, pero ha estado basada en el trabajo, mucha dedicación y confianza en lo que estábamos haciendo. De manera colectiva, que ha sido el secreto de nuestro éxito, hemos compartido las ideas como forma de creación incorporando la visión de otros creadores. Como decía, hemos invitado a arquitectos, artistas plásticos y gentes variadas que nos han aportado otras maneras de entender el teatro, es como buscar nuevos amantes. Abrir el círculo, aprender, trasmutar… cumplir aquello del renovarse o morir.

Este sistema de creación lo hemos ido exportando en el tiempo desde los inicios, cuando éramos nueve, porque

éramos los que cabíamos en una furgoneta. En estos años ha habido mucha más gente que nos ha ayudado y se han dejado la piel con nosotros, constantemente, de tal manera que puedo decir que somos muchos equipos, pero siempre aplicamos en la Fura esta idea de articular diferentes ideas, convirtiéndolas en creaciones colectivas.

Un proverbio masai dice que la vida tiene estaciones. Y en esta nueva estación en la que estamos, probamos hacer algo diferente. Y lo diferente ha sido crear un espacio cultural de encuentro y creación, algo muy normal que suelen hacer las compañías, sobretodo de teatro. Pero en lugar de crear un espacio físico sobre la tierra, pensábamos en algo diferente y así creamos lo que se llamaría, NAUMON micronación transcultural flotante.

Hace 3 años más o menos, se cumplían 25 años, pensamos de qué forma podíamos celebrarlo ya que pocas compañías se mantienen tanto tiempo activas. Con los pocos ahorros que habíamos reunido, compramos una nave, a la que Rafael Argullol llamó Naumon uniendo los nombres de Nau (nave) y mon (mundo).

¿Que es Naumon?, es una micronación independiente, un territorio franco para creadores sin fronteras, que está fuera de la legislación terrestre y sólo acepta las leyes del arte transversal, del intercambio cultural y la creación colectiva. Su idioma oficial es el portofranco, el lenguaje simple y sincero usado desde siempre en los puertos marítimos para establecer cualquier tipo de intercambio y compuesto por palabras “chapurreadas” de italiano, catalán, francés, suagili, castellano, inglés, griego, árabe, portugués, malindi, ruso, chino, vasco, hindú, etc. Todo en un espacio flotante que tiene mil metros cuadrados.

A precio de chatarra compramos un viejo barco noruego, lo reparamos y acondicionamos en astilleros gallegos. Astilleros que ahora están de huelga porque ya no tienen más trabajo, los barcos nuevos se están construyendo en Asia, pero espero que tengan más barcos en el futuro si esta idea de reconversión naval se extiende y se crean más centros culturales flotantes como éste a partir de viejos cargueros.

El barco, como decía, nos costó barato, 90.000 euros para 1.000 toneladas, pero estando reparándolo en Vigo llegaron inspectores y tuvimos que añadir muchas cosas no previstas. La normativa europea, a partir del caso del Prestige, ha obligado a incorporar numerosos sistemas de seguridad, tuvimos que cambiar casi todas las chapas del barco.

Nos dijimos, abandonamos todo lo “terrenal” y nos lo jugamos todo a una carta. Esta micronación flotante, nos permite una movilidad extraordinaria, podemos ir a cualquier sitio siempre que tenga mar. Les decía a Joseba y Montse que nos tienen que ayudar para convertirlo en un verdadero lugar transcultural y multidisciplinar manteniendo el espíritu de siempre de La Fura, de creación colectiva, de intercambio, con las ideas audaces que representan este congreso, de investigación, un lugar diferente...

Al estar en el mar, no estás reglamentado por las leyes del país donde atracas, estás en una ley internacional, una zona franca y eso es realmente una micronación, un lugar independiente, como decía, un espacio para artistas y creaciones sin fronteras. De tal manera que tenemos hasta una moneda propia. Así, cuando sube la gente al barco tienen que cambiar la moneda del país a Flostis. Su cambio depende del espectáculo y de la cantidad de público que acuda. Puede variar entre 2 y 3 euros por cada Flostis.

Todo esto es un proyecto totalmente distinto, y nos hemos dado el gusto a pesar de las complejidades y de las facturas. No tenemos ninguna ayuda institucional, aunque hay varios planes, pero de momento vivimos de nuestros propios ingresos que generamos con las actuaciones.

Es un lugar al que invitamos a creadores a colaborar con nosotros. En www.naumon.com se pueden enviar propuestas. Las que consideramos más interesantes las incorporamos a nuestro programa, así hemos realizado numerosos eventos, exposiciones, fiestas, y locuras varias. El barco se convierte en un gran escenario en el que representamos grandes naumaquias a las que asisten gratuitamente muchísimas personas, nuestro récord es de 120.000 personas en Génova. Vamos ha ver si en China, en Noche Vieja 08 pulverizamos todos los récords.

Somos mediterráneos y el mar nos ha comunicado con el mundo. Hace muchos años llegaron los primeros barcos fenicios, venían del actual Líbano. Ellos nos trajeron el alfabeto. Trajeron la M, la F, la A… Vinieron por el mar abierto, este espacio de comunicación y de intercambio. Lo mejor que tiene el Naumon y el concepto de micronación que representa, es que se ha convertido en un icono, en un contenedor cultural que empieza a ser reconocido. No hay barcos así y es una referencia inolvidable.

Y después de ir de un sitio a otro, llegas a un lugar con tu filosofía, con la idea de ser un creador independiente, de transportar una idea utópica. Es un lugar donde prima la audacia. Invitamos a los creadores audaces que hagan arte transversal, que mezclen disciplinas y que, sobretodo busquen de alguna manera el arte global, este arte donde se suma, a parte de todas las disciplinas, el desafío a la ley de la gravedad, el acto teatral. La imagen de un cuerpo cruzando un semáforo en rojo me interesa mucho. Cuando cruzas, al intentar sortear a los coches, cada persona adquiere una postura común, es muy parecida a la del torero en la plaza, de puntillas, concentrado, con la vista y todos los sentidos despiertos. Así es la creación Furera: total.

Este es el proyecto con el que hemos recorrido más de 20.000 millas marinas. Beirut, Venecia, Génova, Cerdeña, Bilbao, Santander, Lisboa... Este año la Naumon, además de haber estado en la bahía de Cádiz, visitará las costas

del norte de Inglaterra, a más de 2.000 millas marítimas al norte y para fin de año estará en los mares de la China, a más de 8.200 millas del puerto de Barcelona. Esta es su grandeza, es un contenedor cultural nómada dedicado a la creación y el intercambio.

Cuando llega el barco, por ejemplo en Beirut, la gente está paseando por el puerto, al lado del mar, aprovechando la brisa que mitiga el mucho calor del verano. Se respira un ambiente muy popular, la gente se lleva las sillas, la mesa y hasta la tv, familias con niños, pescadores... y de repente llega un barco como el nuestro, 60 metros de eslora con la palabra Naumon en varios idiomas, entre ellos, el árabe y se quedan descolocados. Llevamos muñecos gigantes que nos han construido y que están sentados en la cubierta del barco. Uno se llama Dai y otro Tamor. Ahmed Ghazali nuestro dramaturgo residente en el barco escribe los diálogos de Tamor el gran viajero y un escritor de cada puerto donde actuamos escribe el de Dai: Ahmet que es de origen Marroquí por ejemplo hace para Tamor:

Cuando mi país me ha maltratado, he cambiado de país/ Cuando mi casa se ha hecho pequeña, he cambiado de casa/ Cuando mi trabajo me ha explotado, he cambiado de trabajo/ Cuando mis vecinos me han calumniado, he cambiado de vecinos/ Cuando mis amigos me han decepcionado, he cambiado de amigos/ Pero si la tierra se abre bajo mis pies, podré cambiar de tierra?/ Si el sol quema sobre mi cabeza, podré apagar el sol?/ Si el mar inunda mi casa, podré echar atrás el mar?

Estos diálogos y el hecho de realizar un taller con 60 ú 80 actores y músicos de la ciudad portuaria, que al final actúan con nosotros realizando coreografías aéreas, hace que nuestros espectáculos o naumaquias llamen mucho la atención y el público se quede maravillado. De alguna manera les devolvemos la visita que nos hicieron hace miles de años cuando nos trajeron el alfabeto. Este barco, al ser diferente, te permite hacer un espacio de libertad, puedes mostrar, puedes intercambiar ideas, aprender, amar.

Los puertos son los ombligos del mundo, lugares conectados en los que llegan mercancías diversas. Demando que los puertos estén preparados para barcos como el nuestro porque no hay reglamentación al respecto, estamos totalmente olvidados, parece que nadie lo hubiera hecha antes. Queremos que se conviertan en lugares de encuentro y de creación. Y que vengan más barcos, que seamos más.

La política cultural que representa el Naumon, creo que llega en un buen momento. Nunca hemos estado tan cerca y sin embargo tan lejos. Al norte y al sur del Mediterráneo estamos sólo a unas horas de navegación y sin embargo estamos a años luz en el terreno cultural. Hacen falta muchos intercambios y la Naumon va a contribuir con su granito de arena, no en vano uno ama lo que conoce y la Naumon ya es amada por mucha gente de las diferentes orillas marítimas.

Ricardo Echevarría.- Muchas gracias. Pasamos al siguiente invitado José Carlos Mariátegui, fundador de Alta Tecnología Andina, ATA, que está en Lima, Perú. Creo que tu ponencia es muy interesante, sobretodo por el espacio que ocupáis en Latinoamérica.

José Carlos Mariátegui.- A mí me toca representar no sólo a lo que pudimos hacer en mi país sino en cierta forma, a lo que han hecho una serie de personas en diferentes partes del mundo donde alguna vez pareció que no pasa nada, o si pasa, no importa.

En la actualidad he dejado la dirección de ATA, aunque sigo involucrado en algunos de los proyectos que les voy a comentar, pero mi afiliación está ahora en Inglaterra con la London School of Economics, donde trabajo en el Grupo de Sistemas de Información e Innovación en un proyecto sobre crecimiento de información en Internet (http: //www.tigair.info/)

En el 95 me involucré con el arte y la tecnología fascinado por la tecnología, no me interesaba el arte, no lo veía, no era parte de mí. Me interesaba la tecnología y así conocí a unos artistas que utilizaban tecnologías muy sofisticadas en Europa, en el Centro Internacional de Creación de Vídeo (CICV), que para muchos fue un centro emblemático. Creo que para gente de América Latina ha sido un núcleo de creación importante; ha sido desactivado hace dos o tres años por temas económicos. Yo fui allí para trabajar en un proyecto con un artista italiano llamado Gianni Toti, que falleció recientemente (http://www.ata.org.pe/toti/). Toti en ese entonces tenía poco más de 70 años, pero trabajaba con computadoras muy sofisticadas para aquella época donde el principal componente de producción en arte y tecnología eran esos equipos costosos y sofisticados y de muy difícil acceso.

A partir de esta experiencia, y tomando como referencia lo que se hacía en Europa, empecé un festival de arte, con tecnología de videoarte en Lima, pero que involucraba todos los procesos vinculados al arte y la tecnología en Perú. Ya se habían llevado a cabo otras experiencias en América Latina, muchísimos años antes especialmente en países como Argentina, Brasil, México o Chile. En Lima era una experiencia nueva y empezamos presentando al público peruano obras de gente conocidas internacionalmente. Al inicio no existía un público, era un acto extraño, apoyado por una Universidad que tampoco estaba vinculada al campo del arte, una Universidad más vinculada al campo de la arquitectura donde había un programa de museografía que apostó por este proyecto.

Lo que más nos sorprendió es que poco a poco notamos que había personas, jóvenes que en esa época tenían 18 o 20 años, que estaban empezando a hacer proyectos de arte y tecnología y que no participan en ningún circuito y que eran un tanto marginados. Nosotros abogábamos por estos artistas y se creó una suerte de comunidad alrededor del Festival. Nos dimos cuenta que necesitaban que alguien los entendiera, que los representara y nosotros tomamos esa iniciativa.

Poco a poco el festival fue creciendo y participamos en unas convocatorias para ayudas que concedía la Fundación Daniel Langlois en Canadá. Tuvimos la suerte de recibir dos veces apoyo. Creo que solamente India y Perú recibieron en ese entonces apoyo financiero en dos oportunidades. Con ese apoyo se adquirieron equipos para que pudieran ser utilizados por los artistas. Para ser una primera etapa fue bastante exitosa: se produjeron entre 150 y 160 proyectos; se desarrolló un pequeño Medialab.

Luego notamos que en América Latina también había paises que como el Perú eran poco representados en el campo del arte y la tecnología y empezamos a rastrear qué sucedía en estas zonas invisibles de América Latina. Con Jorge Villacorta, actual director de ATA, viajábamos cuando nos invitaban o cuando teníamos la posibilidad y explorábamos que pasaba en diferentes contextos de América Latina.

Posteriormente, iniciamos otro tipo de proyectos, de iniciativas que abarcaban más un tipo de plataforma iberoamericana que es de lo que hablaremos mañana. Sin embargo vale la pena mencionar que el inicial apoyo en equipos, poco a poco se hace menos importante, el verdadero apoyo debe estar vinculado a incentivos a la producción. En cierta manera a lo que dijo Andreas hace un momento, a realizar asesorías críticas de los proyectos, creo que cada vez son más necesarias y que los artistas lo agradecen.

Desde la perspectiva de la experiencia de los últimos 12 años, creo que hemos llevado a cabo algunas iniciativas que han tratado de hacer visible lo que pasa en América Latina. Esa experiencia se puede extender, no sólo a lo que pasa en América Latina, sino en todas las partes del mundo. Muchas veces nuestra visión se centra en estos trabajos muy potentes, muy impactantes, muy exitosos que discurren de una ciudad a otra, de un festival a otro, sobre todo en Europa, en el campo del arte y la tecnología, pero nos olvidamos que hay instituciones particulares, aisladas pero que son igual de creativos. Recuerdo que en 2001, en Lima, organizamos un primer acto vinculado al arte sonoro y sonorizamos el parque principal de uno de los principales distritos de Lima por ocho días, 24 horas. No sé si se ha hecho algo de esa magnitud en otra parte del mundo. Trabajaron 12 artistas con música, con composiciones originales y a su vez esto generó que se desarrollara una escena de la música electrónica que existía, pero sumamente aislada. Por primera vez agrupamos a este tipo de gente, se conocieron, se identificaron y se volvieron parte de un pequeño movimiento que se fue desarrollando. Muchos de los países emergentes en vías de desarrollo tienen, como cualquier ciudad grande global, todos los problemas y todas las sofisticaciones de cualquier ciudad, pero también tienen todas las deficiencias de un país pobre y poco estructurado o con sistemas sociales desarticulados. Deficiencias por ejemplo en el campo de la investigación, diferencias claras entre grupos sociales. Sin embargo, encontramos nuevas formas de uso de la tecnología que son peculiares y que vale la pena investigar y comunicar.

Respecto al requerimiento de espacios de experimentación o de investigación como por ejemplo en el campo de los proyectos de Internet, es muy difícil decir qué es Internet o cuáles son los proyectos de experimentación de Internet. Quizás en América Latina estos proyectos son más inviables, no por el tema del acceso a la tecnología sino debido a las carencias de no contar con apoyo de producción y de investigación.

Ricardo Echevarría.- ¿Cuál es el aspecto que valoras más de la labor que habéis realizado en ATA, como un ente aglutinador de las distintas iniciativas dispersas por el país, incluso en países colindantes o el apoyo continuo a los artistas como una de las acciones principales de vuestra institución?

José Carlos Mariátegui.- Respondiendo primero por la parte final de tu pregunta, siempre es estupendo apoyar a la producción a través de apoyos económicos. Más aún cuando sabes que ese apoyo es quizás insignificante en comparación a los presupuestos que se manejan en Europa, y que permiten lograr proyectos bastante complejos. Eso es lo que ha pasado en muchos casos, además, últimamente el cambio de prestar equipos a dar dinero y ser parte de un equipo de producción, creo que ha sido un elemento importante.

Ese elemento es justamente el que la nueva dirección del festival encabezada por Mauricio ha sabido llevar a cabo con un alto nivel de profesionalismo.

Respecto a nuestra actividad aglutinadora, sí me parece importante considerar que fuimos una suerte de eje aglutinador, pero hubo cosas que nunca pudimos hacer, por ejemplo, el trabajo en provincias; es muy difícil salir de Lima porque no hay las capacidades profesionales, por ello desistimos. Sin embargo, cuando el nuevo equipo tomó la dirección del festival, asumió esta responsabilidad, y creo que lo lograron.

Presentación del Libro Blanco de la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología en el Estado español

Alfonso Bertrán. Subdirector FECYT (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología)

José Luis Brea. Profesor Titular de Estética y Teoría del Arte, Universidad Carlos III y Coordinador del grupo

Javier Echevarría. Catedrático de Historia de la Ciencia, CSIC

Conclusiones Libro Blanco

El incremento exponencial de la actividad desarrollada en los últimos años en el Estado español alrededor de la formación, investigación, producción y difusión de las interrelaciones entre Arte, Ciencia y Tecnología nos muestra la importancia estratégica de este sector de creación e innovación transversal. El florecimiento, desarrollo y consolidación de interesantes iniciativas por toda la geografía del Estado dan cuenta de la creatividad emergente, cada vez más necesitada de una articulación de redes de cooperación e intercambio locales que a su vez se articulen progresivamente en redes internacionales ya existentes.

La consolidación del sistema ACT a nivel internacional, con programas y espacios de formación, grupos y centros de investigación y producción, o eventos y publicaciones de difusión de reconocido prestigio en diferentes países de los continentes americano, europeo o asiático, a su vez nos muestra la solidez de las propuestas sostenidas a lo largo de las últimas dos décadas.

La profusión de una escena internacional consolidada en un entramado de universidades, centros, museos, plataformas, colectivos, grupos o individuos que forman redes de alto valor añadido son indicativos del grado de cohesión de los diferentes agentes del sector.

Por ello mismo se hacen necesarias las actuaciones -por parte de la administración, las universidades y los centros- que vayan encaminadas a contribuir a la progresiva articulación del sistema ACT emergente en el Estado español, y que a su vez pueden articularse en redes internacionales consolidadas pero en constante expansión. La creación de una red integrada de iniciativas junto con un observatorio de Arte, Ciencia y Tecnología en el Estado son dos de las actuaciones clave para estimular el desarrollo del sistema ACT.

A la necesidad de creación de redes de cooperación e intercambio se unen la necesidad fundamental del incremento de los recursos dirigidos al mantenimiento, consolidación y expansión de las iniciativas existentes, a partir de las cuales se hace posible generar nuevas o renovadas infraestructuras capaces de asumir el gran reto que supone el desarrollo de los ámbitos de formación, investigación, producción y difusión del sistema ACT en conexión con la comunidad internacional en evolución.

FECYT, Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Ministerio de Cultura

Debate: Museos y Centros de Arte del siglo XXI: producción, comisariado y exhibición de arte digital; el museo inmaterial

Prsentan:

Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores Art Tech Media

Ponentes:

Elena Giulia Rossi. Comisaria de NetSpace. Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo. Roma

Laura Barreca. Comisaria Pan-Palazzo delle Arti Napoli y Università degli Studi della Tuscia

Marie-Claire Uberquoi. Directora Es Baluard. Museu d´art Modern i Contemporani de Palma

Angela Martínez. Directora Departamento Audiovisuales y Multimedia CCCB. Barcelona

Nacho Ruiz. Director de la Galería de Arte T20. Murcia

Lisa Dorin. Comisaria The Art Institute of Chicago. E.E.U.U.

Nina Colosi. Fundadora / comisaria, TheProjectRoom. Chelsea Art Museum. New York

Elena Giulia Rossi.- "En primer lugar, la invención de la escritura cuneiforme por los sumerios hace unos 6.000 años nos permitió fijar las fugaces características de la voz además de oírlas. Unos 5.500 años después, la invención de la imprenta hizo posible la reproducción de textos escritos, permitiendo, en teoría, infinitas copias, lo cual multiplicó las posibilidades para grabar, transmitir y diseminar el pensamiento y el conocimiento. El siguiente paso tuvo lugar con la invención de la fotografía y el cine y, subsiguientemente, de la televisión. (...) Este desarrollo tuvo su paralelismo en la invención del teléfono y la radio. (...) Finalmente, la llegada de sofisticadas tecnologías de procesamiento de la información abrió infinitas posibilidades de combinación entre las distintas formas de comunicación que, hasta ese momento, habían seguido evoluciones separadas" Frank Popper, Art. of.the.Electronic.Age, Thames and Hudson, London, 1993.

Lo que hasta este punto ha sido englobado bajo el término genérico de "net art" podría llegar a incluir producciones muy diferenciadas de media art, generando constantemente nuevos retos para el ejercicio del comisariado. "Net art" generaliza las muy variadas formas de expresión artística conceptual que se producen a través del uso de Internet, perpetuando y desarrollando movimientos similares del pasado donde se utilizaban diferentes formas de comunicación (como el correo, el fax y los satélites).

Como forma de arte alternativa, alimentada por un círculo especializado y ajeno al sistema artístico, el net art está ganando aceptación gradualmente en las instituciones artísticas. El proceso de institucionalización inevitablemente implica cambios radicales y supone un gran reto para los comisarios que funcionan como intermediarios entre el mundo de las instituciones y la comunidad de los artistas de la red.

El net art tiene que vivir en el presente, incluso cuando está "congelado" en las paredes de un museo. Este es un aspecto muy difícil, que obliga a las instituciones a replantearse la tradicional función del museo como "guardián del pasado".

Las cuestiones planteadas en décadas pasadas por performances, fotografías y vídeos vanguardistas con sus caracteres efímeros, se vuelven mucho más extremos en el net art. La naturaleza subversiva de muchos de los trabajos, su intento de liberarse del sistema artístico y el uso de Internet como un medio, tanto de creación como de distribución, suponen un tremendo reto para aquellos comisarios que quieren presentar estos trabajos en espacios físicos. Plantean muchas cuestiones éticas y prácticas. Por ejemplo, ¿cuál es el mejor emplazamiento para minimizar el impacto del ordenador como objeto en sí, cuando lo que se pretende es que el visitante se sumerja directamente en el espacio virtual? ¿Cómo es posible tener en cuenta las diferentes maneras que tiene la gente de interactuar con los trabajos? ¿Hasta dónde deberíamos llegar dando instrucciones a la gente sobre cómo navegar por las obras? Y, por otro lado, ¿hasta dónde podemos llegar ignorando el hecho de que algunos visitantes pueden no ser capaces de utilizar un ordenador?

"NetSpace: Viaggio nell'arte della rete" ("NetSpace: Viaje al arte de la red") en el Museo Nacional de las Artes del Siglo XXI, MAXXI (Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo), comisariada por mí (como curator independiente) con apoyo del Departamento de Educación, servirá como estudio práctico y formará parte de un estudio monográfico para poder entender las multifacéticas implicaciones de comisariar el net art en los espacios físicos de las instituciones. Este proyecto y su ubicación en el MAXXI, un museo nacional que aún se encuentra en etapa de formación, despierta cuestiones muy interesantes no sólo en lo relacionado con la presentación de los trabajos, sino también en lo referente a su archivo y conservación. Analizar otras muestras históricas en las que se expuso net art en espacios institucionales y compararlas con NetSpace en el MAXXI permitirá establecer paralelismos y tener una visión de conjunto sobre las diferentes aproximaciones para comisariar estas exposiciones. Se consideran las siguientes muestras: Documenta X (1997); Net Condition en ZKM (Karlsruhe, Alemania 1999); The Whitney Museum of American Art (New York, 2000 y 2001), The Zenith New Media Lounge en The New Museum (New York), Animations en P.S.1 Contemporary Art Centre (New York 2002).

"NetSpace" en el MAXXI, Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo en Roma es el nuevo museo fundado por el Ministerio de Cultura italiano. El museo es un proyecto diseñado por la arquitecta anglo-iraní Zaha Hadid. Pendiente aún la finalización del edificio, que está prevista para 2008 – 2009, el MAXXI ha estado funcionando en espacios recientemente renovados que han acogido exposiciones temporales y eventos desde el año 2001, mientras la colección del nuevo museo toma forma. Estos mismos espacios se incorporarán en el nuevo proyecto de Zaha Hadid y continuarán acogiendo exposiciones, con una programación estable, y eventos culturales promocionando el arte contemporáneo. El MAXXI ha estado prestando mucha atención al net art desde 2005, cuando se inició Net Archives, que luego evolucionó hacia NetSpace en 2007. Este proyecto quiere facilitar el acceso al net art a una audiencia que muchas veces está desbordada por la enorme cantidad de información y situar los trabajos de net art en su contexto histórico.

“NetSpace: viaggio nell’arte in Rete” se presenta como un archivo activo en continuo proceso formulado como un proyecto de hipertexto. Pese a que la presentación de los trabajos no sigue un estricto orden cronológico, el proyecto en su conjunto intenta crear una especie de archivo histórico, que se inicia con los trabajos pioneros. Cada vez que hay una exposición en el MAXXI, seis trabajos de temática novedosa son incluidos en los ordenadores. Las temáticas de cada uno de los ciclos han estado relacionadas con cuestiones relativas a la era de la computación en general: Pioneros en la Red, Contenidos y Formas, Espacio y Tiempo, Identidad Virtual, Juegos de Arte, Geografía de los Espacios, Improvisaciones con Software, Paisajes Electrónicos. Cada ciclo presenta al menos un trabajo de artistas que trabajan con medios más tradicionales, como Francys Alÿs, Jenny Holzer, Arturo Herrera y Miltos Manetas. Tres ordenadores en la entrada del museo están dedicados a exponer net art. Los trabajos están en red, online, y el visitante es guiado hasta la dirección de la página web del artista usando un interfaz en forma de cubo. Una sencilla guía facilita la navegación por los trabajos a los visitantes que no estén familiarizados con los ordenadores. Cada ciclo viene acompañado por un ensayo que profundiza en la temática expuesta, ofreciendo enlaces a otros trabajos relevantes que se encuentran en la red. Estos ensayos, al igual que otros materiales informativos como biografías de los artistas y bibliografías actualizadas, se cargan en la página web del ministerio. Por ello, se anima a los visitantes a navegar por la red usando tanto los ordenadores del museo como los suyos propios. El resultado es un proyecto hipertextual en sintonía con la naturaleza de Internet. La documentación sobre cada artista y las publicaciones de interés general son archivadas en la biblioteca del MAXXI, que es uno de los primeros archivos especializados dedicados al net art.

El estudio de los siguientes casos históricos de exhibiciones de net art en espacios físicos muestra las diferentes aproximaciones que se han hecho desde el comisariado.

En el espacio dedicado al net art en el marco de la Documenta X (1997), la curator Catherine Davis reprodujo un “entorno oficial” en el que se podía interactuar con los trabajos a través de ordenadores. La idea era crear un medialab temporal: cien días para cien visitantes en un flujo constante de artistas, críticos y comisarios. También se retransmitía en directo por la radio y personas de todo el mundo pudieron intervenir en los foros en red.

En Net-Condition (Zentrum für Kunst und Medientechnologien), la primera exposición enteramente dedicada al arte new media, el espacio físico fue transformado en una sala informal, en la que los visitantes pudieran buscar y visitar páginas web, conectarse a foros en red, visitar lugares remotos con las webcams e informarse sobre los proyectos de Internet.

El espacio dedicado al net art dentro de la exposición Animations en el P.S.1 Contemporary Art Center (2001), diseñado por el artista Paul Johnson, reproduce un entorno low-tech usando todo tipo de materiales, como por ejemplo envases de zumo de naranja. Esto aportó un contexto físico muy fuerte a las obras de net art.

El net art ha estado presente en diversos contextos en el Whitney Art Museum of American Art desde el año 2000. Los trabajos de net art han sido tratados de la misma manera que otros trabajos más tradicionales a la hora de ser expuestos en espacios físicos. Los artistas deben firmar un contrato de préstamo/cesión, aunque no se les impide mostrar sus trabajos en otros espacios.

La Zenith New Media Lounge se inició en el New Museum de Nueva York en 2001 como una sala informal de libre acceso dedicada al net art y al new media en general. El espacio fue diseñado por los arquitectos italianos LOT/EK. Los ordenadores estaban emplazados en columnas con asientos, permitiendo a los individuos interactuar con cada pieza.

En Open_Source_Art_Hack, una muestra exclusivamente dedicada al net art, la obra Minds of Concern: Breaking News de Knowbotick Research tuvo que ser desconectada de la red, ya que consistía en el escaneo de puertos de ordenadores externos. Esta experiencia dirigió la atención hacia el discurso dialéctico creado por la inclusión de net art en espacios institucionales.

Como conclusiones. Cada vez son más las instituciones como el Whitney Museum of American Art y la Tate Britain que aumentan sus comisariados de trabajos online.

Por un lado, el impacto de las instituciones sobre este tipo de práctica artística es muy poderoso y abre el camino a un nuevo género de experimentación artística que difiere enormemente de las versiones pasadas. Por otro lado, la naturaleza subversiva de los trabajos de net art más antiguos ha planteado muchas cuestiones prácticas y éticas a debatir. Sin ninguna duda, existe una necesidad de crear nuevas metodologías al tiempo que las metodologías y los valores ya establecidos, tales como el comisariado de trabajos y una fuerte colaboración entre las instituciones, se deben incorporar y expandir. De todos modos resulta difícil definir los estándares del futuro en este momento. Las cuestiones relativas al comisariado cambian mucho en función de cada caso, especialmente con medios tan variables. Los estudios de casos concretos pretenden fomentar un debate sobre los experimentos previos y mejorar la práctica del comisariado en este ámbito.

Net Archives y NetSpace fueron los primeros pasos dados por el net art para entrar en la institución MAXXI. Tras dos años de muestras de net art en el MAXXI, en 2007 el net art fue expuesto por primera vez junto a trabajos más tradicionales en el espacio expositivo del museo. La exposición Apocalittici e integrati, comisariada por Paolo

Colombo, contaba con la obra The Possible Ties Between Illness and Success del artista italiano Carlo Zanni. Este trabajo fue creado en red. La versión presentada en el MAXXI tenía un componente físico, un iPod, por lo que tenía sentido su exposición en un espacio expositivo físico.

Laura Barreca.- En los últimos diez años, los problemas de la conservación y la documentación a largo plazo del New Media Art, han sido un asunto central dentro del debate internacional desarrollado por una red de museos de arte contemporáneo.

Los trabajos artísticos basados en el 'tiempo', representan las creaciones artísticas más significativas en el mundo del arte y, a la vez, representan un desafío para los museos que han estado reuniendo los trabajos artísticos hechos con nuevas tecnologías tales como vídeo, film, ordenadores, media instalaciones... El New Media Art ha cambiado la percepción de las prácticas artísticas desde los años 60. El elemento especial que define los trabajos de New Media son su "avanzando carácter", relacionado con la temporalidad interior del trabajo. Por ejemplo, las películas en celuloide, gracias a las nuevas tecnologías pueden ser transferidas a DVD, convertidas a formato digital y reproducirse como un Quicktime o archivo de Windows Media Player, mostrarse en Internet en baja resolución, o puede ser enviado y recibido vía e-mail, por lo tanto viaja en un formato completamente "inmaterial". Además, la corta vida y la caída en desuso muy rápidamente de soportes de hardware, hacen difícil preservar los trabajos artísticos. El debate internacional con respecto a la conservación de estos trabajos artísticos es enfocado en un aspecto particular: en otras palabras, sin una adecuada conservación y documentación, muchos trabajos artísticos se perderán para las futuras generaciones. Esto es también la razón de por qué teorías e instrumentos de la conservación deben ser desarrollados urgentemente por la comunidad científica internacional. Documentar la memoria del presente representa un verdadero desafío para comisarios, conservadores y restauradores. Ellos deben preservar también el "acceso" a trabajos digitales para las siguientes generaciones.

Durante la última década varios proyectos internacionales se han dedicado a investigar los criterios generales y las estrategias para la conservación y la documentación. Primeramente, es imprescindible definir qué y cómo debe ser preservado. Desde la perspectiva de que es imposible preservarlo todo, es necesario hacer una selección, sostenida por estándares acordados y referencias teóricas comunes, capaces de asegurar su exactitud y transparencia. Todos estos trabajos artísticos "efímeros" son llamados también la "Variable" o "Medios Inestables" ("Variable" or "Unstable Media"). La primera definición "Variable Media" fue propuesta en 1998 por Jon Ippolito, en aquel momento Conservador Asociado en el Museo Guggenheim de Nueva York, respecto a los soportes físicos. A través de los "Variable Media" se intenta entender la manera correcta en que el trabajo artístico se comporta y sus propias características. Posteriormente, en 2002 el Museo Guggenheim y Daniel Langlois Fundation para el Arte, la Ciencia y la Tecnología en Montreal establecieron una asociación especial para la creación de un consorcio de organizaciones culturales de patrimonio (cultural heritage organizations). Este proyecto fue titulado "Variable Media Networks". El consorcio de museos internacionales se dedicó a idear y compartir nuevos enfoques, nuevas estrategias y herramientas para preservar los trabajos "Time-based Media" del arte en la colección del museo, a través del análisis de la documentación inadecuada o la caída en desuso de la tecnología utilizada.

Este debate ha sido desarrollado en una serie de conferencias, simposios y reuniones en la consideración de que si nosotros no hacemos nada para preservar el New Media Art, en diez años, nada sobrevivirá. Gaby Wijers, conservador holandés de Montevideo, propone que la mejor manera de preservar los trabajos artísticos en formatos efímeros, video instalaciones, net art, etc., es alentar a los artistas a describirlos para ayudar a traducirlos dentro de nuevas formas una vez su medio actual se queda obsoleto.

En 2003 el equipo de archivo de V_2 Organización, en Rotterdam, ha realizado una investigación crucial en los aspectos de la documentación para la conservación de actividades electrónicas de arte: el proyecto pionero fue llamado "Capturing Unstable Media" (Capturando Medios Inestables), y fue enfocado en el aprovechamiento de iniciativas de archivo y conservación. Este proyecto presentó un amplio inventario de casos que han sido desarrollados con una metodología diferente -al enfoque mantenido anteriormente para el arte moderno y contemporáneo-, sobretodo a la hora de definir qué componentes inmateriales y físicos del "time-based media art work" (del arte con nuevos medios) tienen que ser documentados, descritos o preservados.

La principal pregunta es: "¿Cómo preservar un trabajo artístico que depende de partes electrónicas que quizás sean obsoletas en pocos años?" No es fácil contestar a esta pregunta, pero podemos decir que cada trabajo artístico tiene un tipo de código lingüístico interno que podría ser identificado como el concepto del "aura", citado por Walter Benjamin. Por ejemplo un trabajo de computer-based art work tiene un "computer code" o código de computadora, un conjunto de instrucciones que dice a la máquina qué hacer y cuándo. Este "computer code" tiene que ser preservado porque representa la parte original de la obra de arte, el lugar donde el artista impresionó la idea del trabajo artístico. Citando de nuevo a Wijers "...los códigos tradicionales para las artes visuales, tal como la singularidad de

la manifestación física, no son aplicables al New Media Art. La obra de arte es ciertamente única y auténtica, pero su forma palpable como tal no lo es".

El teórico italiano Cesare Marco en su muy famoso libro de la Theory of Restoration (Teoría de la Restauración) publicada en 1963 escribe acerca del concepto de "unità potenziale", la unidad potencial del trabajo artístico. Brandi afirma que el objetivo final de cualquier tipo de estrategia para la restauración, es la conservación, y finalmente la re-composición de esta información original. La Teoría de la Restauración fue referida sobre todo a la pintura, la escultura y el arte tradicional, pero podría ser un punto de partida interesante y algunos de sus principios podrían ser aplicados a la conservación del New Media Art. Encontrar la solución común y las estrategias útiles para la conservación y la documentación es muy importante, para ello debemos reunir y comparar todas las teorías diferentes desarrolladas por museos internacionales y por críticos independientes.

Algunas instituciones públicas internacionales implicadas en esta investigación: MoMA, Museo Guggenheim y Electronic Arts Intermix, en Nueva York; Daniel Langlois Foundation, Montreal; SFMoMA, San Francisco; ZKM (Center for Arts and Media) Karlsruhe; MonteVideo, Amsterdam; V_2, Rotterdam; Rhizome.org, New York; TATE Modern, Londres. Estos museos y organizaciones han estado desarrollando el conocimiento para preservar el New Media Art mediante la promoción de una red de investigadores, estudios experimentales en laboratorio, junto a reuniones frecuentes y proyectos necesarios para preparar el resultado de las actividades desarrolladas.

Angela Martínez.- Empezaré explicando que el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, no es un museo. Es un Centro de producción de exposiciones temáticas y un laboratorio de creación de nuevos formatos de todo lo que son actividades culturales de todos los géneros.

El departamento que dirijo, Departamento Audiovisual y Multimedia, es bastante atípico a lo que se puede encontrar en museos o centros culturales similares al nuestro porque nosotros nos hemos ido convirtiendo en un centro de producción y experimentación técnico a medida que hemos ido produciendo exposiciones y actividades. Pronto nos dimos cuenta que era muy necesario aplicar el I+D en el ámbito de la creación artística y de la actividad cultural. Comprobamos que muchas propuestas de los artistas requerían que nosotros entrásemos a colaborar en el proceso de producción. A colaborar con el artista para hacer posible sus ideas, sus planteamientos. Paralelamente a nuestra tarea central de producir y difundir actividades culturales nos tomamos muy en serio el poder experimentar con nuevos formatos y nuevas plataformas para comunicar con el público.

Después de 12 años de actividad, en el 2005 nos planteamos un cambio, habíamos estado dedicados y centrados en el tema de la ciudad y todo lo relacionado con el urbanismo, la vida social en todo tipo de manifestación y creímos que era el momento de un cambio. Decidimos abrir nuevas vías temáticas y empezamos en la línea de lo que nosotros llamamos Eco-Ciber-Bio. Con la intención de acercar arte-cultura y ciencia de forma integradora y participativa.

Para ello también pensamos que era necesario apostar por transgredir los formatos y buscar nuevas fórmulas. Una de las vías que nos parecía más interesante fue la de generar actividad fuera de nuestro edificio, pensamos que ya estamos bastante consolidados en Barcelona, tenemos un público que nos sigue muy fielmente y nos pareció muy interesante actuar más allá de nuestro edificio y llegar a públicos más lejanos.

Además de las exposiciones itinerantes, coproducciones y otras actividades que desarrollamos en territorio español e internacional, pensamos que de alguna manera teníamos que estar presentes en el ciberespacio. Decidimos apostar por un proyecto piloto a desarrollar a través de Internet 2, ¿por qué Internet 2?, porque pensamos que queríamos hacerlo aplicando también la calidad tecnológica en la creación artística y la activación cultural, poder gozar de todos esos medios que normalmente gozan de otros sectores de ámbitos de la investigación científica o de las TIC. Iniciamos el proyecto en colaboración con la Fundación I2CAT, que tiene como misión experimentar en todo el amplio abanico de posibilidades de las nuevas tecnologías aplicadas a la red. Internet 2 es un canal de banda ancha, que se utiliza mucho en investigaciones, en universidades, en ciencias, educación a distancia, medicina, pero curiosamente el sector cultural y artístico no participa.

El proyecto piloto se llama ANELLA CULTURAL, la propuesta es actuar en la red activamente en todo lo que es creación y activación cultural. El reto es ver si somos capaces de transgredir formatos y llegar a nuevas fórmulas. También nos proporciona la posibilidad de descentralizar la actividad cultural, con la intención de establecer un flujo creativo entre centro y periferia.

El proyecto se basa en interconectar cinco ciudades de Cataluña, buscamos que fueran los casos más periféricos incluso difíciles de conectar. Una de las ciudades que participa es Olot, a la que no llega ni el tren, ni la fibra óptica. Pensamos que el reto estaba precisamente en eso.

Después de dos años de trabajo, actualmente estamos acabando la fase de implementación técnica. En estos dos años ha sido muy laborioso reunir a todos los actores del proyecto en cada ciudad, convencer a las empresas de tecnología que necesitábamos como aliados, luego ir a buscar dinero a la Comunidad Autónoma, la Generalitat.

Finalmente hemos conseguido dotar a los museos y centros culturales de cada ciudad con la conectividad y equipos técnicos necesarios.

Este año 2007 vamos a empezar las actividades, programadas dentro de nuestro calendario de actividad planificado por cada centro. Esta primera fase piloto se basa en transmitir e interactuar entre centros. Tanto nosotros como los ingenieros de telecomunicaciones e informáticos que trabajan en el proyecto tenemos la necesidad de poner a prueba la tecnología y comprobar si vamos a poder enviar grandes paquetes de imagen por la red e interactuar simultáneamente entre 5 centros que están trasmitiendo al mismo tiempo. Es un año de piloto, de prueba para ver si esto es verdad; luego vendrá la segunda fase, para mí va a ser aún más apasionante, es la fase en la que vamos a invitar a artistas y a otras instituciones, a centros similares que compartan todo esto y que puedan intervenir y aplicar ideas nuevas o proyectos que estén ya desarrollando en la misma línea.

Estamos muy interesados y aprovecho que estoy aquí para decir que estaremos encantados de recibir todas las propuestas que se os ocurran, porque el reto es ver si realmente podemos ser capaces de crear nuevos formatos y nuevas maneras de hacer vida artística en la red y estoy segura que compartiendo inquietudes e ideas podemos llegar a tener muy buenos resultados.

Venía dispuesta a hacer manifiesto por este Instituto de las Artes Digitales que ya habíamos hablado en otras sesiones y bueno cuando escuché a la Ministra de Cultura pensé que quizás ya no hace falta que me manifieste mucho, porque en su discurso se ha mostrado muy convencida por apoyar la creación y desarrollo de las Artes Digitales. Sí me gustaría insistir en que es necesaria alguna institución que centralice y coordine, que sea el núcleo de apoyo al desarrollo de ideas emergentes, un centro de intercambio de conocimientos y un depósito de experiencias. ¿Por qué?, pues por ejemplo, nuestro equipo en dos años y medio nos hemos sentido un poco solos y seguro que hay gente que en estos momentos o ya antes está haciendo lo mismo en otros sitios y no estamos conectados. Y a lo mejor hay otros centros que tienen que empezar y todo el conocimiento aprendido y experimentado se puede aprovechar y compartir, creo que eso es imprescindible.

Laura Barreca ha planteado el tema de la conservación, nosotros tenemos este problema también. Cuando inauguramos en el año 94, empezamos a hacer interactivos e instalaciones multimedia, por ejemplo, hicimos un interactivo en 1995 con Manuel Muerga y estoy ahora martirizando a los informáticos para ver si lo recuperan porque parece ser que se hizo con un lenguaje que es irrecuperable y no lo podemos ni ver, de momento aún no lo podemos recuperar. En este aspecto tenemos todos que pensar muy bien en el futuro y en la capacidad de conservación tanto de software como de hardware. Ahora, cuando producimos nuevos proyectos, me preocupo para que el lenguaje utilizado tenga un futuro o una manera de ser compatible con lo que puede salir en el futuro.

Tampoco estoy muy segura de si debemos ir con la idea de que todo se tiene que conservar o si a lo mejor tenemos que empezar a cambiar algunos conceptos en cuanto a la obra de arte, en su vertiente de obra efímera.

Lo dejo aquí, y antes para acabar quiero felicitar a Montse Arbelo y Joseba Franco porque he seguido todos sus esfuerzos durante estos años y me parece increíble que estemos todos hoy aquí y halláis logrado que se haga este primer Congreso Internacional.

Lisa Dorin.- Gracias a Montse y Joseba por invitarme a este congreso. Estoy en una situación interesante con respecto a mis colegas en el debate sobre los programas que se comprometen activamente con los nuevos medios en sus instituciones porque represento a una institución que tiene una colección de arte contemporáneo extensa y un subconjunto de esa colección que llamamos “Film, Video and New Media” aunque tenemos que coordinar más los esfuerzos para reunir el arte más “nuevo” que el vídeo. Trataré de responder a la pregunta de por qué nosotros no lo tenemos aún.

The Art Institute of Chicago es uno de los más importantes museos cívico-enciclopédicos de los EEUU, cuya principal misión es la colección y gerencia de la obra de arte desde la Edad del Bronce hasta el presente. Otros museos con misiones similares son The Metropolitan Museum en Nueva York y The National Gallery en Washington D.C. Entre estas instituciones, The Art Institute of Chicago tiene, indiscutiblemente, una de las colecciones de arte contemporáneo más extensa y activa en casi todos los medios y de todas las regiones del mundo, entre 1945 y el presente. Para una institución sin un departamento específico para la colección de películas y vídeo, nosotros tenemos películas y vídeos muy significativos en nuestra colección iniciada en los años setenta. ¿Pero por qué entonces no hicimos el salto a reunir net art, software art, y otros nuevos géneros del trabajo artístico digital?

Varias razones, la más importante es la que Laura Barreca resumió en su intervención: los desafíos de conservación de los nuevos medios. La conservación del new media art debe contar con el consenso de los conservadores para utilizar los mejores métodos. La conservación es una parte muy importante de nuestra misión en el museo. Aceptando una obra en la colección, nosotros acordamos hacer todo lo que esté en nuestro poder para preservar, mantener, y conservar el objeto en las mejores condiciones posibles, a perpetuidad. Esto ya es suficientemente difícil con obras realizadas con medios tradicionales, muchos de ellos son muy delicados, tales como los trabajos en papel, las fotografías,

y el celuloide, incluso la pintura y escultura. ¿Así pues, qué hacer con las nuevas tecnologías que son diseñadas para funcionar con un equipo específico? ¿Qué nos asegura la actualización de la tecnología a lo largo del tiempo? ¿O, si actualizando la tecnología también alterará drásticamente la integridad original de la obra? En estos casos tenemos enormes riesgos en la conservación, no sabiendo lo que sucederá en los próximos 5, 10, 50 años…

Estamos ahora con un problema, compramos la película que se rodó en celuloide de 16 mm. de Bruce Nauman en 1968, Dance or Exercise on the Perimeter of a Square. Queremos preservar la película original, y/o conseguir una nueva copia del master junto con una copia para la exhibición en las galerías. Cuando contactamos con Bruce, su estudio nos informó que para él el medio cinematográfico no es "esencial" ni tan importante como hace tiempo. Ha decidido que está bien mostrar este trabajo en DVD junto con una banda sonora de sprocket soundtrack para que suene como un proyector cinematográfico antiguo. Esta solución, ciertamente más fácil para su exhibición, es bastante más problemática para nosotros para conservarla como un archivo histórico. Querríamos mantener la integridad inicial de la obra como fue pensada originalmente para ser vista como un 16 mm. cinematográfico. El artista tiene absolutamente la prerrogativa para cambiar de opinión, pero cuál es nuestra responsabilidad como depositarios de la obra de arte original? ¿Qué clase de historia documentamos, una obra con el concepto de 1968 que utiliza tecnología del 2007? En este caso particular, yo me imagino que cederemos probablemente para ver si podemos conseguir otra copia de la película de 16 mm., así como un DVD con la banda sonora como es el deseo actual del artista.

Se imaginan ampliar este ejemplo a las nuevas tecnologías, todavía menos conocidas que el material cinematográfico? Los trabajos de net art, sonoro, etc., ¿cuál es la obra de arte original aquí? ¿Es el ordenador que se utilizó para mostrar la pieza, el disco duro o la información almacenada?, es el código, un conjunto de instrucciones, o es una combinación de todas ellas?

Pienso que las variadas comunidades del new media art, no han acordado, todavía, unos estándares para ayudar a dar respuestas a estas preguntas. Por un lado, muchos artistas son atraídos por la naturaleza transitiva y cambiante de este trabajo y no tienen deseo de preservarlo. Entonces, quizás, no pertenecen al museo estas obras. ¿Por otro lado, si somos legitimados para guardar el mejor arte de nuestro tiempo, una enciclopedia de los movimientos y corrientes más importantes de la práctica artística, entonces cómo podemos ignorar un género entero?

El asunto crucial, que fue comentado por Andreas en el debate de ayer, es la dificultad para valorar la calidad de los nuevos medios de expresión artística. Así como no existen estándares todavía seguros para la conservación de esta materia, hay una escasa estandardización para la consideración de su evaluación cualitativa. A menudo el proceso de crear la obra y la tecnología utilizada, no tienen en cuenta el hecho de la permanencia en el tiempo en la colección de museo. Con todas las obras que se añaden a la colección siempre debemos tener presente un contexto más amplio; la colección enciclopédica y cómo estos trabajos contemporáneos dialogan en múltiples historias del arte. Somos responsables de ello con nuestra mayor habilidad para que cada obra tenga la misma calidad que el resto de la colección permanente. En el caso The Art Institute of Chicago, es innegable nuestro apoyo. Sin embargo, además de las dificultades para su evaluación, tampoco hay acuerdo aún en un término para definirlo. "New media art" es tan amplio que no es un instrumento efectivo para describir las calidades y las necesidades específicas de cada forma particular de producción.

Como resultado, The Art Institute of Chicago se plantea otros caminos para coleccionar y realizar exhibiciones en un programa más experimental. "Focus" es un programa de exhibiciones individuales de artistas internacionales de media art para explorar nuevos géneros.

En la primavera de 2009, abriremos un nuevo edificio, el Ala Moderna, diseñada por Renzo Piano. El nuevo edificio albergará Arquitectura y Diseño, Fotografía, Pintura Moderna Europea y Escultura y los departamentos de Arte Contemporáneo. Esto cambiará drásticamente la percepción del museo, consolidándose como una plataforma avanzada para el arte contemporáneo.

Muy pertinente a nuestra discusión aquí, el nuevo edificio será nuestro primer espacio realmente dedicado a la imagen y los nuevos medios. Tratamos de hacer el diseño y el desarrollo de esta galería para exhibir nuevos géneros haciendo el espacio tan flexible como sea posible.

Con la próxima apertura del Ala Moderna, (Modern Wing) el museo impulsa la aplicación de las nuevas tecnologías en muchas áreas. Por ejemplo, una meta: el mayor acceso de nuestra colección al público creciente en los dos próximos años. Hemos comenzado también a crear podcasts de nuestros programas, de los acontecimientos, y de recorridos por nuestras exhibiciones. Algunas ideas no son, a mi juicio, usos positivos de la tecnología en el museo. Por ejemplo, la sugerencia de utilizar monitores planos a través del edificio como señalización. En nuestro departamento, nosotros mostramos los trabajos del videoarte con esa tecnología. Estoy segura que ellos nunca pensarían en utilizar un óleo para señalar el baño a los visitantes. Vemos estos monitores por todas partes: en la calle, en bares, en nuestros hogares, no pensamos en ellos como objetos preciosos. Pero como sirven para exhibir el arte en una parte del museo, siento que debe ser restringido su uso. Creo que lo conseguiré. Pero en términos generales, este impulso hacia la tecnología,

más globalmente a través del museo, sólo puede ayudar a aumentar nuestros esfuerzos de conservación para integrar el arte digital en nuestro programa de exhibiciones y las prácticas de la colección.

Así que para resumir, The Art Institute of Chicago, como muchas instituciones a gran escala, es un barco lento. Debemos tomar nuestro tiempo para valorar completamente los asuntos de la conservación y resolver las preguntas sobre la evaluación de la calidad, antes que nos podamos embarcar responsablemente en reunir en una colección los trabajos de new media art. Podemos, y debemos, sin embargo, utilizar nuestras exhibiciones temporales en la galería que programa vídeo y new media así como en otras áreas fuera de la galería y en el sitio web como lugares de actuación para la experimentación y la investigación.

Yo me doy cuenta de que esto quizás sea una caja de Pandora, pero aprovechando los recursos de este auditorio, preguntaría a los artistas de nuevos medios: ¿Idealmente, desde su perspectiva, cómo dirigiríamos nosotros sus necesidades? ¿Qué queréis de los museos?

Las iniciativas internacionales tales como este Congreso, son muy importantes para poner estos asuntos bajo la luz de potentes focos, además, nos permiten reunirnos como colegas y aprender unos de otros.

Y paro aquí porque estoy ansiosa de aprender más acerca de lo que ustedes hacen, y quizás coger las ideas que están planteando sobre el Instituto de las Artes Digitales y ver cómo podemos aplicar alguna de ellas. Aprecio mucho la oportunidad de estar aquí. Gracias.

Marie Claire Uberquoi.- Buenos días, gracias por invitarme a este debate. Para mí es un placer participar en esta nueva sesión de Art Tech Media. Anteriormente como Directora de Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma he tenido la oportunidad de intervenir en otro seminario y he tenido también el placer de ser anfitriona de un encuentro similar en Es Baluard.

Es Baluard es un museo joven, que acaba de cumplir 3 años. Yo entré a dirigirlo hace 2 años y medio, o sea 6 meses después de su apertura, con la misión de darle una identidad.

Hoy lamento que no ha podido venir mi colega Antonio Franco, Director del MEIAC de Badajoz, porque representamos digamos, dos ejemplos de museos de Comunidades Autonómicas de envergadura similar, aunque con propuestas diferentes. El hecho de ser museos y no sólo centros de arte conlleva una serie de compromisos, entre ellos el de construir y completar una colección y el de trabajar para la difusión de esta colección, en consonancia con la evolución de la creación contemporánea.

Es Baluard, Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Palma, nació de la voluntad de un mecenas que cedió una parte de su colección particular, impulsando así la creación de un nuevo equipamiento cultural en las Islas Baleares, financiado por las instituciones públicas. Se trata de una colección internacional, que arranca desde mediados del siglo XIX y que llega hasta la actualidad.

¿Pero por qué un museo de arte contemporáneo en Palma? En las dos últimas décadas han nacido muchísimos museos de arte contemporáneo en España y en toda Europa. Algunos en regiones o en ciudades que no tenían una tradición artística, especialmente por lo que se refiere a la creación contemporánea. Es el caso de Badajoz, donde con mucha honra, mi colega Antonio Franco ha creado un museo con entidad propia, optando precisamente por poner el énfasis en el videoarte y en obras relacionadas con los new media, lo que constituye una referencia de este museo abierto a la creación de Portugal y Latinoamérica. Y esto me parece una propuesta interesante y muy válida, dentro del panorama de los museos de arte contemporáneo en España.

En el caso de Palma de Mallorca, conviene recordar que las Islas Baleares son una Comunidad, donde desde finales del siglo XIX ha habido una larga tradición artística. Fue el destino privilegiado de numerosos intelectuales y artistas que llegaron de diversos países extranjeros. Su presencia, de una manera u otra, dejó su impronta en la historia cultural de esta Comunidad. De este modo, uno de los principales objetivos del museo Es Baluard es recuperar esta memoria artística, en la cual se interrelacionan artistas de orígenes y sensibilidades muy diferentes.

Por ejemplo, cuando me hice cargo del museo, tuve que preparar una exposición del artista italiano Fabrizio Plessi -la única muestra que estaba programada antes de mi llegada-. Fabrizio Plessi, como sabéis, es una personalidad destacada del videoarte, que vive entre Venecia y Mallorca. Plessi presentó una impactante videoinstalación adaptada al espacio del museo, que además me permitió organizar en Es Baluard un primer debate sobre nuevas tecnologías. Un encuentro, en el que intervinieron especialistas en arte electrónico junto a personalidades de otros ámbitos, tales como filósofos y poetas. Otra consecuencia de esta muestra fue la adquisición de una videoinstalación de Fabrizio Plessi para la colección permanente.

El año pasado, como ya he dicho antes, Es Baluard acogió uno de los debates organizados por Art Tech Media, con la voluntad de plantear una reflexión amplia, implicando a los museos de arte contemporáneo de todo el estado español.

Dicho esto, he de recordar que el interés por el arte electrónico es sólo un aspecto de la actividad del museo, ya que como he dicho antes, existen otros compromisos, como la recuperación de la memoria artística, el desarrollo

de la colección, y por supuesto la difusión de la creación actual, entendida en su sentido más amplio, prestando una atención especial a la obra de los artistas vinculados de una manera directa o indirecta con las Islas Baleares. Aunque por supuesto, sin limitarse estrictamente a este contexto, porque sería caer en el provincianismo. Por suerte, la vocación internacional y cosmopolita de las Islas Baleares evita este defecto.

Además por definición, un museo de arte contemporáneo tiene que reflejar la pluralidad y la versatilidad de la creación actual y fomentar la reflexión entorno a su complejidad. Esta es una tarea ineludible. Pero ocurre, que para un museo como Es Baluard, que tiene que atender diferentes frentes a la vez, programar exposiciones o manifestaciones centradas en el arte tecnológico, plantea algunos problemas, concretamente a nivel de presupuesto.

La realización de videoinstalaciones resulta bastante costosa, y en la mayoría de los casos el museo tiene que hacerse cargo de los gastos de producción. Esto representa realmente una inversión económica muy elevada, que un museo de estas características no puede siempre asumir en solitario.

Entonces sería deseable efectivamente poder compartir esos proyectos con otros centros o museos. De ahí la necesidad de constituir esta Plataforma del Instituto de las Artes Digitales, con el objetivo de contar con un ente independiente y de ámbito estatal o "supra autonómico" por decirlo de alguna manera.

Conviene recordar para nuestros colegas extranjeros que nos acompañan en este debate que vivimos en un país que tiene 17 Comunidades Autonómicas, con 17 gobiernos autónomos; y cada gobierno autonómico tiene su propia consejería de cultura, de la que suelen depender los museos de la Comunidad.

En este contexto sería muy interesante poder contar con Plataformas como ésta para ayudarnos a crear, intercambiar y concretamente a coproducir proyectos ambiciosos y evidentemente para interrelacionar toda la información que circula a nivel de las artes digitales. Esto permitiría hacer un uso más eficaz de los presupuestos asignados a cada museo e implicaría que la energía invertida en un proyecto de envergadura tuviera una mayor repercusión.

La evolución de la creación contemporánea exige nuevos retos y nuevas maneras de enfocar su difusión, que en algunos casos no puede limitarse a un marco local o autonómico. Esto por supuesto no impide que cada museo defienda su identidad a través de su colección y de su programa de actividades. Muchas gracias.

Nacho Ruiz.- En primer lugar quiero agradecer a Montse y Joseba el que me hayan invitado. Es la tercera vez que participo con ellos en esta especie de circuito ambulante que yo pienso está llamado a convertirse en un punto de partida histórico de muchas cosas. Sería para mi fácil, pues, comparar un poco esto con los encuentros de Pamplona, que siempre son de referencia para el arte conceptual español. Aquí se han aunado muchas voluntades, muchos puntos de vista muy diferentes para conseguir seguir un relato de algo que está en gestación constante, que está creciendo y en el que se pueden apreciar unos cambios a una velocidad tremenda.

En segundo lugar quería felicitar al Ministerio de Cultura por acoger de una forma tan entusiasta un proyecto tan importante como este, y a todos los que participamos en él. Había pensado encarar esta intervención, en base a dos puntos que tienen que ver con mi experiencia personal: uno, mi experiencia profesional como co-director junto a Carolina Parra de la Galería T20, y otro desde un punto de vista académico. Mi tesis doctoral fue sobre el mercado del arte en España. Se empezó en 1997 y se leyó en el 2004. Ahora me encuentro en un proceso de publicación de parte de esa tesis y he tenido que revisar toda la parte de nuevos media. Sobre todo de vídeos, parte importante y me da incluso pudor releerlo y ver la ingenuidad del planteamiento en un proceso que ha cambiado de una forma tremenda. En tres años, desde su lectura, he tenido que reescribir toda esa parte porque hoy ya no tiene vigencia. He pensado traer algunos resultados concretos y hacer un análisis también, desde el viaje que seguimos los directores de museos, el artista, el galerista... Pienso que un punto de inflexión en cuanto a los circuitos de exhibición de los media, especialmente el vídeo, fue la última documenta de Kassel, comisariada por Bob Wilson con un contenido documental tremendo. Todos los que la visitamos recordamos la dureza de aquella exposición. Para mí fue imposible ver todos los vídeos.

Todo vídeo que tuviera menos de diez minutos era refrescante. Ese es el fracaso de un modelo de exposición que ha hecho repensar tanto a instituciones como a galerías la forma de exhibición del vídeo. Especialmente porque hay un elemento que no se ha tratado en esta mesa, hoy las ferias de arte son el gran elemento divulgador del trabajo de muchos artistas. Cuando una galería afronta una feria de arte, se tiene que plantear no sólo la forma de exhibición, los soportes técnicos, el material necesario que ha hecho cambiar, que ha hecho revolucionar un poco la infraestructura de las galerías. Tienen que plantearse la duración de esos vídeos que exhibe. Por ejemplo en ARCO, en el caso concreto de mi galería, nosotros representamos a dos artistas maravillosos, Patrick Jolley y Reinold Reynolds, que hace tres años tuvieron un éxito notable y el año pasado nos presentaron un vídeo de dos horas y media. Ese vídeo, que es fabuloso, tuvo que ser descartado porque la velocidad por la que se rige una feria de arte contemporáneo excluye completamente ese tipo de obra que tiene que ser exhibida en otros circuitos. Todo esto tiene que ver con esa velocidad, con esa evolución, con esos cambios.

Hoy, si diseñamos una galería de arte tenemos que plantear cómo se va a exhibir el vídeo ya que hay muy

pocas galerías de arte contemporáneo que no exhiban vídeo. De arte contemporáneo digamos, de primer mercado. Luego haré una pequeña aclaración de este punto que estoy diciendo. Bien, en ese evolucionar de la exhibición de un feria de arte, en circuitos que llamemos mercantiles,os habréis dado cuenta que estoy hablando del money game. Soy galerista y tengo que encarar esto desde este punto de vista, muy distinto al de las instituciones y al de los museos.

Trabajo con artistas jóvenes y la forma de difundir sus obras, la estandarizada, son las ferias de arte. El problema es que tanto las galerías de arte, como la sobreabundancia de ferias de arte, es un modelo que está a punto de caducar. Vamos a tener que reinventar las estructuras y cambiar los planteamientos, igual que se ha cambiado el enfoque de la galería de arte de cara a Internet. En el año 2000 en España había diez, doce galerías que tenían una página web y prácticamente la mitad de estas galerías no tenían correo electrónico. Hoy todas las galerías tienen una página web, que se tiene que renovar cada muy poco tiempo. Todo el mundo tiene más de un correo, y las ferias también se han revolucionado y están cambiando. Las ferias pueden acabar sucumbiendo a la floración brutal. El otro día por ejemplo, me llegó a la galería un dossier, un cd de la feria de Arévalo. Arévalo es un pueblecito muy pequeño. Hoy se entiende la Feria por las instituciones y los políticos como lo que venía a ser la Bienal en los años 80 y 90, sólo que las entidades públicas, tal cual, han encontrado una rentabilidad distinta porque es un fenómeno que está de moda. En España, especialmente ARCO, tiene elementos tanto mercantiles como culturales; es una feria curiosa ya que ha llevado a muchas instituciones autonómicas a crear su propia feria. Cada vez se busca más una especificidad. En Cáceres existe Foro Sur que tiene mucho que ver con el concepto fundacional del MEIAC. Es una feria para galerías españolas, portuguesas e iberoamericanas. Una feria que no tenga una especificidad no va a sobrevivir en este maremagnum brutal.

Una galería tiene que reinventarse, tiene que replantearse. Por ejemplo ¿qué estrategias adopta mi galería de cara a la difusión internacional de esos artistas jóvenes? Nosotros vamos a abrir un pequeño espacio en Berlín, en el plazo de un año y medio que pretende ser un punto de visibilidad. A nivel de mercado, Berlín no vive su mejor momento, pero al igual que China es una de las opciones por las que debe apostar una galería. Una galería tiene que asumir riesgos. Especialmente si estamos hablando de nuevos soportes, de nuevos medios, el mercado español no es suficiente. En España, aunque hemos tenido un crecimiento anormal, un crecimiento exagerado en los últimos años, hasta posicionarnos en una cierta visibilidad internacional que es la lucha que llevamos todos ahora, sin embargo, con sinceridad y con total claridad, no contamos con más de quince o veinte coleccionistas privados de vídeos. Muchos museos son todavía remisos a esa participación, incluso ven el vídeo como algo turístico, por decirlo así. Todavía no se ha entrado en profundidad en este tema y es algo que tenemos que superar, que tenemos que vencer.

Para mostrar la evolución del vídeo, voy a poner un ejemplo de una institución que no tiene nada que ver con el anterior comentario. Y aquí cambio, cierro el tercio y empiezo otro que tiene que ver con una palabra que me ha gustado mucho, dicha por Laura: obsolescencia del objeto artístico. No sólo la perdurabilidad sino la obsolescencia de un objeto.

Una misma institución compra a mi galería tres piezas a lo largo de cinco años. En el año 2001 compra un vídeo de un joven artista y esa institución recibe una cinta de VHS. Esa pieza tiene un precio de 600 euros. Dos años después, esa misma institución adquiere un vídeo de otro artista joven, que acababa de ganar un premio nacional, Daniel Silvo y lo adquiere en 1.500 euros. En ese momento esa institución recibe un DVD. Hace un año y medio esa misma institución compra un tercer vídeo de una artista joven japonesa, Kaoru. Ahora es conocida, pero en ese momento era “emergente” y lo adquiere en 4.500 euros. Esa institución recibe un master en Beta, dos copias de exhibición y un contrato en el que se especifica todo lo que puede y no puede hacer, por ejemplo respecto a los derechos de exhibición, cantidad de copias que puede hacer, la imposibilidad de exhibir ese vídeo en dos sitios al mismo tiempo... Bien, en cinco años fijaos la evolución no solamente en el soporte y en lo que exige el coleccionista, sino también en los precios de un tipo de artista determinado.

El vídeo hoy está considerado en el mercado, pero sigue siendo un medio extraordinariamente barato. Estos días he estado revisando en Internet una serie de cotizaciones y he fijado una cantidad de 30.000 euros. Por ese importe podemos adquirir piezas importantes de los grandes artistas del vídeo. Si esos 30.000 euros los trasladamos a soportes más tradicionales, a pintura o escultura, para comprar una gran firma internacional sólo podríamos acceder, quizás, a un dibujo. Qué quiero decir con todo esto? Pues que el vídeo es un producto muy atractivo en el mercado del arte. Los coleccionistas, las instituciones y museos que hoy están viendo en profundidad esta cuestión y que están apostando por el vídeo, se van a encontrar dentro de diez años con lo mismo que se encontraron los coleccionistas privados y las instituciones que hace quince años empezaron a comprar fotografía. En España hay muy pocas colecciones. Coleccionistas privados como Enrique Ordóñez Falcó que tiene quizás la mejor colección de fotografía de España. En D-foto, hablábamos de este tema, de cómo la inflación de la pintura en los ochenta llevó al hundimiento en los noventa y fue el momento de comprar fotografía. Pienso, de cara al coleccionismo, que es el momento de comprar vídeo. El vídeo, dentro del mercado, nos hace verlo como un proyecto de futuro, como un producto de futuro. Espero que

nadie se ofenda porque hable en estos términos, de producto. Y es que hay dos tipos de galería. La Galería de primer mercado y la galería de segundo mercado. La del primer mercado es la que trabaja con el artista, la que expone su obra, la que lo representa en ferias, la que mueve el trabajo. La galería de segundo mercado no trabaja con artistas, trabaja con obras. Es la galería que compra un dibujo de Picasso y lo vende, es la galería que compra un Barceló y lo vende... El vídeo todavía no ha entrado en los circuitos de segundo mercado. Esas galerías de compraventa todavía no han empezado a adquirir vídeos para su reventa, porque no se termina de entender esa sobre valoración o esa plusvalía en el mercado del producto artístico vídeo.

La presencia de vídeo en las subastas de arte contemporáneo es muy minoritaria, mientras que la fotografía tiene una visibilidad muy amplia. Para mí, las subastas no son un termómetro, siempre he defendido esta postura, pero es un elemento que se debe tener en cuenta. Espero abra un poco esta perspectiva hacia otros campos dentro de este mismo tema que estamos tratando. Gracias.

Nina Colosi.- Buenos días, mi nombre es Nina Colosi, fundadora y comisaria de "The Project Room", un programa internacional de arte y educación que inicié en el Chelsea Arts Museum en Nueva York en el año 2003. El Chelsea Arts Museum, inaugurado en 2002, se ubica en el corazón del distrito artístico de Nueva York y está dedicado al arte contemporáneo. Aparte de comisariar exposiciones y programas relacionados, acoge exposiciones itinerantes de Europa y otras partes del mundo. Me han dado mucha libertad a la hora de desarrollar el programa de The Project Room y me siento muy afortunada por ello. Para mí, este congreso es una buena oportunidad para reflexionar sobre lo que he logrado desde 2003, sobre lo que me gustaría hacer, sobre lo que hacen los demás y para pensar sobre las metas comunes que todos compartimos.

En primer lugar me gustaría destacar que los comisarios de new media provienen de un amplio abanico de disciplinas. También en mi caso: tengo una titulación superior como pianista y he estudiado composición y realización cinematográfica. Siempre ha habido un estudio paralelo del arte visual y la historia. A finales de los años setenta tenía un estudio musical electrónico y componía para televisión, para cine y para teatro durante muchos años y creaba programas teatrales multidisciplinarios. En 2001 comencé a producir exhibiciones de new media en Moscú y, después de eso, produje una exposición histórica en el World Financial Center en Nueva York e invité a los comisarios de new media de museos destacados en el ámbito internacional para que seleccionaran diez piezas de referencia del new media art. Posteriormente me invitaron a participar en el Chelsea Art Museum y desarrollé The Project Room.

El objetivo de este programa es presentar el arte creado en un mundo crecientemente influenciado por la tecnología y esto no solamente incluye al arte digital, sino que también incluye la pintura, el videoarte, la danza, la música. Incluye programas multidisciplinarios que muestran el origen y la evolución de las nuevas artes y allí surge la pregunta: ¿Cómo mantenemos la conexión humana en todo este arte tecnológico? Estas son algunas citas de Nam June Paik que son relevantes en este sentido: "Nuestra vida es mitad natural y mitad tecnológica. Mitad y mitad está bien, no se puede negar que la alta tecnología es progreso, la necesitamos para los trabajos. Pero sin embargo, si solamente haces alta tecnología, harás la guerra. Por lo tanto, necesitamos tener un fuerte elemento humano para mantener la modestia y la vida natural." Y otra declaración de Paik: "La piel se ha vuelto inadecuada para relacionarse con la realidad. La tecnología se ha convertido en la nueva membrana del cuerpo para la existencia".

Desde el año 2003 The Project Room ha producido o presentado a más de 250 artistas emergentes o ya establecidos, en exposiciones, simposios, programas para conocer a los artistas y talleres varios. Tenemos conjuntos musicales residentes y el New Art Lab, en el que artistas de diversas disciplinas se reúnen para crear trabajos nuevos. Entre estos proyectos que planeamos producir está "Angels in America", un ballet compuesto en 1959 por el escritor americano Chester Himes. Lo compuso para el coreógrafo Alvin Ailey y el artista Jean Miotte, cofundador del Chelsea Art Museum.

En aquel momento no había fondos disponibles y el manuscrito ha estado olvidado en un cajón durante todos estos años.

Otro proyecto en el que estamos trabajando es una serie de 24 horas de arte sonoro "Environments for living" (Ambientes para vivir), en el cual colaboran diferentes compositores y artistas sonoros así como diseñadores de interiores.

Recientemente producimos una serie llamada "Lectures for Collectors" ("Conferencias para coleccionistas") con vídeos de algunas piezas específicas de arte new media y perfiles de artistas con el objetivo de educar a los coleccionistas que dudan a la hora de coleccionar arte new media.

La colaboración con organizaciones culturales locales e internacionales es importante para el programa, ya que resulta energizante para todo el mundo y es beneficioso desde el punto de vista de la financiación, puesto que no tenemos que crear cosas desde la nada.

Como comisaria independiente, hace poco comisarié para la fundación arteBA en Buenos Aires. "Codes of Culture: Video Art from seven Continents" ("Códigos culturales: Videoarte de siete continentes") hace una declaración sobre la globalización y sobre cómo la tecnología está alterando la sociedad. Actualmente, tengo un proyecto de tres

meses con las pantallas de Reuters y NASDAQ en Times Square y espero expandir esto y llevar contenidos culturales a emplazamientos públicos internacionales altamente visibles en el próximo año. La última cosa que me gustaría destacar es que tanto si se trata de un museo o de un pequeño centro de arte, es importante crear una atmósfera en la que la gente pueda venir a pasar la tarde con la posibilidad de ver una variedad de programas y que tengan un lugar de reunión para conversar sobre lo que han visto, en lugar de intentar atraer a la multitud con programas "All-Stars" y grandes sucesos.

La idea es atraer a los visitantes del museo con la promesa de experiencias nuevas, pero no necesariamente predecibles.

Como dijo Cathy Halbreich, directora del Walker Arts Center, "Todo va del placer de estar en el espacio, el placer de aprender, el placer de codearse con un vecino o el placer de verse expuesto a una idea nueva, a una nueva realización artística o a una nueva adquisición de arte visual y poder conocer a los artistas y hablar con ellos".

Hay muchos nuevos proyectos de museos que tienen en cuenta este planteamiento y crean espacios que puedan acoger las nuevas artes en constante mutación y que resulten acogedores para que los visitantes puedan experimentarlas. Con esto en mente, los arquitectos afincados en Tokio, Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa han diseñado el Museo Arte Contemporáneo del Siglo XXI en Kanazawa en Japón y el New Museum of Contemporary Art en Nueva York.

Muchas gracias.

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Ministerio de Cultura

Debate: Plataformas Asiáticas

Modera:

Menene Gras. Directora de Cultura y Exposiciones Casa Asia

Ponentes:

Niranjan Rajah. School of Interactive Arts and Technology Simon Fraser University

Semi Ryu. Kinetic Imaging School of the Arts Virginia Commonwealth University

Zhuang Lixiao. Consejera Asuntos Culturales. Embajada de la República Popular China

Menene Gras.- En primer lugar, quiero agradecer a Montse y a Joseba la invitación para poder hacer esta mesa de debate en el Ministerio de Cultura en el contexto de este primer congreso de arte y tecnología.

Hemos reunido aquí en la mesa a tres personas que yo creo que pueden aportar perspectivas interesantes sobre la situación del media art en Asia.

Ayer se hizo la presentación del libro Blanco, y me hizo pensar que seria realmente interesante poder promover un libro Blanco sobre la situación de los media art en Asia.

Creo que es bastante difícil poder establecer un mapa, una cartografía de cuál es el estado o la situación del arte electrónico en Asia, sobretodo porque evidentemente el desarrollo del media art en Asia tiene que ver también con el diverso crecimiento económico de los países asiáticos. Tradicionalmente, Japón y Corea son países líderes en desarrollo tecnológico y, por tanto, también en new media art. Fuera de estos, mayoritariamente son docentes que desarrollan su labor fundamentalmente en Estados Unidos. La diáspora que en cierto modo se inicia con Nam June Paik en los años 60 hacia Estados Unidos es una diáspora que todavía no ha cesado. Esto quiere decir que el contexto no es propicio en sus propios países y deben emigrar para poder especializarse.

Hablando con Niranjan Rajah, de origen malasio y que trabaja en Canadá, me decía que a parte de Corea y Japón debemos añadir a Singapur. Singapur es un país que también tiene un gran interés por las artes electrónicas y que ha trabajado mucho en este ámbito creando algunas instituciones; para esto os diría que podéis consultar el portal Digiarts.

Creo que es importante recordar la figura de Nam June Paik al que en Casa Asia, hace un año, le hicimos un homenaje. Para ello, invité a varios especialistas que habían tenido relación con él, como Dieter Daniels o Christoph Blasé entre otros. Posteriormente se expuso en la Fundación Telefónica en Madrid.

La mención a Nam June Paik, no es una mención gratuita, creo que es importante como punto de partida cuando se habla de Asia Global, sobretodo porque como decía, hay una dificultad real para poder establecer un mapa, plataformas de artistas, de docentes que se dedican a propagar, a investigar en el media art, sobretodo, tanto en el aspecto de sus aplicaciones, como en el aspecto más teórico y de investigación y por lo tanto creo que una figura como él puede representar la unidad de todo lo que está sucediendo ahora mismo en Asia.

Para las personas que están hoy aquí, que son de origen asiático, incluso para ellas, resulta difícil establecer esta cartografía, por tanto creo que es un terreno por explorar, un terreno que en el futuro será muy importante, sobretodo en India y China por el capital potencial que está relacionado con el crecimiento económico, geográfico y con el crecimiento imparable de sus ciudades. El milagro chino también tendrá una repercusión en todo lo que tiene que ver con ese encuentro necesario entre arte, ciencia y tecnología.

Ayer, escuchando a José Carlos Mariátegui sobre la situación en Perú, me parecía interesante porque en 1997 fui comisaria española para la Bienal de Lima y recuerdo que entre el año 96 y 97 estuve preparando el primer ciclo de videoarte latinoamericano, había ido muchas veces a Perú a dar conferencias, a organizar exposiciones y realmente en aquel momento no existía un videoarte peruano. Diez años más tarde, resulta que Perú está muy familiarizado con las nuevas tecnologías, que la situación ha cambiado por completo y se puede ver como en un periodo de diez años cualquier país puede invertir los planteamientos y la situación puede ser completamente diferente y eso es lo que yo creo que va a ocurrir con China y con India.

Niranjan Rajah.- Las tecnologías inalámbricas contemporáneas localizan las interfaces de representación y comunicación dentro del espacio vital del cuerpo humano.

La manera en que construimos nuestras representaciones, y la manera en que nosotros cambiamos estas representaciones, nos dan el sentido de estar en el mundo.

También, los canales de comunicaciones del mundo y la diversidad de expresiones artísticas y culturales están bajo la amenaza de caer cada vez más bajo el control monopolístico.

Dos condiciones significativas que chocan en los nuevos medios del siglo XXI: modernismo y postmodernismo pueden no proporcionarnos los medios necesarios para dirigir esta situación.

Es necesaria una alternativa para contextualizar y articular las condiciones presentes de la representación y comunicación en el arte, la cultura y los media.

He sido invitado a este Primer Congreso Internacional Art Tech Media para hablar del escenario emergente asiático y mi experiencia en el trabajo new media en Malasia. Comenzaré con una introducción a la escena de Malasia en los años 90.

Tuvimos un primer ministro muy previsor, Dr. Mahathir Mohamed, bajo cuyo liderazgo, Malasia desarrolló el "Multimedia Super-Corridor". La primera zona industrial en la era de Internet. Concebido como un "Silicon Valley" contemporáneo y primera área fuera de los Estados Unidos. En el tiempo que ha pasado, el potencial no ha sido realizado de acuerdo a las expectativas previstas. La crisis financiera del sudeste asiático de los últimos años 90, fue seguida por la disensión política interna, y ambas cuestiones sirvieron para socavar la realización de esta visión. No

obstante, en aquel momento, Malasia fue inesperadamente un líder en esta área, a pesar del ser un pequeño país. Hemos oído a muchos oradores en otros paneles, hablando acerca de este asunto de la cultura en el contexto de la inversión nacional en la tecnología.

Es un problema universal, y todos sentimos que es un problema en nuestros países respectivos. Verdaderamente, como artista, curator y educador, me impliqué en la lucha por traer la cultura y la crítica en el escenario de las nuevas tecnologías a mi país. Mis colegas y yo propusimos que el arte era una estimulación para nuestras relaciones con las industrias. Discutimos también si era necesario desarrollar una plataforma crítica social para canalizar esas ofertas a las empresas tecnológicas, y que las prácticas de la crítica y la teoría crítica en el arte, se reflejen en las tecnologías nacientes y en los poderes que las controlan local y globalmente.

Triunfamos hasta cierto punto, pero por supuesto el foco mayor se situó sobre la industria. Las inversiones malayas en Internet fueron dirigidas básicamente en asegurar la participación de grandes corporaciones internacionales y facilitando ayudas a las empresas locales. Ninguna tuvo interés en el media art local. Incluso corporaciones que apoyan y patrocinan el arte en sus países, no lo hicieron en el nuestro. En su inversión en Malasia no había ningún componente cultural equivalente. Nuestra lucha fue presionar como un lobby para que nuestro gobierno consiguiera inversión para el arte en Malasia. En el curso de esta lucha, creamos, comisariamos y teorizamos un cuerpo significativo de new media art.

Mi colega Hasnul Jamal Saidon y yo, organizamos en the Malaysian National Art Gallery's "Pameran Seni Elektronik Pertama" ('1st Electronic Art Show'), una retrospectiva del arte electrónico que había sido producido en el país en los últimos 15 años, recorriendo desde el videoarte a los primeros trabajos con ordenadores, principalmente basados en impresiones gráficas, hasta los últimos trabajos de videoinstalación y de Internet que nosotros mismos promovíamos. Un ejemplo es Ling Siowe Woei's Interactive web work "Mondrian in Action".

Produjimos esta primera retrospectiva así como su conceptualización teórica. Tuvimos que dirigir la hegemonía Occidental en el arte y nuevos medios, y racionalizar al mismo tiempo el compromiso con las tecnologías nacientes, ya que la mayor parte nos venían del mismo contexto Occidental. Para teorizar sobre esta situación en los 90's, nos servimos del trabajo de un artista y teórico visionario de la escena malaya, Ismal Zain, que se había adelantado a concebir el potencial del ordenador en el arte. Aunque él no fuera el primero de nuestros artistas en aplicar la tecnología, él fue sin duda el primero en la región en producir un trabajo con cuerpo consolidado en el nuevo medio. Entre 1984 y 1988, Ismail Zain había producido su serie "Digital Collage".

Con estas impresiones digitales y con las escrituras que las acompañan, construyó el armazón conceptual para la absorción de la tecnología del ordenador en el arte contemporáneo malayo. De hecho, Ismail desarrolló una teoría de los nuevos medios artísticos que es aplicable en Asia, desde los escenarios desarrollados a cualquier situación de periferia.

Ismail se pregunta cómo absorber las nuevas tecnologías de manera significativa en nuestras realidades locales. Influido por la exploración de Rauschenberg, observó que "un ordenador era capaz de trabajar con fuentes infinitas, manipulando una amplia serie heterogénea de imágenes y artefactos no compatibles con el campo pictórico de pintura convencional…" Y observó, "es muy rápido". Zain reveló el alcance de las consecuencias semióticas sutiles de la imagen digital en su distinción del collage manual de foto o del generado por ordenador. En un collage digital "no hay rasgos duros". El nuevo medio es "mucho más maleable, como arcilla". La computadora le permitió disolver la oposición del aspecto estructural o del juego de signos y desarrollar lo que él llamó las imágenes "amigables" (user friendly). En sus Collage Digital, las imágenes y textos, de fuentes variadas, son unidos para liberar sus significados latentes. Al Kesah (1988), por ejemplo, es un juego crítico que responde a la penetración de medios de comunicación globales (global mass media) en la cultura y el conocimiento locales.

Esto fue antes de la World Wide Web y, de hecho, Ismal Zain murió antes del éxito de Internet. Así que él fue ciertamente un visionario en el contexto del Sudeste Asiático. Fue un artista que exploró el potencial de los ordenadores cuando los demás artistas de la región se concentraban en el vídeo y la videoinstalación. El fue muy crítico respecto al crecimiento de la hegemonía Occidental en los medios de comunicación e investigó en el potencial del ordenador para deconstruir este poder. Discutió "la clase de universalismo, resultado de la información instantánea, que depara un gran desafío, especialmente para los consumidores de esta información como nosotros, para adoptar una postura más crítica y autocrítica". Ismail desarrolló una adaptación del modelo de Kenneth Frampton, de regionalismo crítico.

Frampton describe, desde el campo de la arquitectura, cómo las versiones locales de la cultura internacional evolucionan a partir de la interacción de climas específicamente locales, la cultura, el mito, el arte, con lo cual poder resistir a ser absorbido totalmente por el global modernismo arquitectónico. Mientras este modernismo agobiaba al movimiento internacional, hay un registro de la resistencia. Había varias reacciones y localizaciones. Kenneth Frampton se refiere a este proceso "Regionalismo Crítico" (Critical Regionalism). Su modelo ha sido utilizado en la teoría cultural. Cheryl Herr ha aplicado el "Regionalismo Crítico" para desarrollar un método comparativo para estudios culturales

en los que los procesos globales son vistos como mediadores de los procesos locales. Esto es lo que recientemente es conocido como lo “glocal”.

El uso del Critical Regionalism de Ismail Zain, debe ser visto a la luz de la conectividad instantánea, cercana y contemporánea del ordenador como medio de comunicación. En nuestro propio trabajo, lo enfocamos en el contexto de la velocidad de comunicación en Internet. Desarrollamos su modelo en el escenario emergente donde el significado de la geografía disminuye, como la transmisión directa de información sustituye a los mediadores físicos más poderosos de la cultura material.

Un ejemplo diario de este desafío, cuándo viajamos, por medio de la prensa adquirimos conocimientos de la situación local. Hoy, puedes conseguir acceso a nuevas fuentes trans-geográficas de noticias sin el impedimento de no hablar el idioma local. Es positivo, por supuesto, pero al mismo tiempo nosotros hemos perdido la necesidad de ponernos en contacto con el lugar local. El viajero es menos presente en el lugar local y esto tiene implicaciones culturales, políticas e incluso ontológicas.

Tras el Postmodernismo? Mientras algunos artistas localizan los orígenes del posmodernismo en el cruce atlántico hecho por el post-estructuralismo francés y su reformulación, Rosalind Krauss en el Journal October, debe ser acreditada para nuestra era contemporánea del arte y la cultura. El historiador arquitectónico Charles Jenks, localiza la muerte del modernismo y el nacimiento del estilo postmoderno así: “la Arquitectura Moderna murió en San Louis, Missouri el 15 de julio de 1972 a las 3,32 de la tarde (aproximadamente) cuando el Complejo de Pruitt-Igoe fueron dinamitados”.

La destrucción del Complejo de Puitt-Igoe, viene a representar el fracaso completo del idealismo modernista y el alba del postmodernismo en la Arquitectura. La destrucción de un complejo residencial, arquitectónico, modernista, inmenso, se produce porque había sido un fallo de la sociedad. Aunque el complejo hubiera sido construido con la esperanza y el idealismo, había llegado a ser un horrible barrio bajo y tuvo que ser destruido. Su demolición marca el fracaso del austero e idealista gran diseño y el principio de la arquitectura sensible, fragmentaria y semióticamente juguetona de hoy. Esta imagen de la caída de Pruitt-Igoe fue un motivo central en el Koyaanisqatsi cinematográfico: Life out of Balance de Godfrey Regio con música de Phillip Glass. Es una imagen terrible del fin de algo.

Querría comentar una conexión extraña. El arquitecto del Complejo de Puitt-Igoe, fue Minoru Yamasaki. Este visionario arquitecto japonés-norteamericano construyó también las Torres gemelas, un gran modernista, algunos discutirían si era un edificio temprano del postmodernismo (o dos!). Este icono, como todos sabemos, fue destruido también y su destrucción ha entrado en nuestra imaginación colectiva, de una manera mucho más poderosa. Esta vez el acontecimiento sucedió bajo el proyector directo de los medios globales de noticias (global news media). Esta vez, la destrucción parece haber sido llevada a cabo por personas que profesan los valores religiosos fundamentalistas y que desprecian la modernidad Occidental. Esta imagen ha sido repetida, deconstruida, criticada y examinada. Fue filmada y comunicada en tiempo real, tal como sucedió. Es una imagen que no podemos ver de cualquier manera y continuamos identificándola con un estado de deconstrucción perpetua.

Así, tenemos una segunda imagen de la destrucción. Propongo que el complejo Modernista/Postmodernista murió con la caída de las torres gemelas el 9/11 y surgió la necesidad de crear una nueva estructura. Para dirigir este vacío, yo propongo un discurso Post-Tradicional.

Post-Traditional Theory. Daré una visión rápida del uso del término post-tradición en el discurso contemporáneo. Ha sido utilizado:

- En la sociología (Giddens): unido a la sociedad contemporánea.
- En la historia de la tecnología (Srinivasan): encuadrar la poética de la tecnología en el contexto del desarrollo y culturas tradicionales -la manera en que las personas en países avanzados han vuelto a pensar la tecnología en el contexto de la fuerza presupuestaria, reinterpretando sistemas tradicionales-.
- En la teología (Bellah): indagación crítica en el contexto de la espiritualidad y la religión contemporánea, donde una relación directa es desarrollada con Dios, sin los mediadores ortodoxos de la iglesia.
- En la teoría de postcolonial (Graiouid): articular las realidades y las aspiraciones para el desarrollo de sociedades marginadas.
- En la arquitectura: dirigir los espacios que perturban la relación histórica entre el lugar y el significado.
- En las media arts (Rajá): articular una estructura para dirigir el compromiso de sistemas culturales diversos en el contexto de nuevos medios. Anthony Giddens desarrolló el término en el contexto de la sociología. Dijo que nosotros no estamos en un período postmoderno, sino en un tiempo de tardía modernidad. Todas las características del postmodernismo, para él, son apenas aspectos de una modernidad completamente desarrollada.

Así que el postmodernismo es un nombre equivocado para denominar el tardío modernismo. Giddens sugiere que ese modernismo es, de hecho, una era después del fin de la tradición o una era post-tradicional, en donde el orden tradicional de las cosas no tenga gran significado. Así como el término postmoderno sugiere que el período

moderno ha terminado, y algo más ha empezado, la post-tradición sugiere que nos hemos embarcado en una nueva era libre de costumbres y modos arcaicos.

Análogamente, y no sin un tinte de ironía, propongo que la formulación de Giddens de lo moderno como post-tradición, es nominalmente y fundamentalmente defectuoso al sugerir que esa tradición terminó con el nacimiento de lo moderno. Discuto que esa tradición, de hecho, continúa. Ha proliferado y sigue prosperando hoy en pluralidad y multiplicidad.

El análisis siguiente del impacto del cine en el movimiento post-tradicional, dibujaba en Mike Punt's "El Análogo de Postdigital y una Metafísica de la Inmanencia: El Cine temprano y la Apropiación de la Tradición", ('The Postdigital Analogue and a Metaphysics of Immanence: Early Cinema and the Appropriation of Tradition'), una vista general de la historia temprana del cine, y para sus análisis en términos materialistas vs. tendencias trascendentales.

Cómo, en la transición del IXX al siglo XX, las tecnologías que parecieron ligar los espacios distintos, tal como la radio, la televisión, el telégrafo, la fotografía, el fonógrafo, el teléfono, y la película, estimularon la imaginación popular. A los dieciocho meses del lanzamiento del cinematógrafo de los hermanos Lumière en 1895, alrededor de 800.000 exhibiciones públicas se habían realizado en todo el mundo.

Los agentes de Lumière distribuyeron internacionalmente las películas documentales. Los hermanos Lumière no sólo inventaron la tecnología para capturar las imágenes móviles, ellos inventaron la infraestructura para distribuir estas imágenes alrededor del globo. Fue análogo a You Tube hoy, o Internet en los años noventa. Ellos produjeron la tecnología para capturar la imagen móvil, así como el canal para su diseminación. Tuvieron a personas que capturaban las imágenes y una red de distribución a través de los países de los imperios europeos. Como resultado, en el alba del siglo XX, las personas en India podrían ver por primera vez las imágenes en movimiento de personas y culturas de todo el mundo, así como, recíprocamente, las personas en Inglaterra o América hacían lo propio.

Otro aspecto de "nuevos medios" fue su transformación ontológica. Con la venida de la imaginen en movimiento, la cámara comenzó a representar la perspectiva humana. La vista humana y el espectador podrían ser puestos en marcha. El paseo fantasmal llegó a ser el género cinematográfico más popular. El cine comunica y re-visiona el mundo afectando a la identidad de espectador.

Puedes imaginar la cámara frente al tren, pero si suspendes esa realización, y ocupas el punto de vista de espectador, puedes ser el tren. Mike Punt observa que "por una parte, el cine tuvo el efecto alucinador de desconectar la visión del mundo, logrado por el movimiento doble de la imagen y la máquina, impartiendo una experiencia psíquica en la que la racionalidad de una cosmovisión newtoniana fue socavada".

Punt pasa a dirigir una dimensión materialista más mundana. "…la conspiración del cine con el mundo de la clase dominante, permitió la recuperación ideológica del mundo como "material". En este segundo aspecto, el cine sirvió como elemento imprescindible del imperialista para reforzar la distancia geográfica y la diferencia racial. Fue una clase de turismo cultural virtual en el cambio del siglo que presentó y re-impuso las fronteras de la diferencia racial y cultural".

Es esta tecnología el complejo mediador del trascendentalismo y el materialismo que caracteriza el momento de la transición en el paradigma post-tradicional propuesto. Mientras, como Punt observa astutamente, el imperialismo y el materialismo usurparon el nuevo potencial trascendental del medio, estas fuerzas desafiaron también la estrechez y la ignorancia cómodas de cosmovisiones tradicionales. Por primera vez, las personas fueron documentadas en movimiento en medio de la actividad cultural y presentada a otras culturas. En este punto, ninguna cultura podría imaginarse ni podría representarse como una singularidad. Es en este sentido de la pluralidad cultural, el contexto de mediación tecnológica de donde sale la perspectiva post-tradicional.

Post-Traditional Media. Para concluir, revisaré rápidamente el Cine Mitológico indio de los 1970, que ejemplifica cómo los nuevos medios llegan a ser absorbidos por prácticas tradicionales. Propongo que esto es un fenómeno común en diversas áreas de la representación a través del siglo XX. Es desapercibida, sin embargo, la manera en que las estructuras analíticas dominantes son más conducentes a mirar las cosas en términos de cómo la tradición es asimilada y transformada por el modernismo y los medios modernos.

En mi propuesta de post-tradición para añadir una teoría para el arte, la cultura, la tecnología y la sociedad, espero colmar el campo del estudio en el sentido de que las formas culturales no terminan, a pesar de los límites arbitrarios que nosotros las damos denominando los períodos y los estilos. Esta teoría Post-Tradicional permite el añadido de momentos cambiantes, mientras al mismo tiempo, permite el reconocimiento de la persistencia y la pluralidad de la tradición.

En comparación con asumir que las tecnologías de los media proceden del paradigma moderno para ser transferidas a las otras tradiciones con sus modernismos inherentes intactos, esta teoría trata la modernidad como otra tradición más y permite a la tecnología medial (media technology) ser vista a través de todas las tradiciones, libremente, comprometida con ellas en sus propios términos.

Semi Ryu.- He nacido en Corea del Sur y ahora doy clases de arte virtual interactivo y 3D animación experimental en la Commonwealth University de Virginia, Estados Unidos. Quisiera hablarles de la post-tradición y de cómo la idea de la globalización ha cambiado a la sociedad coreana. Mi punto de vista podría ser de una persona común que se relaciona con los media en la sociedad coreana. Estudié bellas artes y trabajé con nuevos medios tecnológicos en Corea, a finales del siglo XX.

Comienzo con la industria cinematográfica coreana y cómo el contenido de las películas ha ido cambiando a través del tiempo. Cada cultura se ha iniciado con las artes electrónicas de forma diferente. Por ejemplo, cuando visité Brasil, había una tradición muy fuerte del videoarte y aunque parece que las artes electrónicas surgen del videoarte, llegan a ser mucho más que una simple extensión de imágenes móviles. En el caso de Corea, pienso que la industria cinematográfica ha jugado un papel importante en la cultura de los media, teniendo influencia en la animación, el new media art y en los nuevos campos de finales del siglo XX. Permítanme que les hable acerca de las producciones de las películas coreanas, en relación con la idea de la globalización, y de la post-tradición. Con respecto a esto, hablaré brevemente más tarde de mi investigación, mi punto de vista crítico de los medios interactivos basados en la Shamanistic Cultura Coreana.

En 1995 el gobierno coreano fundó Korean National University of Arts School of Film and Multimedia, patrocinada por el Ministerio de la Cultura. Era el tiempo de la película Parque Jurásico un gran hit en la industria cinematográfica, y mostró que se puede ganar mucho dinero, aún más que con la industria automovilística en Corea. Así que el presidente de Corea reconoció esta realidad y dió fondos a las escuelas de cine y multimedia en la Korean National University of Arts. El interés principalmente fue el comercial, sin saber realmente cuales son los valores fundamentales. Los coreanos/as comprenden la importancia de películas como Parque Jurásico, con muchos efectos especiales y 3D, esperando atraer a muchos espectadores y ganar mucho dinero. El gobierno coreano tenía interés en la industria cinematográfica, principalmente por el desarrollo de la economía. Al mismo tiempo, la producción cinematográfica propia coreana estaba casi muerta. La mayor parte de las películas eran tipo Hollywood con grandes efectos especiales. El gran problema era la producción de contenidos coreanos. Por esta causa, se impuso la cuota de pantalla, cada sala de exhibición en Corea está obligada a proyectar por lo menos 25% de películas coreanas, para poder competir con Hollywood.

Sin embargo, en 1997, el gobierno de Estados Unidos pidió al gobierno coreano que liberara el sistema de cuota. En aquel momento, estaba estudiando en Korean National University of Arts y pensé cuán importantes son los propios contenidos coreanos. Sabíamos que si liberamos el sistema de cuotas, la sociedad coreana sería dominada por el contenido occidental y norteamericano. Así que convocamos manifestaciones de activistas para mantener el sistema de cuota de pantalla. Como estudiante tomé parte también en esta manifestación. Fue esencial mantener la cuota de pantalla para no perder completamente nuestro contenido cultural en el cine.

Como consecuencia de las manifestaciones, el sistema de cuota permaneció. El proceso de la negociación fue duro con el gobierno norteamericano. Fue una victoria que logramos con gran entusiasmo y esto hace que el público coreano sea consciente de cuán importante es nuestra cultura en los media, en esta sociedad cada vez mas occidentalizada, esta sociedad globalizada. Desde entonces, comenzamos a tener más apoyo para producciones de películas coreanas. La frase “ser coreano significa ser global”, quiere decir que: cuando entendemos nuestra cultura profundamente, encontramos la universalidad y el poder para compartir con el mundo, que es el contenido global más importante.

Otro punto decisivo fue la política del presidente de Corea del Sur, Kim Dae Jung, hacia Corea del Norte, la llamada “Sunshine Policy”. Durante mucho tiempo, nosotros hemos considerado a Corea del Norte como enemigo. Todos los surcoreanos hemos sido educados para percibir al norcoreano completamente separado de nosotros, no como una parte de la misma sangre. Esta política cambiaba la dirección anterior hacia Corea del Norte acentuando la cooperación pacífica.

En 2000, al presidente de Corea del Sur, Kim Dae Jung se le concedió el Premio Nóbel de la Paz. Pienso que se comenzó a comprender la cultura norcoreana con una nueva perspectiva. Corea del Sur ha sido demasiado occidentalizada, perdiendo el fondo fundamental de nuestra propia cultura y nuestro espíritu, mientras que Corea del Norte ha preservado la cultura tradicional, nunca expuesta al capitalismo occidental. Corea del Norte tiene una dictadura en una sociedad comunista, cerrada, sin embargo, fue una referencia para mí ver cuán occidentalizada está Corea del Sur. Comparando estos dos desarrollos culturales diferentes, reconocí cómo la idea de la globalización podría ser peligrosa para la cultura minoritaria. Al mismo tiempo, comenzábamos a mirar nuestra propia cultura y las películas nos relacionaban con la tradición coreana, con la traducción contemporánea de la tradición coreana. Este enfoque tuvo éxito, y ahora muchas películas coreanas ganan premios en festivales internacionales. Algo similar sucedió con la animación y new media. La aproximación y asimilación de los new media, conectados a nuestras propias perspectivas culturales, han dado énfasis a la cultura coreana.

Desde finales del siglo XX, en Corea se han desarrollado muchos debates sobre la idea de la vanguardia de los

medios electrónicos, interactividad, Internet, videojuegos, etc. Ahora, Corea es un país avanzado en Tecnologías de la Información. Mirando la cultura, como coreana que trabaja con nuevos medios, pienso que hay conexiones entre nuestra tradición y aspectos del new media coreanos. Cuando nosotros vemos el mapa tradicional coreano, las conexiones entre ubicaciones geográficas diferentes, es importante leer la corriente, de dónde partimos, cuál es el comienzo… Es importante tener una red entre personas basadas en el lugar de origen, en la región, en qué Universidad me gradué. Así, el sistema de Internet, subconscientemente, está conectado con el pensamiento. En Corea, encuentras personas que hablan por el móvil todo el tiempo en estrecho contacto, física y virtualmente, con la nueva tecnología.

Con la popularidad del new media y de Internet, los coreanos propusieron la idea de la "Democracia de Internet". Conseguir acceso a Internet para todos y que todas las opiniones se puedan manifestar. En la última campaña electoral del presidente, Internet jugó un papel muy importante, fue elegido alguien que no era licenciado, fue revolucionario en esta sociedad orientada sumamente al academicismo. Fue una campaña electoral con otra clase de medios en juego, por primera vez se reflejó las opiniones de la gente de la calle, directamente. Esta democracia de Internet supuso una revolución en la historia coreana, rompiendo los estereotipos.

Otro aspecto interesante en la sociedad coreana es la "cultura del juego". Mis amigos, con sus parientes y otros amigos, profesionales tales como abogados o médicos, dejan su trabajo para jugar durante 24 horas. Los coreanos adoran el juego. Pueden cambiar su identidad en el juego, cayendo en un estado de profunda adicción, con una identidad diferente, creando una nueva extensión de la vida.

Corea es una sociedad extraordinaria para preservar el chamanismo en la sociedad contemporánea. La conciencia coreana juega en capas diferentes de la transformación, como un chamán, buscando ser algo más que realidades diferentes. El espacio virtual podría ser el lugar que permite esa trasformación. Estos fenómenos son rituales de chamanismo profundos. Pensemos acerca de lo que es la realidad, la identidad, el deseo y la sociedad. Preguntas interesantes que surgen en este momento y de cómo entró la tecnología en la sociedad coreana. Si ves a ganadores de the world game competition, los nombres coreanos son los primeros diez de las listas. He pensado el por qué todos quieren llevar el cuerpo virtual.

Ahora, hablaré acerca de mi proyecto. En mi proyecto virtual he tratado de relacionar los medios interactivos con el conocimiento del chamanismo coreano.

Comienzo con una pregunta acerca de la palabra "interacción". Es importante explicar su cuerpo contemporáneo, el deseo y la identidad, sin embargo, hay un aspecto de la interacción que ocurre en un grado diferente, nadie se pregunta acerca de lo que es la interacción y cómo podemos entender nosotros la interacción en los medios interactivos. Mirando hacia atrás en la historia, el deseo humano por la interacción ha sido manifestado continuamente desde día del ritual primitivo al cyberespacio contemporáneo. Nuestras rutinas interactivas han continuado desde lo micro a la escala del macro para confirmar nuestra existencia en la vida cotidiana. Esta pauta repetitiva universal de la actividad humana yo la llamo el ritual, porque es el ciclo arquetípico del instinto humano a pesar de su período cultural e histórico.

Así que hay una historia del deseo humano por la interacción, por ejemplo, nosotros nos paramos en frente del espejo para confirmar nuestro reflejo. Es un prototipo interactivo. Así, para mí, la tecnología interactiva es una expresión progresiva del deseo humano. Su valor esencial podría ser encontrado en el humano con capacidad para comprender la naturaleza y el cosmos. Revelando su esencia, la presencia histórica y el valor espiritual, serían el próximo paradigma de la práctica interactiva del arte.

Entiendo los medios interactivos relacionados con puntos de vista del chamanismo coreano. Espero tener la oportunidad de hablarles más de mi punto de vista crítico de los nuevos medios interactivos virtuales. Sin embargo, lo importante es cómo hoy la cultura y la tecnología trabajan juntos en la sociedad y cómo podemos realizar la crítica de los nuevos medios, en relación con las diferentes tradiciones culturales. Gracias.

Menene Gras.- Muchas gracias por la intervención, creo que ha sido muy interesante y también ha planteado temas sobre la interactividad y otros sobre la relación del chamanismo con el desarrollo de los media ahora. Pero creo que el tema del chamanismo y la incorporación del chamanismo también se da en la obra de Nam June Paik y algunos autores en el catálogo de la exposición de Fundación Telefónica tratan este tema ampliamente.

Por lo tanto es un tema muy recurrente que me parece muy interesante, sobretodo porque no sólo ella lo vuelve a recuperar, sino porque es algo que no ha perdido actualidad.

Zhuang Lixiao, no es una especialista en nuevas tecnologías, pero sí puede explicar la situación actual del país, cuales han sido los cambios más recientes y cómo China, en este momento, es un país con un gran potencial y creo que en muy pocos años, dentro del ámbito de las nuevas tecnologías, va a ser uno de los países que liderará esta transformación desde un plano mucho más avanzado que el desarrollado en otros países. En este sentido, la bienal de Shanghai de 2006, cuyo tema era el hiperdiseño, recuperaba de alguna manera la noción de hiperautopista de la información de Paik.

Zhuang Lixiao.- Ante todo, quiero agradecer a Menene y a Montse y Joseba por su amable invitación que me otorga el privilegio de intercambiar opiniones con los amigos presentes.

Hemos colaborado en exposiciones de fotografías contemporáneas en Vitoria y también está en la agenda otros eventos similares con La Caixa, en el Forum aquí en Madrid, en Barcelona y en Mallorca. Y los artistas chinos están interesados y ya están actualmente participando en la Feria de Arte Contemporáneo ARCO aquí en Madrid. Supongo que dentro de pocos años, los mundos del arte contemporáneo entre China y el exterior lograrán aún mayores intercambios.

Y los temas que propone Art Tech Media para mí son nuevos, sin embargo es un fenómeno que se está aplicando e influyendo en nuestras sociedades, pero falta mayor investigación teórica.

Hoy para mí, es una gran ocasión para conocer el proceso de estas cuestiones, nuevas tecnologías en la cultura de hoy y nuevos conceptos en el arte contemporáneo. Creo que vale la pena tener un intercambio entre los especialistas chinos y extranjeros en el futuro y yo seré el enlace con mucho gusto en el ámbito de los intercambios entre China y España. No quiero robarles más tiempo. Espero que tenga éxito el Primer Congreso Internacional Art Tech Media.

Menene Gras.- Gracias. Una breve exposición, pero quiero confirmar su predisposición, su disponibilidad y sensibilidad para ayudar a que España tenga una mayor presencia en China.

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Ministerio de Cultura

Debate: Centros de Producción: Medialabs, Nuevas Plataformas y Procesos

Presentan:

Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores de Art Tech Media

Ponentes:

Gefried Stocker. Director Ars Electronica. Linz

Luigi Pagliarini. Artista y Director Festival PEAM. Pescara

Pedro Soler. Director Hangar. Barcelona

Ximo Lizana. Artista y profesor Universidad Europea de Madrid

Marcos García. Medialab Prado. Madrid

Karin Ohlenschlägen. Comisaria y ex-coDirectora Medialab Madrid

Andreas Broeckmann. Director TESLA. Berlín

Gerfried Stocker.- De nuevo muchas gracias. Intentaré ser breve, hay muchas presentaciones. Quería hablar un poco sobre el tema del laboratorio y sobre nuestro futuro laboratorio. Ayer les comentaba que Ars Electronica tiene estos departamentos diferentes. Uno organiza el festival, el concurso, los eventos artísticos, la educación, el museo y el laboratorio futuro. Y el futuro laboratorio creo que será un sitio muy interesante a la hora de proveer para el festival y la infraestructura del museo, lo que nos permite invitar artistas y poder ofrecerles no solamente un espacio y algo de presupuesto, sino también ayuda técnica y apoyo por parte de técnicos, de manera que los artistas puedan empezar a desarrollar algunas de sus nuevas ideas. Ayer también mencioné que este laboratorio está orientado a ser una plataforma interdisciplinaria. "Interdisciplinario" tiende a ser una palabra muy fácil de decir, pero todos sabemos que, vale, aquí hay artistas y técnicos colaborando, pero normalmente en la mayoría de los sitios considerados interdisciplinarios realmente sólo suele haber un único tipo de intercambio de servicios. Así que tienes unos artistas que no saben programar sus ordenadores ellos solos, por lo que necesitan la ayuda de unos técnicos para que les escriban el software. Y tienes unos técnicos que no son lo suficientemente creativos como para hacer una bonita página web, por lo que necesitan a los artistas para que les hagan una web un poco más bonita. Esta es la parte fácil, y muchas de las colaboraciones entre arte y tecnología van en esta dirección. Pero cuando llegas a un punto en el que realmente quieres alcanzar una interdisciplinariedad no solamente tienes que convencer a la gente, a veces tienes incluso que forzarlos hacia este intercambio mutuo de conocimientos y competencias para lograr que trabajen juntos.

Creo que esto sólo funciona si tienes ambas áreas integradas en tu programa. En nuestro caso, pienso que una de las grandes ventajas de nuestro laboratorio es no formar parte de ningún programa universitario. Muchos de los medialabs que conocemos a nivel mundial están enfocados u orientados o basados en algún programa educativo de alguna universidad, empezando por el MIT Media Lab. Lo que realmente hacen es educar estudiantes y después viene la investigación. Así que muchos de estos laboratorios de investigación están conectados con las universidades y por supuesto son también laboratorios de investigación financiados o fundados por la industria. Quiero decir que ayer alguien mencionaba el ejemplo del Sony Lab en París y también hay uno en Tokio. Por supuesto en ambos casos el enfoque y la intención van claramente en una u otra dirección. Pienso que lo que realmente necesitamos son laboratorios fundados, dirigidos, financiados y controlados por instituciones culturales. Y estos son muy escasos, por supuesto. Como el Tesla Media Lab. Casi todos, la inmensa mayoría de esos laboratorios, por lo menos aquí en Europa, son dirigidos por artistas o instituciones culturales y tienen una fuerte presencia en este congreso, pero aún así siguen siendo una minoría. Aquí en España todo el mundo mira atentamente a Laboral, porque tienen un empeño muy fuerte no sólo en convertirse en un espacio para la presentación, sino también en convertirse en un espacio de producción. Pienso que uno de los grandes retos será crear un laboratorio que sea realmente independiente, conectado a Laboral y no algún laboratorio de investigación dirigido por la Universidad de Oviedo o un laboratorio de investigación en el que las grandes empresas de alguna manera externalicen su investigación en Laboral. Así que pienso que ésta es, básicamente una afirmación, que espero que podamos discutir posteriormente, sobre la posibilidad, la importancia y la necesidad de tener laboratorios de investigación integrados en las instituciones culturales contemporáneas y que las instituciones culturales no estén exclusivamente dedicadas a la presentación y quizás producción, sino que también tengan departamentos y un compromiso para la investigación.

Luigi Pagliarini.- En primer lugar, algunas palabras sobre mi vida, no por razones egocéntricas sino para daros una idea de donde radica el interés de mi festival, bueno, nuestro festival.

Me formé como artista, como músico, y unos minutos antes de morirme de hambre –porque en Italia es muy común que un músico se muera de hambre– decidí empezar a estudiar en la universidad. Entonces me licencié en psicología, y luego me decanté por la neuropsicología. He estado estudiando tanto en Italia como en Escocia. Desarrollé un interés por la mente y me convertí en especialista de neuropsicología, circuitos de la mente, reacciones, y demás. Paralelamente, empecé a interesarme por las artes, en realidad durante toda mi vida, y en un momento dado me llamaron del Consejo Nacional de Investigación y Evaluación en Italia donde empezamos a desarrollar software y hardware en vida artificial y ahí es donde empezó mi interés en el arte electrónico. Después me metí en robótica, y ahora tras ocho años estoy en Dinamarca enseñando robótica y también llevo una pequeña compañía de robótica para espectáculo/entretenimiento (entertainment robotics). Esto es el trasfondo para simplemente señalar que mi interés principal no es directamente el arte, sino la mente. Y, obviamente, el arte es uno de los mejores lenguajes para investigar la mente en sí, y por eso estoy muy interesado en el arte electrónico.

En el 2003 decidí empezar en Pescara –que es una ciudad en el centro este de Italia– el Pescara Electronic Artists Meeting (Encuentro de Artistas Electrónicos de Pescara), que me imagino es muy diferente a vuestras realidades.

Diríamos que está muy lejos de los intereses de la industria, lejos de los intereses de instituciones públicas también. Es, diría yo, independiente, si estamos de acuerdo en lo que significa "independiente", ya que somos los más grandes esclavos. Esto es debido a que básicamente nuestro poder económico se basa, por decirlo de alguna manera, en la gente. Es decir, que dependemos de la venta de entradas. Más o menos eso es todo. Bueno sí, recibimos algunas monedillas de la ciudad y algunas monedillas de pequeñas empresas. Así pues, la realidad del Pescara Electronic Artists Meeting, en Italia lo llaman PEAM, en el extranjero PEEM, realmente depende del lenguaje, es muy diferente. Es un pequeño festival, es muy activo, es muy vanguardista. Es muy veloz, por decirlo de alguna manera, porque sólo mira hacia nuevas propuestas en el mundo del arte electrónico y el ambiente es muy particular. Eso, supongo, es la cosa más curiosa del PEAM. Normalmente –bueno se extendió a un lugar más en 2005, estamos en siete lugares alrededor de las ciudades, en Pescara y pueblos cerca de Pescara– pero el último fue sólo en un espacio, y ha sido mi preferido, fue en un café y galería de arte que se llama Ecoteca.

El festival quiere ser acogedor, es como aquí más o menos, pero la gran diferencia es que tenemos cerveza y vino todo el rato. Tenemos mucho alcohol. Creo que le estaba diciendo a alguien ayer que nuestro mayor gasto en el festival es el alcohol, ni siquiera son los vuelos. No, estoy bromeando lógicamente. El ambiente es muy intenso y muy acogedor, por lo que es una nueva plataforma. De alguna manera, sí estoy de acuerdo contigo cuando dices que necesitamos un Laboratorio, no se si por "Laboratorio" quieres decir escuela o laboratorio. Sí, pero también pienso que en el arte electrónico tenemos que atender a nuevas formas de presentar las piezas. No quiero ser para nada polémico, pero, sí, es verdad que hemos llegado a un punto en el que tenemos grandes festivales… decidimos no llamarlo "festival" ni tampoco "bienal", porque no tiene nada que ver con música ni nada que ver con arte visual. Yo pienso que el arte electrónico… también a veces no estamos de acuerdo con algunos términos, a mí me gusta más "electrónico". Pues eso es, básicamente yo soy un teórico, por lo que para mí las palabras significan, deberían significar algo, por lo que esta confusión sobre terminología me sorprende bastante.

Sí estoy de acuerdo en eso, pero lo que sí noté es que muchos de los artistas que hemos tenido en cinco años, en cuatro ediciones hemos tenido como 300 artistas, y la gente lo ha disfrutado muchísimo, aunque claro está, no debería ser yo el que lo diga, pero podéis preguntar, la gente disfruta de estar ahí porque es una manera nueva de presentar las cosas. Es muy acogedor, está muy lejos de cualquier bienal, y estaba diciendo que decidimos llamarlo encuentro porque es un encuentro como aquí, esto es un verdadero encuentro, y también porque pienso que en el arte electrónico, o lo que sea, arte digital o arte media, no hay espacio suficiente para distinciones como música, arte visual, si realmente creemos en el arte electrónico tenemos que ser conscientes que es una mezcla de lenguajes en todos los sentidos. Realmente en nuestro festival –¡y lo llamo festival!– en nuestro festival tenemos secciones muy diferentes, una está dirigida a algo que está más cerca del arte visual, otra dedicada a algo que está más cerca de lo que podía ser danza, otra a lo que se llama teatro y música... Pero estamos intentando hacer un esfuerzo para integrar estas cosas, a veces hasta en un solo espacio, para dar la impresión que hay un nuevo género en eso. Esto es todo lo que quería decir por ahora, y espero que haya un debate por eso estoy intentando ser más breve y no contaros toda la historia.

Ximo Lizana.- Yo creo que soy una especie de antiartista del mundo electrónico, aunque trabajo con tecnología y con materiales tecnológicos hace tiempo, cuando vi el panorama y estudié la situación, me di cuenta de que para poder funcionar me tenía que salir del mundo del arte electrónico. La mayoría de las personas que he visto aquí no las había visto en mi vida y además ni siquiera pertenecen a mi mundo. De pequeño jugaba con un Spectrum 48. Empecé a hacer mis programas, mis pequeños engendros y llegó un momento que me di cuenta de que me interesaba el mundo del arte y la cultura y el mundo de la tecnología y cómo crear un lenguaje protésico que amplificase al creador a estadios más complejos a la hora de representar objetos y representar ideas. El destino cruzó en mi vida una galería de arte moderno: Punto, una de las galerías que fundaron Arco y que se movía por el mundo.

Y empecé a construir robots y piezas de tecnología. Pero mis clientes no eran clientes del mundo del arte tecnológico, no eran instituciones. Mis clientes coleccionan Picassos, Basquiats y ahora robots. Es muy interesante porque el mundo de la tecnología está muy cerrado dentro de sí mismo y para nosotros es muy importante porque conocemos su funcionamiento, pero para el gran coleccionismo internacional es totalmente desconocido. He estado investigando e intentando unir el mundo de la universidad, trabajo para una universidad norteamericana, y el mundo de la tecnología en sus estadios más avanzados para crear una especie de lenguaje de investigación dentro de mi propio universo personal. Empecé construyendo robots pequeños, piezas con placas solares a nivel de experimentación.

En segundo de carrera, en la Universidad en Valencia, me pilló por banda en los pasillos de Arco Rosina y me pidió que crease la nueva imagen de Arco y entonces creamos todos esos chill outs, las piezas robóticas que había en las entradas de Arco... Y bueno, para mucha gente fueron abominables y para otro tipo de personas les gustaron bastante. Seguí haciendo una progresión en el campo de la investigación hacia nuevos tipos de representación robótica.

Empezamos construyendo los robots de forma artesanal. El siguiente paso fue que los robots fuesen construidos por otros robots. Esto eran otro tipo de experimentos. Con una pieza me dieron el Premio Nacional de la Crítica y era una macromedusa de 180 metros cuadrados de fibra óptica y láser interactivo en el interior que interactuaba con la voz y con la gente que había alrededor.

Fue un proyecto que creamos para una multinacional. Empecé a hacer una especie de revisión histórica del aspecto que tendrían las cosas tradicionales si las extrapoláramos al lenguaje de la robótica. Y empezamos construyendo Meninas, dijimos, vamos a hacer aquí una Menina que ande, interactúe con la gente y fue la primera construcción. Todos estos proyectos, -yo jamás he sido becado por una institución, jamás he expuesto en un museo, jamás he tenido ninguna relación con la administración- estos proyectos han sido realizados cien por cien privado, de hecho, mis clientes son multinacionales y en los últimos proyectos hemos estado empleando tecnología militar para hacer las piezas.

Otra pieza, un ángel robot de unos dos metros diez de altura donde combinamos aluminio, porcelana y muchos tipos de materiales diferentes. Era totalmente autónomo y para mí fue importante porque fue la primera vez que un museo de arte contemporáneo en España compraba un robot como escultura al uso, integrando en cierto aspecto la escultura robótica con la institución. Para mí fue un handicap, porque yo tengo muchos amigos que están trabajando y que realmente hacen acciones y construyen piezas superinteresantes, pero la capacidad para vendérsela a la institución nos costó bastante.

El siguiente paso fueron robots construidos por robots. A partir del render 30 con un sistema de fresado construimos el robot que tenía una prótesis interactiva y fue expuesto en una feria de arte internacional. Normalmente el lado triste que tiene este tipo de trabajo es que normalmente no se ven, tú los presentas y acaban en la mansión de un jeque árabe en Qatar y ya no lo ve nadie más. O acaban en cajas en grandes galerías y ese es el resultado de todo este trabajo. Ha habido galerías de claro corte tradicional, ejemplo Marlborough, que expuso un robot que se llama el Cristo de cuatro brazos en su sede española y galería Punto o ArtGaspar, por ejemplo que eran los herederos de Picasso y lo interesante es meter en un universo tan rancio, el mundo del arte tecnológico.

He seguido un poco la investigación y los últimos proyectos que estoy realizando son entornos para dejar de construir robots. Pienso que el mundo del arte tecnológico va a evolucionar hacia nuevos estadios donde los materiales serán prescindibles. Ya el net art ha sido una especie de antecedente y la última estructura que pudimos presentar hace un par de meses fue en Arco y era un tiburón flotando en el aire en tres dimensiones. No era proyectada con humo. Abre un nuevo universo. Estamos empezando a hacer obras de arte y escultura holográfica tridimensional, que va a permitir que una vez que estén las interfaces -en los casos de los coleccionistas, yo estoy mandando las exposiciones por Internet-, las galerías tienen la máquina, se conectan y el pez empieza a flotar en el aire. No se ve como una representación, cada vez se está acercando más a la realidad.

Quiero reivindicar la relación que debería existir entre el arte tecnológico, el mercado internacional y el mundo real. No debemos olvidar que estamos haciendo una actividad totalmente elitista. Y estos nuevos medios pueden ser una buena excusa para acercar a todos el mundo de la tecnología y la ciencia. Y recuperar eso que a mi parecer han perdido las artes tradicionales. Cuando una persona observa un cuadro, es una relación en la que el cuadro dialoga y todos escuchamos. Cuando se ve una escultura también. Pero a la hora de interactuar con una obra de arte, esa obra de arte, al generar una interacción directa con el espectador, pasa a formar parte de la vida del espectador. Y es un nivel emocional como cuando vemos una buena película o escuchamos una buena canción. Yo creo que el arte tradicional ha perdido eso en gran parte y el arte tecnológico creo que es handicap que tiene si logra conectar con la gran masa de la sociedad, creo que dejaremos de tener el look un poco friky que hay en torno a todo lo que rodea a las máquinas.

Pedro Soler.- Hangar se fundó hace 10 años a iniciativa de l'Associacio d'artistes visuales de Catalunya (AAVC) en respuesta a una cosa muy sencilla, espacios para trabajar para artistas a precios abordables y se ha ido desarrollando desde este punto de partida. Se apostó, ya a finales de los 90, fuertemente por el vídeo y por lo que se llamaba entonces Net Art. Tal vez recuerden ese gran momento. Ahora mismo Hangar sigue ofreciendo espacios para trabajar, pero ha crecido para devenir en un verdadero centro de servicios para artistas.

Desde las tareas más sencillas como seria por ejemplo imprimir un plotter hasta producciones integrales donde trabajamos todos los eslabones de proyectos complejos. Una cosa que ha cambiado mucho en estos 10 años ha sido el acceso a las máquinas, se han abaratado muchísimo. Las necesidades ahora no están tan enfocados a máquinas si no a expertos capaces de utilizarlas. Por esta razón ahora mismo, en el área de arte digital tenemos 3 personas empleados-laboratorio de electrónica enfocadas al hardware libre (especialmente Arduino), un área de imagen digital (edición de vídeo, edición de imágenes etc.) y un área de desarrollo de software libre.

Hangar es un centro financiado con dinero público (250.000 euros de la Generalitat de Catalunya y 154.000

euros del Ajuntament de Barcelona que también nos proporcionan un espacio además de aportaciones menores del Ministerio de Cultura) y entendemos que este hecho conlleva una serie de deberes, es decir, que el desarrollo que se hace en este centro debería volver a los comunes, debería volver al público. Por esta razón enfocamos nuestros esfuerzos en software y hardware libre y en la documentación, aspecto imprescindible para que los elementos desarrollados tengan utilidad.

Uno de los desarrollos importantes en el cual Hangar ha participado, ha sido un sistema de streaming 100% software libre que incluso Richard Stallman podría ver. A parte de las razones éticas para utilizar el software libre, la capacidad de intervenir en el código hace que esta forma de trabajar es muy apropiada para actividades artísticas que requieran tocar y buscar en las entrañas de los sistemas informáticos.

Un comentario que me hizo Anne Nigten ayer cuando estuvimos hablando de esto, dijo "…es una manera de proteger los derechos de autor de desarrollos de software porque la licencia que va con ellos obliga, a la persona que va a usar este software de indicar, de sacar su pieza con la misma licencia". Este desarrollo de software no desaparece dentro de un proyecto comercial, sigue teniendo su vida y sigue siendo accesible.

Estamos convencidos que existe un gran poder creativo dentro de cada uno de nosotros y nuestro trabajo es hacer que el entorno necesario para desarrollar esta creatividad exista y siga evolucionando en función de estas necesidades. Desde la base hasta la excelencia.

Marcos García.- Me gustaría comenzar mi intervención recordando una cita de Walter Benjamin extraída de su texto El autor como productor, publicado en 1934: "Lo que importa (...) es el carácter de modelo de la producción, que es capaz, en primer lugar, de guiar a otros productores a producir y, en segundo lugar, de poner a su disposición un modelo mejorado. Y este aparato será tanto mejor cuantos más consumidores sea capaz de transformar en productores, esto es, cuantos más lectores o espectadores sea capaz de transformar en colaboradores".

Creo que es una cita pertinente para el tema que nos convoca hoy, ya que indica una de las funciones fundamentales que a mi juicio deberían hacer suya las instituciones culturales. Y nos plantea la siguiente pregunta: ¿Cuáles pueden ser esos modelos (o formatos) que permitan que los consumidores ("el público") tengan la posibilidad de transformarse en productores-colaboradores?

Quizá sea adecuado recordar que es en el siglo XVIII, con la aparición de los salones de pintura, cuando surge el público o la idea de público tal y como suele entenderse hoy: como una entidad homogénea y abstracta que normalmente se mide en una cifra: el número de visitantes. Este concepto de "público" es justo el que se desprende de una caricatura de Albert Robida de 1883, titulada El siglo XX. La galería principal del Louvre. En ella el autor se imaginaba que, en el futuro, el público visitaría los museos montado en un tren, en masa y a toda velocidad.

Desde aquella época, la exposición parece seguir siendo el formato hegemónico y el número de visitantes su razón de ser. Es decir, volviendo a Benjamin, el grado de colaboración en la producción se limita a los posibles grados de implicación en la recepción.

Es quizá en Internet donde sí está teniendo lugar realmente ese laboratorio de producción colectiva en el que los usuarios, además de ser receptores de información, son también, al menos potencialmente, emisores. Toda una serie de procesos que están teniendo lugar en la red podrían quizá servirnos de inspiración para pensar en formatos que posibiliten procesos de producción colectiva en el espacio físico; en lugares presenciales, justo de lo que carece la red por su virtualidad.

¿Cuáles serían los formatos que puedan complementar los procesos que están sucediendo en la red? El arte digital debería servirnos para plantear nuevos formatos de producción y difusión. Sin embargo, en muchos casos nos encontramos con la operación contraria: un intento de adaptar las producciones llevadas a cabo en el ámbito de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación al formato tradicional de la exposición.

Quizá sea el momento de dejar de pensar en la exposición como único motor y fin último de la investigación y la producción en este campo, y crear más espacios orientados a la investigación y la producción en los que la exposición sea una parte más del proceso por el cual se genera comunidad, pero no el único. Espacios en los que la investigación y la producción se entiendan como procesos permeables a la participación de cualquiera.

Cuando digo cualquiera estoy haciendo referencia a las palabras del filósofo francés Jacques Ranciere cuando habla de "universalizar las capacidades de cualquiera". Siguiendo a Ranciere, podríamos decir que una de las funciones de todo proyecto cultural debería ser "posibilitar las capacidades de cualquiera".

Por otro lado, esta noción de "cualquiera" se contrapone a la idea de público como algo homogéneo y uniforme, dando por hecho que existen múltiples tipos de usuarios con necesidades y requerimientos diversos.

Partiendo de estas ideas me gustaría apuntar brevemente las iniciativas que estamos poniendo en marcha en Medialab Prado. La idea es crear una estructura a través de líneas estables de trabajo en las que se combinan decisiones de comisariado con convocatorias abiertas que permitan distintos niveles de implicación.

Inclusiva-net es una plataforma dirigida por Juan Martín Prada, dedicada a la investigación y a la difusión de la teoría de la cultura de redes. Su foco principal de estudio y documentación se centra en los procesos de inclusión social y cultural de las redes de telecomunicación y sus efectos en el desarrollo de nuevas prácticas artísticas y de producción crítica de conocimiento.

Visualizar es una plataforma dirigida por José Luis de Vicente que se propone como un proceso de investigación abierto y participativo en torno a la teoría, las herramientas y las estrategias de visualización de información.

El Laboratorio del Procomún es un grupo de trabajo moderado por el historiador de la ciencia Antonio de la Fuente cuyo objetivo es abordar el concepto de procomún desde ámbitos diversos que incluyen filosofía, ecología, biología, activismo, hacktivismo, química, farmacia, biología, urbanismo, derecho, política económica, arte y teoría del arte.

Interactivos? es una plataforma para el desarrollo colaborativo de proyectos creativos con hardware y software. El interrogante alude al hecho de que la interactividad que nos interesa no es la de los dispositivos, sino la actividad entre los grupos de trabajo que se generan para desarrollar proyectos colaborativamente.

Avlab es una plataforma de encuentro para la creación y difusión de las artes sonoras y visuales bajo el concepto de proceso abierto y colaborativo.

En algunos de estos proyectos estamos poniendo en marcha un formato que yo creo que es interesante, y que combina seminario, taller y exposición. En primer lugar se hace una convocatoria para recibir los proyectos, y una vez los proyectos son seleccionados, se vuelve a hacer una nueva convocatoria con una descripción de cada proyecto para que cualquiera se pueda apuntar a desarrollarlo en común. La idea es que los nuevos medios requieren normalmente el trabajo en equipo, ya que uno no suele tener la capacidad de controlar todas las dimensiones que implica el desarrollo conceptual del proyecto, la programación, la electrónica, el diseño, etc. Así que los nuevos medios requieren de ese aspecto colaborativo.

Para poder desarrollar estas líneas de trabajo y que realmente la investigación y la producción sean permeables a la participación de cualquiera es necesario que exista un lugar siempre abierto al público, un espacio de trabajo y de encuentro donde el público pueda acceder a los contenidos que se están trabajando. Y para que este espacio funcione es fundamental la figura de los mediadores culturales o dinamizadores culturales, presentes siempre en el espacio de actividades para que este sea un lugar no sólo de emisión de información, sino también de recepción, de encuentro y conexión entre agentes diversos. Los mediadores investigan acerca de los temas que se están tratando en las distintas líneas de trabajo y son las personas encargadas de recibir y poner en contacto a los diferentes usuarios y contarles lo que está sucediendo.

Como conclusión me gustaría resaltar la importancia que tiene, a la hora de generar una comunidad activa de usuarios, el trabajo en red con otros proyectos que se están desarrollando en Madrid. En este sentido ha sido muy interesante, por ejemplo, la colaboración con Dorkbot Madrid.

Karin Ohlenschläger.- Hace exactamente 20 años, en 1987 y por estas fechas, me acuerdo cómo recorría los pasillos del Ministerio de Cultura con un grupo de artistas españoles, invitados a participar en el programa de Performance y Multimedia de la Documenta 8 de Kassel. Dado que como lo que planteaban aquellos artistas invitados, Pedro Garhel, Rosa Galindo y su grupo multimedia Depósito Dental, no trataba ni de cine, ni teatro, ni música, ni nada parecido a lo que hasta entonces se entendía por artes plásticas, escénicas o sonoras, nos iban mandando de una ventanilla a otra, de un despacho al siguiente.

Tras lidiar con la Administración y sus procesos, finalmente se consiguió la cobertura de viajes y estancias, pero no lo gastos de producción. No obstante, la ayuda se les dió con una palmadita en la espalda diciendo que la libertad y la independencia siempre iban a tener un precio muy alto.

Francamente, aquella experiencia me impresionó muchísimo. Desde entonces, y en mi ya larga trayectoria en el campo del arte contemporáneo, sigo insistiendo en la revisión de la base estructural y funcional de las instituciones públicas. Estas, obviamente, ya no responden a las dinámicas y requerimientos del arte actual. Así que, por favor, quitemos los pasillos y compartimentos estancos. Abramos las puertas y ventanas de un sistema cultural, académico y administrativo que necesita oxigenarse con urgencia. Y es que ya no estamos en el siglo XIX; hemos llegado al XXI. Dejemos correr un poco de aire, para que se quite el polvo y se descoloquen los papeles (metafóricamente hablando) y pongamos las cosas en otro orden. Un orden que no asfixie y obstaculice, sino que permita que las nuevas dinámicas de creación y producción puedan crecer y evolucionar, tal y como les corresponde.

Qué mejor momento que el de un posible Instituto de las Artes Digitales, para comenzar con una nueva dinámica estructural y funcional. Sugiero que aquello que se pretende crear no sea regido por más pasillos o ventanillas decimonónicos; no más compartimentos estancos. Necesitamos quitar muros, necesitamos vasos comunicantes, necesitamos un espacio de encuentro, de diálogo, de investigación y coproducción transdisciplinar.

No más centros y ejes hegemónicos, no más muros y fronteras. En lugar de centros y ejes, necesitamos nodos y redes. En lugar de separar, necesitamos conectar y consolidar redes de relaciones y dinámicas de colaboración entre los diferentes campos de la creación y del conocimiento.

Sugeriría que esta visión organizativa -coherente y solidaria con los parámetros de la cultura y el arte de nuestro momento- se tuviese en cuenta a la hora de articular el futuro Instituto de Artes Digitales o, mejor aún, de la Cultura Digital. Porque no podemos hablar hoy día de las artes digitales sin tener en consideración las ciencias y las tecnologías. En este sentido, estimo que se hace imprescindible el no poner más puertas al campo. Y es que una de las características principales de esta emergente cultura digital consiste, precisamente, en la articulación de nuevas conexiones entre las artes plásticas, visuales, escénicas y sonoras; pero, al mismo tiempo también, entre las artes, ciencias, tecnologías y dinámicas sociales que en torno a ello se generan.

Para ilustrar este concepto de colaboración e interrelación, podemos echar la vista atrás y comprobar cómo la visión organizativa transdisciplinar no es algo sobre lo que quepan muchas dudas en cuanto a sus resultados emergentes. Entre 1968 y 1973, el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid dió un primer ejemplo de colaboración entre arquitectos, artistas plásticos, ingenieros y programadores, a través de su legendario programa de Seminario de Generación Automática de Formas Plásticas.

Con los años, estas experiencias se han visto muy revalorizadas como iniciativas pioneras de diálogo entre arte, ciencia y tecnología, aunque ya en su momento tuvieron una importante repercusión internacional.

En los años 80 podríamos mencionar como ejemplo el Espacio “P” en Madrid, donde la performance, la poesía visual, el arte sonoro, el vídeo y las instalaciones, convivían entre talleres de producción, conciertos y exposiciones. Este espacio polivalente e independiente, fundado en 1981 por Pedro Garhel, perduró durante más de tres lustros (hasta 1997), como punto de encuentro y diálogo entre las emergentes manifestaciones plásticas, visuales, escénicas y sonoras.

Por último, cabe mencionar el MediaLabMadrid que, entre 2002 y 2006, ha sido un referente en el diálogo entre arte, ciencia, tecnología y dinámicas sociales. La proyección nacional e internacional de sus actividades -los resultados de sus talleres de producción y exposiciones han sido expuestos en los Ars Electronica de Linz, en el File de Río de Janeiro, en Sonar de Barcelona o en el ZKM de Karlsruhe, por mencionar aquí sólo algunos- confirman la vigencia y la repercusión que el arte y la cultura digital, tienen ineludiblemente en nuestra actual era de la informática y de las telecomunicaciones. Una era, en la que nuestras experiencias y conocimientos están sometidos a una radical revisión estética, formal y conceptual, que afectan a todos los ámbitos de la vida y del saber.

Por tanto, parece pertinente a tenor de las dinámicas culturales -tanto emergentes como ya consolidadas- el intentar generar un modo de gestión, de relación entre el espacio de la creación y la Administración Pública, acorde con las características de la cultura en el siglo XXI. Una cultura relacional, dinámica y transdisciplinar requiere, a todas luces, de un modo de gestión que sea capaz de entender y dialogar con ésta en los mismos términos de apertura y conectividad.

Andreas Broeckmann.- La presentación de Karin nos acaba de mostrar la magnitud del debate que es necesario aquí, especialmente ahora en Madrid. Una observación que me gustaría hacer es que aplaudo a The Art Institute of Chicago por su lentitud en la toma de decisiones. Muchos de los que son rápidos adoptando nuevas tecnologías y métodos no están en mejor situación que ustedes. Hay un proyecto monumental que se inició en Alemania en los años setenta: crearon un base de datos informática, con los trabajos completos creo que desde Emmanuel Kant. Un grupo de aproximadamente diez científicos, filólogos y filósofos pasaron ocho años de sus vidas creando este index y, cuando estaban ya en el último tercio de su trabajo, se dieron cuenta de que el índice nunca sería útil, ya que en aquel momento ya había motores de búsqueda de texto que convertían su trabajo en obsoleto. Lo que me preocupa es que todo lo que únicamente existe en forma digital hoy en día puede no existir en cincuenta años. Esto significa que todas las cosas que solamente existen en forma digital ahora pueden crear una brecha, una zanja en la historia de la humanidad dentro de cincuenta años. Es un argumento polémico, claro está, y es necesario llevar a cabo investigaciones para prevenir esta situación, pero creo que es una opción real que deberíamos considerar.

La respuesta a la pregunta de los medialabs, está claro que no hay modelos prefabricados. Lo que decidan hacer aquí en Madrid tiene que estar basado en la gente que lleve el sitio con sus condiciones particulares. Hay que tener en cuenta las políticas locales: ¿Tienes un apoyo fiable sobre el que construir?, ¿Cómo es la comunidad artística? Los/as artistas, los directores/as, los/as comisarios, etc., ¿qué necesitan realmente y cuál es la audiencia? Estas condiciones son diferentes en cada lugar y todo lo que se ha dicho tanto aquí como en los demás debates dejan ver que las condiciones locales dan lugar a soluciones diversas. Es realmente importante analizar este hecho y no intentar hacer otra cosa porque pueda resultar más “cool”. Creo que debe haber una especie de autenticidad en lo que creas. Hay una dialéctica interesante que uno debe aceptar, entre la necesidad de crear continuidad y sostenibilidad. Por

ejemplo el Canon Art Lab, que fue un laboratorio muy importante en los noventa de arte e investigación en media, en Tokio. Después de diez años fue cerrado por la compañía Canon porque decidieron que ya no les era útil. El ICC (Inter-Communication Center), el centro de intercomunicaciones del NTT, recibió serias amenazas de cierre hace apenas un año y hay un nuevo centro en Yamaguchi, el YCAM, que es un nuevo centro cultural con un laboratorio artístico muy fuerte.

Estos tres ejemplos japoneses nos muestran un amplio espectro de posibles escenarios -siempre de alguna manera precarios-, lo cual en algunos casos es realmente positivo. Steve Kurtz del Critical Art Ensemble dijo una vez "cada proyecto que iniciamos debería tener una cláusula de extinción" ("Every project that we start should have a sunset clause.")

Siempre deberían decir "vamos a hacer esto durante cinco años" o "vamos a hacerlo durante diez años". Si creas una institución seria, probablemente deberías pensar en mantenerla durante veinte años, pero cuando ese periodo finalice, debería haber una seria evaluación sobre si esa institución todavía cumple su función.

Deseo que esto se hiciese con los teatros, las óperas y todos esos museos. Opino que la cultura necesita este tipo de innovación y que muchos de los presupuestos culturales sufren por el hecho de que estas evaluaciones no tengan lugar.

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Ministerio de Cultura

Debate: Arte - Industria - Investigación

Modera:

Alejandro Sacristán. Consultor, Silicon Artists. Director Impact 4D. Madrid

Ponentes:

Fermín Montero Gómez. Subdirector General de Innovación Tecnológica y Sociedad de la Información. Comunidad de Madrid

Pau Alsina. Universidad Oberta de Catalunya, UOC y Artnodes. Barcelona

Marcel.lí Antúnez. Artista. Barcelona

Anne Nigten. Directora V2 Lab. Róterdam

Marta Rupérez. Comisaria FACT. Liverpool

Vicente Matallana. Director LaAgencia. Madrid

Alejandro Sacristán.- Arte, industria e investigación, si hablamos de estos términos, obviamente estamos hablando de la interconexión arte, ciencia, tecnología, de las formas tecnológicas del arte por supuesto, del arte electrónico, el videoarte, el Media Art, todas las formas de este arte y nuevas tecnologías, pero además también estamos hablando de industria. Por lo que es inevitable hablar de las artes digitales de masas, del 3D, es decir, de los efectos visuales digitales, los videojuegos, la realidad virtual; en ese sentido a los aquí presentes, como ponentes, queda en sus manos el tocar el aspecto de arte y tecnología puramente o ir un poco mas allá en las artes digitales de masas y su relación con la industria.

Otra cuestión importante es destacar la importancia que el arte electrónico, el arte y las nuevas tecnologías, el arte tecnológico, Media Art, como queramos llamarlo, ha tenido en desarrollos tecnológicos, en retos, en innovaciones tecnológicas, en el trabajo multidisciplinar arte-ciencia y en la innovación tecnológica, sobretodo con aquello que tiene que ver con sociedad de la información, telecomunicaciones, interfaces, etc. Ese es otro aspecto que a lo mejor se toca aquí, en esta mesa: la creatividad de los artistas y el espíritu crítico que les anima y cómo acogen la tecnología, pero con ambigüedad, con una reflexión crítica sobre la propia sociedad de la información, la sociedad NBIC: la nueva sociedad que nos viene, la convergencia Nano-Infotecnologías, Biotecnología, ciencias cognitivas…

Los nuevos medios han impulsado a los artistas precisamente a trabajar con científicos y con otros investigadores, tecnólogos, etc., y en asociaciones de artistas o centros especializados, donde se produce este tipo de investigación más que por ejemplo en universidades y por supuesto como dijo José Luis Brea más que en los museos u otros entornos de arte contemporáneo.

Al respecto, quizás Anne de V2 Lab, nos puede contar experiencias o ejemplos de asociaciones de artistas o también Marta nos puede hablar de esto y de la intersección ACT. Y para terminar, agradecer la presencia de Fermín Montero Gómez, Subdirector General de Innovación Tecnológica y Sociedad de la Información de la Comunidad de Madrid. En esta actividad iba a estar acompañado también por Luis Prieto, Subdirector de la Dirección General para el desarrollo de la Sociedad de la Información del Ministerio de Industria, que nos ha pedido que le excusemos en su nombre, por motivos de agenda no ha podido estar presente. También decirle a Fermín que desde el mundo de la cultura, desde el Ministerio de la Cultura en particular, parece que se ha tomado ya la decisión de apoyar y reconocer la dimensión tan importante que tiene el arte tecnológico en España y de buscar los medios para darle visibilidad, afianzarlo, dotarlo con programas de coordinación y ayudas. Entonces, esperamos que desde el lado de la industria, de la innovación tecnológica, desde dichas administraciones, que también se produzca ese acercamiento y que arte y ciencia, realidades que en el siglo XXI están integradas y no separadas, sean percibidas del mismo modo desde las direcciones y administraciones relacionadas, con la industria, la tecnología y la innovación.

Fermín Montero Gómez.- En el corto espacio de tiempo que dispongo voy a tratar de dar algunas pinceladas y responder a algunas cuestiones que me parecen importantes en relación con el fenómeno de la I+D y de la innovación, en general, en la Comunidad de Madrid.

Voy a hablarles de los rasgos de la Comunidad de Madrid en cuanto a la innovación y de los elementos de la política de innovación para que conozcan que efectivamente la Comunidad de Madrid es el lugar apropiado para desarrollar proyectos que tengan que ver con la I+D, con la innovación y claro está con el arte ligado a la industria.

Empiezo por decirles que la Comunidad de Madrid, ocupa el lugar 31 de las regiones europeas en el contexto de la I+D, mas de 250. Es este un lugar casi de privilegio porque delante de nosotros sólo están los países nórdicos, la región de Londres, la región de París y la región de Baviera; y pocas más, por tanto, nuestra región ocupa un lugar en el grupo de cabeza de las regiones mas avanzadas. Y aprovecho para decirles que la intención política del gobierno regional es seguir creciendo en este sentido.

Algunos datos de la Comunidad de Madrid con respecto a la I+D: el gasto total de I+D en la Comunidad es prácticamente el 30% del conjunto de España, el gasto de I+D sobre PIB es de un 1,82%, si el índice de España fuera 100, Madrid tendría un índice de 161. El gasto empresarial, que es un elemento muy importante, representa el 28% del conjunto, por tanto son cifras verdaderamente importantes. Desde el punto de vista de los outputs, el empleo en I+D total en nuestra comunidad es de cerca de 45.000 personas, un empleo en servicios de alta tecnología entorno al 8%, una cifra de negocios en productos innovadores que es el 20,52% y un elevado número de patentes y de producción científica en revistas nacionales e internacionales.

Si hablamos de sociedad de la información, el número de viviendas en Madrid con acceso a Internet está muy cercano a la media de la Europa de los 15 países más avanzados. En viviendas de conexión de banda ancha estamos ligeramente por encima de la media, en el de personas que han usado Internet en los últimos tres años prácticamente

en la media. Sin embargo la situación empeora en cuanto a las personas que han comprado a través de Internet. Por tanto, los índices de incorporación a la sociedad de la información son también bastante buenos.

En Madrid tenemos un plan: Madrid Comunidad Digital para extender los beneficios que aporta la sociedad de la información al conjunto de la ciudadanía. La política de innovación en nuestra Comunidad se asienta en tres pilares: primero la ley para el Fomento de Investigación Científica Técnica, el cuarto plan de investigación científica e investigación tecnológica que es digamos la parte de I+D que se genera en universidades y centros públicos de investigación, y el plan de innovación tecnológica para el periodo 2005-2007, que financia la investigación en las empresas. El plan de innovación tecnológica para el periodo 2005-2007, dedica un importante volumen de recursos a las empresas que generan tecnología propia o bien directamente o mediante transferencia de tecnología de los centros públicos.

Los programas que contienen este plan son: el fomento de infraestructuras de desarrollo tecnológico, el desarrollo de polos de alta tecnología, el conseguir que haya emprendedores de base tecnológica, el fomento de la innovación en pequeñas empresas y el fomento de la sociedad de la información.

Respecto a las infraestructuras del desarrollo tecnológico, la idea que me gustaría dejarles es el interés que tenemos en nuestra comunidad por desarrollar en las áreas científico-tecnológicas y en los parques científicos-tecnológicos de Madrid, relaciones estables de cooperación entre empresas, centros públicos y universidades. De manera que el recurso a las OPIS, a los organismos públicos de investigación, sea un recurso permanente con el que cuentan las empresas. Para ello, estamos financiando decididamente tanto los parques científicos-tecnológicos como la cooperación de las empresas con los grupos de investigación científica de las universidades para reforzarse tecnológicamente.

Los Parques Tecnológicos en los que estamos trabajando, son TecnoAlcalá, Parque Tecnológico de Tres Cantos, el Area Tecnológica del Sur, ayer mismo inauguramos en Getafe lo que será el área de innovación del sur en una zona de la que se van a aprovechar fundamentalmente las empresas del sector aeroespacial, Leganés Tecnológico, el Parque Científico de Madrid y Móstoles Tecnológico. En estos parques se instalan empresas y se instalan centros universitarios de manera que la I+D, la transferencia de tecnología y la cooperación son los objetivos fundamentales de su funcionamiento.

Respecto al desarrollo de polos de alta tecnología, las acciones más importantes se han centrado en tres sectores: aeroespacial, biotecnología y tecnologías de la información y las telecomunicaciones. En un futuro próximo, otros sectores formarán parte de este conjunto que pretende desarrollar tecnologías de las cuales se pueden aprovechar un gran conjunto de sectores industriales.

Estamos fomentando también la creación de Clusters donde un conjunto de empresas sea capaz de desarrollar proyectos concretos capaces de participar en programas europeos. Bien, los Clusters serán un elemento importante de dinamización de la investigación y el desarrollo tecnológico en conjunto de industrias especializadas que actúan de tractoras en sectores como el aeroespacial, el de biotecnología, el de seguridad, el audiovisual o el de logística y distribución, pero estamos trabajando dentro de la Comunidad y en breve habrá nuevos Clusters que actuarán como elementos decisivos para el desarrollo de la innovación en distintos sectores industriales.

El fomento del espíritu emprendedor va implícito en todas las acciones que ya he mencionado. Pero además existen actuaciones específicas como las de financiación a través de fondos de capital semilla, o de facilitar créditos a través de la sociedad de garantías reciprocas: Avalmadrid.

En cuanto a la sociedad de la información, tenemos tres acciones principales; primera, el desarrollo de infraestructuras: de hecho la red de banda ancha se extiende ya a todos los municipios de nuestra comunidad; hay una red de banda ancha que llega al término municipal y a la sede del municipio en los 178 Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid. Cuando digo municipio me refiero no a todo el municipio sino a la sede del Ayuntamiento; pero estamos trabajando en distintas opciones para extenderlo a todo el término cubriendo las zonas de sombra que todavía existen, también las acciones wifi, que algunos de ustedes conocen.

La segunda acción que nos parece fundamental es la de desarrollo de lo que llamamos ciudades digitales; hay 12 proyectos en marcha de ciudades de municipios que están acometiendo en su seno distintos proyectos para conformar lo que se denomina una ciudad digital. Una ciudad digital permite ofrecer todos los servicios de un moderno Ayuntamiento a través de la red digital, telemática o de Internet. Estamos hablando no solamente de tener un portal en cada municipio, sino de prestar servicios como el comercio electrónico, la tele asistencia, o incluso de mensajería a través de videoconferencia, etc. A partir del año 2008 iniciaremos un proyecto todavía más ambicioso que es el de Madrid Región Digital donde vamos a tratar de integrar a todos los municipios de nuestra Comunidad en este tipo de tecnologías para que efectivamente Madrid sea en su conjunto accesible a través de la red.

En tercer lugar, estamos favoreciendo la implantación de tecnologías de la información y las comunicaciones en las empresas. Para ello estamos colaborando activamente con el Ministerio de Industria dentro del denominado plan Avanza.

El plan Avanza es una iniciativa del Ministerio de Industria que tiene el objetivo de llevar a todos los ciudadanos y a todas las empresas las ventajas que ofrece la Sociedad de Información y la Sociedad del Conocimiento de manera que podamos homologar nuestras empresas con las del resto de países europeos. España, como país, está bastante atrasada con respecto a la media de Europa y el objetivo principal de este plan es superar esta situación.

Y todo esto que tiene que ver con el arte?, eso se estarán preguntando más de uno. Veamos, cuando hablamos de tecnología, lo primero que tenemos que entender es que tecnología es cultura, la tecnología en estos momentos nos invade, estamos dentro de una burbuja tecnológica, los que vivimos en las ciudades cuando salimos a la calle estamos rodeado de tecnología, hay una inmediatez de la tecnología que influye en nuestras vidas, nadie puede salir sin el teléfono móvil. Hace unos años casi nadie tenía teléfono móvil. Pero hay muchas más cosas. De hecho, la tecnología es tan importante y se ha desarrollado tanto que en estos momentos no llega a todo el mundo. Se está produciendo un fenómeno que denominamos analfabetismo digital. Hay personas que no son capaces de entrar al mundo de la telemática, que no son capaces de entrar a Internet y esto les genera un handicap tremendo a la hora de desenvolverse en el conjunto de la sociedad. En la Comunidad de Madrid mantenemos 250 centros de acceso público a Internet gratuitos por el que han pasado ya 250.000 personas y lo que intentamos es efectivamente poner a disposición de todo el que no puede, estos servicios para superar esa brecha digital.

Pues bien, no se lo que opinarán los literatos, pero es difícil en estos momentos concebir la literatura prescindiendo de Internet. Prescindir de la posibilidad de acceso a todas las bibliotecas más importantes del mundo, raro será que no sean accesibles a través de Internet. Pero es que además, el arte contemporáneo integra medios audiovisuales de alto contenido tecnológico. De hecho, la industria audiovisual, tanto desde la producción hasta la distribución, está cambiando o ha cambiado y ya no es lo mismo hacer algún producto audiovisual, cine o televisión sin utilizar algunos de los medios tecnológicos que ofrecen las tecnologías de información y las comunicaciones en estos momentos.

La domótica está entrando y efectivamente cambiará los hábitos de consumo y los hábitos de consumo cultural también, pero no solamente estamos hablando de la tecnología digital o la informática. Pero las nuevas tecnologías son muchas cosas más, por ejemplo, la revolución energética que necesariamente va a cambiar los modos de hacer la arquitectura.

La energía solar fotovoltaica, que no me cabe ninguna duda que se va a extender en no mucho tiempo, va a modificar la apariencia de las ciudades y va a modificar el urbanismo.

La nanotecnología ofrece aspectos absolutamente inéditos de una realidad que ahora nos está oculta y que se revelará a medida que vayamos teniendo productos que la utilicen. Además financiamos hace un año una publicación que era precisamente de aplicaciones científicas y propuestas tecnológicas para restauración y conservación del patrimonio arqueológico.

Bien, para acabar ya, ¿qué quiero decir con todo esto?; pues existen retos en esta sociedad y existen también oportunidades y el hecho del desarrollo de todas estas tecnologías supone una oportunidad para que muchas empresas o muchas personas encuentren efectivamente aplicaciones que satisfagan necesidades de la sociedad y que generan empleo, generan riqueza y ayudan a construir la sociedad del futuro. De hecho, si nos fijamos en estas tres esferas, una, sociedad, otra, tecnología y otra, negocio, aquí hay áreas de convergencia, áreas de intersección.

Los bienes y servicios que demandan los ciudadanos, si son deseables y son posibles y rentables, se convierten efectivamente en productos y servicios que la sociedad recibe. Y la cultura, aunque está en este círculo, realmente es la envolvente de toda la actividad que nos rodea como seres humanos, ciudadanos, habitantes de ciudades, habitantes de este mundo global en el que nos encontramos.

Alejandro Sacristán.- Si estáis reflexionando sobre ese tema en el Gobierno de la Comunidad de Madrid, ¿dónde está el punto de encuentro entre todos los planes de innovación tecnológica y, digamos, las políticas culturales?

Fermín Montero Gómez.- A lo mejor suena un poco teórico, yo vengo de la Consejería de Economía. El punto de encuentro justamente es la actividad económica. Es decir, ahora mismo tenemos tecnología de sobra. Quiero decir, que no la estamos aprovechando íntegramente. Podríamos utilizarla mucho más, pero es necesario que efectivamente gente con ideas, creativos, sean capaces de generar productos nuevos que a su vez generan necesidades nuevas. ¿Cuál es el punto de encuentro? Pues la actividad económica: las empresas. Pero fijaos que he dicho antes que una base importante de nuestras actuaciones son las relaciones con los centros universitarios y los centros públicos de investigación. Ese es el segundo gran punto de encuentro, es decir, los creativos pueden efectivamente salir de las universidades y entrar en el mundo de las actividades. Cuando hay convergencia, cuando hay ideas, cuando hay productos y hay posibilidades, nosotros financiamos esos proyectos. Por ejemplo, en el ámbito de las tecnologías de la información. En estos momentos, los proyectos de tecnologías de información y comunicaciones que estamos

financiando tienen que ver con la televisión digital terrestre, tiene que ver con los sistemas de seguridad de información y tiene que ver con los contenidos audiovisuales, por tanto hay un punto de encuentro fundamental, pero evidentemente, para aquellos que tienen una idea capaz de plasmarse en un negocio que genere, como he dicho antes, empleo y riqueza.

Anne Nigten.- Yo experimenté en los Países Bajos algo que quizás sea del interés de usted. Participamos bastante a menudo en los programas de investigación científica que tienen objetivos semejantes al resumen que acaba de plantear. Y se mostraron como una ventaja muy interesante estas experiencias para el sector artístico ya que los artistas son realmente buenos en acercarse a los usuarios. Ellos saben cómo tratar con audiencias o coautores, en qué manera preveen el papel del artista.

Fermín Montero Gómez.- En los programas que antes he comentado no hay una especial atención hacia la convergencia del mundo artístico con el mundo de la actividad económica. No tenemos nada previsto especialmente aquí, seguramente esta necesidad no se ha puesto de manifiesto hasta ahora. Pero si contemplamos que experiencias artísticas se puedan convertir en actividades de negocio, entonces sí que estamos ahí.

Yo contemplo con verdadero interés este congreso porque efectivamente creo que es, o al menos en mi experiencia lo es, la primera vez en la que se intentan conjugar o hacer converger estos temas. Claro, el arte es fundamental en el desarrollo de nuestras vidas, pero también es fundamental a la hora de desarrollar actividad económica. ¿Qué es lo que hace falta?, pues hace falta algo que a lo mejor a alguno le puede parecer una barbaridad, pero es simple: que los artistas sean un poco empresarios, en tanto cuanto lo sean ya tienen muchísimo encaje en la línea de actividad con la que nosotros estamos trabajando. Tú planteas una cuestión importante, realmente los artistas tienen un, digamos, don especial en comunicar a la gente cosas, y eso es lo que yo veo de mayor interés en este Congreso, es decir, cómo ideas nuevas apoyadas en desarrollos tecnológicos, no pensados seguramente para esos soportes, pueden comunicarse para que de ahí salgan productos nuevos que satisfagan necesidades de la sociedad. Bien, quizás esto sea un buen punto de arranque. Muchas gracias.

Pau Alsina.- Mi actividad docente e investigadora relacionada con las Artes transcurre en una Universidad, la UOC, que es Universidad virtual, con un campus virtual y sus respectivos métodos propios del llamado e-learning, así como con un especial interés por la investigación en el cruce de las diferentes disciplinas con las tecnologías de información y comunicación (las TIC). Estoy ubicado en los estudios de Humanidades, pero también colaboro con los Estudios de Comunicación Audiovisual y de Informática, Multimedia y Telecomunicaciones. En mi caso, enseñar a través de Internet, y mediante las TIC en general, inevitablemente conduce hacia una reflexión sobre las interrelaciones entre la Ciencia y la Tecnología con las Artes y las Humanidades. Por otro lado, también me ha conducido hacia un profundo interés por la cultura científica y tecnológica así como a la constatación, de facto, que la ciencia y la tecnología forman parte integral de la cultura, y que unas Humanidades integradoras deberían -deben- integrar los diferentes ámbitos de conocimiento, en su ideal de alcanzar esa dimensión holística tan propia de las Humanidades.

En el contexto de estas jornadas había pensado explicar brevemente mi praxis, y destacar algunos de los problemas que me he ido encontrando como investigador en el contexto de una Universidad, en relación con la Sociedad y la Cultura. Querría exponer algunos de ellos, a nivel estructural así como de las diferentes "formas de hacer" presentes en los diferentes contextos de interacción entre Arte, Ciencia y Tecnología. Después intentaré extraer de aquí algunas conclusiones, algunas ideas que puedan servir para articular mejor esta relación entre arte, industria e investigación.

Bien, mi actividad investigadora tiene lugar en el Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la UOC que es un instituto interdisciplinar que pone en relación diferentes facultades y que facilita el establecer proyectos de forma transversal, de una forma más ágil. El IN3 está ubicado en el parque tecnológico de Castelldefels, en Barcelona, al lado del Instituto de Fotónica y del Instituto de Geomática, es decir en un lugar interesante con muchas posibilidades de interacción. Institutos de este tipo en principio surgen para facilitar la comunicación entre diferentes ámbitos que de otra manera resultaría difícil poner en relación por cuestiones estructurales.

La cuestión es que desde el 2002 creamos el espacio Artnodes interesados en estudiar la relación entre arte, ciencia y tecnología, es decir, estudiar e investigar desde una aproximación integradora las interrelaciones entre diferentes ámbitos de conocimiento que en las academias están separados por cuestiones curriculares internas. Artnodes es un espacio que pone en relación las facultades de Humanidades, Comunicación audiovisual e Informática, Multimedia y Telecomunicaciones. Es un espacio que establece un vínculo transversal entre estas tres facultades, entre las cuales el arte digital es una interacción destacada, aunque hoy encontramos muchas otras intersecciones que también cobran especial relevancia, como es el caso del BioArte por ejemplo. Estas interacciones intentan comprender la magnitud -utópica o distópica según como- de los avances que suponen las nuevas tecnologías y los avances científicos, nos

invitan a reflexionar, a experimentar, a percibir de otra manera lo real a través de la dimensión artística.

A partir de este interés base he ido desarrollando una serie de proyectos de investigación, eventos presenciales destinados al debate y al intercambio de experiencias, un espacio participativo online, una revista académica arbitrada, así como otros proyectos como redes o bases de datos que puedan contribuir al estudio de ACT. La revista académica, por ejemplo, funciona como una revista científica al uso, es decir un comité editorial que se dedica a revisar los artículos que van llegando, tiene sus procesos de revisión como cualquier revista científica, indexada en bases de datos internacionales, con el formato requerido para ser considerada académica en el ámbito de arte y tecnología. Después, en el caso del espacio dinámico online, como una especie de blog, permite captar eso que se escapa de la dinámica académica, de la investigación, de los papers, que son formatos más "lentos". El blog es de digestión rápida, la revista académica de digestión lenta, los eventos son de digestión intermitente. Todos ello son elementos básicos que en su actividad contribuyen a fortalecer el ecosistema que hace posible investigar en ACT.

Hay muchos otros elementos que siempre han sido básicos para el desarrollo de la investigación, como es el caso de las tesis doctorales. Hoy por ejemplo, encontrar las tesis doctorales sobre temas relacionados con arte, ciencia y tecnología es absolutamente kafkiano, realmente muy difícil de conseguir porque evidentemente no hay descriptores de arte, ciencia y tecnología en el contexto de las bases de datos de tesis doctorales de España ni del resto del mundo. Por ello nos planteamos hacer una base de datos de tesis doctorales vinculadas a arte, ciencia y tecnología: nació el proyecto LABS que nos llevó a montar un comité editorial que se encarga de ubicar las tesis en su correspondiente ámbito y destaca las que son más relevantes entre todas las tesis recogidas en el mundo. Este es un proyecto que hacemos conjuntamente con Leonardo, y la International Society of Art, Science & Technology. Lo hacemos en inglés, en español y en chino, y lo que pretendemos es dar acceso a tesis doctorales, notificar la existencia de las tesis doctorales relacionadas con ACT y de esta manera difundir y contribuir al desarrollo de la investigación. De otra manera a lo mejor, si estas llegasen a ser publicadas, tardarían 2, 3 años, cosa que realmente es mucho tiempo en un sector emergente como el nuestro.

Otros proyectos como Yasmin, fue creado para generar una red de arte, ciencia y tecnología en el mediterráneo, y lo desarrollo conjuntamente con la UNESCO, Leonardo ISAST, la Universidad de Atenas y otras universidades de la zona del Mediterráneo. Lo que pretendemos es crear una zona de contacto entre diferentes países del Mediterráneo. El sur de Europa y norte de África y Asia, de alguna manera ha perdido esa conexión y nuestro propósito es fortalecer lazos. Esto nos obligó a generar un espacio multilingüe, con muy diferentes visiones sobre lo que es arte, y la relación que se puede establecer entre arte, ciencia y tecnología. En Yasmin organizamos debates, encuentros que de alguna manera nos permiten establecer puntos de conexión muy interesantes por la riqueza de las distintas visiones de partida. También organicé eventos presenciales en contextos muy diferentes con el objetivo de promover el debate e intercambio científico, en colaboración con entidades culturales como el KRTU, el Sonar u otras.

Por otro lado, los proyectos de investigación en los que estoy trabajando vienen a representar esa visión integrada de diferentes perspectivas de aproximación a ACT. Conseguimos un I+D del MEC de Arte, Estética y Nuevos Medios que siendo transversal fue difícil y complicado encontrar ubicación entre los programas de investigación, porque está ubicado entre diferentes ámbitos: no tiene la casilla donde poder marcar la cruz, y eso introduce ciertas complejidades. También estoy vinculado a otros proyectos como por ejemplo el estudio de las relaciones entre industria y videojuegos, centrándome en los aspectos más formales y estéticos. Y en otro contexto investigo en relación a la cultura popular digital es decir, la forma en que la cultura amateur se ha apropiado de las tecnologías digitales y a partir de ahí están haciendo usos creativos de las tecnologías dándole usos inesperados y también evidentemente estableciendo nuevas relaciones entre la industria y esa cultura amateur contemporánea. Se trata de tres perspectivas diferentes, pero complementarias, donde trabajo con diferentes grupos de personas con tradiciones disciplinares muy diversas, algunas de ellas con perspectivas que son muy diferentes entre sí, pero en donde también creo que hay zonas de vecindad, zonas de conexión muy fértiles que son muy interesantes para explorar de una forma integrada y transversal.

Básicamente lo que pretendía es ejemplificar con mi praxis la interrelación de perspectivas así como el choque contra las estructuras que de alguna manera pueden posibilitar, facilitar o impedir ciertos desarrollos transversales, como es el caso de ACT. Existen diferentes tipos de relaciones entre arte, industria e investigación: hay una interrelación entre arte e industria que, tal y como se comentaba con anterioridad, puede ser más bien entendida como diseño industrial; pero hay muchas otras relaciones posibles, como también hay otra interrelación donde se supone que arte e industria deberían poder ganar los dos de igual manera, aunque pueda ser verdad que muchas veces quizás obtiene mayor beneficio la industria que el arte, en el sentido de lo que aporta uno al otro.

Respecto a la relación entre Arte e Investigación pienso que es consustancial a la misma práctica artística -o debería serlo, creo yo- pero es cierto que esta relación necesitaría una mayor articulación entre la investigación asociada a universidades y la investigación que está inscrita en la misma práctica artística en centros de producción cultural, y que a veces sencillamente se da por supuesto, pero que existe de forma oculta pues hay un proceso muy largo de

investigación para poder elaborar una práctica artística. Seria interesante fortalecer ese vínculo.

Por otro lado, la relación entre investigación e industria es algo que ha estado muy en boga últimamente. En Cataluña por ejemplo, la Consejería de Universidades e Industria, ha generado muchísimas críticas en cuanto a la fusión entre consejerías antes separadas. Se ha aludido a la creciente instrumentalización de toda la investigación para fines únicamente de rendimiento inmediato asociado a procesos industriales, y esto evidentemente ha generado muchas polémicas. Pero también es cierto que es un hecho contrastado que cada vez se va más hacia este modelo en todas las partes del mundo pues Universidad y Empresa colaboran más y más, generan laboratorios y proyectos científicos y tecnológicos que de otra manera no serían posibles. Esto quizás resulte positivo para la investigación aplicada, pero para la investigación básica es un poquito más complejo.

Es interesante aquí perseguir una visión sistémica de la relación entre arte, industria e investigación, en donde los diferentes ámbitos estén contemplados en relación recíproca y sea posible distinguir las diferentes tipologías de relaciones posibles. Porque las posibilidades no son del mismo tipo y no son beneficiosas siempre para todas las partes. Hay veces en que una parte sale más beneficiada que otra y eso hay que tenerlo en cuenta si se quiere seguir colaborando. Por otro lado, también es importante tener en cuenta la diversidad de los agentes que están implicados, hay diferentes agentes que deberían tener todos su lugar en este ecosistema diverso. Para hacer posible esta particular visión de la relación entre arte, industria, investigación -y creo que podíamos añadir sociedad-, hay que generar sinergias entre los diferentes departamentos y ministerios que existen, como por ejemplo, el de Cultura, el de Universidad, y el de Industria.

Seria interesante potenciar un modelo de colaboración como sistema abierto por el cual fluyen diversas dinámicas provenientes de diferentes ámbitos cercanos a arte, industria e investigación académica. Por ejemplo, como en el caso de algunos Medialabs donde la apertura es la base de toda colaboración, sistemas que están dispuestos a captar ese flujo en el contexto de la cultura.

Hoy en día todas las grandes ciudades quieren posicionarse internacionalmente a través de la reconversión de las industrias pesadas hacia las industrias creativas. Eso implica la necesidad de reconversión hacia esas industrias creativas en las cuales la innovación es el factor clave para la economía de la sociedad del conocimiento. Esa palabra "innovación" nos lleva a hablar de clusters creativos -que se ha hablado antes-. Pero yo creo que es interesante dibujar dentro de esta idea de clusters creativos, a la diversidad de agentes que deben participar en ellos. Por tanto, hay que constatar la no necesaria convergencia de todos estos agentes en una única dirección vinculada a objetivos o funcionalidades propias de los rendimientos económicos de la industria. Pueden existir otros rendimientos no económicos, pero de igual o mayor valor, y que a largo término pueden significar un mayor rendimiento económico si se quiere. Y esa diversidad de los agentes implicados en estos clusters creativos, es muy necesaria, muy enriquecedora para todas las partes. Al margen de visiones utópicas, creo que esta es la riqueza, la diversidad propia de cualquier ecosistema en el cual se intenta fomentar la creatividad e innovación.

Antes se ha discutido sobre si el arte debería ser funcional o si debería ser disfuncional o de qué tipo. Hay un arte disfuncional que quebranta utopías y visibiliza distopías: con él nos podemos preguntar hasta qué punto esta disfuncionalidad del arte es funcional, hasta qué punto es funcionalizada esa disfuncionabilidad del arte y sobretodo qué tiene que ver con esta innovación de la que se está hablando continuamente.

Por otra parte se habla de arte funcional en el cual habría que ver sobre qué funcionalidades se basa y con qué finalidades: a quién y para qué sirven esas funcionalidades. ¿A quién benefician estas funcionalidades? ¿A la sociedad? ¿A la cultura? ¿A la inflación de las utopías tecnológicas para el necesario incremento del consumo en la economía del conocimiento? Hay diferentes funcionalidades posibles y no todas tienen por qué estar orientadas hacia el rendimiento económico, puede ser que pretendan una función social. La cuestión es distinguir entre las diferentes tipologías.

En esta relación entre funcionalidades y disfuncionalidades podríamos también encontrar prácticas artísticas que legitiman acríticamente el pack ideológico asociado a las ciencias y tecnologías, desarticulando la supuesta función crítica del arte, y que entonces no aportan ningún otro valor excepto el de limpiar la imagen de alguna multinacional, convirtiéndose en avanzadilla del marketing más sofisticado.

Son diferentes tipologías y relaciones posibles entre los contextos del arte, la industria e investigación. Algunos muy positivos para el arte y la investigación, otros para la industria. En todo caso la complejidad de las relaciones posibles no debe impedirnos avanzar en el desarrollo de las mismas. Por ello mismo sería importante separar las unas de las otras y tener en cuenta lo que se pone en juego en cada una de estas relaciones posibles.

Marcel.lí Antúnez.- Parece que el asunto de las nuevas tecnologías, Arte Electrónico, Media Art, Arte Digital o como se le quiera llamar, ha llegado por fin al ámbito institucional y académico. La materia encaja perfectamente con la voluntad política de progreso, modernidad, investigación y desarrollo, etc. Pero existe el riesgo que en su aspecto artístico se olvide de quién es el motor de este asunto. En otras palabras, de quién tira del carro. En mi opinión, del carro tiran los

artistas, y quizás se ha hablado poco de ellos. De modo que aprovecharé para introduciros en mi trabajo artístico y a relataros cuál es el proyecto que me ocupa actualmente.

Como indica el cartel soy Marcel.lí Antúnez Roca, nací en el pequeño pueblo de Moià, 1959 y se me reconoce por mis performances mecatrónicas y por mis instalaciones interactivas y robóticas. Desde los años ochenta me he interesado por la condición humana: los miedos y los deseos del hombre. Así se observa en los trabajos que hice con La Fura dels Baus hasta 1990 y desde entonces ya en solitario a través de un tipo de obras frecuentemente relacionadas con la tecnología, que proponen sistemas complejos y que a menudo se convierten en híbridos sin categoría. Mi marco de actuación es muy amplio y mi trabajo creativo es trasversal. Mis intervenciones se desarrollan indistintamente en el ámbito escénico, visual o audiovisual. Sospecho que debe ser por eso que soy un artista de difícil clasificación.

Desde los inicios de los años noventa combino, entre otros, conceptos como Parazitebots Robots de control corporal, Sistematurgía, dramaturgia de los sistemas computacionales y/o Dreskeleton, interfaz corporal en forma de vestido exoesquelético. Estas ideas han dado como resultado obras en las que se utilizan materiales biológicos como el robot JOAN L'HOME DE CARN (1992) o la instalación procesual METZINA (2004); la performance EPIZOO (1994) en la que el espectador controla telemáticamente el cuerpo del performer a través de un parazitebot; las performances AFASIA (1998), POL (2002) y TRANSPERMIA (2004), donde el movimiento corporal se extiende interactivamente a música, sonido, imágenes y robots gracias al dreskeleton, etc.

A mitad de los años noventa mi performance EPIZOO (1994) despertó un gran interés en la escena artística internacional. Por primera vez la acción corporal del performer estaba bajo el control del espectador. La obra intenta transmitir la paradoja que se produce entre la inerte virtualidad y la vulnerabilidad física. Desde entonces mi trabajo se ha presentado entre otros en La Fundación Telefónica de Madrid, el P.A.C. de Milano, el Lieu Unique de Nantes, el I.C.A. de Londres, la SOU Kapelica Ljubljana, el DOM Cultural Center Moscú, el DAF de Tokio, además de EMAF Osnabruc, Noveaux Cinéma Noveaux Médias de Montreal, DEAF de Róterdam, Spiel. Art de Munich, Ars Electronica de Linz, Robodock de Amsterdam o en el Performing Arts de Seúl, Corea, así como en numerosos países de Iberoamérica. Como ya he mencionado, fui fundador de La Fura dels Baus, colectivo del que formé parte como coordinador artístico, músico y actuante, desde 1979 hasta 1990, con este grupo presenté las macro-performances ACCIONS (1984), SUZ/O/SUZ (1985) y TIER MON (1988). Y también participé desde su fundación, en 1985, hasta al final, en 1992, en el colectivo LOS RINOS.

En la actualidad estoy trabajando en MEMBRANA un desarrollo creativo que se manifiesta a través de tres proyectos independientes: una conferencia, una performance y una instalación, y que originará eso espero, como fruto final, un film documental de título homónimo. Los proyectos son: la conferencia Protomembrana, la performance Hipermembrana y la instalación Metamembrana.

Concebido como un proyecto a largo plazo, Membrana se inició en el año 2005 y tiene previsto finalizar en el año 2009 con la realización del documental. Hasta la fecha se ha producido la conferencia interactiva Protomembrana finalizada en diciembre de 2006. Hipermembrana se encuentra en estos momentos en fase de producción y se estrenará en octubre de 2007. La instalación Metamembrana tiene prevista su realización a lo largo del año 2008.

En su conjunto Membrana pretende trazar un recorrido transversal de los distintos elementos formales sobre los que suelo trabajar y reunirlos con un único propósito: la construcción de una cosmogonía. Aunque por su naturaleza cada uno de estos apartados es autónomo y está ubicado en plataformas de distribución y mercados diferentes, ciertos aspectos de la realización técnica y algunas cuestiones de lenguaje discurren por senderos parecidos. En realidad Protomembrana, Hipermembrana y Metamembrana configuran un único proyecto formal que gira en torno a las posibilidades que ofrece la narración interactiva y a su realización metodológica, la Sistematurgia. El neologismo Sistematurgia surge de la contracción de las palabras sistema y dramaturgia, y significa literalmente dramaturgia de sistemas computacionales, y es posible gracias a la plataforma de software POL desarrollada en mi estudio.

Membrana es una representación cosmogónica basada en mi universo creativo y un acercamiento a otras representaciones cosmogónicas, como Las Metamorfosis de Ovidio o El origen de las Especies de Charles Darwin, en las que me inspiro. Membrana intenta analizar, comprender, explicar y representar el mundo o al menos parte de él. Para ello Membrana desarrolla distintos argumentos que se estructuran como una gran narración cíclica: la lección tecnológica como argumento de Protomembrana; la topografía iniciática en Hipermembrana; y el paisaje mutante como tema de Metamembrana.

Membrana es un proceso de investigación abierto. Cada uno de los proyectos tiene sus especificidades metodológicas, pero todos ellos comparten ciertos aspectos en su procedimiento, como por ejemplo la investigación y construcción de nuevos prototipos de hardware y software, el uso de laboratorios o workshops, y presentaciones públicas durante el proceso creativo. Aunque soy consciente que estas estrategias dificultan la definición de los proyectos, permiten asimismo el aporte constante de novedades al proceso creativo.

A continuación describiré brevemente las partes de Membrana.

PROTOMEMBRANA. Formato: Conferencia/Performance Interactiva. Fecha de producción: 2006. Duración: 55 minutos aproximadamente. Descripción: Protomembrana es un híbrido interactivo que combina ciertos elementos de la conferencia y la performance y que en algunos momentos utiliza la participación del público. La presentación trascurre en un espacio rectangular dotado de algunos sensores, una mesa lateral con los equipos informáticos y con una gran pantalla de proyección que sirve de telón de fondo. Yo ejerzo de "conferenciante" vestido con un dreskeleton desde el que controlo interactivamente el transcurso de las imágenes y los sonidos.

La participación del público se establece a través de dos dispositivos, la guncam y Fembrana. La guncam es una cámara a la que se le ha añadido un embudo oval y con la que se puede capturar uno a uno el rostro de los espectadores. La interfaz Fembrana consiste en varias piezas de látex dotadas de sensores que conforman un vestido que endosa un espectador voluntario.

Contenidos: Protomembrana utiliza dos líneas narrativas que se yuxtaponen, por un lado la descripción de la sistematurgia y por otro la narración cíclica de pequeñas fábulas. El diagrama técnico de la sistematurgia, Interfaz / Computación / Médium, ordena y estructura la narración y da aliento a los distintos cuentos que ilustran la conferencia.

Estrategia narrativa. Me apoyo en la narración verbal con la que describo una extensa red de animaciones interactivas que responden a mi dreskeleton, los tapices sensores y en la última parte a la interfaz Fembrana. El ámbito visual interactivo es quizás el más importante de esta conferencia. El desarrollo de este universo gráfico se basa en un sinfín de técnicas de animación en las que se combinan gráficos realizados en directo, dibujos animados, stop motion, incrustación de imágenes dinámicas y vídeo. Esta variedad en el tratamiento gráfico particulariza y distingue las escenas. Durante mi plática gestiono, en tiempo real e interactivamente, el banco de imágenes. El uso interactivo de las imágenes activa a su vez las variables de audio e iluminación, lo que produce un efecto sincrónico muy eficaz.

HIPERMEMBRANA. Formato: Performance Mecatrónica. Fecha de producción: 2007. Descripción: Hipermembrana es una performance mecatrónica para tres actuantes, una máquina de gritos, un dreskeleton y diversos sensores. La presentación ocurre en un espacio escénico dotado de sistemas de iluminación y audio, truncado al fondo por una gran pantalla y delimitado en el extremo frontal derecho por una pequeña pantalla y en el izquierdo por la máquina de gritos. Esta máquina es un instrumento musical que consiste en un dispositivo de proyección que muestra los rostros de tres personajes a escala 1/1 que emiten variadas onomatopeyas. A través de los sensores y del dreskeleton los actuantes controlan el sonido y las imágenes que aparecen en las pantallas, así como la máquina de gritos, y con ellos construyen la narración de la pieza.

Contenidos. Hipermembrana intenta profundizar en la naturaleza del mito y para ello combina distintos elementos como la topografía del Inferno de Dante, el mito del Minotauro y la forma de la célula eucariótica. Estos elementos se articulan gracias a una técnica narrativa que consiste en superponer los argumentos gráficos y literarios, lo que permite giros inesperados y una gran riqueza expresiva. La elección del mito del Minotauro como figura central de esta performance permite interesantes metáforas, por ejemplo, el conflicto entre la racionalidad y la animalidad del ser humano. En Hipermembrana la narración del mito del Minotauro transcurre sobre una topografía Dantesca y nos transporta hacia un mundo inferior donde lo instintivo y lo emotivo se muestran en crudo.

Estrategia narrativa. El dispositivo narrativo combina tres estrategias distintas: la narración verbal, la acción corporal y la representación audiovisual. El desarrollo narrativo recorre como una ola la escena, yo ocupo el primer término de la escena e introduzco con mi plática y las animaciones de las pantallas, los elementos nodales de la historia. Esta continúa en el centro de la escena a través de las acciones de los actuantes que accionan los sensores, y que con ello cambian el vídeo que se proyecta en el telón de fondo.

El uso interactivo del vídeo está íntimamente ligado a la forma y uso de los tapices sensores que se encuentran en el suelo de la escena. De este modo Hipermembrana añade un nuevo campo sensible al ya habitual dreskeleton, convirtiendo la escena en una enorme interfaz. Si el dreskeleton propiciaba una gestualidad específica del actuante, este tipo de espacio/interfaz predispone a una cierta coreografía en el espacio.

METAMEMBRANA. Formato: Instalación Interactiva. Fecha de producción: 2008. Descripción: Metamembrana es una instalación interactiva que consiste en una pantalla multiproyección, varias interfaces y otros elementos. La instalación tiene medidas variables por lo que según las dimensiones el espacio donde se presente tendrá una forma u otra. La instalación admite espacios adicionales.

Metamembrana propone uno de los grandes temas de la pintura: el Paisaje. La instalación recrea, proyectado en la pantalla, un gran paisaje que interrelaciona elementos visuales que ocurren en escalas espacio-temporales diferentes. Las imágenes de este extraño paisaje contienen elementos de diversa índole, como cielos climatológicamente cambiantes, nidos de hormigas, gente esperando frente a un semáforo o bacterias en crecimiento. Metamembrana es, como el resto de capítulos de Membrana, un trabajo en proceso que se desarrollará acorde con el espacio de presentación y sus circunstancias naturales y sociales. Por ello, el proceso de creación tiene prevista la producción de laboratorios con creadores y artistas locales. Estos laboratorios servirán para engendrar nuevas imágenes que se

incluirán como capas del paisaje. La variedad de elementos que configura esta instalación permite la exposición de manera simultánea, si los espacios lo permiten, de elementos anexos, como dibujos preparatorios, vídeo-instalaciones y otros documentos.

Contenidos. Metamembrana se inspira en los paisajes de los viejos maestros holandeses el Bosco y Brueghel el Viejo. Se trata de un paisaje mixto que incluye paisajes rurales, urbanos, máquinas, humanos y otros organismos. Los contenidos definitivos de esta instalación se encuentran, a fecha de hoy, en fase de preparación.

Espero que mi intervención sirva para aportar, aunque sea de manera muy específica, una perspectiva artística al discurso general de este simposio. Muchas gracias.

Anne Nigten.- Gracias Marcel.lí por ofrecernos una presentación tan funcional, realmente agradable. Hablaré acerca de nuestras prácticas en V2. Está situado en Róterdam y es un centro para el arte tecnológico, (art and media technology). Explicaré brevemente algunos puntos de nuestra experiencia en la colaboración del arte con la ciencia y la industria. Tenemos un contexto rico para operar. V2 es una organización que fue establecida en 1981. En aquel momento yo aún no estaba en el centro, soy mucho más joven como podéis ver. Pero me uní a V2 hace más o menos nueve años y puse en marcha el V2 Lab; hablaré de él dentro de un momento.

¿Qué hacemos en V2? Principalmente, organizamos eventos, presentaciones de proyectos en formas diferentes, exhibiciones, no somos un museo, pero a veces hacemos exhibiciones de trabajos de arte interactivo y presentaciones de arte en el espacio público. También organizamos un acontecimiento especial llamado “Test Labs”, regresaré a ello enseguida. Editamos nuestras propias publicaciones junto con el Instituto Holandés de Arquitectura, y hay muchos libros interesantes de gran calidad teórica. El V2 Lab, es el departamento del que me encargo, trabajamos en lo que llamo “aRt & D” una especie de chiste con aires serios, es una variación de “R y D”, cuando empecé el Laboratorio V2 quise acentuar la diferencia entre investigación artística y desarrollo, y la investigación científica o tecnológica. Pienso que somos realmente buenos en muchas cosas, pero no estoy interesada en tratar de dirigir a nuestros colaboradores científicos o artísticos.

Pienso que el arte y, especialmente el arte y la tecnología merecen realmente un espacio por sí mismos y nos encaminamos a ello participando en programas técnicos de ciencia, donde trabajamos juntos con informáticos en colaboración con la industria. Parece que hemos encontrado nuestro hueco y empieza a entenderse y apreciar nuestra contribución. Al principio, la mayor parte de estos institutos o las universidades científicas se acercaron con las preguntas tradicionales, si podríamos ilustrar y hacer más atractiva la representación de su investigación científica. Tomó bastante tiempo convencer a nuestros socios de investigación y demostrar que realmente podemos hacer las cosas mucho más interesantes, que somos “nosotros”, los artistas que trabajamos en nuestro equipo, realmente buenos, centrados en las experiencias como usuarios. También, que somos buenos en comunicar lo que hacemos y que investigamos de manera diferente, no de modo académico. Marcel.lí no planeó una investigación científica para desarrollar sus proyectos, sin embargo es realmente buena, y ésta es la forma que realmente nos interesa, una presentación aguda y divertida y para mí es importante acentuar que lo prefiero a un papel puramente científico. Pienso que estas necesidades han de tenerse en cuenta. También en el Laboratorio V2 tenemos programas de residencia, donde los artistas pueden solicitar estar dos meses o más. Tratamos de presentar su trabajo en nuestra programación, que es adicional a nuestro programa técnico de apoyo para producciones de arte y tecnología. Así que tenemos un equipo realmente bueno de ingenieros de hardware y software que pueden ayudar en su campo de especialización, en parte o en la producción entera de la obra de arte. En V2 tratamos, en muchos sentidos, de conectar las diferentes actividades. Uno de éstos, es la serie del Laboratorio de Pruebas, Test Lab, que mencioné brevemente antes. La idea es que el artista que trabaja con nuestro equipo, o en otra parte en situaciones semejantes o comparables de laboratorio, presenta el trabajo que está desarrollando para ser probado, discutido, para conseguir la reacción de personas que tienen conocimientos en ese campo específico. Así que la audiencia representa a personas de la industria, pero de campos también técnicos, así como personas de otras disciplinas, o simplemente de estudiantes que están interesados en ver cómo están hechas las cosas. V2 Test Lab es realmente un acontecimiento abierto. Tenemos también talleres, es la instrucción “práctica”, generalmente bastante informal, pero es realmente apreciado por las personas que participan. Tenemos los seminarios donde tratamos de conectar otra vez la práctica y la teoría. La mayor parte de los seminarios están enfocados a intercambios entre las diferentes disciplinas, así que es el intercambio interdisciplinario de conocimientos y experiencias. Los grupos objetivos son los artistas, técnicos y científicos, pero allí tratamos también de ensanchar el campo de la ciencia para que no sea sólo la informática.

En nuestro Festival DEAF, bianual, tratamos de reunir muchas cosas. La web de este año es: www.deaf07.nl. Allí reunimos proyectos a una escala mayor, una gran exhibición de trabajos interactivos con un enfoque temático.

El tema del año 2007 fue “Interactúa o Muere”, (“Interact or Die”). Tuvimos un debate teórico sobre los conceptos de la interacción, sobre qué interacción debe ser o podría ser y se utilizaron interacciones científicas. También

tuvimos un programa especial de artistas chinos, se podía ver un concepto muy diferente de su noción (background) de la interacción en comparación con otros artistas occidentales.

Esto es un resumen de lo que hacemos en V2; ahora estamos comenzando una nueva iniciativa, pienso que puede ser interesante comentarla en el contexto de este congreso. Basado en la experiencia del Laboratorio V2, y en el resultado de mi doctorado recientemente completado, decidimos empezar una nueva iniciativa a favor de V2: El Patchingzone. Este programa está destinado a estudiantes de master y doctorado de disciplinas diferentes y planea proporcionar espacios. Nosotros no nos planteamos empezar un programa educativo, pero tratamos de crear espacios interdisciplinares, según la referencia de Marcos Novak, para que colaboren juntos en tareas de organizaciones socialmente comprometidas. Estas actividades decidimos mantenerlas separadas de V2, y llegarán a ser un departamento especial. Queremos mantener la prioridad en el trabajo de Laboratorio V2, fomentar los experimentos y las creaciones autónomas del media art. Para ello, es necesario crear un suelo fértil donde poder respirar y experimentar libremente sin tener que depender de un contexto más grande, pero también necesitamos el espacio para renovar las artes sin colaborar con otras disciplinas per se. Así que decidimos separarlo formalmente. Queremos realmente ayudar a las personas para realizar sus proyectos artísticos, tener programas de residencia, y trabajar investigando con equipos de backgrounds muy diferentes. Mi motivo para iniciar la Patchingzone es realmente bastante sencillo. Pienso que debemos utilizar el conocimiento y la experiencia de las artes, no sólo de new media, sino del cuerpo del conocimiento general de las artes. Es crucial poderlo utilizar en nuevas formas innovativas de la expresión.

Ganamos mucha experiencia trabajando en proyectos extraños con técnicos y artistas y con las personas de backgrounds diferentes, y debemos capitalizarlo. Podemos ofrecer así un puente para salvar el espacio entre las diferentes disciplinas. Espero que los programas educativos, en sus diferentes niveles, empiecen a producir estudiantes especialistas que vienen de las escuelas para darles la posibilidad de trabajar juntos y conseguir la experiencia en otras disciplinas, así aprenden unos de otros sin llegar a ser especialistas en todo. Este enfoque también se podría aplicar en las industrias creativas, y podría estar en la mesa para diseñar los próximos programas de las políticas europeas. Es importante el presente, en toda Europa hay ahora programas de investigación basados en prácticas donde artistas toman parte de los programas de doctorado y master y permiten elevar el perfil de la investigación y desarrollo tecnológico artístico.

Así que para terminar, los dos temas principales que planeo dirigir en la Patchingzone, son la interacción social y también la noción de espacios públicos con un enfoque aplicado al arte. Al plantear estos proyectos a los miembros de la comisión para su aprobación, les aseguro que nosotros no propondremos las soluciones para sus problemas, nuestra propuesta es que realmente podemos conectar varios hilos de investigación para ser llevados a cabo por diferentes grupos externos. Y el segundo tema es la eco-tecnología con un enfoque crítico para ver cómo podemos tratar las cuestiones ambientales. Este campo es de sumo interés y atrayente para artistas que trabajan en temas transdisciplinares. Gracias.

www.v2.nl - www.patchingzone.net - www.processpatching.net

Marta Rupérez.- Voy a presentar un texto de Vicente Matallana para leer de su parte.

Vicente Matallana.- 1. La Revolución Industrial y sus consecuencias han sido un desastre para la raza humana. Ha aumentado enormemente la expectativa de vida de aquellos de nosotros que vivimos en países “avanzados”, pero ha desestabilizado la sociedad, ha hecho la vida imposible, ha sometido a los seres humanos a indignidades, ha conducido a extender el sufrimiento psicológico (en el tercer mundo también el sufrimiento físico) y ha infligido un daño severo en el mundo natural.

El continuo desarrollo de la tecnología empeorará la situación. Ciertamente someterá a los seres humanos a grandes indignidades e infligirá gran daño en el mundo natural, probablemente conducirá a un gran colapso social y al sufrimiento psicológico, y puede que conduzca al incremento del sufrimiento físico incluso en países “avanzados”.

2. El sistema tecnológico-industrial puede sobrevivir o puede fracasar. Si sobrevive, PUEDE conseguir eventualmente un nivel bajo de sufrimiento físico y psicológico, pero sólo después de pasar a través de un periodo de ajuste largo y muy penoso y sólo con el coste permanente de reducir al ser humano y a otros muchos organismos vivos a productos de ingeniería y meros engranajes de la maquinaria social. Además, si el sistema sobrevive, las consecuencias serán inevitables: no hay modo de reformar o modificar el sistema así como prevenirlo de privar a la gente de libertad y autonomía.

3. Si el sistema fracasa las consecuencias aún serán muy penosas. Pero cuanto más crezca el sistema, más desastrosos serán los resultados de su fracaso, así que, si va a fracasar, será mejor que lo haga cuanto antes. Unabomber, MANIFESTO.

LaAgencia fue concebida para cubrir un vacío existente en el panorama de la gestión de Arte Contemporáneo.

La adopción de las nuevas tecnologías como soporte artístico ha dado lugar a un potente conjunto de innovadoras propuestas que se alejan de los tradicionales métodos de producción, difusión y exhibición. Estas nuevas propuestas han generado la necesidad de nuevos modelos de desarrollo, gestión y producción; a estos nuevos modelos responden las líneas de trabajo de LaAgencia.

LaAgencia ha sido creada para dotar de nuevas soluciones al arte vinculado a las nuevas tecnologías.

Dossier LaAgencia, declaración de objetivos.

Desde su creación en 1998, LaAgencia ha tenido como objetivo fundamental si no crear, intentar aportar trabajo y conocimiento en la generación de estructuras más eficaces que permitan el desarrollo del ARTE vinculado a las nuevas tecnologías.

Nuestro interés por esta vinculación del ARTE con las nuevas tecnologías se debió a 2 factores fundamentales:

a.- la oportunidad como empresa; LaAgencia, no lo olvidemos, es una Sociedad Limitada participada por socios… y no una de esas organizaciones caritativas.

b.- el convencimiento profundo de que la vanguardia del pensamiento estaba irremediablemente vinculada al hecho tecnológico y que el ARTE tiene algo que aportar en esta vanguardia del pensamiento.

En LaAgencia desarrollamos 2 líneas fundamentales de trabajo:

a.- la producción y desarrollo de eventos y estructuras como festivales, exposiciones o ferias, premios, becas y otros programas, hasta el desarrollo de planes directorios de estructuras especificas del medio.

b.- lo que podríamos llamar meta-producción con la investigación y el desarrollo de estructuras como marco de trabajo que permitan tanto desde aspectos prácticos, como legales o teóricos el hecho del ARTE de nuevas tecnologías.

El trabajo de otros colegas ha sido una de nuestras grandes fuentes de inspiración e ideas en este campo, pero sobre todo la interlocución con personajes, más o menos reales, de prácticamente todo el mundo y de todas disciplinas. Desde artistas a empresarios, pasando por ingenieros, científicos y muchos y muy generosos amigos.

A este trabajo estructural le hemos denominado el Proyecto CASE1 planteado como una alianza estratégica entre el arte, la industria y la universidad, con un especial énfasis en la ALIANZA con la industria.

Hemos mantenido la necesidad de esta alianza con la industria en todo momento, asumiendo el riesgo que comporta esta alianza, pero asumiendo igualmente que “quien no se arriesga no gana” así como el hecho de que no nos parece más arriesgado que dedicar, en este caso desde el arte, nuestro trabajo a esta alucinación consensuada que es Internet, el ciberespacio, la cibernética, de primer y segundo orden, y el bueno de Von Foerster.

Hemos mantenido la necesidad de esta alianza con la industria por el convencimiento de que actualmente es la industria privada quien lidera la Investigación y Desarrollo; por lo menos la poca Investigación y Desarrollo en este país y en esta vieja y aburrida Europa y sin duda en Estados Unidos.

Hemos mantenido la necesidad de esta alianza con la industria por el convencimiento de que el arte tiene algo que aportar a la investigación, el desarrollo y el pensamiento tecnológico; citando a Martin Heidegger, para el cual la tecnología va más allá de la función material de los instrumentos tecnológicos, la tecnología puede ser un modo en el que la verdad se revela, se vela y se desvela. En su reflexión en busca de la esencia de la tecnología, Heidegger la redefinió como algo que va más allá de lo meramente instrumental, y que sólo se puede desvelar a través del arte. Y lo hemos mantenido por que este enriquecimiento puede y ha de ser recíproco.

Esta alianza con la industria puede ser abordada desde 2 puntos de vista que, aún que pueden convivir, son radicalmente diferentes:

a.- un nivel básico basado en branding y PR, cesión de equipos, aportaciones económicas e inclusión de logos.

b.- un nivel más avanzado en el cual entraremos de lleno en la cooperación, la investigación y el pensamiento del hecho tecnológico, la realidad cibernética.

Extrañamente el planteamiento de la cooperación con la industria levanta recelos en la comunidad, extrañamente por que es cómo dedicarte a las carreras de coches y estar en contra de los fabricantes de coches, pero se puede abogar por esta cooperación con algunos argumentos.

Aún a riesgo de parecer un argumento cínico se ha de decir que el arte per se ha de mantener, o intentar mantener, cierta imagen de pureza, así que no es fácil. Hay que estar en las barricadas, que están asociadas a la pureza, y en las barricadas se está, creando una división entre buenos y malos y empresas buenas, malas y demonizadas; es un concepto cuando menos extraño, ya que la categoría de empresa “mala” parece sugerir la idea de empresa buena, y empresas buenas, buenas… el capitalismo es algo así como más complejo.

Esta actitud contracultural parece algo heredado de las vanguardias y en cierta manera sólo plausible en niveles muy básicos. La era cibernética plantea actitudes intelectuales más complejas, partiendo de la base de que la idea de ciberespacio es en sí una trasgresión de la realidad, una alucinación consensuada; trasgresión que implica y contamina a todos los participantes. Ser la transgresión de la transgresión es algo así como una tautología o un buen

camino hacia los dictados de Unabomber.

Es de reseñar que la gran batalla del arte de nuevos medios frente al sistema y la industria ha sido el asunto del software libre, la propiedad intelectual y el copyright, asunto que con el canon se ha con seguido que la comunidad esté de la manita con la industria, y que a su vez habría que considerar algo que, más que contracultural, es una corrección obvia del sistema por inadecuado y obsoleto; no podemos crear superautopistas de la información con peajes cada 10 km virtuales por una cuestión de eficacia… el camino se hace lento con tantas paradas. Partimos de estar de acuerdo en que consideramos que este hecho de comunicar, expandir, y compartir el conocimiento es la base del pensamiento cibernético, la base del pensamiento actual. Creo que como frente de lucha es un poco obvio, si no escaso; en LaAgencia nos preocupan más cosas como el control electrónico de la población, la invasión de la privacidad, la perversión selectiva de la comunicación, o si, como sospechamos, estamos ante una industria liderada por un grupo de alucinados generadores de un ciber-capitalismo-anarquista de consecuencias impredecibles. Tirar el cesto de naranjas para ver por donde cae, la revolución por diversión y todo el conjunto de leyendas urbano-cibernéticas sobre los protagonistas de esta desquiciada industria.

Ergo, si saltamos un poquito más allá tanto en el análisis como en los objetivos de la cooperación industrial, somos ambiciosos en ésta, y estudiamos a nuestros interlocutores, podríamos encontrarnos ya no con sorpresas si no con cosas por todos conocidas sobre estos compañeros de viaje. Compartimos no sólo un mismo origen, sino también un mismo conjunto de anhelos, utopías, distopías y alucinaciones.

William Gibson, uno de los grandes gurús del cyberpunk define en el Neuromancer el término ciberespacio en 1984: “Ciberespacio. Alucinación consensuada experimentada diariamente por miles de millones de operadores autorizados, en todas las naciones, por niños que aprenden conceptos matemáticos… Una representación gráfica de información extraída del banco de datos de cada ordenador en el sistema humano… Líneas de luz ordenadas en el no-espacio de la mente”.

Lo cual, si lo mezclamos a lo que dice Heinz von Foerster, científico y cibernetista, discípulo de Wittgenstein, cuyo trabajo en el campo de la cibernética fue esencial para el desarrollo de la teoría del constructivismo radical y la cibernética de segundo orden y cuya visión del constructivismo planteaba que el sistema nervioso no podía distinguir en lo absoluto entre la percepción y la alucinación, ya que ambos eran simples patrones de excitación nerviosa, nos dará como resultado que el medio, los media, presentan una difícil definición o vinculación con la realidad. Una nueva frontera en el no-espacio de la mente, en el conocimiento.

Unido además con lo expresado por McLuhan, al cual no vamos a discutir a estas alturas, que en una entrevista publicada en la edición americana de la revista Playboy en marzo de 1969 (también se puede encontrar traducida en McLuhan Escritos Esenciales. Paidós. Barcelona. 1998) decía: “La imagen de televisión (valga actualmente la pantalla del ordenador) es una malla-mosaico, no sólo de líneas horizontales, sino de millones de puntos pequeños, de los que el espectador es fisiológicamente capaz de recoger únicamente 50 o 60 con los que forma la imagen; así, está constantemente completando imágenes vagas y confusas, promoviendo en sí mismo una implicación profunda con la pantalla, y estableciendo un diálogo constante con el iconoscopio. Los contornos de la caricatura resultante son rellenados por la imaginación del espectador, quien necesita gran implicación y participación personal”, lo cual unido a lo expuesto por von Foerster, imposibilidad de distinguir lo percepcional de lo alucinatorio, nos llevaría a una imposibilidad física y conceptual de volver a la realidad. McLuhan en esa misma entrevista decía: “El viaje interior no es la única prerrogativa del viajero LSD; es la experiencia universal de los espectadores de televisión. El LSD es una forma de imitación del mundo electrónico invisible; libera a la persona de hábitos y reacciones verbales y visuales adquiridos, y da el potencial de una implicación instantánea y total, tanto todo-de-una-vez, como todo-en-uno-mismo, que son las necesidades básicas de la gente trasladada por las extensiones eléctricas de su sistema nervioso central, fuera del viejo sistema racional y secuencial de valores”.

Por todos es conocido que los “padres fundadores” de esta industria –citando “Velocidad de Escape” de Mark Dery en ediciones Siruela 1998– que Bill Gates era conocido como uno de los mayores psicodélicos de Harvard y que Steve Jobs fue a la India, tomó mucho ácido, estudió el budismo y al volver dijo que Edison había hecho más por la humanidad que Buda.

Es decir, partiendo de que algo siempre queda… quizá los interlocutores no sean tan duros, tan malos, y nos den más juego; todos cambiamos con la edad y nos volvemos serios y eso, pero tengamos en cuenta que uno de ellos ha donado el 99% de su fortuna lo cual nunca ha sido un síntoma de cordura o conformismo ni en las religiones más piadosas. En LaAgencia consideramos conveniente insistir en nuestro miedo a estar liderados por un grupo de alucinados generadores de un ciber-capitalismo-anarquista de consecuencias impredecibles. Por no hablar de los artistas que han creado fortunas en la industria, cómo James Healy, Josh Harris fundador de Júpiter Media, John Brockman conocido miembro de Fluxus, o nuestros cercanos amigos de Tecknoland, Luis y David.

Ergo, si entramos en el pensamiento profundo y en la alta investigación, el arte tiene la capacidad de aportar

su visión a esta trasgresión de la realidad que es la cibernética, en una relación de igual a igual en la que podemos ver que nuestros interlocutores tampoco se difieren tanto de nosotros. El arte es o ha de ser parte de esta trasgresión aportando sus más altas capacidades conceptuales. Ha de ser partícipe de la trasgresión cibernética, hemos de continuar siendo partícipes. Y si no, como Unabomber, vuelta a las cabañas... lo cual es también una opción.

El reto es en sí crear el marco de trabajo para llevar acabo esta alianza y ser partícipes reales y contundentes. Este marco de trabajo se ha de enfocar en los aspectos prácticos de la relación creando las reglas que hagan de esta alianza algo satisfactorio para todos los implicados.

Sirven de ejemplo de marco de trabajo el proyecto Patchingzone, dirigido por Anne Nigten, del V2 de Róterdam, junto a iniciativas como el proyecto ITEM del FACT de Liverpool, o el programa Disonancias desarrollado por el grupo Xabide.

Lo ideal, y como lo creemos así, estamos trabajando en el Proyecto CASE, sería desarrollar un marco, un conjunto de reglas, un modus operandi que fuese estandarizable y aplicable por todos; reglas que comienzan por el desarrollo de una nueva licencia Science Commons para el conocimiento generado en estas colaboraciones. Nosotros nos estamos centrando en la creación del marco, escuchando mucho, recogiendo sensibilidades, detectando o previendo conflictos... trabajamos en el marco estructural de la Alianza con la Industria.

Este marco de trabajo será útil con el pleno consenso en la voluntad de establecer esta alianza; para ello hemos de pensar en colaboraciones más complejas que el simple patrocinio y ser ambiciosos, intelectualmente, en nuestra colaboración con la cibernética.

Como en los proyectos anteriormente referidos hemos de escuchar y buscar los puntos en los que podemos aportar y en los que podemos nutrirnos. Establecer estructuras eficaces de trabajo tanto teóricas como reales, físicas y sobre todo, ante todo, ser más estrictos con nosotros mismos como sector; en LaAgencia creemos que se está cayendo en una falta de seriedad, falta de rigor, frivolidad y conformismo que nos hace perder credibilidad y ambición intelectual. Queremos subrayar este punto y que la natural frescura que nos caracteriza a los “electrónicos” esté acompañada del extremo rigor y seriedad profesional por el que hemos sido siempre reconocidos…

Cuando enfoquemos la alianza con la industria hemos de pensar en una estructura más profunda de la industria y no quedarnos simplemente en la superficial… es decir, el tema de los sistemas operativos, los buenos y los malos, etc. El capitalismo es algo más complicado y menos de buenos y malos, es una cuestión de que las reglas de juego han de estar claras. Y de voluntad.

Somos conocimiento, generamos conocimiento y hemos de cooperar y ser partícipes en este salto intelectual, posiblemente una actitud de trasgresión y combate no es realista -aunque resulte esta palabra “realista” rara en este contexto- podemos aportar nuevas visiones y empujar ese sueño, esa alucinación que es el futuro. Tenemos necesidades para ello, obviamente, necesidades de conocimiento, necesidades estructurales, necesidades económicas… pero ante todo tenemos la necesidad de reconocernos y reconocer a la industria como interlocutor y que, en lo que la administración tiene la posibilidad de apoyarnos, reconocernos como partícipes de pleno derecho del I+D, partícipes sofisticados que podrán actuar, aportar y generar conocimiento. Junto a la Universidad, junto a la industria, junto a cualquier entidad o identidad implicada en este escape al futuro.

Estar en contra es una idea patéticamente anticuada.

La otra opción, ser realmente la contracultura de la contracultura te lleva no a posiciones más avanzadas sino a lo contrario, a Unabomber, una especie de republicano radical del Medio Oeste cuyo manifiesto era tan penoso que no se lo publicaban ni a bombazos… literal…

CC. (Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual) 2.5 España, Vicente Matallana

1 William Gibson. Neuromancer; CASE, Henry Dorsett Case. Principal protagonista de Neuromancer, antihéroe, adicto y cowboy (hacker), un mercenario cuyo trabajo consiste en pasar gran parte de su día en las ciudades virtuales del ciberespacio, tratando de robar información para quienes lo contratan.

El trabajo de Case es, a la manera de un oficinista del gobierno o de una multinacional, su trabajo no consiste en arriesgar su vida en las calles peligrosas donde los cowboys y mercenarios reales suelen desplegar sus actividades, sino en ingresar a un cubículo donde su vida suele estar a salvo y desde el cual, en el práctico anonimato, gestiona sus actividades.

Alejandro Sacristán.- Alguna pregunta desde el público

Montxo Algora.- Mañana hay otra mesa en la que participo e iba a hablar sobre esto. Ya que hablamos de industria lo que no podemos es dejar fuera una de las industrias más potentes ya creadas, los videojuegos. En el siglo XX las artes en general se industrializan progresivamente. Todas. Desde las Bellas Artes a la danza. Todas adquieren un carácter industrial en mayor o menor medida. Y las artes nuevas, como el cine, tienen ya ése carácter industrial desde

su nacimiento. Industrias culturales. Pero industrias al fin y al cabo.

Por otro lado, cuando hablamos de artes digitales sería bueno definir de qué estamos hablando. Yo entiendo que de un lado estamos hablando de un arte que se muestra en galerías y museos y en los festivales tecnológicos. Instalaciones y obras que están más cercanas a la obra única y tienen un carácter industrial más limitado. Y de otra parte, el campo del arte digital cercano a la realidad virtual, el cine y el videojuego. Pero todas deberían llamarse artes digitales.

En realidad los videojuegos son ejemplos de realidad virtual aplicada. Y están totalmente en sus inicios. Evolucionarán y mutarán en algo que ahora ni siquiera podemos imaginar. El referente lo tenemos en la industria del cine: hace 100 años todavía se estaban creando las primeras salas comerciales. Y el cine mutó de ser un divertimento de feria a ser el arte más importante del siglo XX. Quién dice que no puede suceder lo mismo con la realidad virtual y los videojuegos?

También creo que es muy interesante tomar el referente del cine y ver qué presencia tiene en el Ministerio de Cultura. Porque el cine corresponde a Cultura aunque tenga un carácter esencialmente industrial. Y si estamos hablando de crear un Instituto de las Artes Digitales tenemos que considerar la referencia del ICAA.

Y el ICAA, lo quiero dejar muy claro, es una parte del Ministerio de Cultura. El ICAA no es un ente autónomo, pertenece al Ministerio de Cultura. Es el interlocutor que tiene el Ministerio para hablar con los interlocutores válidos de la industria del cine: La Academia, los distribuidores de cine, los productores. Y en el momento que hay una nueva legislación, es el ICAA quien se pone en contacto con el sector para recabar consensos.

Por otra parte reconozco que el arte digital es algo heterogéneo. No es lo mismo el mundo del videojuego y el mundo de la animación, que se basan en industrias sólidas y que funcionan por sí mismas, que el arte digital asociado al mundo de las galerías y museos que todavía no tiene una base sólida. Y que realmente necesitaría más de una ayuda.

En cualquier caso es algo sobre lo que debatir y espero que podamos ofrecer diferentes ideas de lo que debería ser un Instituto de las Artes Digitales. En el fondo es un gran reto y si queremos que salga algo práctico nos vamos a tener que poner todos de acuerdo. Y yo detecto al menos que hay un cierto espíritu de colaboración y positividad en todo esto.

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Instituto Cervantes

Debate: Arte y nuevos medios. Plataforma Iberoamericana I

Presenta:

Xosé Luis Canido. Director de Cultura del Instituto Cervantes

Ponentes:

Graciela Taquini. Curadora del Centro de Desarrollo Multimedia del Centro Cultural General San Martin dependiente del Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Arcángel Constantini. Artista y Comisario Cyberlounge Museo Tamayo Arte Contemporáneo de México

Enrique Aguerre. Coordinador del Departamento de Vídeo del Museo Nacional de Artes Visuales de Uruguay

José Carlos Mariátegui. Fundador de Alta Tecnología Andina (ATA) en Lima, Perú. Investigador en Technología y Media en London School of Economics, U.K.

Graciela Taquíni.- A continuación comentaré el informe institucional del proyecto de nuevo Centro Multimedia del Centro Cultural San Martín perteneciente al Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. A partir de 2006 he sido convocada por su directora Profesora María Victoria Alcaraz para sentar las bases y los objetivos del nuevo perfil de esa institución renovada no siendo una funcionaria política sino una especialista en temas de cruces entre arte y tecnología.

En 1986 realicé los primeros ciclos de videoarte en esa institución y después de veintiún años repensé su futuro. El Centro se había convertido con la democracia en un espacio de ebullición cultural que permitió el acceso y la difusión de nuevas tecnologías. En 2005 comienza la remodelación que se encarga al mismo Estudio de Arquitectura que realizó el centro en la década de los setenta.

En el momento de celebrarse Art Tech Media en el mes de Mayo no se han producido las elecciones. Se acababa de realizar un encuentro "Cultura y Media" donde artistas tecnológicos habían invadido el espacio de la obra en construcción con instalaciones e intervenciones.

Un nuevo partido, el PRO ganó las elecciones. Recién en noviembre se nombró el nuevo Ministro de Cultura y esperamos que las obras lleguen a buen fin.

El CCGSM tiene un perfil orientado a la promoción y difusión de las nuevas tendencias así como también a la introducción de las nuevas tecnologías aplicadas a las industrias culturales, siendo uno de sus objetivos a corto plazo el de impulsar las producciones artísticas que utilicen soporte digital y medios electrónicos, facilitando recursos humanos especializados, espacio físico apropiado y equipamiento técnico adecuado en todo el proceso de experimentación y producción.

Por eso, su remodelación integral facilitará el camino a la concreción de la misión del CCGSM de constituirse en un espacio dedicado a la producción y promoción de actividades de experimentación y al desarrollo de nuevas tendencias, acompañado por el uso de nuevas tecnologías.

El proyecto integral de remodelación no sólo pone en valor el edificio existente, sino que también contempla la ampliación de este Centro Cultural en el Sector Bajo Plaza, creando seis subsuelos, con un incremento de superficie aproximado de 10.000 m2.

Los nuevos espacios abrirán oportunidades de actualización, nuevos servicios culturales a la comunidad y permitirán el seguimiento de proyectos desde la gestación hasta su desarrollo, divulgación y su posible inserción en las industrias culturales.

Con su renovación, el CCGSM estará en condiciones de ofrecer a los distintos agentes del campo cultural (productores, artistas, espectadores, críticos, teóricos...) una estructura edilicia, recursos humanos profesionalizados y un equipamiento tecnológico y administrativo de acuerdo con las exigencias del mundo actual.

A partir de la remodelación integral, el CCGSM podrá desarrollar una gestión de calidad, brindando actualizados servicios al ciudadano; una gestión con una metodología flexible que permita mejorar la eficiencia y la satisfacción de los usuarios y que busque la excelencia en la organización.

El Plan Director de remodelación y ampliación del Centro Cultural, se planifica en tres obras: la primera es la Ampliación Bajo Plaza de las Américas. Primero a Sexto subsuelo. Esta obra comprende la habilitación de subsuelos sin uso hasta el momento, para la creación de un Laboratorio Multimedia con acceso al público, una sala de teatro no convencional y dos salas de cine que se ubicará en la esquina de Sarmiento y Paraná. Esta obra identificará al CCGSM en su nueva etapa.

Toda reflexión acerca de la tecnología y sus usos artísticos debe tener una mirada bifronte, por una parte pensar en las raíces y los referentes del pasado tecnológico en la Argentina y por otro encarar un proyecto posible, que no corra el peligro de la obsolescencia y que sea viable. Esta utopía del presente debe poseer su presupuesto, sus recursos humanos, y su puesta en acción debe comprender un sostenido mantenimiento. Los condicionamientos poéticos y financieros de este ambicioso proyecto deberán ser sorteados por los futuros gestores.

Pensar únicamente en poéticas creativas digitales sería limitarlo. Poéticas analógicas, mecánicas, de investigación de materiales deberían formar parte del proyecto.Esperamos que las nuevas autoridades lleven este proyecto a buen término. Sería importante contar con el asesoramiento tecnológico y financiero de instituciones del Primer Mundo.

Arcángel Constantini.- Vengo de la ciudad de México. México es un país muy complejo y de grandes contrastes, con amplios recursos y muchas, muchas carestías, en un país de 100 millones de habitantes en el área metropolitana se concentran más de 30 millones, una característica política ha sido la centralización y la rústica educación, yo nací y crecí en un pueblo en la periferia de la capital llamado Cuautitlan.

Una zona rural en la periferia de la gran ciudad, con todos sus atractivos culturales, museos, ferias internacionales, a los que gracias al interés educativo familiar asistíamos constantemente, pero por una fuerte carga cultural, social y

económica, poca población accede a esta oferta. Uno de los grandes retrasos del país es en materia de educación, un sistema caduco y con un aparato burocrático que no cambia como el país demanda. La educación artística, casi nula en el sistema, no es una materia pública que despierte el interés. No se le brinda como incentivo cultural al alumnado para que despierte su interés a prácticas artísticas, este interés en las nuevas generaciones surge a partir del conocimiento global de prácticas culturales contemporáneas fuera del ámbito escolar y lo practican autónomamente, Internet se forjó como este sustento de conocimiento. En la docencia superior existen carreras artísticas que están ingresando poco a poco en materia de creación ínter mediática, pero aún así hay retraso y pocas personas le apuestan a desarrollarse en este camino, por la dudosa solvencia, prefieren optar por carreras con fines comerciales.

Me considero de una generación perdida entre lo analógico y lo digital, me formé por el interés personal de desarrollar actividades lúdico-artísticas con los primeros sistemas de computación casera, como los equipos Commodore 64, Apple, Amiga, desarrollaba animación digital para eventos de música electrónica con un colectivo en bares underground en la ciudad de México. Esta actividad era parte de mi interés en la creación artística, en desarrollar obra a partir del empleo de medios electrónicos. En la ciudad de México no existía una escuela de arte que tuviera materias relacionadas con este tipo de actividad, opté por estudiar una carrera de diseño gráfico que supuestamente tendría materias computacionales, lo cual no sucedió. Cinco semestres después decidí abandonar la carrera para dedicarme autónomamente a aprender y desarrollar animación digital. Obtuve trabajo en una compañía de televisión donde me formé como director de arte y animador realizando diseño de canales, una actividad a la que me dediqué por cinco años hasta descubrir Internet y experimentar con las posibilidades expresivas de este nuevo medio. Le dedicaba 14 horas al día a la computadora, quemándome las pestañas hasta que decidí abandonar una lucrativa carrera comercial y enfocarme a producir obra conceptual para la red, una decisión un poco difícil al ser la red un campo nuevo y con una casi inexistente práctica de coleccionismo y pocos recursos públicos que la sustentaran.

Participé en el 99 en el festival Vidarte con el proyecto unosunosyunosceros.com y obtuve el primer lugar en multimedia, esto me motivó y me permitió seguir experimentando en la red, participé en varios festivales internacionales vinculándome con productores similares alrededor del mundo.

Empecé a relacionarme con el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes, un espacio dedicado a la investigación y experimentación en nuevos medios fundado en 1995 y dirigido en su primera etapa por Andrea di Castro. En el 99 organizaban, con la Fundación Antorcha y la Fundación Rockefeller MacArthur unos encuentros latinoamericanos de arte y nuevos medios en la ciudad de Bariloche, Argentina. Una semana intensa de actividad donde eran invitados como ponentes personalidades internacionales como Sara Diamond, Benjamín Weil, Ricardo la Ferla, eventos donde se tocaban y presentaban las prácticas mas relevantes a nivel internacional equiparándolas con el desarrollo emergente que sucedía en la región.

Esto, las prácticas internacionales referentes, mi desarrollo como net-artista y las relaciones rhizomáticas que se daban en Internet me enviaron a formar parte de hell.com un colectivo internacional de creadores que utilizan la red como medio discursivo, un espacio de consumo masivo, la motivación de producir cada vez fue mayor.

Mi práctica me llevó a relacionarme con Mario García Torres, curador y con Osvaldo Sánchez, director del museo Carrillo Gil, para colaborar en el programa del museo como artista y desarrollador realizando un par de exposiciones. Osvaldo Sánchez fue nombrado director del Museo Tamayo y de esta relación nace el interés de plantear un espacio dedicado a los nuevos medios en el museo, surgió la propuesta del Cyberlounge y el proyecto curatorial Inmerso que a los pocos meses de la renuncia de Osvaldo Sánchez fue impulsada por su nuevo director Ramiro Martínez y Tobías Ostrander curador del museo. El espacio se planteó como un área del museo dedicada a la presentación de trabajos digitales no objetuales basados en la pantalla, un espacio cómodo con mueblería diseñada ex profeso para el lugar, con varias computadoras de uso público dedicadas exclusivamente a exponer obras de net art, software art, videojuegos, videomotion graphics, demo scene, visual sonoros, así como actividades de arte sonoro, música experimental e improvisación visual sonora en vivo. Se desarrollaron distintos foros: foro net, foro lounge, foro sonoro… donde se desarrollan las distintas actividades planteadas en Inmerso.

La vocación del museo Tamayo hacia el arte contemporáneo internacional, se vio enriquecida ofreciéndole al público las actividades de El Cyberlounge que correlaciona la producción contemporánea con los desarrollos equiparables que suceden en la red ampliando el consumo público vinculándolo con la producción contemporánea en medios intangibles. Al inaugurar las muestras de Inmerso invitamos a los artistas a realizar un acto en vivo, una performance de interactividad autoral, una navegación colectiva por la obra en un contexto público. Aquí presenta el artista la obra como el la conoce, interpretando la interface en tiempo real. La primera muestra fue del artista eslovaco ZDEN, muy activo dentro de la Demo scene, desarrolla animaciones que suceden en tiempo real, programadas desde código C++ archivos ejecutables muy pequeños que se distribuyen masivamente por redes alternas. Esta escena es pionera en el desarrollo y creación artística digital lúdica que se empezó a distribuir en redes. Esta escena se dió y tomó fuerza primordialmente en Europa del Este, Polonia, Checoeslovaquia y el sur de Europa. Otros artistas que han

tenido muestras individuales son Peter Luining, Nicolás Claus, Stanza, Tom Betts, Margaret Penny, JODI, entropy8zuper, Santiago Ortiz, Brian Mackern, Hans Hoogerbrugge, Exonemo, Elout de Kok, Goff Lillemon entre otros. Se han realizado muestras colectivas como el proyecto infomera.net de intervención y creación en tiempo real de proyectos de net art, la muestra de arte abstracto generativo austriaco con la participación de Dextro Lia, Farmers manual entre otros, la muestra E-méxico que recopiló el desarrollo realizado en México con artistas como Ivan Abreu, Antonio Domínguez, Laura Carmona, Fregar…

Una de las actividades constantes del Cyberloung fue Inmerso Foro Sonoro, intervención sonora al espacio museístico, un laboratorio sonoro que emanaba sonido desde el Cyberlounge a todas las áreas del museo. Este proyecto se realizaba en domingos alternos invitando a artistas sonoros y músicos experimentales nacionales e internacionales. Se han realizado esporádicamente talleres y encuentros con creadores, como la reunión Latinoamericana que se desarrolló paralela a la muestra Centro más Media (en el Centro de Cine, Diseño y Televisión) en la que participaron Santiago Ortiz, Lilia Pérez, Brian Mackern, Eduardo Navas, Fran Ilich, Fernando Llanos, entre otros. El Cyberlounge fue sede de las dos primeras emisiones del festival MUTEK.

A la fecha, las actividades del Cyberlounge Museo Tamayo continúan explorando obra y reeditando a los creadores obsesivos que han marcado la historia en la producción no objetual de sentido a la red.

Mi participación ha sido como gestor y curador independiente relacionándome laboralmente con otros espacios en la ciudad de México dedicados a la exploración intermedial como lo es el Centro Multimedia, el Laboratorio Arte Alameda, Centro de la Imagen, X Teresa Arte Actual, Casa Vecina, entre otros. Fui parte del equipo curatorial de la bienal de arte electrónico Tránsito mx. Formo parte del consejo de Dorkbot cdmx, recientemente dirijo el espacio independiente de arte y experimentación ¼ un-cuarto.org un laboratorio casero de desarrollo y exhibición de obras dinámicas conceptuales que recurren al uso de la electricidad, intervención, sonido, fenómenos naturales, algoritmos, crítica social, reflexión existencial, robótica, hackeo de hardware, minimal electronics, entre otros procesos generadores de sentido. Soy parte del Sistema Nacional de Creadores, tutor de jóvenes creadores del FONCA y jurado de varios proyectos e incentivos a la creación.

Desde mi punto de vista, es importante trabajar con y sin la institución, trabajando personalmente desde la redes, desde las posibilidades de consumo y distribución, observando las limitantes de desarrollo y consumo público del entorno de la población, trabajando desde lo público donde las carencias e intenciones no son las óptimas, buscando la sintonía con el sistema para que esté a tono con las búsquedas locales integradas a la generación global y dé sentido a emplear recursos tecnológicos y conceptuales en la producción artística.

Enrique Aguerre.- Buenas tardes, primero antes que nada agradecer a Joseba y Montse por la invitación y al Instituto Cervantes que hace posible que estemos por aquí.

Soy artista, trabajo hace 20 años en las máquinas productoras de imágenes, como soy viejo empecé trabajando en el cine experimental -vengo del Super8- pasando por el vídeo y por las instalaciones de vídeo y las videoperformances y diferentes proyectos para Internet así como animaciones con mis viejas computadoras Amiga… hasta máquinas más nuevas -no mucho más nuevas- me gusta trabajar con baja tecnología y como parte esencial del proceso artístico, por eso claro que soy artista y me divierte trabajar en instituciones y con instituciones. Yo sé que es un divertimento un tanto bizarro pero realmente creo que los artistas -la otra vez cuando se hablaba, se discutía sobre si tienen que ser funcionales o disfuncionales- una de las características que tienen es la capacidad de poder hacer cosas diferentes a los usos establecidos para determinados objetos (computadoras) o relaciones sociales, etc. En ese punto me parece que Montevideo es la capital de un país muy pequeño, en Uruguay, que sólo somos poco más de 3.000.000 de personas, es un país además bastante envejecido, hay poca gente joven -seguimos siendo jóvenes en Uruguay hasta los 50 aproximadamente- es un problema y por otro lado esto se traslada al campo del arte de tal manera que las instituciones son muy conservadoras y donde es muy difícil -o era muy difícil, ahora no lo es tanto y ahora os voy a explicar por qué- plantear cosas nuevas. Yo trabajo en un museo que ahora tiene 105 años, es el Museo Nacional de Artes Visuales, es un museo que podríamos definir de Bellas Artes que luego se transforma en un Museo de Arte Moderno. A partir de 1969 se hace un reciclaje que se le encargó a un arquitecto argentino que se llama Clorindo Testa y pasó a albergar una colección de arte moderno. En los 80, luego de la dictadura militar -que fue del 73 al 85- dicha institución se abrió a experiencias de arte contemporáneo. En el año 1997 la Sony Corporation hace una donación de medio millón de dólares en equipamiento vídeo que en ese momento era de última generación, Betacam SP -formato profesional previo al digital- a fin de grabar las muestras itinerantes, conferencias y otras actividades del museo que posibilitó configurar una memoria audiovisual hasta ese momento inexistente.

En ese momento nos convocan junto a Fernando Álvarez Cozzi -videoartista pionero en Uruguay- para coordinar el departamento de medios audiovisuales y a nosotros nos pareció fantástico que hubiese una memoria audiovisual de las actividades del museo, pero convencemos al director de que sería bueno que los artistas tuvieran acceso

a ese departamento para postproducir sus trabajos. Una suerte de técnica hacker: logramos entrar en el sistema institucional establecido y posibilitamos el acceso a los artistas contemporáneos para que desarrollaran sus proyectos en el Montevideo de fines de los 90. Y es entonces que estos vídeos tienen una repercusión internacional importante, participan en bienales como la de Sao Paulo, La Habana, en ferias de arte, se insertan en los circuitos centrales -que no en la manida periferia- siendo una producción que era de difícil difusión por su marcado carácter experimental. El museo pasa a tener un rol activo en la producción audiovisual al tener dos artistas como coordinadores y no sólo cumple con esta donación en cuanto el registro de las actividades artísticas sino en la producción misma, se pone al servicio de los artistas locales, se abre a la comunidad en una determinada zona.

Es un museo bastante cerrado y ésta fue una buena ocasión para abrir el juego hacia los artistas, entonces pensamos: en realidad podemos plantear proyectos. Dentro del museo este tipo de proyectos son en los que podemos intervenir, redireccionarlos, para que cumplan otros roles, darles otros usos.

En el año 2001 frente a una muestra que trae el Instituto Goethe de Montevideo y el ZKM convenimos junto a la directora Kristiane Zappel que además de venir la muestra, sería interesante que aprovecháramos en ese contexto, para mostrar los trabajos de los artistas que trabajan con nuevos medios en Uruguay.

Tenemos la suerte, una vez más, de que la Institución nos abre las puertas y dice ok, por lo que podemos exhibir los trabajos; hicimos un catálogo en conjunto y sirvió como trampolín para hacer una II edición donde no sólo mostramos trabajos del ZKM y artistas alemanes sino que convencemos a la embajada de Francia en colaboración con el CICV -el otro día José Carlos Mariátegui hablaba de la importancia que había tenido el CICV, dirigido por Pierre Giovanni, para América Latina creo que tuvo una importancia grande, muy grande- entonces a través del ZKM y el CICV que eran dos centros bien destacados de Europa nos enviaron especialmente muestras a Montevideo, una ciudad pequeña que en ese momento era todo un descubrimiento para todos los medios, no así sus artistas en el caso de Brian Mackern, es un artista medial que está inscripto en el circuito internacional desde hace mucho tiempo y ya trabajaba en nuestro país pero era poco conocido en Uruguay. Y aprovechamos también -ya que estábamos abriendo y jugando con las instituciones- a invitar o a involucrar un envío de Argentina que curó Graciela Taquini, un envío de Colombia curado por Andrés Burbano -artista y teórico colombiano de nuevos medios- que pueden conocer por su libro Hipercubo, un proyecto con Hernán Barragán que es uno de los más conocidos de Andrés, para que formaran parte de la II edición de este festival llamado Interfaces; lo que logramos con esto fue una visibilidad tal que las instituciones empezaron a preguntase si no era bueno tener un espacio dedicado en forma permanente a los nuevos medios ya en el 2001-2002, lo que para nosotros era un avance enorme.

El museo donde yo trabajo está en la órbita del Ministerio de Educación y Cultura pero es una unidad ejecutora independiente por lo que su director depende directamente del Ministro de Cultura lo que hace mas ágil a los proyectos para ser ejecutados de forma más rápida, que es un tema siempre trabajar entre las instituciones oficiales estatales.

Visto en este punto, algunas instituciones como el Centro Cultural de España de Montevideo que abre sus puertas en el 2003 e incluye en su programación arte contemporáneo y área de nuevos medios coordinada por la artista Patricia Bentancur y un lugar permanente para los nuevos medios que se llama +cubo a la entrada de la institución y además un centro de recursos audiovisuales (CRA). El CRA a partir de una serie de talleres o también en el formato de clínica invita a artistas del exterior -han participado Fernando Llanas de México o Graciela, Sánchez Castilla- en fin, distintos artistas y les dan una residencia para que desarrollen sus proyectos, les dan la tecnología adecuada para que los artistas desarrollen en el seno del Centro Cultural de España, en el CRA sus diferentes propuestas, con lo cual vuelve a ser una experiencia interesante y de alguna manera emula el viejo modelo que nosotros habíamos instalado en el Museo Nacional de Artes Visuales de Montevideo.

En el año 2005 hay un cambio de gobierno -por primera vez se empieza a pensar en un proyecto cultural serio desde el estado- lo que había… la gente dice “bueno no había política cultural”… y sí había política cultural en el sentido de que si desde el gobierno se decide no apoyar a la cultura, no apostar por la cultura, es una política cultural.

Ahora lo que se está tratando de conformar, con el tema de la ley de mecenazgo por un lado, con las becas de los fondos concursables en distintas áreas de la creación, etc., es a configurar un verdadero y sustentable proyecto cultural que no pase simplemente por una administración sino que tenga continuidad, cada administración, cada gobierno que venía modificaba lo hecho anteriormente, lo cual era tremendo porque era como volver a empezar de cero en forma continuada.

El año pasado, en el marco del Centro Cultural del MEC, se abre un proyecto nuevo que se llama Plataforma e incluye nuevos medios, vídeos -que son nuevos viejos medios- danza, arte sonoro, en fin, un montón de actividades que incluyen participantes internacionales.

Esto para mí es muy importante porque además ahora sí podemos hablar realmente de red, de flujos y de intercambio y de colaboración. Nosotros como un país pequeño también solíamos pedir las cosas, pero desde hace dos años las estamos generando y ofrecemos compartir esos proyectos.

Fue difícil entender esto en nuestro medio porque normalmente se insistía con posicionar al país en el exterior, darle visibilidad a Uruguay en la región y lo que estamos haciendo ahora es que también la región tenga visibilidad en el Uruguay; y esto es importante porque los anteriores gobiernos no facilitaban logística o dinero para intercambios internacionales por lo que era muy difícil hacer intercambios, podíamos establecer contacto con instituciones extranjeras, pero cuando venía nuestra contrapartida que era cero, se desinflaban los proyectos. Ahora se acompañan los proyectos que nosotros generamos y sí estamos entrando en colaboración real con las diferentes embajadas y con los institutos culturales extranjeros que en nuestro país tienen una fuerza muy grande.

Con respecto al Museo Nacional de Artes Visuales, en estos días hay un cambio de dirección en el mismo y es Jaqueline Lacasa, artista y psicóloga. Es la primera mujer directora de un museo nacional en Uruguay -con 37 años por lo que decía, es una niña en Uruguay- normalmente los nombramientos de los directores de museos nacionales son muy polémicos y este lo es más aún. Es un proyecto a término, ella va a estar entre dos años y dos años y medio donde va a terminar asentando o ayudando a presentar una nueva ley que permita el acceso a ese cargo por concurso -lo cual no está contemplado hoy en día- y planteó que en el caso de los nuevos medios -que es el área que creo que nos interesa aunque no esté muy de acuerdo con separarla del arte contemporáneo en general- serán incorporados como una práctica artística más porque si no es lo de siempre que se le da un pedacito del museo para el vídeo, y dar un pedacito no, queremos el mismo espacio como para cualquier artista más allá de la técnica con que desarrolle su trabajo… Y en ese caso no sólo va a estar el auditorio y el departamento de vídeo, los proyectos que se presenten van a ser para el museo como un proyecto más en pie de igualdad con la escultura y la pintura. Así como hay un área pedagógica seguramente habrá un área de medios audiovisuales, pero que va a contemplar la posibilidad que el museo produzca proyectos de nuevos medios.

Para nosotros es un paso muy importante y además creo que es un buen gesto para la comunidad el demostrar que los nuevos medios ya no son el patito feo de las artes, están integrados a esa cosa que también genera su resistencia como es el arte contemporáneo en general, sobretodo cuando estos proyectos están financiados con dinero de la comunidad, con dinero público.

Pero bueno, nos les voy a pedir nada, Graciela ya les pidió mucho, lo que me parecería interesante es que contaran con el nodo Uruguay, con el nodo Montevideo, Museo Nacional de Artes Visuales para establecer proyectos colaborativos que serán muy bienvenidos, muchas gracias.

José Carlos Mariátegui.- Voy a comentar tres ejemplos diferentes de trabajos colaborativos muy relacionados con los que han comentado mis compañeros, Arcángel, Graciela y Enrique sobre el desarrollo del arte y la tecnología en Perú. Considero que debemos ser más agresivos y empujar algunas iniciativas en América Latina.

Los tres temas que han salido como críticos son: el primero, el desconocimiento de América Latina desde la propia América Latina; hablaba con Enrique sobre el caso de Brian Mackern, desconocido en Uruguay siendo de ahí. En una perspectiva más amplia, son importantes las oportunidades como este congreso donde se encuentran personas de América Latina en Europa. En América Latina no hay presupuesto para estas reuniones pero el problema también radica en que se mira a Europa antes de mirar lo que pasa alrededor.

El segundo es la falta de crear historia, archivar, aunque no es esta la palabra exacta, mantener la memoria genera una autoafirmación de las personas; no tenemos que referirnos siempre a que el arte electrónico ha comenzado en EEUU o en Europa. En América Latina han habido proyectos que no deben olvidarse injustamente y que no sólo han sido innovadores sino emblemáticos en la historia del arte internacional. El problema es que no se conoce mucho sobre esta historia.

El tercer punto, también relacionado, donde tengo una posición más beligerante, está vinculado al apoyo a la producción. Se puede crear con pocos recursos, pero es necesario que los haya. Creo que en México existe una política que permite a Arcángel tener un espacio de producción, apoyan la creación, y no es lo que sucede en la mayoría de los países de Latinoamérica.

Estas tres problemáticas se entrelazan.

ATA es una organización peruana desde la que organizábamos un festival de videoarte, ahora lo dirige otra organización, Realidad Visual a cargo de Mauricio Delfín.

Luego de tener a nuestro cargo el Festival en Perú por muchos años, decidimos re-enfocar nuestros esfuerzos a la investigación. Con pocos recursos rastreamos lo que estaba pasando en algunas zonas insulares de América Latina; nos centramos en lugares donde ocurrían cosas, pero que no se conocían, Centroamérica, Ecuador, Perú, Bolivia y lo subimos a la web (http://www.ata.org.pe/research/), en español y en inglés. Además, lo interesante fue que pudimos colocarlo en el portal DigitArts de la UNESCO (portal.unesco.org/digitarts), con información sobre estos países en un portal que trata de aglutinar lo que sucede en el mundo. Basado en esa experiencia, obtuvimos mucho material para este proyecto y desarrollamos otras iniciativas vinculadas. Organizamos una muestra, Videografías

se presentó en el Patio Herreriano en Valladolid y en el CAAM en Gran Canaria, AECI financió parte del proyecto y usó su red para exhibirse en América Latina. Lo interesante es que usamos una red de origen español, pero que está en Latinoamérica para difundir los contenidos latinoamericanos. Este hecho nos permite ver cómo hay formaciones que nos permiten dirigir esfuerzos vinculados a América Latina en América Latina.

Algo similar quisimos hacer con otro proyecto, de una manera más limitada, estaba financiado por la AECI, con el Centro de España en Perú, se llama "Vía Satélite" (http://www.viasateliteperu.org/). Ha itinerado por varios países de América Latina. "Videografías Invisibles" es más fácil de transportar, son seis o siete DVDs y tratamos de mostrar lo que está pasando en América Latina en los campos del vídeo.

Existen algunos otros proyectos que aglutinan de alguna manera la producción de arte y tecnología en América Latina: se generó unas listas de interés en arte, ciencia y tecnología y nuevos medios en Iberoamérica (http://ar.groups.yahoo.com/group/iberoamerica-act/). Es una lista que empezó en el año 2000 gracias a la reunión en Belfort organizada gracias al CICV (un centro de arte y tecnología en Francia). Al inicio fuimos 80 personas de América Latina, hoy son casi 500 miembros, con un promedio de 40 mensajes al mes. Es una de las principales listas de interés que vincula lo que pasa en Latinoamérica aunque quizás ha sido más dificil la acción de vincular también a Brasil y Portugal.

A partir del pequeño éxito de la lista, este año hemos empezado a armar un wiki para el arte, ciencia y tecnología en América Latina (http://iberoact.ata.org.pe/), y todas esas historias que no están contadas, iniciativas descentralizadas que promueven que las personas se interesen, consulten y contrasten una fuente de información. Así como en el 2000 las listas de interés eran uno de los vínculos más importantes, al día de hoy, las tecnologías web 2.0 nos pueden ayudar para establecer nuevas relaciones. En el 2000 no sabíamos si la lista de interés iba a funcionar. Toma algún tiempo para que la gente lo use de forma natural. Vamos a hacer la prueba con el wiki para atajar un problema real, la falta de una historia que no está contada, que tiene que ser contada por gente que participó en ella.

El tercer tema que quiero tratar se relaciona más a un contexto que comenzó con una iniciativa en España y que ha tenido un efecto bastante notorio en América Latina. Se trata de los premios de vida artificial de Fundación Telefónica (http://www.telefonica.es/vida/). El premio, concebido inicialmente por Rafael Lozano-Hemmer, siempre se distinguió por ser un área donde los investigadores de los campos del las ciencias mas complejas en innovadoras tenían un espacio. Algunos trabajos ahora son históricos en arte vinculados a vida artificial. Cuando se creó este premio, en los primeros años estuvo focalizado en trabajos internacionales. En ese momento, Fundación Telefonica tuvo la iniciativa de hacer una pequeña, discreta, pero muy valiosa aportación para proyectos de Iberoamérica. El premio desde el año pasado se ha incrementado y hoy se está produciendo un fenómeno interesante, ya que el premio motiva a que la gente realice su proyectos, obras no muy costosas o desarrolladas en etapas embrionarias. De esta forma, se genera un incentivo a la investigación totalmente experimental, de forma interdisciplinaria desde América Latina.

He tratado de mostrar sucintamente el panorama de América Latina, proyectos que no están tan localizados, pero sí han generado nuevas formas de producción y de difusión de lo que sucede en América Latina. Gracias.

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Ministerio de Cultura

Debate: Crítica, Pensamiento y Medios de Comunicación

Presentan:

Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores de Art Tech Media

Ponentes:

Rachel Baker. Visual Arts: Media Art and Moving Image. Arts Council U.K.

Anna María Guasch. Crítica de arte. Barcelona

Anne Nigten. Directora Lab V2. Róterdam

Juan Carlos Rego de la Torre. Editor ABCdARCO. Barcelona

Graciela Taquini. Comisaria Centro de Desarrollo Multimedia del Centro Cultural General San Martin dependiente del Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Georgina Cisquella. Directora Informativos La 2Noticias y Miradas2 de RTVE. Madrid

Margarita Schultz. Doctora en filosofía (Estética). Facultad de Artes. Universidad de Chile

Rachel Baker.- Trabajo para el Arts Council de Inglaterra que es el órgano de financiación encargado por el gobierno de distribuir dinero al arte y cultura en el Reino Unido y trabajo en la oficina de Londres por lo que la región de Londres es mi competencia. Trabajo dentro del departamento de artes visuales de la oficina de Londres del Arts Council, y mi cometido es representar a artistas trabajando con arte multimedia y la imagen en movimiento. Quería hacer hincapié y aclarar que no hay departamento dedicado exclusivamente al arte multimedia dentro de la oficina de Londres, hay un departamento de artes visuales y dentro de ese departamento hay diversos agentes que abogan por ciertas prácticas y políticas y yo defiendo el arte multimedia y la imagen en movimiento.

Quería intentar ser breve esta mañana, tenemos bastantes ponentes aquí hoy. Quería empezar por hablar de la oferta de dimisión de Tony Blair como Primer Ministro de ayer, y en su discurso de dimisión, hace referencia a su legado, y una de las cosas interesantes que mencionó fue su legado hacia las artes, y es verdad que en los últimos 10 años durante el gobierno del Nuevo Laborismo (New Labour) hubo un incremento en la inversión en las artes, un incremento bastante substancial, pero había un precio agregado a ese incremento en el desembolso dedicado a las artes. Para el gobierno New Labor del Reino Unido y para muchos de los nuevos gobiernos europeos, las artes se consideran como una herramienta de ingeniería social, y esto es relevante a algunas de las discusiones de los últimos días aquí en la conferencia. Hay una tendencia hacia la instrumentalización del arte y la cultura, o hacia una dicotomía entre un arte utilitario vs. un arte no utilitario que frecuentemente caracteriza el discurso que rodea la financiación artística, particularmente en relación a las artes digitales. Por ello, me interesa retomar esta cuestión en relación a las propuestas para la creación de un Instituto de las Artes Digitales que Montse y Joseba están presentando en esta conferencia. Creo que es un discurso importante a considerar y también quería retomar la distinción de Andreas entre considerar la cultura digital como opuesta al arte digital. Hay una economía particular ligada al mundo de la galería de arte contemporáneo y requiere un cierto interfaz. Similarmente con la cultura digital se puede decir que incluye los entornos y economías de la educación, la investigación, la investigación comercial y corporativa, del entretenimiento, y las relaciones técnico-científicas con el arte. Hay una pequeña diferencia de planteamiento entre estos tipos de economías e interfaces y el mundo del arte contemporáneo. No digo que se excluyan mutuamente, pero hay ciertas distinciones, diferentes lenguajes, diferentes actitudes. Y no creo que sea una cuestión de tener que elegir entre una u otra, arte digital o cultura digital, pero sí creo que cuando estás pensando en montar un instituto hay que considerar cómo traducir esas diferentes culturas y economías. La gente ha hablado de interlocutores, el papel del interlocutor, el mediador, y pienso que un instituto tiene que tener esa capacidad para traducir, para hacer las conexiones e intentar entender e interpretar los diferentes planteamientos que hay en el arte y la cultura. También quería hacer referencia a algunos de los comentarios que Karin hizo ayer -estaba expresando su deseo de apartarse de los modelos decimonónicos de administración cultural- la idea de “instituto” sí suena un poco tradicional o convencional, y creo que hay mucha gente aquí en la conferencia que está interesada en acabar con los viejos modelos, viejas jerarquías, y los viejos lenguajes. Las nuevas tecnologías conceden esa oportunidad, y por eso estamos aquí, y eso es lo que estamos discutiendo, cuales son los nuevos modelos y nuevas ideas. El Arts Council sí reconoce que tiene que cambiar, es todavía una institución del siglo diecinueve o del siglo veintiuno, es una gran institución, hay más de mil empleados en el Arts Council. En la oficina de Londres hay más de cien empleados. Está empezando a remodelarse, y si se considera al Arts Council como un ser humano metafórico, tiene una cabeza, y esa cabeza es la Oficina Nacional. Hablé de esto en mi discurso preliminar -es el cerebro de la institución-, pero se está probando un nuevo modelo, donde se está intentando introducir un pensamiento estratégico a otro nivel, mucho más orientado a la investigación, más enfocado a entender las nuevas y diferentes formas de hacer y pensar en relación a cómo la gente interactúa con el arte.

Quisiera hacer un breve comentario sobre la administración de fondos públicos. Karin estaba pidiendo un alejamiento de la actitud burocrática de las viejas instituciones. Una de las cosas en la que tenemos que pensar es en las nuevas economías, nuevas culturas que están surgiendo de los movimientos de software y recursos gratis y la ideología de la autogestión -ese es un experimento muy importante-, pero debemos analizar cuidadosamente lo que “accesibilidad” y “autogestión” significan realmente y cómo esto se puede economizar, porque hay que hacer una distinción entre accesibilidad y transparencia. Una de las razones por la que instituciones como el Arts Council es tan burocrático, es debido a que se le exige ser transparente y responsable, y cuanta más transparencia se exige, más burocracia inevitablemente resulta. Por lo que esto es uno de los problemas fundamentales de las grandes instituciones, la burocracia ligada a las instituciones por el requerimiento a ser transparentes.

Hay un par de cosas más que me gustaría decir, pero creo que pararé aquí y espero que la mesa redonda y el público puedan entablar una discusión.

Anna Maria Guasch.- Mi participación en este Encuentro no es ni como curadora, ni directora, ni promotora, ni política, ni consejera, ni asesora, ni artista. Soy profesora de Historia del Arte Contemporáneo y se supone que tengo que explicar todos estos avances tecnológicos a mis estudiantes y también soy crítica de arte activa y por lo tanto tengo que hacer la función de mediadora, de poner en contacto lo que ocurre en el mundo del arte digital y las audiencias y pienso que puedo tener una función importante en este entramado.

Bajo este perfil voy a presentar mi reflexión, esperando sacar alguna conclusión en el debate, que siempre es lo más interesante, en especial cuando nos encontramos gente de muy distinta procedencia.

De entrada quería reivindicar la transversalidad que Montse y Joseba nos han propuesto como tema común en la mesa de ayer. Ya hace unos años que llevo defendiendo todo lo que sea "inter" y "trans" para salir de mi disciplina, a veces obsoleta, ya un poco caduca de la historia del arte y lo hago básicamente a través de los Estudios Visuales, trabajando en el campo de la interdisciplinariedad, buscando alianzas y encuentros con gente del mundo del cine, de la sociología, de la literatura, de la antropología, de la historia, de la historia del arte, de la teoría del arte. Hoy estamos inmersos en otra transversalidad mucho más desafiante dentro del campo de las humanidades, en el sentido de que esta transversalidad une dos campos en principio opuestos. Estos dos puntos son el arte y la ciencia y, dentro de la ciencia, las nuevas tecnologías, unos diálogos que, por otra parte, siempre han estado presentes en la historia del arte. Ayer se hablaba del renacimiento, pero está claro que en el siglo XX han tenido lugar algunos puntos destacados que hoy me gustaría señalar porque estamos en el final de un sueño, en el final de una utopía, que ha sido posible gracias a la sociedad post industrial, la sociedad de la información y la de los desarrollos tecnológicos.

Por ejemplo imaginémonos por un momento qué pensaría ahora un pensador como Walter Benjamin, que en su ensayo de 1936, La obra de arte en la época de la reproducibilidad, un ensayo que inauguró la reflexión sobre las transformaciones del estatus de la obra de arte ante la aparición de las nuevas tecnologías. Benjamin ya pensaba en la transformación del estatus de la obra de arte, aunque en el año 1936 estuviese hablando únicamente de la fotografía y del cine.

También imaginemos qué pensaría un personaje como Marshall McLuhan, que en los años sesenta, años de la sociedad de expansión y de la explosión de la sociedad de masas, se refería a cómo los medios electrónicos podían llegar a introducir cambios sustanciales en el mundo de la cultura, en el mundo del arte, en los modos de vida, o qué pensaría un personaje más próximo a nosotros como Jean Francois Lyotard que en el año 1979 inauguró lo que sería el manifiesto de la posmodernidad, La condición posmoderna diciendo que todos los cambios en el ámbito de la cultura tendrían que ser necesariamente una consecuencia de los cambios en la tecnología.

También me gustaría recordar una exposición de Lyotard, muy poco comprendida en su momento que se hizo en el Centre Pompidou de París en el año 1986, Les Inmáteriaux, en la que el protagonista no fue el universo material sino el inmaterial: objetos de luz, objetos de sonidos, pero en ningún caso objetos materiales.

¿Qué pensaría Lyotard de un mundo, el nuestro, en el que definitivamente lo virtual parece ganar terreno a lo real, un mundo en el que van apareciendo nuevas terminologías que hace diez años apenas existían, como hipertexto, navegación, conexión, "interface", intervalo y, sobretodo, el ciberespacio donde se ubican los nuevos "entes virtuales"?

No hace ni un cuarto de siglo que habitamos en el ciberespacio, este espacio que, tal como popularizó William Gibson en la novela de culto ciberpunk Neuromancer de 1984, se halla definido por un vertiginoso campo sin bordes aparentes ni forma definida, en el que quedan suspendidas todas las barreras espacio-temporales e identitarias. Y no hace ni diez años que este talismán de lo virtual se ha convertido en el soporte no sólo de lo que entendemos por obra de arte (Net art), sino también de la institución que la alberga, la galería, la exposición, el museo (museo virtual, museo inmaterial).

La reflexión aquí es cómo en sólo diez años, no únicamente ha cambiado el estatus de la obra de arte en sí sino el mundo del arte, lugares, instituciones... Se ha producido una revolución total, la mayor revolución de todo el siglo XX porque no únicamente ha cambiado un estilo o han evolucionado los distintos soportes como en el caso del Land o del Body art, sino que ha cambiado radicalmente la "ontología" del objeto y su recepción.

Lo importante no son tanto las posibilidades instrumentales que nos dan estas nuevas tecnologías. La tecnología por la tecnología no tiene ningún sentido sino es en la medida que nos permite hablar de obras, exposiciones o museos inmateriales o virtuales. A nadie sorprende que estemos cada día más cerca del "museo virtual", tal como se afanan en proclamar las grandes y pequeñas instituciones museísticas, como por ejemplo el portal de la Tate On Line con la totalidad de las colecciones de las diferentes sedes de la Tate (Britain, Modern, St.Yves, Liverpool) (www.tate.org.uk/modern). También cada día abundan más las exposiciones On-Line, desde la pionera comisariada por Catherine David en el marco de la Documenta de Kassel de 1997, Hybrid Work Space, que nos asombró por cómo había renunciado a un espacio tan espectacular como la Orangerie, un espacio en el que todos recordábamos grandes instalaciones objetuales y materiales para colocar unas mesas y unos ordenadores. En efecto, Hybrid Work Space se exhibió por primera vez en el marco de la escena artística oficial Net.art reuniendo a individuos y grupos de índole muy diversa, desde net artistas a ciberfeministas y a los primeros activistas de resistencia global en un foro común de discusión

sobre la red. Fue en este contexto donde Antonio Muntadas presentó la primera obra del proyecto con el que sigue trabajando hasta la actualidad, On Translation. Nos referimos a The Internet Project, todavía abierta en la red, en la que se abordan cuestiones relativas a la interpretación y a los cambios de significados a través de los procesos de traducción.

También quería hacer mención del cine digital que fue objeto de una exhaustiva exposición en el ZKM de Karslrue, Future Cinema, una exposición comisada por Peter Weibel que se propuso transformar el aparato tradicional cinemático y crear nuevas tecnologías que "permitieran diferentes mecanismos físicos, diferentes encuentros entre el espectador y la pantalla, así como diferentes interpretaciones y construcciones de la realidad".

Pero quizás lo que más me interesa destacar es el cambio de paradigma que suponen las nuevas obras on-line, un paradigma que afecta a las consideraciones entorno a la imagen-tiempo, un régimen de la imagen "cristalino", como decía Deleuze, que hace referencia no a un tiempo "cronológico", el tiempo que se comunica a través del conocimiento, sino un tiempo "crónico" (de cronos), un tiempo estratigráfico y por capas que habita el reino de la pura memoria y proporciona a la percepción un potencial visionario.

Está claro que no solamente nos encontramos ante un nuevo "modus operandi" como había ocurrido en los años setenta con el arte conceptual, sino que estamos delante de una manera casi revolucionaria de percibir y de recibir la obra de arte, que definitivamente da la razón a un profeta como Walter Benjamin cuando en el citado ensayo del año 1936 anticipaba una contemplación de la obra de arte en la que el "valor de culto" de la obra de arte, así como el de mercancía habría cedido su protagonismo al "valor de exposición". Esto no lo ha conseguido ni el conceptual, ni el Land, ni el Body sino el arte virtual, el arte digital más allá incluso que el videoarte o que cualquier arte tecnológico.

El Net art habría acabado pues con el carácter aurático, con el carácter "cultual" (de valor de culto) y gracias a él se habría iniciado un proceso de democratización del arte, potenciado el arte político, el activista, y todo ello en sintonía dentro del arte de la globalización. Para mí, el medio tecnológico ha potenciado el concepto de arte global, arte sin fronteras, de las economías multinacionales y en todos los casos potenciando el diálogo entre lo global y lo local.

Como teórica e historiadora del arte interesada en detectar los cambios que surgen en el arte global estoy cada vez más convencida de que el Net art supone hacer "tabula rasa" respecto al arte del pasado. Una "tabula" que permitiría retomar ciertas ambiciones utópicas y revolucionarias a las que soñaban las vanguardias históricas y a las que parecían haber renunciado tantas experiencias posmodernas centradas en una "economía de mercado". Ambiciones que nos llevan a hablar en último término no ya de la "sociedad de la información", sino de la sociedad "más allá" de la información, la sociedad de nuestro milenio, con todas las connotaciones políticas que de ello puedan derivar. Porque la Red es, dentro del amplio abanico de imágenes electrónicas, la forma de arte con la que se vinculan las más altas esperanzas políticas.

Anne Nigten.- Me gustaría subrayar algunos de los aspectos tratados por oradores anteriores como Rachel y también Anna. Quiero compartir algunas de mis experiencias al trabajar como directora del Laboratorio V2 y como investigadora.

Ante todo, pienso que es importante entender que V2 es una institución muy ligera. Decidimos recientemente no excedernos de los 25 empleados en nuestro Instituto, así que podemos trabajar según el modelo de red que puede incluir toda clases de colaboraciones con personas de contextos diferentes. Y en mi experiencia, me he encontrado a menudo en un situación de ligera esquizofrenia, ya que he tenido que describir un proyecto electrónico de arte interactivo, para ser más específica, tuve que utilizar cuatro versiones para describir el mismo proyecto, principalmente a causa de la disciplina que imponen los programas de financiación, pero también a causa de la dificultad de comprensión de los críticos más tradicionales del arte. Parece haber diferentes lenguajes para explicar los proyectos. Un ejemplo, bastante a menudo tengo que escribir en qué consisten las propuestas para explicar el proyecto a nuestros patrocinadores (funders) del arte, una de las cosas que tengo que evitar es el término "investigación", porque la investigación en las artes, en los Países Bajos, no está financiada porque decidieron no incluirlo en los instrumentos de evaluación; este criterio es utilizado, principalmente, en las exhibiciones y en las presentaciones públicas. Así que no puedo pedir financiación para la experimentación a menos que haya realizado presentaciones o exhibiciones públicas. Por otro lado, el mismo proyecto artístico debe ser descrito de forma distinta para poder recibir dinero de los programas de investigación tecnológica en los que tomamos parte, tenemos que traducir la experimentación artística en el lenguaje de la investigación, estrechamente relacionado con la interactividad humana con la informática. En el Ministerio de Asuntos Económicos en los Países Bajos, y pienso que también en otros países, mucha de la financiación cultural se ha derivado a departamentos encargados de la industria creativa, así que de repente tienes que describir el proyecto resaltando sus valores indirectos o los directamente económicos. Generalmente no aceptan los valores económicos indirectos para proyectos de arte, ellos quieren ver el producto resultante. Así que a menudo se plantea una situación sumamente problemática en las presentaciones; nosotros intentamos subrayar la importancia de los proyectos artísticos

sin que tengan un claro valor económico directo, destacando los aspectos sociales y artísticos del mismo y que no sean considerados productos de masas con un plan de marketing y producción. Normalmente, no pretendemos enmascarar esta cuestión porque está lejos de los objetivos que nos planteamos, como he señalado anteriormente. Y finalmente tenemos que procurar utilizar un lenguaje popular para describir y que sean entendibles los proyectos interactivos del arte. Y aunque el arte interactivo se relacione muy de cerca con la cultura de los videojuegos y la cultura más popular de Internet, es otro lenguaje que tiene que realizar equilibrios entre conjuntos de diferentes terminologías. Subrayo esta cuestión como un asunto importante, por la dificultad que tiene el describir un proyecto artístico por la multiplicidad de sus interpretaciones y variaciones posibles.

Quisiera destacar en este debate, varias conversaciones que he tenido a lo largo de los años con historiadores de arte y periodistas de los departamentos visuales más tradicionales del arte, y generalmente trato de explicarles que esa exploración tecnológica debe ser o podría ser comparada a la investigación material que tiene una larga tradición en las artes. Cuando me preguntan mis socios, yo les pongo el ejemplo de los hermanos Van Eyck, los inventores del óleo, fue un proceso técnico, pero nadie se refiere a ellos como técnicos o ingenieros. Podemos construir el mismo argumento con los numerosos ejemplos que se han producido en los últimos 30 años sobre la importancia que las investigaciones del arte y la tecnología han tenido en la exploración de nuevas obras y nuevas expresiones artísticas. Recuerdo una declaración de Man Ray que básicamente siempre se negó a ser posicionado como un pionero en el campo tecnológico de la fotografía. El estuvo motivado en explorar la tecnología para renovar su lenguaje, pero no tenía la intención de influir en la tecnología de la fotografía. Seguramente lo hizo, influyó, pero ese no fue el objetivo de su trabajo.

Acabo de ver una exposición interesante, aquí en Madrid, de Nam June Paik, nadie ahora se referiría a él como un ingeniero. El es un artista muy reconocido. Lo mismo Laurie Andersen o el Vasulka´s. De hecho, creo que necesitamos poner atención en que la generación de los pioneros de arte y tecnología ahora, tiene una posición consolidada en este campo y la renovación en las artes seguramente está sumamente influida por esta realidad. Todos los artistas mencionados empujaron las fronteras de su disciplina y de la tecnología igualmente. Así que una nueva renovación en las artes incluye una renovación del lenguaje, también necesitamos ser más creativos para inventar nuevas descripciones del arte tecnológico. Pienso en un libro, una tesis de doctorado, algo duro de leer, pero muy interesante de Marga Bijvoet, Art as Enquiry: Toward New Collaborations between Art, Science and Technology (1997).

Ella se refiere a las Nueve Tardes, que ya fue mencionado antes, y resume y analiza cómo los artistas describen de diferente manera su trabajo y el choque que tuvieron con los críticos de la arte, porque los artistas trataban de utilizar una nueva interpretación creativa de la terminología introducida por la teoría del sistema en aquel momento, y los críticos del arte sólo querían utilizar un lenguaje y ver los nuevos trabajos del new media art en el contexto del arte contemporáneo de ese tiempo. Ella resume esta colisión, aunque eso fue ya hace casi 30 años, así que tenemos que cambiar esta cuestión. Un libro más reciente, publicado por Routledge con un sentido interesante “The New Media Handbook”, resume también estas experiencias y tiene una larga sección en la que el lenguaje se utiliza para describir el proceso de investigación y desarrollo tecnológico por artistas que utilizan lenguajes de diferentes campos, de las disciplinas del arte, de la tecnología y del diseño industrial.

Este es el tema que querría discutir aquí, necesitamos abrir el discurso teórico a esta renovación que está sucediendo desde hace bastante tiempo en el arte realizado con nuevos medios. Gracias.

References: www.paikstudios.com/ - http://www.fondation-langlois.org/flash/e/index.php?Url=XML/pro_cherche1_xml.php?TextePage=vasulka - America’s Multi-Mediatrix’ by Pamela McCorduck Wired 4, 1993 - http://www.maths.lth.se/matematiklu/personal/apas/laurie/pl.html - http://www.processpatching.net

Juan Carlos Rego.- En primer lugar, quiero agradecer la invitación de Montse y Joseba para participar en este foro. Me parece una iniciativa realmente necesaria y muy positiva. Iniciativas como esta se debería aplicar a otros campos u otras esferas en cuanto a lo que refiere a la actividad artística o de las artes visuales en nuestro país.

En primer lugar voy a hacer una muy breve descripción de mi trayectoria profesional para los que me conozcan puedan saber lo que he estado haciendo y cual es mi entorno, ligada a algunas reflexiones que tienen que ver con mi experiencia personal. Vengo de una formación artística y sigo trabajando como tal, esos orígenes me han ayudado a aportar una nueva percepción a mi actividad como crítico, desde una sensibilidad y empatía conocedora de los procesos de creación.

Este doble posicionamiento no es un hecho común en España, aunque sí en otros países como Estados Unidos en donde he vivido un largo periodo de tiempo, y en ocasiones, aunque no quiero decir que sea específicamente mi caso, no ha sido acogido con normalidad desde algunos estamentos críticos favorecidos por la implantación de un sistema jerárquico, que en mayor o menor medida tiene la capacidad de administrar las políticas artísticas, es decir, un estamento compuesto principalmente por comisarios, directores de museos, y todo tipo de administradores y

selectores, acaparadores de títulos y cargos institucionales y que absorben muchísimos recursos. Esta situación es un lastre que actúa en muchas ocasiones en detrimento de la producción creativa.

Desde mi experiencia, la situación del artista en España ha mejorado sustancialmente en los últimos años: ha pasado de ser el último eslabón a un agente de la cadena que se siente considerado. Esta situación va ligada a un país que ha crecido enormemente hasta el punto que ahora somos un país de acogida, atractivo y envidiado por muchos. Que ha desarrollado un tejido y una estructura de centros, museos y de instituciones dedicadas a las artes visuales espectacular, aunque a veces tiene dudosa funcionalidad…

Volviendo a mi trayectoria profesional, debo ligar mi aprendizaje artístico a la facultad de Bellas Artes en Barcelona, y posteriormente a Nueva York donde fui a desarrollar mi tesis doctoral relativa al pensamiento mítico en el arte contemporáneo, paralelamente a mi práctica como artista. En aquel momento investigar sobre arte contemporáneo en España era hacerlo en un campo estéril. En Nueva York comienzo a trabajar en el Guggenheim y posteriormente en la Frick Art Reference Library de la Frick Collection, lo que me permitió conocer los mecanismos y estratégias de selección y producción expositivos en un entorno artístico vibrante y lleno de estímulos. En ambas instituciones, de un cariz muy distinto, desarrollo tareas de investigador, asistente de comisario y editor. Posteriormente iniciaría colaboraciones con periódicos y revistas tanto americanos como españoles: El diario La Prensa!, El Continental, Arte y Parte, El País… Actividad que iría en aumento a mi regreso a España en donde realizo artículos relativos a mediart y arte emergente y comienzo a colaborar con revistas de tendencias como es el caso de B-guided o Lo Magazine.

Quiero constatar las dificultades para insertar en medios de gran difusión como es el caso de El País, temas de arte, especialmente emergentes, hay que luchar con muchos intereses comerciales. Por otra parte, cuando quieres dar a conocer determinados artistas que se consideran no populares, debes luchar contra un menosprecio por parte del medio del propio nivel intelectual de sus lectores. Desde la perspectiva que me da el haber colaborado con múltiples medios, mi apreciación del panorama actual en relación a cómo se revierte la producción artística y especialmente la más innovadora es un tanto negativa: sigo viendo cosas que me sorprenden muchísimo, te encuentras continuamente con poca sensibilidad ante los fenómenos artísticos como expresión de la cultura del momento, y realmente muchas veces los medios lo que pretenden al asociarse a temas artísticos es captar patrocinadores, es decir, lo hacen por motivos coyunturales buscando un beneficio de imagen asociado a determinada institución o empresa. Es comprensible la necesidad de conseguir financiación, pero no debe ser ese el motivo conceptual, no debería ser esa la razón. Dicho esto, comprendo determinadas actuaciones derivadas de tomar decisiones en esas situaciones complicadas en donde hay grandes presiones de todo tipo.

Mi relación con Arco se inicia en 2001, cuando Rosina Gómez Baeza, entonces su directora me propone modernizar su periódico oficial: El Correo de ARCO, editado por el Grupo Correo-Prensa Española. Actual VOCENTO. Desde entonces hasta la actualidad el periódico ha ido evolucionando tanto en su presentación como en sus contenidos creciendo y adecuándose a la propia evolución de la Feria hasta su perfil actual: doce páginas en color, con abundante material gráfico inédito y textos bilingües (español/inglés) que trasmiten unos contenidos variados tanto de tipo crítico como periodísticos con total libertad de expresión y una gran independencia a pesar de tener como objetivo y sujeto la propia Feria. Además, continuando con su espíritu fundacional se ha invitado a participar a los críticos, comisarios, periodistas especializados y a cuantas firmas reputadas tanto nacionales como internacionales han tenido alguna incidencia o han podido aportar alguna perspectiva enriquecedora sobre cada edición de la Feria.

Por otra parte, en 2004 iniciamos el diseño de su portal, como una forma de dar continuidad a través de Internet al periódico impreso. Este portal que originalmente se correspondía con el site: www.abcdearco.com y que ha pasado a ser: www.abcdarco.es, en correspondencia con su actual cabecera. Funciona de momento como lugar de consulta y documentación en donde se pueden obtener todos los periódicos íntegramente página a página en fomato pdf. Por otra parte, en el portal se pueden encontrar referencias sobre contenidos, colaboradores y anunciantes del periódico hasta la actualidad. Esta nueva dimensión de ABCDARCO a través de Internet abre enormes perspectivas a nuestro medio en continua expansión. Sin duda, tanto en su edición impresa como a través de su portal ha sido y será el más completo referente de la evolución de ARCO y de los cambios que la Feria ha ido experimentando, reflejando la importancia del mercado y el protagonismo de sus programas y galerías participantes.

Quería hacer una mención especial al interés que desde nuestro medio se ha puesto sobre la incidencia del arte digital en la Feria manifestado en todas sus ediciones a través de artículos y comentarios críticos tanto de las secciones específicas como en el contexto del programa general, también en varias portadas el arte digital ha sido protagonista. Es fácil comprobar cómo al principio era un tipo de manifestación que aparecía de manera marginal y que debía ser promocionado por la misma Feria de manera singular, favoreciendo su introducción en el mercado y al conocimiento del público en general y cómo poco a poco vemos como su participación se va normalizando hasta formar, en varios soportes, parte del programa general.

Finalmente, he elaborado una serie de ideas que creo podrían ser útiles a la hora de establecer un Instituto de

las Artes Digitales:
1.- Realización de un estudio sobre la situación del arte digital en nuestro país, para llevar a cabo un plan de acciones que integre a todos los agentes implicados. Este estudio nos daría un conocimiento más exacto de la realidad y sentaría las bases para una participación más global.
2.- Cualquier entidad que parta de esta iniciativa debe ser supra-institucional y debe dar servicio fundamentalmente a los creadores y no estar en función de la coyuntura política o para paliar deficiencias de programación o presupuesto de instituciones museísticas o centros de arte (ya manejan presupuestos como les place). Las instituciones deben resolver sus propios conflictos de gestión, financiación y programación y sus relaciones políticas y sociales contextuales. Por supuesto la colaboración debe existir siempre, pero no creo que sea esa la función de este Instituto sino favorecer y estimular la creación de redes de producción, al mismo tiempo que la difusión y conocimiento de estos nuevos soportes expresivos.
3.- Plantear una reflexión y poner por escrito, qué entendemos por Cultura Digital, Arte Digital, Net Art, Arte Tecnológico y otras denominaciones, analizando sus interrelaciones. Creo que hay cierta confusión terminológica. La historia de la evolución del videoarte nos puede servir como modelo.
4.- Debería plantearse un programa educativo como una de las bases de este Instituto para familiarizar al público con los nuevos medios y al mismo tiempo formar a especialistas que puedan ejercitar funciones curatoriales que dispongan de los conocimientos y capacidad para actuar como selectores.

Graciela Taquini.- Soy miembro de la Asociación de críticos de arte de Argentína y os voy a presentar un breve informe sobre el estado de la crítica de arte y las nuevas tecnologías en Argentina.

En lo que se refiere al cruce entre arte y tecnología, la crítica especializada cada vez tiene menos espacios en Argentina en los medios gráficos, radiales o televisivos. Lo que existe son reseñas o crónicas, realizadas en su mayoría, aunque hay excepciones, por periodistas que en algunos casos carecen de una formación o actualización con respecto a las relaciones entre arte y tecnología en el arte contemporáneo.

Es destacable la labor de una joven egresada de la Carrera de Ciencias de la Comunicación, Diana Fernández Irusta quien, desde la Revista del diario La Nación, ha demostrado un sostenido interés por investigar y escribir sobre muestras de vídeo y arte tecnológico. Otras veces se pide a un especialista algún reportaje específico. Este año tuve ocasión de realizar en el suplemento cultural de la Nación ADN, un reportaje a Douglas Gordon con motivo de su muestra en el Malba, Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, www.adncultura.lanacion.com.ar

En el medio televisivo mas allá de los programas de divulgación de canales culturales de cable especializados como Canal A (privado) y Ciudad Abierta (señal cultural del Gobierno de la Ciudad) no existe nada reflexivo. En este último, donde fui asesora cultural, creé un spot llamado Manual del artista usuario donde diversos creadores explicaban los usos de la tecnología en una obra determinada con un plano secuencia de dos minutos no sólo desde el punto de vista técnico sino también conceptual, metafórico y poético. A comienzos de 2000, Play Rec fue el primer programa sobre videocreación realizado en Argentina, fueron 21 emisiones donde ciertos núcleos temáticos eran presentados por críticos, semiólogos y teóricos. Play Rec fue dirigido por Graciela Taquini y Carlos Trilnick y se emitió por el canal nacional oficial.

-Universidades. A partir del nuevo ciclo surgen carreras especializadas en nuevos medios como la Universidad Nacional de Tres de Febrero y la Universidad Maimónides.

La Revista online Cibertronic de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (Untref), dirigida por la artista y arquitecta Sara Fried con muy completos números temáticos. Por ejemplo, lo efímero y lo permanente; el cuerpo, el espacio, la interactividad y en el próximo número la problemática de la imagen y el sonido. Esta revista tuvo un antecedente en papel llamado Mediápolis. www.untref.edu.ar/cibertronic/

El proyecto Continente creado por Gabriela Golder y Andrés Denegri para la Untref ha realizado la exposición Ejercicios de Memoria que ha producido la edición de un compilado de vídeos y un fascículo donde los trabajos son analizados en su mayoría por nuevos críticos. La universidad Maimónides realiza desde hace algunos años anualmente Art Media, un encuentro de estudiantes y profesionales del arte, del diseño y de la producción multimedia, pero que aún no ha producido publicaciones. artmedia.maimonides.edu

Otras publicaciones interesantes son editadas por la Universidad de Palermo, como los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. www.palermo.edu

-Instituciones. Ni la Universidad de Buenos Aires, ni el Instituto Nacional de Cinematografía, ni el Fondo Nacional de las Artes han promovido la crítica y el pensamiento sobre los nuevos medios. El Museo de Arte Moderno continúa desde 1997 con ciclos de divulgación y el Malba realiza cursos y acciones con especialistas en cada exposición temática, tanto el Centro Cultural de España como la Fundación Telefónica son en este momento los mayores productores de publicaciones sobre el tema.

Gustavo Romano realiza una fecunda labor como curador y teórico: www.cceba.org.ar. En años anteriores,

el Instituto de Cultura Iberoamericano, actualmente Centro Cultural de España en Buenos Aires había publicado dos historias del vídeo en Argentina, Buenos Aires Vídeo V y Buenos Aires Vídeo X, escrito el primero por Graciela Taquini y Carlos Trilnick en 1993; el segundo por Graciela Taquini y Rodrigo Alonso.

El Espacio Fundación Telefónica que no sólo realiza exposiciones de gran aliento como la de Eduardo Kac o Muntadas, sino también posee un Programa de Arte Interactivo: www.espacioft.org coordinado por Rodrigo Alonso y Mariano Sardón que editan cada año un libro sobre la experiencia y que se ha realizado también en la provincia de Córdoba en el Centro Cultural España Córdoba.

-Especialistas. Es importante destacar el corpus de publicaciones realizadas por iniciativa de Jorge La Ferla, antes en el Centro Cultural Ricardo Rojas y ahora en forma independiente con el Meacvad que constituyen uno de los ejemplos más sólidos y permanentes de reflexión teórica y pensamiento critico: www.rojas.uba.ar/publicaciones/edic-anteriores/comunicación. www.meacvad.org. La Ferla no sólo ha convocado a especialista nacionales sino tambien ha actualizado el medio trayendo importantes figuras del exterior.

Rodrigo Alonso es uno de los especialistas más importantes como historiador y crítico, con una vasta producción e investigación tanto en el campo teórico como histórico: www.roalonso.net. También en mi sitio www.gracielataquini.info se pueden encontrar notas sobre estos tópicos.

Está por publicarse el catálogo de la muestra Resplandores que se realizó en el Centro Cultural Recoleta dependiente del Ministerio de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires y que, además de artículos escritos por sus curadores, Rodrigo Alonso y Graciela Taquini contiene artículos de importantes especialistas como Ana Claudia García, Mariela Yeregui, Martín Groisman, Jorge La Ferla, Andrés Denegri y Alejandro Piscitelli. Este libro catálogo espera llenar el hueco producido en la historiografía de arte y la tecnología de hace diez años a esta parte.

La tendencia más actual es la de acompañar muestras con catálogos que trasciendan su condición de libro objeto para convertirse en material de consulta e investigación.

En este momento Kevin Power está realizando un proyecto editorial llamado Conversaciones en la cabaña con la Universidad de Valencia, un intercambio con críticos y artistas latinoamericanos donde Graciela Taquini dialogará con la crítica argentina Valeria González sobre los ejes de su obra y cuestiones del arte contemporáneo.

Una serie de intercambios entre curadores españoles y curadores latinoamericanos está produciendo un reflujo de pensamiento sobre arte y nuevos medios, traducidos en proyectos, muestras y publicaciones. Manuel García, Laura Baigorri, Mónica Carballas desde España, José Carlos Mariátegui, de Perú, Rodolfo Kronfle de Ecuador, Fernando Moure de Paraguay, son algunos ejemplos relevantes.

Georgina Cisquella.- Yo no soy ni teórica ni especialista en arte digital. Desde hace dos años y medio dirijo un programa en TVE que se llama Miradas2 y en estos momentos también dirijo el informativo diario La 2Noticias donde hemos incorporado un pequeño fragmento de Miradas. El objetivo que se planteó desde el principio, era precisamente romper esas barreras que acabas de mencionar, creo que el tema del arte y la cultura está muy lejos del público en general, sobre todo en determinadas facetas del arte contemporáneo como podría ser el arte digital y, a través del programa queríamos ser un vehículo de transmisión hacia el público en general, no el público especializado.

A partir de la experiencia en televisión, me he hecho una serie de planteamientos respecto al arte digital; creo que aunque el espectador no lo perciba, el arte nos persigue desde el momento en que conectamos la tele: en las cabeceras de los programas, los anuncios, los videoclips musicales, en los videojuegos incorporados al cine tradicional… es decir, aunque no seamos conscientes, en el momento que abrimos la televisión estamos conviviendo en un territorio que está impregnado de arte digital y cada vez más.

Eso de una manera indirecta, el problema es cuando hablamos de manera directa de arte digital en televisión, que es casi nunca. Si la información cultural en general es mínima, la especializada apenas existe.

Un compañero hizo un estudio durante el año pasado sobre estas cuestiones, por poner un ejemplo, en los informativos de Televisión Española, de las 1.700 noticias culturales que se dieron aproximadamente, alrededor de 900 eran informaciones sobre películas, sobretodo de cine comercial. Y si se abría una pequeña ventana sobre noticias de arte digital, especialmente videojuegos, era sólo en el momento que eso tiene espectacularidad, es decir, si puedes vender espectáculo puedes introducir una noticia sobre arte digital. Si hablamos del lenguaje es aún mucho más complicado.

Creo que es importante la idea del Instituto, hay que conseguirlo porque es necesario que se estructure un sector que está muy disperso. Creo que realmente el arte digital puede empezar a existir de verdad cuando la gente de la calle lo incluya en las disciplinas artísticas, es decir, está el cine, el teatro, la música, la danza y el arte digital hoy sigue siendo una especie de cosa estrambótica, el espectador no sabe bien dónde situarlo. Poco a poco va a ampliar su influencia y va ser muy importante para las generaciones jóvenes que ya vive enganchada a un ordenador y desde el momento en que se conectan al Messenger están paseando por el arte virtual. Estas generaciones irán incorporándolo a su cotidianeidad, y nos obligan a explicar en qué consiste el arte digital y que es una disciplina importante.

También os quería contar que en el programa Miradas2, cuando empezamos, lanzamos una iniciativa de microlenguajes y convocamos un concurso de ráfagas a través del programa y de nuestra página web. La iniciativa iba dirigida a videoartistas para que nos mandaran creaciones de 7 segundos. En ese tiempo nos tenían que contar una historia y era totalmente libre, podían utilizar cualquier tipo de formato digital.

El primer año recibimos 250 trabajos, la verdad que de bastante calidad. Lo hicimos en colaboración con La Casa Encendida, de la Obra Social de Caja Madrid. Y el segundo año, 2006, se ha multiplicado y hemos recibido 800 obras. En este país hay un potencial creativo muy importante, realmente los trabajos que hemos recibido son muy potentes. Este año lo ampliamos a 10 segundos, les dimos tres segundos más a los videocreadores, hemos recibido trabajos de todo el mundo y realmente para el jurado, que ha estado compuesto de forma muy interdisciplinar, ha sido difícil elegir.

Ayuda que las herramientas tecnológicas favorecen la democratización del arte, pues se tiene al alcance programas de ordenadores, cámaras digitales, el propio móvil, no hay limitación y facilita toda una explosión creativa.

Pero hay muchos cazadores disparando, pero no hay dianas donde dar y cuando convocas un concurso de este tipo ves que hay viveza por entregar trabajos. Hablando con gentes diversas que se dedican al tema del arte digital, les parece la iniciativa fenomenal porque hay muchos artistas trabajando en arte digital y no saben cómo mostrarlo. Sin embargo, hay 300 festivales de cortometrajes para el cine convencional, en cambio hay pocos sitios donde acudir cuando tienes un trabajo digital.

Dentro del programa La 2Noticias, hemos abierto otra ventana que se llama Cámara Abierta para que la gente vinculada entre la frontera del arte digital y el periodismo ciudadano, nos pueda mandar sus noticias o informaciones vía Internet. Hay una web donde se cuelgan esas informaciones y si el programa considera que son de interés, se suben al informativo.

Creo que en el amplio espectro del arte digital hay cierta confusión para los profesionales, pero más para los no especialistas en la materia, especialmente para los periodistas al intentar definir e informar sobre arte digital. Se entremezclan muchas cuestiones, la red es tan grande, las vías de creación son tan explosivas, las posibilidades son tan extensas que resulta difícil determinar dónde empieza y dónde termina el territorio del arte digital. Qué es denuncia, qué información, qué es arte? El caso, por ejemplo, de los que trabajamos en programas culturales y que nos queremos dirigir a la gente en general, no sólo a los especialistas, para contarles e informarles de que esto no es un juego, pero hay que explicar dónde acaba y dónde empieza y sobre qué cuestiones se está explorando e investigando para no confundir a la gente.

Me lanzo esas preguntas porque creo que hay una cierta confusión y veo necesario avanzar en vuestras propuestas que pueden clarificar el panorama y hacer que el arte digital esté más próximo a la gente y que cuando hables de estos temas no parezcas una marciana.

En la página web: www.miradas2.tv.es podéis ver todos los reportajes incluidos los que hemos dedicado al arte digital, ahí se cuelga el programa y tenemos catalogados los reportajes por disciplinas en nuestro pequeño museo virtual. También hay otra página web: www.la2noticias.tv.es donde podéis ver la experiencia de Cámara Abierta que es el espacio interactivo de comunicación. Son dos páginas muy distintas que me empeñé en crear y que no tienen nada que ver con las páginas convencionales de Television Española y si tenéis algún vídeo interesante, enviarlo, seréis bienvenidos. Lo recibiremos con interés.

Margarita Schultz.- Este trabajo trata algunas ideas desarrolladas por la cibernética desde sus inicios, vistas desde la perspectiva de la creatividad. El punto de partida ha de ser la revisión de los principales contenidos conceptuales de la noción de feedback (retroalimentación), imprescindible para exponer la diferencia entre un feedback negativo y un feedback positivo (término que ha sido generado en la conceptualización actual) desde la referida perspectiva. La reflexión busca destacar las diferencias más significativas entre equilibrio conservador y retroalimentación creativa, tomando en cuenta las posibilidades inter-activas de la comunicación en Red.

Creatividad, una mirada desde la cibernética. El feedback positivo. El fenómeno de la creatividad ha motivado reflexiones y nutrida literatura en distintos campos del conocimiento y la acción. Caracterizar la creatividad no es asunto sencillo. Una forma de probar su presencia en el tiempo, sin embargo, es atender a los cambios en la creación artística de Occidente o en el diseño de objetos de uso cotidiano (o de instrumentos y máquinas). Más aún, importa, al respecto, atender a los cambios en las teorías de la investigación científica. Estimo que es de rigor abordar el tema de la creatividad (aún con la dificultad que implica) al tratar de la Cibercultura. Una razón a considerar es que la Cibercultura es una manifestación cultural que se viene desplegando, justamente, como uno de los efectos recientes de la creatividad humana: se trata de la construcción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's). Una de sus peculiares características es la capacidad de retro-alimentación flexible, eventualmente asimétrica, abierta, puesta en evidencia en los trabajos de creación colaborativa con intención artística.

Los textos del filósofo Abraham Moles constituyen un ejemplo valioso de caracterización de la creatividad. Moles propuso una definición de creatividad que transcribo: "La creatividad es la aptitud para crear a la vez el problema y la solución, en todo caso para cerrar formas constituidas por elementos dispares, por fragmentos de pensamiento, por átomos de razonamiento que llamaremos 'semantemas'. (…) estos reordenamientos deben ser originales; se trata del criterio de 'novedad'. (…) la creatividad es la aptitud inherente al espíritu para reorganizar los elementos del campo de conciencia de una manera original y susceptible a dar lugar a operaciones en un horizonte de fenómenos cualquiera".

Propongo ahora un párrafo de David Bohm (1917-1992), reconocido físico teórico. Trabajó con Albert Einstein en Princeton, después de la Segunda Guerra Mundial. Al examinar las razones de la creatividad científica escribe: "…parece claro que el desarrollo creativo de la ciencia depende en general de la percepción de la irrelevancia de un conjunto ya conocido de diferencias y similitudes fundamentales. En términos psicológicos, éste es el paso más duro de todos, pero una vez dado, libera a la mente para estar atenta, alerta, consciente y sensible, capaz de descubrir un nuevo orden y crear nuevas estructuras de ideas y conceptos".

En función de responder a esta pregunta '¿por qué incorporar el tema de la creatividad en la discusión de la Cibercultura?' la cuestión se retrotrae a la idea de feedback, desde las teorías de Norbert Wiener (1894-1964). El concepto feedback no se agota en la idea de un mecanismo ciego de retroacción, aunque puede implicar la presencia de un mecanismo (al cumplirse en una refrigeradora, por ejemplo). Se trata, más bien, de la capacidad de acción flexible e inteligente incorporada por ingenieros industriales en ciertos procesos mecánicos complejos; también presente en diferentes organizaciones sociales, en su accionar interno y externo, en la medida en que se nutren de fenómenos generales de comunicación.

Desde esa misma perspectiva se pueden trazar puntos de enlace entre la creatividad en sistemas físico-químicos y en sistemas creativo-estéticos.

Al principio, el interés de la cibernética se situó en el diseño de máquinas. Sin embargo, el propio Wiener amplió dicho objetivo y lo extendió a la comprensión del funcionamiento de sistemas humanos y sociales (Wiener, 1969). En ese momento se desplegó la reflexión y la praxis como Teoría de la Información. La medida de la información se computa por medio de unidades elementales de información (son los bits, binary digits). Su concepto de retroalimentación o feedback se caracteriza como la capacidad de respuesta de un organismo para el mantenimiento de un estado de equilibrio.

¿Por qué la idea de autorregulación es considerada un feedback negativo? El comportamiento total tiene que ver con el desfase entre un estado ideal y el estado actual del proceso (y la recuperación de ese estado ideal).

Lo notable es que la idea de Wiener se juzga como feedback 'negativo', entendido así porque al buscar la recuperación del equilibrio, se constituye en un sistema que busca conservar el estado ideal programado. Es entonces 'conservador' (aún si es alimentado desde fuera del sistema). Se trata de una homeostasis, de fisonomía dinámica pero conducente al equilibrio. Los conceptos que a primera vista no ensamblan aquí son los de 'equilibrio' y 'negatividad'.

Si el proceso retroactivo busca la recuperación del equilibrio (recuperación de la temperatura inicial predeterminada en un aparato refrigerador, para seguir con el ejemplo anterior), se constituye en un sistema 'conservador' (homeostasis). Ese modo de equilibrio conservador, por un lado, y la creatividad, como conjunto de ideas innovadoras, por otro, mantienen una interesante polémica conceptual. El equilibrio no siempre se evalúa mediante rasgos positivos.

En la misma dirección se presenta la idea de entropía, entendida en el sentido de equiparación, falta de diferencias, nivelación inerte. ¿Cómo superar la 'entropía del sistema'? Esa necesidad lleva a incorporar el concepto de equilibrio creativo. Es el de la vida, el del arte, el de la ciencia creativa. Son formas de feedback que buscan un aumento de la desviación, en lugar de eliminarla para lograr recobrar el estado inicial. Concepto con el que trabajó Magoroh Maruyama al hablar de la segunda cibernética. Escribió: "El principio de las interacciones entre elementos heterogéneos está implícito en el jardín tradicional japonés y en el arte floral…" Los lectores entendieron su aspecto cuantitativo de inmediato. Pero, su aspecto cualitativo (es decir, la noción de que la heterogeneidad es indispensable, deseable, creciente) permaneció casi inadvertida.

Magoroh Maruyama introdujo en sus escritos la idea de feedback positivo, sistema donde se cumple esta creatividad. No se trata solamente de materia y energía, sino de fenómenos de organización e información. De la vida como fenómeno de creatividad mente-cuerpo, un sistema a la vez cerrado, como estructura madura, y abierto, por su interconectividad con el medio. Se trata, también aquí, de una interrelación creativa, no mecánica (cf. Francisco Varela: El fenómeno de la vida).

Esos bucles causales que amplifican el cambio y generan desequilibrio (feedback positivo) pueden convertirse también en instrumento de creación de nuevos sistemas o de reestructuración de los ya existentes, como metodología de la creatividad. La utilización de este concepto ha permitido explicar, asimismo, la evolución de los sistemas sociales y humanos en los cuales se complementan y entrecruzan los dos tipos de retroacciones (negativa y positiva).

¿Qué distingue un feedback positivo de un feedback negativo? Es notorio y puede parecer paradójico, como he

sugerido, lo siguiente: que la creatividad de un sistema está más bien ligada a un feedback positivo de desequilibrio, antes que a un feedback negativo de equilibrio constantemente reestablecido.

El cruce conceptual se parece, entonces, a lo que representa la referida relación entropía máxima-desorden, (esta relación suele presentar dificultades de comprensión, por cuanto la nivelación final de las diferencias es asumida como una forma de orden). En tanto, la relación neguentropía-orden, representa la diferencia que es fuente de trabajo y de acciones posibles. Ese desequilibrio de la neguentropía (orden) es el potencial de toda creación.

Begoña Gros, catedrática de la Universidad de Barcelona, expone el tema con brevedad y precisión: "La utilización del concepto de feedback rompe la idea de causalidad tradicional en la que los efectos se encadenan de forma lineal. Por el contrario, el concepto de feedback conduce a la descripción de procesos circulares. Un bucle de retroalimentación es una disposición circular de elementos conectados, en la que una causa inicial se propaga alrededor de los eslabones sucesivos del bucle, de tal modo que cada elemento tiene efecto sobre el siguiente, hasta que el último elemento vuelve a retroalimentar el efecto sobre el primero que inició el proceso. La causalidad circular es siempre procesual".

En el contraste conceptual respecto de las dos nociones de feedback a las que me he referido (negativo-positivo), está implicado, asimismo, un debate más amplio y fértil. Me refiero a la manera como se puede (y se quiere) entender los fenómenos de la Cibercultura, canalizados por la Inter-net, desde perspectivas igualmente enfáticas pero bastante diferentes. Examinemos el punto:

Por un lado, a) como un territorio de fenómenos de lucha de poder, dominio ideológico y económico, perversión generalizada y accesible, pérdida de valores humanos, explotación laboral, jibarización de funciones físicas corporales, degradación de la riqueza del lenguaje verbal y a partir de allí, degradación de las posibilidades de pensamiento más complejo. La enumeración podría continuar.

Sin embargo, la Internet, como uno de los exponentes más nítidos de la Cibercultura, puede ser caracterizada, asimismo, b) desde una reflexión sobre sus valores positivos: vehículo de comunicaciones libres y voluntarias entre diferentes personas desde cualquiera de los puntos del planeta, (y por lo mismo) facilitadora de la comunicación sin los impedimentos de las distancias tempo-espaciales, equiparadora democrática de las eventuales diferencias socio-económicas en el rango de la comunicación, moderadora, además, de los inveterados prejuicios étnico-raciales a raíz de una comunicación más abstracta, promotora del incremento de la acción imaginativa y de la inteligencia colectiva e individual, motivadora de búsqueda de más información sobre distintos tópicos (aun tomadas en cuenta las diferencias de niveles de desarrollo y seriedad de los textos instalados en la Red). Se la puede estimar, entonces, como instrumento de fomento de la creatividad psico-social, a partir de los valores de lo positivo que acabo de recordar.

El biólogo Ludwig von Bertalanffy, publicó (1950 y 1968) una serie de trabajos donde expuso su Teoría General de Sistemas. Los rasgos principales de un sistema detallados por Bertalanffy se corresponden, de modo legítimo, con lo que representa en la Cibercultura la creatividad generada por su soporte principal: Internet. Porque los Sistemas son (al menos) a la vez: 1) intra-sistemáticos (forman sistemas y están constituidos dentro de sistemas), 2) abiertos (se encuentran en una dinámica de intercambios permanentes con su contexto), 3) sus funciones dependen de la estructura en que actúan (hay una adaptación o acoplamiento imprescindibles para que las funciones se realicen). Estas ideas coinciden con la 'filosofía' del feedback positivo.

Otro nexo que une el feedback positivo con la creatividad proviene de la noción de a-simetría en el arte. ¡No es concepto menor! Existe una incalculable cantidad de obras visuales (imágenes pictóricas, grabados, dibujos, escenas cinematográficas o de vídeo, fotografías…) en las cuales parece ser que el artista ha trabajado a partir de un equilibrio de las masas a ambos lados de un eje vertical central. Sin embargo, no se perciben como estáticas, sino al contrario. Deben su dinamismo interno a las micro-variaciones de los elementos colocados a ambos lados de dicho eje. Son esas 'imperfecciones', esos des-equilbrios los que dan cuenta de una creatividad activada en la realización de tales imágenes.

Concluyo esta exposición con un texto de apoyo a la perspectiva referente a los valores de lo positivo de la Cibercultura. El texto pertenece a la obra denominada, precisamente, Cibercultura, del teórico de los medios Pierre Lévy. La cita alude a una de las ideas matrices de Lévy, la de un universal sin totalidad. Idea que se hace más clara con la lectura del párrafo siguiente:

"El ciberespacio se construye como sistema de sistemas, pero, por ese mismo hecho, es también el sistema del caos. Encarnación máxima de la transparencia técnica, acoge, por su crecimiento sin contención, todas las opacidades del sentido. Diseña y rediseña varias veces la figura de un laberinto móvil, en expansión, sin plano posible, universal, un laberinto con el cual ni el mismo Dédalo habría soñado. Esa universalidad desprovista de significado central, ese sistema del desorden, esa transparencia laberíntica, la denomino 'universal sin totalidad'. Constituye la esencia paradójica de la cibercultura".

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Ministerio de Cultura

Debate: Nuevo mercado del arte: galerías, ferias, bienales, derechos de autor...

Presentan:

Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores de Art Tech Media

Ponentes:

Montxo Algora. Director ArtFutura. Barcelona

Néstor Olhagaray. Director de la Bienal de Vídeo y Nuevos Medios de Chile

Luis Silva. Comisario, Turbulence, Lx 2.0 y director The Upgrade! Lisbon. Lisboa

Enrique Aguerre. Coordinador Departamento de Vídeo Museo Nacional de Artes Visuales de Uruguay

Montxo Algora.- Creo que después de esta mesa llegan las conclusiones por lo que me gustaría que esta presentación fuera abierta. Comenzaré haciendo una pequeña reseña sobre lo que es ArtFutura. Pero me parece muy importante el tema del Instituto de las Artes Digitales por lo que solicito la participación de todos. Ya que me gustaría que hubiera flujos de ideas. Me interesa saber qué es lo que pensamos los que estamos aquí.

También diré… que veo que está haciendo demasiado buen tiempo ahí fuera, con lo cual alguno de nuestros amigos extranjeros estarán paseando por Madrid, cosa que no les recrimino… pero bueno… estamos los que estamos.

Comenzaré con una frase de Alan Key que dice: "La mejor forma de predecir el futuro, es inventarlo".

ArtFutura como festival ha sobrevivido 17 ediciones, lo cual ya es un mérito en este país. Actualmente presentamos el festival en varias ciudades de forma simultánea. Este año seguramente lo haremos en 12 y también haremos una conexión con Puerto Rico. Compartimos el programa audiovisual y las presentaciones a través de videoconferencias.

ArtFutura como festival interdisciplinario intenta cubrir cada año las ideas más importantes surgidas en el panorama internacional del new media, el diseño de interacción, los videojuegos y la animación digital. De alguna forma estamos en la línea de otros festivales como Siggraph o Ars Electronica, aunque obviamente cada cual tiene su propio estilo. Quizás sea Ars Electronica el modelo que más se parece a lo que nos gustaría hacer. Aunque ellos tienen un presupuesto exponencialmente mayor al nuestro.

Por ArtFutura han pasado artistas y pensadores cruciales en la cultura digital. Desde William Gibson a Tohio Iwai, Bruce Sterling, Theo Jansen, Brian Eno, Howard Rheingold, Xeni Jardin, Chico MacMurtrie, Tetsuya Mizuguchi, Rebecca Allen, Blast Theory y muchos más.

Bueno, vamos a la cuestión… dónde estamos y qué queremos. Como dije, me gustaría volver a hablar del Instituto de Artes Digitales y las interrupciones son bienvenidas.

Lo primero que querría decir es destacar la importancia de esta serie de jornadas que empezaron hace aproximadamente un año y acaban con éste congreso. La primera reunión fue la de Tenerife y fue el inicio de un proceso que ha sido muy interesante por dos cosas: Primero porque hemos tomado consciencia de que realmente somos una comunidad. Una comunidad heterogénea y diversa pero… realmente somos una comunidad. Y segundo, muy importante, hemos tomado consciencia de que tenemos fuerza.

Recuerdo todavía cuando con el anterior Gobierno se creó el Ministerio de Ciencia y Tecnología. Lo comentaba el otro día con Marcel.lí Antúnez. Comentábamos que él fue a verlos por su parte y yo también fui a verlos. E imagino que muchas otras personas del sector fueron a verlos. El caso es que te recibían, mostraban interés, te despedían muy bien y luego no pasaba nada de nada. Y era todo un Ministerio dedicado a las nuevas tecnologías. Pero desde luego el impacto que tuvo en el sector creativo de las nuevas tecnologías fue absolutamente nulo.

En muchos sentidos quizás ni siquiera sabían qué hacer. Quizás sea uno de los problemas de los políticos. Qué a veces no saben qué hacer. No les culpo. No conocen bien éste campo porque sencillamente es tremendamente nuevo. Y, sencillamente, no hay unos interlocutores claros. No hay unas demandas claras. Y no hay una perspectiva. Aunque haya buenas intenciones.

Ahora, parece que hay una intención clara por parte del Ministerio de Cultura de crear algo llamado el Instituto de las Artes Digitales. Creo que es una oportunidad única el ofrecimiento de la Ministra el otro día y creo que hay que aprovechar ésta oportunidad. Y que si no lo hacemos, cometeremos un error tremendo. Y no es que nos vaya a solucionar la vida a nadie. Pero sería importante que efectivamente existiera un ente dentro del mismo Ministerio que abordara la nueva creatividad digital.

Un referente importante es el ICAA o el Instituto de Cine y de las Artes Audiovisuales. ¿Qué es lo que hace el ICAA? El ICAA lo que hace, por una parte, es ayudar a legislar siendo el interlocutor del Ministerio con todos los agentes del mundo del cine. Academia, directores, distribuidores, productores... Y por otra parte, el ICAA, ayuda a promocionar el cine español. Y ésa promoción es, ha sido y será muy importante. Crucial para el desarrollo del cine en España.

Una observación que yo haría es que el cine es el arte del siglo XX pero que el arte digital será seguramente el arte del Siglo XXI. Y como tal, está todavía en sus inicios. De la misma forma que, a comienzos del Siglo XX, se crean las primeras salas de cine comerciales y el cine evoluciona desde aquellas películas rudimentarias a la evolución del guión, el cine sonoro, el color, los años cuarenta, la explosión creativa de los sesenta, la ciencia ficción… De la misma forma el arte digital todavía está encontrando su forma. Y evolucionará en algo que ni siquiera ahora podemos imaginar.

Personalmente, si me hubieran dicho hace 20 años, cuando empezamos ArtFutura que una industria como la del videojuego iba a facturar tanto como toda la industria del cine, no lo hubiera creído. La industria del cine ha llevado más de cien años en convertirse en lo que es hoy. Y la industria del videojuego ha llegado a su misma facturación en sólo 20 años. Y son sólo una parte de la creatividad digital.

En cualquier caso, la pregunta que hay que hacer al Ministerio es: ¿Artes Digitales… dónde, por favor? Porque si vas a la web del Ministerio de Cultura encontrarás hasta ayudas al circo. Pero, Artes Digitales? Qué es eso? Y estamos hablando de un campo que todos nosotros sabemos que tiene una entidad importante y que no está parado, que está

evolucionando, que está creciendo… Y que tendrá una importancia crucial en el Siglo XXI. Entonces mi pregunta es: si existe un ICAA dirigido al mundo del cine, no debería existir un ente igual para las artes digitales? Es en ese contexto que coloco al Instituto de las Artes Digitales.

Yo creo que estas jornadas, como digo, han sido tremendamente positivas y no hablo solamente de éstos días aquí en Madrid, sino la larga trayectoria de este año. Creo que prácticamente ha participado todo el mundo. Y creo que han sido interesantes en el sentido de compartir experiencias. Y compartir ideas de futuro.

Y es que nada está hecho. Tenemos el ofrecimiento de la ministra, lo que es muy importante porque ha quedado plasmado en los medios de comunicación, pero es crucial que actuemos como una comunidad. Que actuemos conscientes de nuestras diferencias, pero también conscientes de nuestra fuerza. Y también diría de una forma generosa. Compartiendo ideas y ayudándonos entre todos.

Ésta es una oportunidad única y creo que se trata de crear un plan de acción y un calendario. Y que es importante que toda la comunidad del arte digital de este país se sienta representada.

Néstor Olhagaray.- Dirijo la Bienal de Vídeo y Nuevos Medios de Santiago desde su creación en 1993. Tengo una actividad también docente, soy artista visual y audiovisual.

Voy a hablar de esta experiencia local. En primer lugar me gustaría aclarar que el término bienal, en nuestro caso, no tiene nada que ver con aquellas macro empresas, dominadas por un compromiso político-económico con ciertas ciudades, sea Sao Paulo o Venecia. Le pusimos Bienal porque simplemente se realiza cada dos años y se ajusta a nuestro ritmo de producción y sistema de financiación. Tendré que contarles una historia previa a este evento para que comprendan su rol y su función actualmente en nuestro país.

Durante la dictadura, que va desde el 73 al 89, la actividad cultural decae bastante pero no al punto, como muchos han querido presentarla, como simplemente un periodo de oscuridad total. Periodo interesante en el que precisamente la dictadura gracias a sus imposiciones logró que los activistas culturales y los artistas desarrollaran una actividad de resistencia cultural extraordinaria, inclusive, que muchas veces en el actual periodo en democracia la echamos de menos.

Durante esos años hubo una experiencia, llevada a cabo por la Embajada de Francia, que creó el Festival Franco-Chileno de videoarte. En este espacio se logró reunir especialmente a artistas visuales y realizadores que venían del campo del documentalismo, especialmente que trabajaban en ONG's, también realizadores de cine que trabajaban en publicidad. Sumemos a esta situación la falta de una industria cinematográfica lo que va a facilitar enormemente que el uso del vídeo active las prácticas audiovisuales en Chile.

La presencia de los artistas visuales en esta experiencia, en este espacio, es fundamental y por lo tanto el videoarte nace muy sólido en ese sentido.

Otro aspecto interesante de aquel evento era una fórmula de intercambio, lo que permitía la transferencia de experiencias. En cada ocasión venía un videoartista francés y luego viajaba un artista chileno a Francia, y ambos realizaban lo que se llamaba un carnet de viaje en vídeo. Todo eso hace que se creara un conjunto de información y relaciones a propósito del videoarte bastante sólido.

Con la llegada de la Democracia, aparentemente liberados de todas las restricciones que nos imponía la dictadura, se suponía que eran tiempos para la creación, tiempos para tomar iniciativas que habían quedado postergadas, paradójicamente no sucede eso, todo lo contrario, una dispersión total, es un desbandada, muchos artistas o audiovisualistas que habían trabajado durante la dictadura, ligado al espacio de creación, simplemente tomaron responsabilidades en los medios, los ministerios y decae la actividad creativa audiovisual. En ese momento los franceses dicen: "…nosotros llegamos hasta aquí", pues se trataba de un compromiso político hasta que las condiciones políticas cambiaran. Es en ese contexto que va a nacer la Bienal de Vídeo y Nuevos Medios de Santiago.

La Bienal es producto de un colectivo independiente. Para poder organizar la Bienal, formamos una corporación, la corporación Chilena de vídeo que agrupa a videoartistas desligados de todo poder. La Bienal comienza a financiarse gracias a ciertos logros de la democracia de entonces, a la existencia de un concurso nacional del fondo de las artes y la cultura. Este fondo concursable lo hemos ganado varias veces, es decir, de las siete versiones que hemos organizado la Bienal, hemos logrado cinco veces ese concurso. Dos veces no lo hemos logrado, lo que no ha significado que hallamos suspendido la Bienal, al contrario, hemos tenido que recurrir a otros organismos y suplir con mucho trabajo de voluntariado.

Quería destacar que dentro de este contexto, si bien este fondo, al no tratarse, digamos, de financiación directa por parte de los poderes públicos, podemos conservar nuestra independencia, es por otro lado una financiación insuficiente, en el caso de la Bienal solamente cubre más o menos un 40% del total, lo que atenta sobre todo para hacer de esta experiencia una práctica permanentemente activa.

La Bienal se realiza en el espacio físico del Museo de Arte Contemporáneo de Santiago, este museo tiene una particularidad relevante, y es que pertenece a la Universidad de Chile, es decir, a la universidad nacional y por lo tanto es un espacio público.

Así, la Bienal es producto de una combinación de varios actores. Una institución independiente que recurre a una financiación pública por concurso, que se desarrolla en un espacio que lidera, de alguna forma, el espacio de la cultura pública y nacional. Desde el 93 nuestra Bienal se ha consolidado como el único espacio sistemático en Chile para la difusión, fomento y promoción del trabajo autoral, experimental y creativo en soportes electrónicos y digitales, acogiendo una diversidad de expresiones que conectan al mundo de las artes visuales y audiovisuales inscritas en las tendencias del videoarte, tecnoarte y los media art. No solo se trata de una vitrina periódica para la producción nacional e internacional de esta área, sino que además, promueve activamente el encuentro entre artistas y creadores del área. Además se preocupa, por abordar los desafíos teóricos de la relación entre el arte contemporáneo, las industrias culturales y las nuevas tecnologías a través de conferencias, coloquios y work-shops.

A lo largo de sus 14 años de presencia sostenida, se ha convertido en un vector irremplazable para el desarrollo de los creadores emergentes en esta área, elevando la calidad de sus producciones, educando un público, promoviendo y consolidando redes de contacto, de cooperación e intercambio a nivel nacional e internacional.

A la luz de la experiencia acumulada, en la etapa de madurez de su proyecto y haciéndose eco de las transformaciones en la escena de las artes audiovisuales, la Bienal ha trazado tres ejes de proyección que contribuirán al desafío de sus próximas ediciones:

Mantener el "Concurso Latinoamericano a la creación y autoría en vídeo y artes digitales Juan Downey". Lleva el nombre de uno de los pioneros del videoarte que vivió en Nueva York, de origen chileno y que mantuvo un contacto permanente con Chile. Es un concurso abierto a artistas latinoamericanos que habiten en cualquier parte del mundo y artistas no latinoamericanos residentes en Latinoamérica. A lo largo de sus diferentes ediciones, este concurso se ha ido convirtiendo en un espacio de intercambio y convergencia latinoamericano de importancia.

Para la sección de artistas internacionales invitados, inauguraremos en esta versión un programa de residencias, esencialmente con la ayuda de los institutos binacionales existentes en Chile como el Centro Cultural de España, el Goethe Institut y el Instituto Chileno-Francés de Cultura. Esta vez les hemos pedido a estos artistas que vengan un mes antes de la Bienal para trabajar in situ y con las condiciones de producción locales, luego esa experiencia, esa producción es presentada durante la Bienal.

Creemos interesante que los artistas convocados, de otras latitudes digamos, no lleguen con un trabajo que obedece a condiciones de producción totalmente diferentes, a no ser, claro, que también ofrezca gran interés, pero no estamos jugando en esta ocasión por esta opción.

Siempre hemos tenido también una institución invitada, institución extranjera que se dedica al media-art o el vídeo. La versión anterior fue Le Fresnoy, de Francia, este año será el ZKM, Alemania, y pretendemos que para el 2009, la novena Bienal ojalá sea una institución española.

Bueno, he tratado de bosquejar el estado de las cosas y la actividad que llevamos acabo, en el espacio de la creación, del arte, la tecnología y los medios a través de la Bienal de Vídeo y Nuevos Medios de Santiago en Chile.

Luis Silva.- Portugal se encuentra en la parte suroeste del continente europeo. Define los límites geográficos del continente tanto en el sur como en el oeste. Con la expansión de la Unión Europea hacia países europeos del sur y del norte, Portugal se ve cada vez más lejos del centro, al margen de la toma de decisiones. La creciente movilidad dentro de los países europeos atenúa, hasta cierto punto, este fenómeno de aislamiento geográfico, pero sin una política estratégica de apoyo a la cultura, resulta más bien difícil convertirse en parte activa del discurso cultural europeo.

Cuando este es el caso de los trabajos artísticos denominados "tradicionales" englobados en las tendencias dominantes, si nos referimos al arte new media, la situación es todavía más difícil desde mi punto de vista. La falta de currículums especializados en lo referente a los new media como medios artísticos y la total carencia de reconocimiento del arte new media como una práctica artística legítima, impide el desarrollo de este campo y no le permite alcanzar la consistencia y fuerza que se ve en otras partes de Europa.

En este contexto de falta de apoyo y reconocimiento ha habido algunas iniciativas que intentaban oponerse a este status quo. Yo voy a presentar dos proyectos que vengo desarrollando, a través de los cuales artistas tanto nacionales como internacionales han sido capaces de presentar sus trabajos, gracias a la ayuda que les brindan estos proyectos para establecer conexiones e integrarse en una comunidad internacional. Estos proyectos son LX 2.0 y Upgrade! Lisbon.

Upgrade! Lisbon (http://www.lisboa20.pt/upgrade) es uno de más de 20 nodos autónomos que conforman la red internacional llamada Upgrade! International. Es una red emergente, no jerárquica, dirigida a las relaciones entre arte, cultura y tecnología. Comenzó como una serie de reuniones en Nueva York en 1999 de la mano del artista mediático Yael Kanarek y ahora cuenta con nodos en todas las partes del mundo. Cada nodo es completamente autónomo para conseguir sus propias metas (todos los nodos organizan un encuentro mensual donde un artista, comisario o investigador presenta su trabajo, concepto o investigación), pero todos comparten un conjunto de objetivos comunes

fijados en la misión Upgrade! International.

Upgrade! Lisbon inició su actividad regular en enero de 2006. El proyecto es acogido por la Lisboa 20 Arte Contemporânea, una de las galerías de arte contemporáneo más interesantes y dinámicas de Portugal. Desde su comienzo, el nodo de Lisboa ha presentado proyectos de artistas como Patricia Gouveia y Nuno Correia, Susana Mendes Silva, André Sier, André Gonçalves, Manuel Lima, Santiago Ortiz, Herwig Turk, Marta de Menezes, Adriana Sá y Olivier Perriquet. En junio de 2006, el Upgrade! Lisbon comisarió la exposición "Sound Visions", que incluía nuevos proyectos de André Gonçalves y André Sier desarrollados específicamente para el Village Festival, el primer festival europeo de cine digital. Ahora está preparando un espectáculo que incluye a todos los artistas que ya han presentado sus obras en los encuentros mensuales.

La colaboración estratégica con una galería de arte contemporáneo puntera ha permitido que esta nueva plataforma goce de una alta visibilidad. La audiencia ha ido creciendo gradualmente y aparte de aquellos que asisten para ver a un artista en concreto, también hay muchos que han estado presentes en la mayoría de los encuentros. En noviembre de 2006, el Upgrade! Lisbon llevó al encuentro anual de Upgrade! International, que tuvo lugar en los Estados Unidos, tres instalaciones, una performance, un taller y un concierto, todos ellos realizados por artistas que ya habían presentado su obra en Lisboa.

Aparte de ser un escenario en el que presentar y debatir sobre proyectos artísticos y sobre prácticas que incluyan y exploren las tecnologías digitales, el Upgrade! Lisbon se ha impuesto como metas importantes el ayudar a establecer una comunidad activa de arte new media y el legitimar esta práctica artística dentro de la escena artística institucional. Como objetivo global, Lisboa quiere recibir a los artistas que ya hayan expuesto en otros nodos así como ofrecer una oportunidad a los artistas portugueses para que puedan mostrar su obra en otros nodos de todo el mundo. Esta es la principal ventaja de ser una red global: permitir a los artistas locales ser parte de una comunidad internacional y al mismo tiempo traer a artistas extranjeros para que expongan a nivel local. Esto es algo que nuestro aislamiento geográfico impide que ocurra de forma natural: la facilidad de interconexión. El tema del aislamiento es también evidente en el Upgrade! Map. Si miramos Europa, vemos que hay una distribución de los nodos desde el noroeste hasta el sureste. La única excepción en este denso entramado de nodos es Lisboa, en el suroeste del continente. No pretendo ser un determinista geográfico, pero realmente ejerce una fuerte influencia con respecto a la inclusión en una comunidad internacional, incluso aunque esta no tenga ataduras geográficas.

Una de las consecuencias directas del programa presentado por el nodo Upgrade! Lisbon es LX 2.0 (http://www.lisboa20.pt/lx20). El proyecto LX 2.0 es el resultado de una invitación del director de Lisboa 20 Arte Contemporânea, la galería de arte contemporáneo en la que se celebra mensualmente Upgrade! Lisbon. Extremadamente interesado en las posibilidades del medio digital (y su tacto contemporáneo), Miguel Nabinho se puso en contacto conmigo para desarrollar y responsabilizarme de la sección de new media de la galería. Con extremadas limitaciones físicas (solamente una sala habilitada para las exposiciones), se decidió crear una plataforma online a través de la cual Lisboa 20 pudiera encargar / comisariar, mostrar y archivar online (Internet art) los proyectos.

Los primeros artistas en ser comisariados son Santiago Ortiz con el proyecto "Neurozappingfolks", Young-Hae Chang Heavy Industries con el proyecto "Manhã dos Mongolóides / Morning of the Mongoloids" y Carlos Katastrofsky con el proyecto "Last Wishes".

Pese a ser un concepto tradicional en el campo del new media art, es un ejercicio único en el panorama artístico portugués. Aparte de comisariar nuevos trabajos creados por artistas que vienen desarrollando una importante labor explorando Internet como medio artístico, LX 2.0 también creará gradualmente una base de datos de enlaces a diferentes recursos, como por ejemplo webs de artistas, exposiciones, plataformas, publicaciones y lecturas, para contextualizar y fomentar un trasfondo teórico para estos trabajos y su discurso subyacente.

Estructuralmente, LX 2.0 se diferencia de Upgrade! Lisbon. Pretende alcanzar un objetivo doble: por un lado concienciar sobre el medio online a la escena artística "institucional" de Portugal (más que una colaboración con una galería, LX 2.0 es parte de la galería y sus exhibiciones habituales) educando e informando a la audiencia sobre el new media art y su discurso subyacente y por otro lado convertirse en un proyecto relevante desde un punto de vista global, pese a ser un proyecto de pequeña escala.

En conclusión, me gustaría afirmar que, pese a ser un país periférico con una historia casi inexistente en lo que al media art se refiere y carente de financiación estratégica pública para este campo, estos dos proyectos, entre otras propuestas, han moldeado el campo del media art portugués e intentan incluirlo en un discurso internacional más amplio.

Enrique Aguerre.- Quizás le quede un poco más pretenciosa a la feria, hay ferias en las que realmente se puede ver mejor arte contemporáneo -quizás en Basilea se ven mejores cosas que en la Documenta- que en algunas ediciones resulta muy pretenciosa, muy llena de actividades que en el caso del proyecto Magazine, creo que hay participación española, de Documenta que se hace por fuera, quizás sea mas interesantes que la propia Documenta.

Pero sí que obviamente la Bienal de Néstor Olhagaray en Santiago así como el Videobrasil dirigido por Solange Farkas son dos eventos fundamentales en América Latina que han contribuído a desarrollar los nuevos medios, pero también las bienales tradicionales, en el caso de artistas uruguayos que participan con instalaciones de vídeo en bienales como la de La Habana, Sao Paulo y la del Mercosur.

Vuelvo a Martín Sastre, expuso no en la última Bienal, la de Lisette Langado bajo el lema de Cómo vivir juntos sino en la anterior, expuso la trilogía. Incluso en la trilogía tenía un combate cuerpo a cuerpo con Matthew Barney donde ganaba Barney, este Martín Sastre. Matthew Barney también participó en la bienal de Sao Paulo, vio a Martín, le gustó mucho y hubo una conexión entre el trabajo de Matthew Barney, Martín Sastre, Uruguay, Estados Unidos. Es interesante, si podemos hablar de nuevas circulaciones, no sé si de nuevo mercado, pero nuevas formas de circular a través del trabajo.

Y por otro lado, si bien acaso se escogería hablar de ferias y de bienales, hay otras modalidades, así como este congreso, que es otra modalidad que propicia el encuentro. Actualmente Montevideo, pueden entrar al sitio que es era.org.uy. En un momento pensó Gabriel Peluffo que es el director general de ERA (Encuentro regional de Arte Montevideo 2007), en hacer una bienal de Montevideo, pero por infraestructuras y por costos era bien complicado y se buscó una alternativa que son estos encuentros donde va a haber durante los meses de Agosto y Septiembre de este año, básicamente una presencia de grandes artistas internacionales com Cildo Meireles, Santiago Sierra, Mona Hatoum, etc., interveniendo el espacio público de Montevideo. Va a haber una curaduría de Roberto Amigo de corte histórico sobre la región, de Gerardo Mosquera sobre el Cono Sur para reflexionar sobre la globalización y el concepto región. En 1870 termina la utopía del federalismo con la Guerra de la Triple Alianza del Paraguay, surgen los estados modernos, ese surgimiento de los estados nacionales y en su seno el surgimiento de una pintura academicista, que niega un poco del pasado de un arte regional que está asociado a lo folklórico, a lo naif, que se está revisitando actualmente: arte popular o arte indígena en América Latina, dialogando con lo contemporáneo, por lo tanto Roberto Amigo va a estar a cargo de esa labor y Gerardo Mosquera a cargo de otra.

Son proyectos además que van a tener una itinerancia en la región, esa es otra manera de reflexionar, mantener una mirada crítica sobre el arte que estamos produciendo, que no pasa por un formato de bienal o de feria, creo que es un poco más provocativo que estos formatos que era raro porque cuando me presentaba Montse me sentaba como curador uruguayo de la Bienal de Venecia, es verdad, no quiere decir que sea algo malo participar de estos megaeventos de los círculos sino que hay otras posibilidades, no solamente debemos jugar a los juegos que nos asignan sino también proponer otro tipo de juegos.

Sí que para cerrar no me atrevería hablar de nuevo mercado, me parece que es el mercado de siempre y que somos bastante dependientes frente a ese mercado, que deberíamos buscar otras opciones los que trabajamos con nuevos medios, y por otra parte, claro que hay otras opciones a las dominantes, a las opciones que se nos presentan. Muchas gracias.

Montxo Algora.- Respecto al ICAA, propongo tomarlo como referencia pero tampoco hay que seguirlo al pie de la letra. Precisamente hay que darse cuenta de las similitudes y de las diferencias. Tienen en común el ser nuevas tecnologías con una tremenda importancia en el campo cultural en cada momento. Pero la tecnología digital y el celuloide son radicalmente diferentes.

Enrique Aguerre.- El año pasado tuve la oportunidad de estar un tiempo largo en Alemania, visité el ZKM, estuve con Peter Weibel, etc, etc, y pensando en lo que estamos hablando del Instituto de Artes Digitales, creo que hay una respuesta a las preguntas que te hacías, Alemania para llegar a una experiencia como ZKM invirtió más de 50 años experimentando con los medios. No se puede entender el ZKM sin acordarnos de los espacios (devenidos luego en laboratorios) en las radios y televisones públicas que permitieron la experimentación de gente como Stockhausen, Vostell, con Paik viniendo de Japón para conocer a Stockhausen, después viajando a New York para conocer a John Cage...

Ese feedback, esas retroalimentaciones, esa continuidad y tener claro el proyecto cultural por parte del Estado de que los artistas deben tener la oportunidad de experimentar, de tener lugares en la comunidad donde se pueda trabajar. Estamos hablando de 50 años de experiencia. El ZKM tiene cinco edificios y uno alberga una colección de artes plásticas de pintura y escultura horrible, espantosa. Me hago cargo, no creo que me vuelvan a invitar si esto está grabado pero me hago cargo y pese al cubo de sonido que es muy mono, la revolución algoritmica la recorrìa menos gente que la exposición de la luz, a la que van miles de personas y con eso financiaban las otras exposiciones, pero cuando uno ve la colección de arte mediático que hay permanente, hay cosas que han envejecido muchísimo y no sé si el formato expositivo y museable sigue funcionando.

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Casa de América

Debate: Plataforma Iberoamericana II

Presentan:

Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores de Art Tech Media

Ponentes:

María José Monge. Adj. Director del MADC Museo de Arte Contemporáneo de Costa Rica

Tania Aedo. Directora Laboratorio Arte Alameda de México. Exdirectora Centro Multimedia del CENART (Centro Nacional de las Artes) de México

Mauricio Delfín. Director de Realidad Visual / Gestor del Programa Nuevas Tecnologías, Gestión y Políticas Culturales de Perú

Gustavo Romano. Artista. Coordinador del Medialab del Centro Cultural de España en Buenos Aires. Director proyecto Limbo en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires

María José Monge.- El MADC y las nuevas tecnologías en Centroamérica: emergencias, desafíos, posibilidades…

Una breve introducción contextual. Quizás el mayor desafío de las instituciones que pretendan estar al frente de procesos de cambio en determinados campos de la producción artística contemporánea, es la interpretación de su entorno y la generación de acciones capaces de potenciar las fortalezas y descubrir las debilidades que ese mismo entorno presenta. Esta actitud expectante y anticipadora, implica necesariamente una aceptación del riesgo como principio de acción, un ejercicio de observación atenta, de diálogo permanente y de discernimiento, para elaborar posibles líneas de acción que no aguarden la constatación de resultados, sino que más bien los propicien.

Traemos a colación esta imagen del riesgo y lo anticipatorio, porque nos parece acertada para referir la labor que el Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC) de Costa Rica ha realizado en sus 13 años de existencia, y particularmente en los aspectos vinculados a las relaciones entre arte y nuevas tecnologías. Para contextualizar un poco, a lo primero que habría que hacer alusión es al nacimiento mismo de este museo en 1994, y su significado dentro del contexto del arte contemporáneo costarricense y centroamericano. Según la ley de creación del MADC, esta institución es la encargada de la colección, conservación, exposición, investigación, difusión y estímulo de las artes visuales y el diseño contemporáneo costarricense, centroamericano y sus vínculos internacionales, con énfasis en las últimas décadas del siglo XX y las primeras del siglo XXI.

Este marco legal situó al museo en un terreno complejo, pues de un lado fue depositario de toda suerte de responsabilidades respecto a las manifestaciones contemporáneas (que no necesariamente comprenden las nuevas tecnologías), y por otra parte dejaba el campo abierto para incorporar dentro de sus exposiciones y otros eventos, esos nuevos lenguajes que apenas se habían explorado en Centroamérica en aquella época, cercana en un sentido cronológico, pero lejana en términos de empleo de tecnologías dentro de la región. Es en este incipiente contexto, que el MADC inicia un trabajo de conocimiento de la producción artística centroamericana contemporánea, contribuyendo a su estímulo, visibilización y difusión a escala local e internacional, mediante una actitud dialogante que permitió la realización de varias exposiciones regionales, que en algunos casos, itineraron fuera del área centroamericana. Ahora bien, si la conexión a escala regional se entabló en un primer momento a través de viajes y contactos directos realizados en el marco de investigaciones curatoriales, no transcurrió mucho tiempo para que Internet se ubicara como la principal forma de interconexión.

Página web del MADC: hacerse visible en la red. Así, en 1998, a cuatro años de la fundación del MADC y en el contexto incipiente de utilización masiva de Internet, se crea con el auspicio de la Fundación HIVOS de Holanda la primera versión del sitio web del museo. Y es en este punto donde se sitúa la primera línea de acción en la que la implementación de las nuevas tecnologías se torna crucial, no como herramienta artística, pero sí como instrumento de gestión, promoción y generación de vínculos, dimensión que no podemos -ni debemos- invisibilizar en una discusión sobre arte y nuevas tecnologías.

Con la conformación del sitio web, fue posible suministrar información actualizada sobre el accionar del MADC a una red cada vez más amplia de usuarios dentro y fuera de la región centroamericana. La página web se convirtió en una herramienta de trabajo fundamental para el posicionamiento de la institución, así como un termómetro sobre la valoración del trabajo institucional desde la perspectiva de los usuarios asiduos y potenciales; y lo que es más importante aún, posibilitó una interlocución fluida con artistas, instituciones y personas a escala local y extralocal. La elaboración de un Directorio de Artistas Centroamericanos desde esa época fortaleció estos vínculos, pues al proponerse como un espacio de visibilización de la producción regional, incrementó la interlocución de la institución con los artistas y entre ellos mismos, así como la posibilidad de extender esas conexiones a instituciones artísticas, curadores y artistas de otras latitudes, cuyo contacto ha sido posible en muchas ocasiones, a partir de su visita al sitio del MADC.

La efectividad de este servicio la podemos constatar al día de hoy, pues existe una demanda permanente de actualización de ese Directorio; y aunque por motivos de escasez de personal especializado y presupuesto el museo no ha tenido las condiciones para mantener una labor de actualización permanente de este Directorio, la vigencia del mismo constituye un indicador importante del valor concedido al sitio web del MADC, y esto se debe sin duda, al rol difusor y estimulador que la institución ha tenido en la construcción de una red local de arte contemporáneo desde los noventa, mediante el empleo de las tecnologías como uno de sus ejes fundamentales. La página web del MADC ha buscado constantemente una renovación visual, de contenidos y fundamentalmente, un incremento de las posibilidades de interlocución con los usuarios. Por eso, en los últimos años el sitio web del museo ha implementado sustanciales cambios, como pasar de una estructuración estática (creada con html simple y algunos insertos en flash), a un sitio dinámico administrado con apoyo en el sistema de administración de contenidos Mambo Open Source.

Con el uso de las tecnologías abiertas, se ha buscado aumentar el contenido y su calidad, reorganizándolo en nuevas secciones, con información actualizada y organizada con miras a facilitar su acceso de diversas formas. Esto, tomando en cuenta estándares recomendados por W3C, como la debida etiquetación del contenido, o el énfasis en el uso y accesibilidad del sitio. El diseño y contenidos de la página cuentan además con una licencia de Creative

Commons, lo que permite que puedan ser aprovechados y compartidos por los usuarios. La incorporación de vídeos de las principales exposiciones a través de youtube.com, así como de entrevistas a artistas y/o curadores protagónicos de estos eventos en formato de podcast con el empleo de loudblog, han ampliado la oferta y posibilidades de la página e incrementado los usuarios de ésta.

Inquieta Imagen: estímulo a la videocreación y el arte digital. La otra línea de acción que de unos años para acá ha sido prioritaria en el MADC y que está directamente vinculada a la relación arte-nuevas tecnologías, ha sido la del fomento y difusión de la videocreación y el arte digital en general, no sólo en sus formas más habituales, sino también en sus múltiples vínculos interdisciplinarios. La relación arte-nuevas tecnologías tuvo algunos acercamientos eventuales y aislados desde los 80 en Costa Rica y aunque en Centroamérica desconocemos aún con detalle esta dinámica, a partir de las constataciones que tenemos, sabemos que era casi inexistente. Las limitaciones en la accesibilidad tecnológica y las casi inexistentes plataformas en materia de formación didáctica, producción, difusión y circulación, restringieron de forma decisiva las posibilidades del desarrollo de investigaciones en esta vía.

Es hasta la segunda mitad de los 90 que las exploraciones en diversos ámbitos de las nuevas tecnologías comienzan a alcanzar cierto grado de sistematicidad y fluidez, asociadas a la mayor disponibilidad de los medios, el incremento de las posibilidades de acceso a la información y a la incipiente masificación del uso de las nuevas tecnológicas. En atención a esto, y luego de una exitosa experiencia curatorial en el año 2001 con la muestra Espacios, Cuerpos e identidades en el videoarte costarricense y algunos convidados… muestra realizada en el Centro Cultural de España de Costa Rica en diciembre de 2001, el MADC toma la iniciativa de realizar, a mediados del año 2002, la exposición Contaminados. (Ex)Tensiones de lo audiovisual, primera muestra internacional de videocreación y arte digital en Centroamérica, curada por Ernesto Calvo y Rolando Barahona. En esta exposición participaron artistas reconocidos como Ken Feingold (EE.UU), Fabián Marccacio (Argentina) o Guillermo Gómez-Peña (México), junto a otros jóvenes artistas internacionales o centroamericanos, con obras que mezclaron el audiovisual con otros lenguajes, enfatizando las intenciones multidisciplinarias e interactivas de la exposición. Paralelo a esta muestra, se convocó el 1er concurso centroamericano de videocreación “Inquieta Imagen”, iniciativa en la que participaron 43 obras, entre las cuales 10 fueron seleccionadas por un jurado conformado por Ken Feingold (EEUU), Nora Fish (Argentina) y Felipe Taborda (Brasil).

Así, a pesar de las lógicas desigualdades de las obras que se presentan a estos eventos, puede decirse que, como conjunto, las obras presentadas al primer concurso “Inquieta Imagen” constituían una muestra concentrada aunque significativa, del germen experimental con nuevas tecnologías que empezaba a extenderse en el panorama de las artes visuales centroamericanas, sin distingos de edades, nacionalidades y/o trayectorias artísticas, con preocupaciones y líneas de resolución formal absolutamente disímiles. Las ediciones posteriores de este concurso, realizadas con una frecuencia anual hasta el año 2005, constataron plenamente esto. Las cifras de participación en las cuatro ediciones del evento dan cuenta de un incremento importante: 43 obras inscritas en el 2002, 84 en el 2003, 70 en el 2004 y 102 en el 2005. Si bien es cierto que este incremento numérico no guarda necesariamente correspondencia con la calidad de los trabajos presentados a concurso, considerando el corto periodo de tiempo al que estamos haciendo alusión, es indudable que de la mano del aumento en la participación, ha existido un mejoramiento sustancial en la calidad técnica, las inquietudes formales y las intenciones temáticas de los participantes.

El perfil del evento ha estado sujeto a modificaciones que buscan responder a las exigencias y demandas del cambiante contexto regional e internacional. Así, el énfasis inicial en videocreación se amplió incluyendo al arte digital con sus casi infinitas posibilidades; y el formato de concurso con premios escalonados, se modificó para ser una muestra con obras seleccionadas y destacadas. En este proceso de cambios y readecuaciones -a nuestro entender imprescindibles para conservar el perfil dialogante que sustenta este evento-, para el año 2007 la muestra se convoca con carácter de bienal iberoamericana. Sin sacrificar el énfasis en la producción centroamericana y su visibilización, se pretende con esta modificación facilitar la interacción con ámbitos homólogos o cercanos a nivel iberoamericano e internacional.

Un resultado significativo que ha tenido este evento, y en general la labor del MADC en el fomento de las relaciones entre arte y nuevas tecnologías con énfasis en la videocreación, son los vínculos crecientes que se han establecido con instituciones, artistas y gestores, fundamentalmente de Iberoamérica y E.E.U.U, con los que se han establecido líneas de colaboración que redundan en beneficio de las posibilidades de retroalimentación y visibilización de la producción artística local. Así, entre los espacios con los cuales se han mantenido vínculos e intercambios se encuentran: Alta Tecnología Andina y Centro Cultural de España (Perú), Museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles y America Society (EE.UU), Laboratorio Centro de Arte Alameda (México), Fundación La Caixa (Barcelona, España), Centro Pablo de la Torriente Brau (Cuba), Fundación Clic (El Salvador), Mujeres en las Artes (Honduras), entre otros.

Por otra parte, como jurados de Inquieta Imagen han participado artistas e investigadores como Andrea di Castro (Italia-México), pionero del empleo de las nuevas tecnologías y las obras interactivas en México y América Latina; curadores jóvenes pero muy reconocidos como José Carlos Mariátegui (Perú-Inglaterra); o investigadoras de

la talla de Laura Baigorri (España). Esto ha permitido la realización de charlas, visionados y talleres en el contexto de la realización del evento o más allá de éste, espacios que han aportado significativamente en las condiciones formativas de los artistas y el público en general de la región centroamericana. También, paralelo a la exposición de "Inquieta Imagen", en el MADC se presenta el programa "Espacios a la Experimentación", selección internacional de trabajos audiovisuales de corte experimental, en los que se han programado muestras como LA Freewaves. Videoarte de Latinoamérica (realizado desde el Museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles); el Salón de Arte Digital del Centro Pablo de la Torriente Brau (Cuba); el Concurso Latinoamericano de Videoarte del Banco Intermaericano de Desarrollo; o proyectos multidisciplinarios e interactivos como E-TESTER, así como selecciones facilitadas por instituciones internacionales e iberoamericanas tan importantes como Gate Foundation (Holanda), Alta Tecnología Andina (ATA, en Perú) o Fundación La Caixa (Barcelona, España), entre otras.

Por otro lado, todas estas experiencias han propiciado la realización de selecciones y curadurías que el MADC ha presentado en instituciones museísticas o sitios alternativos de varios países de Iberoamérica y EE.UU. Entre estas propuestas curatoriales se encuentran: El dinosaurio todavía estaba allí. Videocreación más allá / acá de Centroamérica (invitada en 2003 al evento L.A FREEWAVES, en Los Angeles, para luego itinerar a sitios tan disímiles como Australia o Zaragoza; Hybris: espacio, cuerpo, política y estética en el videoarte centroamericano (invitada en 2005 al Salón de Arte Digital Centro Pablo de la Torriente Brau (Cuba); Videocreación en Centroamérica?; pero se mueve! (curaduría que en 2007 se presenta en el Laboratorio Centro de Arte Alameda, México D.F.).

El MADC ha recibido también invitaciones para participar en video-conferencias, o como jurados y ponentes en eventos de América Latina relacionados con el empleo artístico de las nuevas tecnologías. De forma similar, el MADC ha sido invitado a involucrarse como sede de exposiciones y muestras estrechamente vinculadas a estos medios, como Vía Satélite, Fotografía y vídeo en el Perú Contemporáneo, y diversas muestras de videoarte español o de otros países europeos e iberoamericanos. Igualmente, artistas de Centroamérica han ganado premios o han sido invitados a importantes muestras de videocreación regionales o internacionales como la Bienal Americana del Banco Interamericano de Desarrollo, Vídeo Brasil o curadurías como Videografías Invisibles.

Algunas reflexiones finales: situación actual y desafíos futuros. Teniendo en cuenta los resultados palpables obtenidos y los vínculos e intercambios que hemos venido creando y afianzando a nivel regional e internacional, consideramos que la labor del MADC al frente de la visibilización y fomento de las nuevas tecnologías relacionadas con el arte contemporáneo centroamericano, ha contribuido significativamente en el desarrollo de estas tendencias y en la creación de espacios en Centroamérica relacionados con el uso de las nuevas tecnologías; todo ello, en el marco de un contexto que inicialmente se caracterizaba por la inexistencia de plataformas institucionales en materia formativa y divulgativa, y por ende, carente de una tradición referencial con sus respectivas convenciones y paradigmas instituidos.

Esta labor no sólo ha posibilitado el desarrollo de propuestas sugerentes y frescas en lo relativo a la capacidad comunicacional de las obras y su vinculación participativa con los espectadores; sino que ha permitido que en la actualidad, otras instancias centroamericanas hayan asumido como desafío el equipamiento tecnológico necesario para atender los requerimientos de exhibición de trabajos como estos, así como el surgimiento de espacios dedicados total o parcialmente a la realización de eventos directamente relacionados con el uso de las nuevas tecnologías. Entre estos, cabe destacar a Fundación Clic, Arte y Nuevas Tecnologías, de El Salvador, que nació como un portal para las artes en el año 2000 y que a la fecha ha realizado tres concursos de arte digital (2004, 2005, 2006), cuya última edición se reformuló en el marco del I Festival Internacional de Arte Digital, evento que tuvo entre sus principales aciertos, el otorgamiento de un Diplomado en Arte Digital.

Otros espacios como Mujeres en las Artes (Honduras), en los últimos años han organizado muestras de audiovisual, videocreación y arte digital. Los proyectos E.V.I.L y Espira.Espora, ambos en Nicaragua, han realizado también muestras y talleres con un fuerte acento formativo. En Costa Rica, un espacio como Teoré/Tica también ha realizado algunas muestras colectivas o individuales con artistas como el colombiano Oscar Muñoz, entre otros. Es importante señalar que todos estos espacios y proyectos tienen una estrecha y fluida relación con el MADC, a través del intercambio de materiales, experiencias y colaboraciones en materia divulgativa. Este trabajo sostenido y mancomunado ha contribuido significativamente al estímulo y visibilización del uso de las nuevas tecnologías por parte de muchos artistas, quienes en algunos casos han sido constantes en sus exploraciones, consiguiendo maximizar las posibilidades que éstas brindan como soporte, lenguaje y vehículo de comunicación y resolución de inquietudes creativas. Por eso, puede afirmarse que hoy existe una producción, sobre todo de videoarte, que cuenta con la coherencia y contundencia de trabajos como los de Ernesto Salmerón (Nicaragua), Hugo Ochoa (Honduras), Enrique Castro (Panamá), Sandra Monterroso (Guatemala), Lucía Madriz (Costa Rica), Ana de Vicente (Costa Rica-España), Donna Conlon (EEUU-Panamá), Jonathan Harker (Ecuador-Panamá) o Regina José Galindo (Guatemala), todos ellos, artistas cuyo trabajo ha merecido en alguna ocasión reconocimientos en "Inquieta Imagen".

Ahora bien, a pesar de todo este enorme esfuerzo, es posible señalar algún déficit en el uso de las nuevas

tecnologías en el arte contemporáneo centroamericano. Entre ellos, un aspecto crucial es el formativo, pues aunque han existido incursiones incipientes de algunas universidades públicas y privadas, o de espacios institucionales o más alternativos para propiciar la capacitación en el uso de estas herramientas tecnológicas, aún no existen canales formativos permanentes que potencien el uso de este cambiante instrumental, quedando esta responsabilidad en manos de los esfuerzos individuales de los artistas. Otra limitación importante, y posiblemente vinculada a la anterior, es que el grueso de la producción artística centroamericana que se sirve de las nuevas tecnologías, tiende a depositar aún un marcado protagonismo en el componente visual de las obras, en detrimento de otras posibilidades expresivas articuladas a lo auditivo, lo táctil u otras dimensiones sensoriales. En esta misma línea, cabe señalar que las proposiciones de carácter interactivo son aún muy limitadas, tanto si se trata de obras virtuales como de obras físicas.

Finalmente, un déficit no menos importante es el presupuestario, pues sin excepción alguna, las iniciativas dedicadas al fomento y visibilización de este tipo de manifestaciones están sujetas siempre a la gestión de patrocinios y alianzas estratégicas que posibiliten solventar los innumerables requerimientos que demandan los trabajos que se sirven de las nuevas tecnologías. El caso del MADC constituye un buen ejemplo de esto, pues tanto la página web como la realización de “Inquieta Imagen” y demás iniciativas articuladas, han sido posibles por el apoyo de organismos como Fundación HIVOS, la Cooperación Española y la Francesa, y otros apoyos menores de algunas instancias nacionales e internacionales, así como por la colaboración de una red de alianzas a escala centroamericana.

Sin embargo, del mismo modo que el contexto artístico centroamericano se ha reconfigurado con la reciente proliferación de iniciativas orientadas al estímulo y fortalecimiento del empleo de nuevas tecnologías, y con la madurez que algunos artistas han alcanzado en este sentido, también han cambiado las agendas presupuestarias de los organismos cooperantes, y con esto, surgen nuevos retos en términos de gestión cultural. Por eso, desde la perspectiva del MADC, el horizonte actual está mediado por la necesidad imperante de establecer estrategias, programas y alianzas renovados, con miras al fortalecimiento y ampliación de las plataformas existentes, enfatizando su capacidad de incidencia en los procesos de formación, profesionalización y proyección del trabajo artístico en esta línea. Durante los últimos años hemos venido desarrollando y afianzado esa red de intercambio a escala iberoamericana, que queremos continúe diversificándose y aumentando, con el fin de abrir nuevas posibilidades de retroalimentación para la producción artística centroamericana vinculada con las nuevas tecnologías.

Tania Aedo.- Antes que nada quiero agradecer a Montse y Joseba la idea de haber reunido a este gran contingente internacional de las artes electrónicas en la ciudad de Madrid para participar del encuentro de discusión sobre arte, tecnología y políticas culturales Art Tech Media, también a las instancias que han hecho posible que estuviéramos reunidos para esta intensa semana de trabajo.

Participamos de una mesa redonda en Casa de América Gustavo Romano, artista argentino que hemos tenido el privilegio de recibir en México en varias ocasiones, para desarrollar una residencia en el Centro Multimedia, en la inauguración del Centro (una nueva escuela profesional privada de cine, diseño, fotografía) en una muestra curada por Arcángel Constantini; en el Laboratorio Arte Alameda presentando “Pieza con globos número 1” en la inauguración de Transitio_mx 2007, acción con un elegante toque situacionista en la que dejó volar unos globos rojos que sostenían una cámara inalámbrica cuyas imágenes eran transmitidas y proyectadas en una pantalla en la que nos mirábamos cada vez más lejos hasta desaparecer http://transitiomx.net y http://www.gustavoromano.com.ar/pgmx/index.htm quien además ha desarrollado un trabajo importante como curador y promotor de estas prácticas. María José Monge representando al Museo de Arte y Diseño Contemporáneo de Costa Rica, espacio que estos días presenta la muestra “Inquieta imagen”, una convocatoria abierta a Iberoamérica http://www.madc.ac.cr/. Mauricio Delfín de Realidad Visual en el Perú http://www.realidadvisual.org/rv otro foro muy importante de circulación de arte y tecnología en América Latina.

Quise comenzar mi participación como representante del Centro Multimedia en México http://www.cnca.gob.mx/cmm/, hablando sobre la importancia de este tipo de encuentros y del apoyo que nos han dado algunas instancias como la Fundación Rockefeller, Fundación Antorchas, Centro Cultural de España, CaixaForum, Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires, Instituto Goethe, el Centro Cultural de España en distintas ciudades del continente americano. En México INBA y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes además de la Secretaría de Relaciones Exteriores quien regularmente paga los viajes de artistas, investigadores y curadores mexicanos a las sedes. Además de muchas otras instancias que proveen de las condiciones para que encuentros de este tipo se hayan desarrollado en América Latina e Iberoamérica a lo largo de la última década, sobretodo, de las muy positivas repercusiones de dichos encuentros a largo plazo: intercambios, exhibiciones, residencias, publicaciones, festivales, etc…

Me parece crucial que, al margen o paralelamente a los eventos enfocados al público, existan otros que reúnan a quienes están del lado de la gestión, organización y conceptualización, es decir, artistas, investigadores, teóricos, curadores, directores de centros y festivales, si están abiertos al público, mejor, pero que el enfoque se centre en todo

aquello referente a la producción, investigación, divulgación, exhibición y reflexión de estas prácticas.

En el caso de Art Tech Media, han sido muy importantes los diálogos y las presentaciones compartidas entre directores de festivales y centros como Transmediale (Andreas Broeckman quien ahora dirige Tesla en Berlín); V2 (Anne Nigten) y Ars electrónica (Gerfried Stocker) a quienes pocas veces tenemos la oportunidad de escuchar hablar acerca del tema de las políticas culturales, el tejido que da forma a sus organizaciones. Hablar sobre cómo toman las decisiones sobre los temas; sobre la extensión de la permanencia de un director o directora en un festival; las maneras en que se eligen los jurados o las líneas curatoriales, la determinación de la vigencia de un tema específico, etc. El contraste entre las visiones que favorecen una producción artística con nuevos medios con funciones prácticas y efectos visibles en la sociedad o una producción más crítica sin importar sus efectos prácticos o a corto plazo. O la visión de funcionarios públicos como Rachel Baker, artista mediática a su vez encargada de Visual Arts: media and moving image del Arts Council del Reino Unido, que presentó datos importantes en este campo como son los movimientos en las proporciones de presupuesto que se destinan en los países con alto grado de desarrollo al apoyo de las prácticas artísticas vinculadas a las industrias creativas, decisiones que evidentemente son producto de políticas estatales que no son triviales. Por otra parte la presentación del Libro Blanco de la situación del campo de las ACT (arte, ciencia y tecnología) en el Estado Español a cargo de José Luis Brea y Javier Echeverría que presenta un panorama serio y extenso acerca de la manera en que se desarrollan las relaciones entre estos campos y su constitución como un nuevo campo (ACT), tanto en lo académico como en la producción y la investigación, no sólo del lado de la exhibición como es usual en muchos encuentros. Sin duda, no importa en qué situación geopolítica nos encontremos, compartir este tipo de reflexiones en el contexto internacional adquiere un valor inigualable.

Por mi parte presenté los diversos programas del Centro Multimedia, que dirigía en ese momento y hablé un poco de su historia además de la relación que ha tenido el centro con los distintos países que estaban presentes en el encuentro. Presenté un vídeo de la edición pasada de Transitio_mx y hablé sobre los planes para la siguiente edición que al momento de la publicación de estas memorias ya se llevó a cabo con gran éxito. Tuve la fortuna de ser invitada a proponer un proyecto para dirigir el Laboratorio Arte Alameda que fue aceptado. En México estos dos espacios han sido muy importantes para la investigación, producción, divulgación y formación en estas prácticas, el Centro Multimedia, desde hace 15 años orientado hacia los aspectos de la investigación y experimentación y el Laboratorio, hace 7 años, principalmente hacia la exhibición y la comisión de nuevas obras.

El Laboratorio Arte Alameda fue una de las sedes de la muestra internacional de Transitio_mx con los proyectos curatoriales Impolis: lugar de relación, desarrollado por Karla Jasso (actual subdirectora curatorial del LAA); Iván Abreu; Ale de la Puente y Rogelio Sosa e Incomunidades desarrollado por el Laboratorio Curatorial 060 http://www.artealameda.inba.gob.mx/transitio/Transitiohome.htm. Posteriormente a las fechas del festival se amplió la muestra en el Laboratorio Arte Alameda con el título FW: Transitio y se añadió el proyecto curatorial Síntesis libre, desarrollado por Karla Villegas, Eusebio Bañuelos, Ricardo Rendón y Sarah Minter que había sido presentado en el Centro de la imagen. La muestra internacional reunió a más de 100 artistas, curadores e investigadores y tuvo alrededor de 15.700 visitantes.

Uno de los mayores aciertos de la actual dirección artística de Transitio_mx a cargo de Grace Quintanilla fue llevar el festival a las calles del Centro Histórico. La mezcla arte-tecnología-crítica-espacios públicos-públicos diversos, le dio al festival un carácter único que generó sinergias increíbles que sin duda se debieron a otro de los grandes aciertos: reunir a 12 curadores (provenientes de diferentes disciplinas) durante 3 meses en un seminario curatorial (coordinado por José Luis Barrios, crítico, teórico y curador de arte contemporáneo) con el tema de procesos en comunidad y comunidades en proceso.

Este festival cuenta además con un soporte que ha sido fundamental para el desarrollo de políticas y lineamientos que es su Consejo de Planeación y Evaluación integrado por artistas e investigadores independientes además de directores de las instituciones participantes, un modelo mixto e intersectorial que tiene la capacidad de toma de decisión. De tal forma que entre las políticas acordadas por dicho Consejo está que cada edición sea una nueva dirección artística quien articule las distintas líneas del festival (muestra internacional, simposio, concurso); que cada dos años la mitad del propio consejo cambie; analizar, discutir y validar los proyectos curatoriales así como el proyecto académico, entre otras. Este consejo ha funcionado, además, como un espacio para la discusión y el modelado de las relaciones entre la sociedad civil y el Estado. Esta edición de Transitio_mx contó con un gran apoyo de parte de la empresa privada representada por fundaciones culturales como es el caso de la Fundación/Colección Jumex, Fundación Cultural Televisa y Fundación Cultural BBVA Bancomer. Las dos primeras comisionando obras nuevas creadas ex profeso para el festival y la última con el premio Comunidades Transnacionales, uno de los 3 premios otorgados en 2007. Otra de las políticas implementadas este año por Transitio_mx fue destinar los recursos provenientes de las fundaciones directamente a la producción de obras, pagar honorarios a los artistas por su participación y a los premios. Los discursos desarrollados por las curadurías puestos en operación en el entramado de relaciones entre centros de

arte, artistas, obras y audiencias y/o comunidades fueron de gran relevancia y vigencia, en gran medida, gracias a la diversidad propiciada por esta serie de factores gestados colectivamente.

Mauricio Delfín.- Quería agradecer a los organizadores por invitarme a este encuentro. Yo voy a hablar básicamente de una breve y reciente evolución de un trabajo que venimos realizando en Lima, a partir de una plataforma que se llama Realidad Visual. Esta es una asociación civil sin fines de lucro que fue creada en 2001, oficialmente constituida en 2003, y que se plantea el trabajo de producción de obras de arte y nuevos medios de cierta complejidad o que involucra procesos de producción complicados por su envergadura o el tipo de tecnología que utilizan.

Realidad Visual está formado por tres miembros. Esto es particular porque cada uno tiene una especie de doble personalidad. Yo soy antropólogo y trabajo vídeo, hay un publicista que también es poeta y un financiero también músico electrónico. A partir de estas diferentes capacidades tratamos de lograr introducirnos al arte, tener una aproximación a la tecnología crítica y también tener una visión social. Hemos desarrollado distintos proyectos, desde revistas de pensamiento crítico gratuitas, como Distancia Crítica, que se trabajó por dos o tres años. Hemos trabajo también proyectos en zonas como Puerto Maldonado, una ciudad en Madre de Dios, una región en la selva bastante pobre y que fue integrada al circuito de Realidad Visual a partir de un proyecto de un artista franco-peruano que se llama Santiago Zegarra que involucró a la creación de una instalación simultánea tanto en Lima como en Lyon, en Francia y en Puerto Maldonado durante la época de Navidad. A partir de esta especie de interés en lograr proyectos de ese tipo de complejidad, fuimos invitados a asumir el Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica (VAE) en 2003 por invitación de José Carlos Mariátegui. José Carlos y Alta Tecnología Andina (ATA), fueron los pioneros en esta reciente historia del arte electrónico y del videoarte en Perú. Inauguraron una especie de etapa heroica que mantuvieron por 7 años. Nosotros venimos a ser la parte más utópica del asunto, entendiendo esta visión no como algo imposible de alcanzar, sino utopía como aquello que necesitas; más allá de si realmente comprendes las posibilidades o limitaciones que rápidamente vas aprendiendo a lo largo del camino.

Lo que hicimos como Festival VAE fue apuntar hacia la des-centralización, aprovechando una estructura que ya estaba armada. El Festival depende básicamente de las embajadas. La embajada de Francia, embajada de Brasil, recientemente la embajada de Canadá, el Centro Cultural de España y de la Fundación Telefónica apoyaron durante los últimos tres años, además de un par de universidades como la Universidad Ricardo Palma. Sin embargo, la participación de empresas privadas ha sido bastante limitada. Esto tiene que ver con las dimensiones del evento. Si bien para la comunidad de artistas electrónicos éste llega a ser realmente masivo porque son 20.000 personas en asistencia total, este número no llega a ser lo suficientemente masivo para que una empresa se interese con una inversión contundente. Siempre estamos en esa especie de límite y como la entrada al Festival es gratuita, esto impide hacer intercambios con empresas por entradas para, por ejemplo, sus socios o miembros. No recibimos apoyo del Estado.

El Perú cuenta con un Instituto Nacional de Cultura que depende del Ministerio de Educación y es una institución que fue creada en los 70. Esta institución ha mantenido una visión bastante patrimonialista que se concentra básicamente en el patrimonio histórico y ha insistido en lo que se llamó por mucho tiempo el "fortalecimiento de una única identidad nacional" lo cual muchos peruanos estamos tratando de cambiar para abrir así un paradigma cultural mucho más integrador y flexible. Cuando nosotros adoptamos el Festival, no le cambiamos el nombre sino que generamos una especie de "nickname" para el festival. Se llama Festival Internacional de Video/Arte/Electrónica. Le pusimos Festival VAE para que sea más fácil decirlo y más fácil de mover. A partir del VAE 8, lo que hicimos fue apuntar a utilizar el apoyo que teníamos en las embajadas para extender los circuitos a partir de los cuales se promovía a los artistas internacionales que visitaban el Perú. Entonces, por ejemplo, hubo un artista Christoph Havel de Francia que ya no venía solamente a presentar sólo un concierto sino que tenía la posibilidad de visitar Trujillo, dar ese mismo concierto ahí y conectarse con otra comunidad.

Gustavo Romano.- Voy a hablar como artista, y voy a rescatar las actuaciones que tuve en los últimos 10 años, que tienen que ver un poco con el tema del Congreso y con lo que hace la producción de la gente relacionada a los nuevos medios en Buenos Aires. Y lo digo porque nunca me gustó considerarme o que me tildaran de artista digital, un poco por la edad que tengo y un poco porque tengo mucho interés en todo lo que vino antes del arte digital y lo que es mi disciplina, las artes audiovisuales, las artes plásticas.

Siempre tomé a los nuevos medios precisamente como lo que son, como medios. De todas formas considero que una serie de experiencias personales y grupales hicieron que me diera cuenta de que además de eso, lo que se estaba generando alrededor de los nuevos medios hace una década, también era una comunidad, lo cual es algo muy bueno, es algo interesante y de eso quería hablar. Basándome en tres proyectos, uno tiene que ver con Fin del mundo, que es un sitio web dedicado a lo que ahora podemos denominar Net Art. El Proyecto Limbo fue un proyecto de gestión, una plataforma o laboratorio de nuevos medios ligado al Museo de Arte Moderno de Buenos Aires y por

último mi actividad como coordinador del Medialab del Centro Cultural de España en Buenos Aires. Y tomando lo del Fin del mundo, que bien no tiene que ver exactamente con gestión, sí tiene que ver con nuestros comienzos en lo que es la actividad relacionada con artes y nuevos medios. Fin del mundo fue un espacio virtual que sacamos con un grupo de artistas argentinos. Nos empezamos a reunir en el 95 y lo interesante de este grupo fue que todos teníamos ya desarrolladas nuestras carreras en otras disciplinas. Yo vengo de las artes visuales pero estaba Carlos Trilnick muy conocido videartista, Belén Gache, escritora, teórica, con muchas novelas publicadas, Jorge Haro, músico electrónico, también con una amplia trayectoria, otros más, incluso gente como Margarita Paksa una de las precursoras de los nuevos medios, con obras como 500 Wats sobre la que hace dos años hizo una remake en el Centro Cultural Recoleta, una instalación interactiva que desarrolló ella en el 68 con el apoyo del Instituto de Di Tella.

Digo esto también para tratar de enfocar mejor el tema… Hace una semana me hicieron una entrevista y me decían, "queremos que hables de esto tan nuevo del Net art". Para empezar, el Net art ya tiene 12 años, y el arte electrónico lo podríamos rastrear básicamente a principios del siglo pasado, con el uso de la electricidad, pero conceptualmente creo que todos estos paradigmas que manejan los nuevos medios los podemos rastrear mucho antes también. Ahora, lo que logramos con Fin del mundo me parece, fue generar un espacio de experimentación que no sólo fue con este nuevo medio que era Internet, sino un espacio de experimentación sobre nuestra propia producción.

Tratar de ver cómo, este nuevo medio que no es sólo un medio, trae unos nuevos paradigmas que tienen que ver con comunicación, con la conceptuación del tiempo y del espacio, y también con un nuevo modo de compartir información, con la pregunta sobre quién es el autor de la información y de qué forma una lectura o una visualización de eso también la modifica, etc.

Entonces Internet lo que hacía era, de alguna forma, variar los límites de las disciplinas con las que estábamos trabajando. Todo es una cuestión de procesos. Yo venía trabajando en instalaciones y para mí la cuestión del proceso y la cuestión de lo efímero de esta situación artística son muy importantes y en el caso de Internet creo que lo potenciaba aún más.

En este sentido, dado que se habló bastante en estas jornadas de la cuestión de la posibilidad de la restauración del arte electrónico, opino como se ha dicho, que habría que consultar al artista. Entonces aquellos que estamos en estas prácticas y que nos interesa mucho lo efímero y la lectura actual e inmediata, no creo que queramos que luego se trate de reproducir y resguardar la "obra" sobre todo cuando en muchos de los casos es absolutamente inútil el intento. Hay obras que evidentemente necesitan Internet como sistema y es evidente que Internet no va a seguir así y seguramente no va a existir de acá a diez años. Habrá otra cosa que tendrá algo que ver con lo que conocimos como Internet, pero todo ese sistema y quizás los protocolos mismos, el TCP IP ya no existirán y serán suplantados por otros, con lo cual muchas obras dejarán de tener sentido objetual y dejarán de funcionar y quedarán registros solamente en fotos o vídeos o lo que sea, como los que hoy tenemos en el caso de las performances, por ejemplo.

De todas formas, lo nuevo que apareció no solamente fue esta cuestión de experimentar con la obra de cada uno de nosotros, sino que la forma de distribución también era algo radicalmente diferente a lo que sucedía con las disciplinas de las que veníamos. De hecho, nosotros presentamos oficialmente el sitio web en el 96, en el instituto Goethe de Buenos Aires y estaba tratando de recordar cómo fue que hicimos la invitación al evento, sería por teléfono seguramente, porque casi nadie tenía e-mail en esa época, ahora todo el mundo manda a algunas listas de correos. Pero bueno, el tema precisamente de la distribución que ahora es algo básico, es una de las características que más podemos destacar en ese sentido. Generó también un cambio interesante en el sentido de que llegaba más allá de lo local. No teníamos una repercusión en Buenos Aires sino que la teníamos a través de contactos con gente de otros lugares del mundo y además, no era pasiva sino que era de igual a igual. Eso, sumado a toda una serie de eventos que se fueron dando con el paso del tiempo, como el de Belfort, Interferance que fue para muchos, constituyente, porque nos reunió a mucha gente de Latinoamérica por primera vez cara a cara.

Tal vez nos conocíamos a través de e-mails y de ver nuestros propios sitios y a través de eso y algunos otros eventos también. Es cierto, recuerdo también los de Bariloche que fueron importantes, creo que muchos de los que aquí estamos pasamos por allí. Y empezamos a ver que era como muy motivante y generaba toda una serie de expectativas tanto por la cuestión de la interconexión a nivel translocal, como también por una cuestión de cruces de disciplinas. Otra de las características que evidentemente tienen los nuevos medios, es el hecho de que pueden confluir obras que provienen de distintas disciplinas y que ni siquiera podemos decir a cuál pertenecen finalmente.

Un poco tratando de hacer algo con eso, un grupo de artistas que participábamos en Fin del mundo decidimos crear Limbo. Con Belén Gache y Jorge Haro, lo que hicimos fue instituirnos como una especie de plataforma de trabajo en nuevos medios. Nuestra idea original era armar un laboratorio, voy a contar la historia por pasos. En principio, la idea era funcionar casi como una vitamina en el escenario de Buenos Aires ya que no había instituciones, ni escuelas ni ningún tipo de organización oficial que le interesara el tema de la producción con nuevos medios.

Estoy hablando del año 2000, y sí había personas que apoyaron gustosamente esta iniciativa y así fue como

logramos determinados apoyos institucionales, por ejemplo el del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. Pero algo que hay que aclarar es que no se consiguió más que un apoyo nominal, bueno conseguimos un espacio físico donde estar, pero ningún tipo de apoyo económico. Por lo que todas las acciones que desarrollamos fueron posibles generando una red de contactos personales con artistas, con embajadas, con instituciones no estatales que podían de alguna forma apoyar este tipo de actividades que pretendíamos desarrollar.

Entre esas actividades estaban por ejemplo llevar al país invitados especiales para workshops, conciertos, conferencias, etc. Hubo varios programas que se desarrollaron en esos años además de este tipo de programa de intercambio. Había también publicaciones, y un premio que se hizo con el apoyo de la Fundación Telefónica.

De todas formas, insisto, nuestra actividad era más o menos como eso que planteé, una especie de grupo, personas que gracias a estar metidas dentro de la comunidad de artistas, podíamos tener determinados contactos, intentar unirlos e ir generando canales para que eso se desarrollara. Por ejemplo algo que ayudó mucho fue el aporte de redes ya establecidas como por ejemplo la del Centro Cultural de España.

Era muy usual traer artistas de España o de Latinoamérica y luego hacer acuerdos con otros centros por ejemplo el de Montevideo o el de España en Córdoba o de Rosario que son dos ciudades del interior de Argentina y entonces se armaban como mini giras en donde todos sacábamos mayor provecho de la presencia de los artistas invitados y de alguna forma también se alimentaban entre sí de estos nodos.

Aún así, hubo bastantes proyectos que no se pudieron realizar porque evidentemente al ser autogestionados, había límites que no se podían salvar. Así que hubo una serie de cuestiones que modificaron el panorama, una fue que el Museo de Arte Moderno cerró, entró en una etapa de remodelación. Se está construyendo un edificio nuevo por lo cual va a estar cerrado al menos un año o dos.

Por otro lado, el interés que mostró el Centro de España en Buenos Aires. A partir de entonces empecé a generar, en esta etapa personalmente, una serie de actividades en el Centro.

Entre ellas empezamos con un par de proyectos que fueron por un lado los workshops y por otro una serie de muestras virtuales de Net art. Muestras que yo llamo virtuales porque estaban en el sitio web del Centro y la forma de mostrarlo físicamente en él, en sus salas, era a través de la proyección de un vídeo que yo editaba con la documentación de las obras. Lo cual en principio parecía un poco extraño y un poco ridículo. Todo el mundo preguntaba por qué no estaba ahí la computadora para verlas, pero yo creo que el tema de exponer Net art es algo que nunca fue resuelto, si alguien tiene la solución para eso que me la diga porque yo no la encontré.

Participé en miles de muestras de Net art y cada una fue peor que la otra en el sentido de que nunca logré que al cabo de una exposición, no me encontrara mi pantalla con g-mail o con un yahoo mail abierto o algo así, es constante. Realmente me parecía que mostrar la documentación de los sitios era por un lado más didáctico y por otro lado permitía hacer un comentario sobre el mismo, o sea, que era el curador de la muestra, más allá del texto que escribía, el hecho de que planteara una forma de navegarlo también era un modo de hablar de la obra.

Lo interesante de eso es que fueron seis muestras de unos cuarenta artistas en total, y el universo que se tomó fue el de arte en la red dentro del panorama iberoamericano, por lo tanto, de alguna forma, si bien no era la intención hacer un canon del Net art, creo que quedó un panorama interesante de algunas producciones iberoamericanas en estos diez años, del 96 al 2006, del cual está por salir ya un catálogo. A mediados del año pasado, se empezó un pequeño medialab donde se abrió también una convocatoria para el apoyo a la producción de obras. La del año pasado fue solamente para Net art y multimedia por una cuestión de espacios.

El Centro Cultural de España en Buenos Aires es un lugar muy pequeño y creo que cada metro cuadrado ya está adjudicado. Lo cual bueno, no hace más que hablar de la buena intención, de la predisposición de la directora Lidia Blanco en ese sentido porque el Medialab creo que está ocupando un cuarto del lugar de exposiciones disponible, lo cual es mucho.

Dictando los talleres pasaron artistas tanto de España como de Latinoamérica. Estuvieron Eduardo Navas, Antoni Abad, estará dentro de poco David Cuartielles, Dora García, Alejandro Quinteros y lo interesante fue que se empezaron a dar algunos de los objetivos que, de alguna forma cuando empezamos con Limbo queríamos plantear, que era generar un contexto para la producción relacionada a nuevos medios en nuestra ciudad.

El tema básico en aquel momento y hoy me parece que también, es que un laboratorio no puede pensarse desde el punto de vista técnico y del equipamiento, sino que evidentemente lo más importante son los recursos humanos y, sobretodo, la capacidad de generar un contexto de discusión acerca de los procesos que surgen y un lugar donde compartir todas estas experiencias y también discutir las producciones.

Me parece que esa es la parte más interesante. El siguiente paso será organizar una serie de sesiones mensuales donde quizás a la manera de un Dorkbot o un Upgrade!, ir mostrando la producción de distintos artistas, algunos que están de paso por Buenos Aires, otros que son de la escena local, y también cómo van evolucionando algunos de los proyectos que se estén desarrollando en el medialab.

Mi mirada es como artista, lo cual en un punto, pero a nivel de gestión puede parecer un poco ingenua o digamos, atravesando líneas que ya se han planteado antes. Quizás la diferencia es que lo que estamos haciendo con Limbo y lo que estoy haciendo yo personalmente dentro del Centro Cultural de España, lo planteamos teniendo muy en cuenta o sabiendo muy bien cuales son las necesidades y también los miedos de los artistas al momento de entrar en contacto con otros artistas y con las instituciones.

Por ejemplo, varios de los que estamos en Limbo estamos revisando seriamente el hecho de si continuar apoyando el premio que se instituyó hace cinco años con la Fundación Telefónica. Por un lado, por el hecho de que es un premio que lo que está creando es más un exitismo y una tendencia a generar objetos o proyectos muy vendibles, con mucho marketing alrededor y que sean muy fácilmente seleccionables y no otros proyectos que precisamente por estar en una etapa proyectual muchas veces no está decidido el final o cómo encararlo, o cómo "venderlo" a un jurado, esos proyectos muchas veces son dejados de lado.

Siendo jurado los últimos cinco años en este premio, me doy cuenta de que el apoyo realmente debería ir para ese otro lado. Quizás mucho menos dinero pero muchos más proyectos.

En lugar de ser uno de algo así como 7.000 $, prefiero que haya 7 de mil dólares y hacer un seguimiento a lo largo de todo el año. Me parece que para el artista o al menos el artista que tiene determinados compromisos con su obra, el hecho de tener una continuidad de trabajo y un contacto mayor con sus pares y con gente que lo pueda ayudar también técnica y artísticamente, es bastante más valioso.

1º Congreso Internacional

ART TECH MEDIA

Sede: Ministerio de Cultura

Conclusiones

Presentación:

Montse Arbelo y Joseba Franco. Artistas, Fundadores y Directores de Art Tech Media

CONCLUSIONES. 1º Congreso Internacional Art Tech Media 07

Montse Arbelo.- Hoy concluyen estas jornadas que esperamos hayan respondido a las expectativas que cada uno traía y resultado fructíferas para todos, especialmente para el conocimiento e intercambio de experiencias y proyectos y sienten las bases para posteriores cooperaciones, así mismo para el desarrollo de los objetivos que nos planteamos inicialmente, especialmente la creación del Instituto de las Artes Digitales y la Plataforma Internacional Art Tech Media en la que os invitamos a colaborar.

Particularmente, para nosotros han sido días magníficos en los que hemos podido combinar el debate riguroso con la relación personal; la seriedad y exigencia de los compromisos con momentos distendidos y muy gratos. Confiamos en la reciprocidad de los sentimientos de amistad que hemos construido en estas intensas horas y prometemos seguir alimentándolos. Internet nos ayudará, pero también confiamos en poder acudir a vuestras ciudades de residencia para continuar con este intercambio de ideas. Un abrazo muy fuerte para todos y, de nuevo, reiteramos que vuestra colaboración ha resultado importantísima y estimulante. Gracias por vuestra generosidad. El proyecto continúa…

Joseba Franco.- Voy a intentar ser muy breve para centrarme en los principales aspectos que destacamos en las CONCLUSIONES de este congreso.

En primer lugar, quiero señalar lo tremendamente emocionados y agradecidos que estamos con los resultados de este congreso. Muchas personas que no conocíamos sino por e-mail, formáis parte ya de nuestro corazón junto a las que habíais participado anteriormente en Art Tech Media. Reiterar que somos una gran comunidad, con intereses compartidos y en la que tenemos puesta nuestra esperanza de que entre todos podemos contribuir a que el mundo sea un lugar más justo.

Empezando por el final, queremos agradecer al equipo que nos ha ayudado para que todo esto funcione con profesionalidad y amabilidad.

Sin duda, cuando planteamos estas Conclusiones somos conscientes de que pueden generar opiniones contrarias. Sin embargo, sólo a partir de la presentación de propuestas podremos establecer el camino más idóneo que nos permita conocer, utilizar y coordinar los recursos existentes y proponer iniciativas tendentes a optimizar la situación artística española y a establecer mecanismos estables de cooperación internacionales.

Y esta consideración es especialmente significativa pensando en la participación internacional del congreso. Ello nos ha permitido vislumbrar otros enfoques, otras maneras y formas de organización, pero siempre con el mismo objetivo, contribuir al desarrollo de las artes y la cultura digital.

Es así que una vez más podemos constatar la pertenencia a una comunidad, la artística, que trasciende fronteras, con problemas comunes y con similar actitud para enfrentarlos. Pero las respuestas a tantos interrogantes ya no se producen individualmente. La participación internacional en este congreso y en otros foros, muestra el camino: la discusión colectiva, transversal y la cooperación.

Todos hemos podido escuchar las palabras de la Ministra de Cultura en la inauguración del congreso y su disposición de apoyar la creación del Instituto de las Artes Digitales, una de las reivindicaciones fundamentales que planteamos a través de Art Tech Media y que recoge el sentir de amplios sectores artísticos, otras instituciones públicas y privadas, asociaciones de empresas tecnológicas… Juntos, ahora sí, parece posible. Y no será, el Instituto, otra cosa que la que queramos, un instrumento que nos permita caminar hacia un futuro diseñado y construido entre todos.

Probablemente los aquí presentes podemos compartir el significado del largo, costoso y a veces doloroso proceso de poner en marcha una iniciativa muy ambiciosa, pero convencidos de la idoneidad del momento para una reflexión colectiva acerca de los cambios profundos que suponen la implantación de las nuevas tecnologías en la sociedad y, especialmente en el mundo artístico. Ha resultado ser una prueba excepcional que nos ha permitido adentrarnos en el mundo real del arte y su problemática a través de la experiencia de muchos de sus protagonistas. También ha supuesto poder comprobar que es posible realizar los sueños cuando se cree en una idea, se le dedica todo el tiempo y esfuerzo necesarios y gracias a la generosidad y comprensión de muchísimas personas e instituciones.

Podemos comprobar el evidente e impresionante esfuerzo realizado en España en el desarrollo de infraestructuras culturales y en la dotación de medios técnicos y humanos, pero no es suficiente. En los debates ha quedado patente que es necesario establecer mecanismos de coordinación en las políticas culturales que nos permitan optimizar recursos y esfuerzos, fomentar la colaboración de universidades, centros de investigación y empresas tecnológicas con el ámbito artístico que favorezcan la creación española y su promoción tanto nacional como internacionalmente.

En una rápida valoración, podemos considerar que, en general, España lleva un cierto retraso en estas cuestiones respecto a otros países de nuestro entorno cultural y económico en innovación y desarrollo de tecnologías aplicadas a la creación y su implantación social. Esto incide en la poca visibilidad de los artistas españoles en el mundo.

Es indudable que la coordinación y cooperación entre el arte, las Administraciones y los sectores sociales

implicados, conlleva el desarrollo de un necesario tejido industrial innovador y más y mejores proyectos artísticos.

España tiene la oportunidad, dado el gran potencial humano y el desarrollo en infraestructuras, de sumarse a la vanguardia en la investigación y los diversos usos, creativos y sociales, de las nuevas tecnologías y proponer la creación de una plataforma internacional que favorezca el encuentro para el debate, el intercambio de ideas y proyectos y la coordinación de recursos. La ecología de los sistemas puede ser un referente a la hora de diseñar los distintos programas nacionales al ser compartidos los recursos del planeta.

Son muchos los problemas, pero todos son susceptibles de encontrar posibles soluciones. También hemos podido comprobar la importancia de los recursos existentes. Sin embargo, el aspecto que destacaríamos, y que hará posible la articulación de las medidas necesarias en la búsqueda de esas soluciones que mejoren la implantación, calidad de la creación y su visibilidad global, es, además del gran consenso existente, la disponibilidad de todos los protagonistas para coordinar las políticas culturales y demás cuestiones que favorezcan la promoción del arte y la cultura digital española y su participación en redes globales.

Es necesario perseguir una visión sistémica y recíproca en la relación entre arte, industria e investigación. De igual manera, en la necesaria relación con las distintas Administraciones, debemos evitar la instrumentalización que, en ocasiones, se hace del arte y la cultura como herramienta de ingeniería social. Ya que parece que el arte digital ha llegado al ámbito institucional, académico y a la industria, no debemos olvidar quién, en definitiva, está en el origen de las cosas: el artista. Por ello, debemos focalizar y tener en cuenta que todo este proceso debe tender, fudamentalmente, a favorecer la producción artística, facilitando los mecanismos e instrumentos necesarios para su consecución.

El Instituto que proponemos no será la solución de los problemas de los diferentes sectores implicados, ni tiene pretensiones de dirigir, cada uno tomará sus propias decisiones que le competen, pero sí mediará para una interlocución directa entre todos los que componen esta comunidad. Quizás, un aspecto muy relevante, como han manifestado alguno de los participantes en los debates propuestos por Art Tech Media, ha sido que hemos ido tomando conciencia de que realmente formamos una comunidad y de nuestra fuerza, a pesar de lo heterogéneo y diverso de quienes la formamos.

El Instituto tiene que intentar entender e interpretar los diferentes planteamientos que hay en el arte y la cultura. Deberá estar orientado a comprender y dar cauce a las nuevas y distintas formas de hacer y pensar en relación a cómo la gente interactúa en el arte. Servirá para estructurar sectores que están dispersos creando, fomentando y alentando el "sentimiento" de comunidad facilitando la aproximación y complicidad del público.

Después de la sorpresa el día de la inauguración del congreso con el ofrecimiento de la máxima representante del Ministerio de Cultura al manifestar estar en disposición de apoyar la creación del Instituto de las Artes Digitales, es crucial que actuemos como una comunidad. Que actuemos conscientes de nuestras diferencias, pero también conscientes de nuestra fuerza, de forma generosa, compartiendo ideas y proyectos. Ayudándonos entre todos. Es importante que toda la comunidad del arte digital de este país se sienta representada.

Tenemos una oportunidad única. Por todo ello, solicitamos que entre todos diseñemos el Instituto de las Artes Digitales compartiendo experiencias e ideas de futuro.

Es fundamental que, en esta coyuntura, no se defrauden las expectativas generadas y contemos con el apoyo institucional que requiere el desarrollo de las medidas necesarias para establecer un Plan Estratégico para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital, en el que colaboren las distintas Administraciones y la sociedad en su conjunto.

Además de la disposición de los ponentes a participar en el desarrollo de estas propuestas, además de las instituciones y organizaciones participantes en el Congreso, hemos recibido numerosos apoyos de personas e instituciones tanto nacionales como internacionales que, por problemas de agenda, no han podido asistir a las jornadas. Confiamos en la participación activa de todos con vuestras opiniones para hacer posible el desarrollo de estas propuestas, y que las consideréis como propias ya que si no es así, no tendrán ningún sentido. Gracias.

Conferencia 2008.- A pocos días de entregar estos textos a la imprenta para su edición y posterior presentación en la Feria de Arte Contemporáneo ARCO 08, queremos hacer balance de lo acontecido durante estos meses transcurridos desde la celebración del 1º Congreso Internacional Art Tech Media 07 y del calendario del plan de acción que hemos establecido para intentar conseguir los objetivos propuestos en el Plan Estratégico para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital. Como era previsible, a pesar del apoyo manifestado públicamente por el Ministerio de Cultura en la inauguración del congreso, nos encontramos a fecha de hoy que dicho compromiso no se ha traducido en acciones concretas conducentes a la creación del Instituto de las Artes Digitales, piedra angular de las reivindicaciones debatidas en el congreso y en otros foros.

Varias son las circunstancias:

En primer lugar, el cambio en el Ministerio de Cultura con el nombramiento de nuevo ministro y equipo, con todo lo que esto conlleva.

Por otro, la proximidad de las elecciones generales de marzo hace, desde hace meses, difícil establecer compromisos y decisiones. No obstante, en estos meses hemos elaborado el Plan Estratégico que refuerza y completa el apoyo necesario a las artes y cultura digital. Así mismo, también hemos presentado una propuesta para celebrar una Conferencia en la que se pueda firmar una Declaración de Intenciones para la creación del Instituto de las Artes y la Cultura Digital por parte de representantes de Administraciones del Estado (Ministerio de Cultura, de Industria, de Educación, Comunidades Autónomas, Entidades Locales) y todos los sectores relacionados con el arte y las nuevas tecnologías. Posteriormente se desarrollarán los estatutos y el resto de cuestiones contenidas en el Plan Estratégico. Dicho Plan y la Conferencia se presentó al Presidente del Gobierno, y en diversas reuniones, al Ministerio de Cultura, de Industria, Comunidades Autónomas, etc. En todas las entrevistas y comunicaciones hemos recibido la disposición a colaborar en el desarrollo de estas propuestas.

También, en diversos Foros, Congresos y Universidades internacionales no han brindado la ocasión de presentar la Plataforma Art Tech Media y el Plan Estratégico estableciendo importantes acuerdos de colaboración. Es por ello, que hemos elaborado un calendario aproximado de acciones con la convocatoria en los próximos meses de una Conferencia y un Foro Internacional que nos permitirá convertir en realidad nuestros sueños de futuro, hoy.

Plan Estratégico para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital (Resumen)

Los aspectos que contempla este Plan Estratégico y sus objetivos están en proceso de discusión para determinar los aspectos formales, composición, estatutos, etc. Para ello se ha informado a todos los participantes en Art Tech Media, Comunidades Autónomas, Autoridades Locales y otras instituciones y organizaciones.

1.- Instituto de las Artes y la Cultura Digital

La idea fundamental para la constitución del Instituto es la consideración del arte y la cultura como servicio público. Su creación se plantea por la necesidad de coordinación de las políticas culturales y los recursos existentes en España, el impulso de las tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo de la Sociedad del Conocimiento, la investigación, producción y promoción del Arte y la Cultura Digital española, su presencia internacional y la colaboración con organismos e instituciones internacionales.

Entre los objetivos del Instituto de las Artes y la Cultura Digital

• Constituirse como organización autónoma y horizontal, con capacidad ejecutiva, vinculada a instituciones del Estado y participada por el ámbito artístico y otras organizaciones sociales. Formarán parte del Instituto representantes de los Ministerios de Cultura, Educación, Industria, Asuntos Exteriores, Hacienda, Comunidades Autónomas y Autoridades Locales; la institución arte (artistas y sus asociaciones, museos, centros de arte y medialabs, galerías, críticos de arte, comisarios…); corporaciones; empresas tecnológicas; asociaciones y patronales; universidades; centros de producción e investigación; medios de comunicación y sus asociaciones y, en general, las distintas organizaciones sociales.
• Creación de una gran base de datos de recursos para la producción artística, la investigación y exhibición tanto nacional como internacionalmente.
• Coordinación de recursos entre instituciones, el ámbito artístico, empresas tecnológicas, universidades, productoras de contenidos audiovisuales, centros de investigación y desarrollo, etc., que favorezcan su optimización y la generación de contenidos artísticos aplicables para Administraciones y la sociedad en su conjunto.
• Desarrollo de programas educativos, de investigación y de creación.
• Promoción nacional e internacional del arte y la cultura digital española.
• Colaboración con instituciones, museos, centros de arte, medialabs y otras organizaciones y redes nacionales e internacionales.
• Promover debates y propuestas que sean consideradas en la planificación de las políticas culturales.
• Foro permanente de Oteadores de Futuro.

Hagamos que avance la investigación en nuestras universidades y centros tecnológicos. Debemos incentivar y promover la cultura digital, coordinar los recursos y esfuerzos y sobre todo, coordinemos las políticas culturales teniendo como aliados a las empresas tecnológicas y otras organizaciones sociales para que florezcan los centros de creación, generadores de un tejido industrial novedoso y que puedan captar capitales, o no podremos quejarnos cuando otros hagan lo que nosotros no hicimos. Lo que necesita España y el resto de países, no es repetir lo que ya existe, sino vivir el espíritu de innovación para construir un futuro compartido, cohesionado y sin exclusiones.

La propuesta presentada a debate en el Congreso: creación del Instituto de las Artes y la Cultura Digital, ha sido apoyada ampliamente por los ponentes internacionales como instrumento organizativo eficaz en las sociedades más avanzadas para establecer la necesaria relación colaborativa entre instituciones, el ámbito artístico y la sociedad.

Este apoyo se concreta en la disposición ha colaborar como asesores internacionales favoreciendo la relación con el ámbito artístico e institucional español.

2.- Red de Centros Experimentales de Recursos para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital

Independientemente de los grandes centros de arte existentes o en desarrollo, creemos que hoy, para ser verdaderamente operativos y responder de una manera flexible a los retos que se suceden vertiginosamente, es más práctica la constitución de centros experimentales organizados en pequeños grupos de trabajo.

Esta Red pretende dar respuesta a las necesidades manifestadas tanto por Administraciones públicas, artistas, museos y centros de arte, empresas tecnológicas, medios de comunicación, universidades, centros de investigación, etc. para la creación y difusión de contenidos e impulsar la Sociedad de la Información y el Conocimiento. La colaboración de instituciones y organizaciones de todo el Estado en un proyecto compartido de estas características facilitarán una mayor participación social y generará un tejido creativo y económico innovador.

Contenido y alcance del proyecto:

- Estarán orientados especialmente a la investigación y al desarrollo de nuevas posibilidades creativas.
- La red de centros experimentales se extenderá por todas la Comunidades Autónomas y trabajarán en red con otros centros, universidades y medialabs tanto españoles como internacionales.
- Estarán formados por un reducido grupo de personas altamente cualificadas.
- Creación de aplicaciones y contenidos digitales para actividades artísticas y culturales en línea, tales como: videoarte, televisión interactiva, etc.
- Desarrollo de contenidos personalizados y en colaboración para la Web, orientados a la interacción y creación de redes sociales.
- Creación de redes o comunidades entre los diferentes agentes del sector de contenidos digitales de ámbito nacional, regional y local, para la creación de contenidos, adopción de estándares comunes y la interconexión de recursos.
- Creación de contenidos y servicios digitales de forma que contribuyan a poner en valor las nuevas posibilidades y beneficios que reporta el acceso a la Sociedad de la Información de los ciudadanos, empresas y Administraciones públicas.
- Desarrollo de experiencias piloto y demostradores que promuevan la utilización de la información y contenidos del sector público.
- Realización de jornadas, talleres y encuentros...

3.- Consejo de las Artes y la Cultura Digital de España

La creación de este Consejo no es una reivindicación nueva. Pero hoy, parece más necesario que nunca. La implantación de las tecnologías de la información y comunicación en todos los ámbitos sociales y específicamente en el artístico y cultural, implica tener en cuenta esta especificidad favoreciendo la colaboración y participación ciudadana en las políticas culturales.

Este Consejo estará formado por representantes de las Administraciones del Estado, el ámbito artístico, universidades y centros de investigación, empresas tecnológicas y corporaciones, medios de comunicación y otras organizaciones sociales.

Entre sus funciones principales podemos destacar

- Elaborar propuestas que sean consideradas en las políticas culturales.
- Establecer relaciones colaborativas con otros Consejos de las Artes internacionales.

Otras propuestas planteadas en el 1º Congreso Internacional Art Tech Media 07

- Celebración de una Conferencia durante el año 2008 para determinar y concretar la constitución del Instituto de las Artes y la Cultura Digital y firmar un acuerdo entre los representantes de los diferentes sectores convocados. Así mismo, estudiar el conjunto de las propuestas presentadas en el Plan Estratégico.
- Estudiar la creación del Instituto Internacional de las Artes y la Cultura Digital y de un Consejo Global del Arte y la Cultura Digital que sirva de guía a la comunidad internacional. Estas propuestas serán debatidas en un próximo congreso internacional.

Somos conscientes de la complejidad y ambición de este INFORME que presentamos, sin embargo, consideramos que dada la demanda del ámbito artístico, de instituciones, y otras organizaciones sociales y el grado de consenso existente sobre las principales cuestiones que plantea este Plan Estratégico, su desarrollo cubriría las carencias más importantes que dificultan la generación de contenidos y su visibilidad global por la dispersión y falta de coordinación de los recursos existentes y favorecería la promoción de todo el ámbito artístico español y de sus instituciones.

La participación de toda la sociedad permitirá ampliar los objetivos con mayores y mejores recursos asegurando su continuidad en el tiempo.

Todo ello, permitirá abrir puertas y ventanas a un futuro que es nuestro presente.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Text from Collaborating Institutions

Presentation Art Tech Media

Estructura Art Tech Media

Encounters Art Tech Media 06

Debates, Headquaters and Speakers

1st International Congress Art Tech Media

Programme

Development and Presentation of Proposals

Institute of Arts and Digital Culture

Council of Arts

Network of well resourced Experimental Centres for the Development of the Arts and Digital Culture

Presentation Art Tech Media

• Processing an idea

With the turn of the century and the new millennium we are dedicating all our creative abilities, projects, time and resources to investigate into the phenomenon of globalisation in different societies and cultures, the changes they bring about, and the potential homogenisation that they established through these changes. We site is a phenomenon that was born out of information and communication technology, in particular with the Internet. These technological advances, their applications cutting across all human activities, and their accessibility and implementation worldwide, have led to great changes in the ways that things are used, our customs, the concepts and paradigms that sustain them, and what was once, our reality.

The different projects developed from this moment have been based on the possibilities offered by these new tools and the profound changes that have been introduced in all aspects related to art and culture. From the concept that supports an idea, to the performance, exhibition, conservation copyright etc. while taking on board what this implies for a public avid to gain insight into the keys to this process both as protagonists and receptors.

The challenge for individuals working in all areas of knowledge is to live in accordance with the demands of this new type of society, to be informed and keep up to date, to innovate but above all, to generate proposals and promote knowledge. In October 2004, after travelling widely around the world, exhibiting, giving lectures, participating in the international art scene through various activities and encounters, we have been able to glimpse the extent to which new media has been assimilated, how it has been structured in various countries and the gaps and shortfalls that make it largely impossible for art and Spanish artists to have a visibility that is proportionate to our creative tradition and resources. These observations led to the formation of ART TECH MEDIA.

From this moment we began to contact practically all the museums and contemporary art centres in Spain, as well as media labs, foundations, artists, art galleries, critics and curators, the media, associations of visual artists, producers, cultural Agents, public and private institutions, technological companies and in general all sectors associated with art and new technologies, inviting them to participate in Encuentros Art Tech Media 06.

We set out with the premise that there was a need and an opportunity for probing debate into the fundamental question implicit in the Spanish reality: cultural policy, the resources within existing infrastructures, both technical and human, copyright, relation between art, science and technology,and, above all insight into the attitudes of the sectors involved.

The project Art Tech Media, This project stems from our shared conviction that art and culture should be considered as a priority public.

Art Tech Media is a platform for meeting and reflection for the art institution, for the various government bodies and other societal organisations to promote debate and present proposals that are conducive to the development of the Arts and Digital Culture.

Objectives:

- To contribute to debate in reflection and elaboration of proposals favouring co-ordination of cultural policy and assets of art and new technology.
- To encourage collaboration between Museums, Art Centres, Governmental bodies and other organisations for the organisation of cultural events and exhibitions.
- To deepen the relationship between artists, the art World and technology firms.
- Towards creation of a stable platform for the coordination and development of projects and their promotion on a national and international level.
- To encourage multidisciplinary relationships, research, and collaboration with international centres.
- To exhibition selected from video-art collections at participating museums and commissioned work and competition entrants.
- To encourage the participation and understanding among the general public as active and creative players.
- Publications with the conclusions of debates and proposals.
- Dissemination and presentation of the publications at Universities and Art Centres.

• Art Tech Media Encounters 06

The Encounters have taken place at nine museums and art centres. One hundred speakers have participated and 18 topics have been debated all aimed at reflecting upon the situation in art and new media in Spain within an international context.

The infrastructures and facilities available have been analysed, including technical and human resources, the implementation of new technologies in society and their creative use, and, above all, the attitude of artists, the institutions responsible and social organisations in assimilating and translating the profound implications that new technologies are having in all spheres of society, especially in art.

The debates reflected upon complex questions raised concerning life in technologically advanced societies from a multi-faceted, inter and multi-disciplinary viewpoint. These debates tackled subjects such as copyright, profound changes in the methods and tools for the creative process and the need to adapt to the new digitised reality of institutions, museums, art centres, media-labs, galleries, arts administrators, critics, universities and research centres, the media, and society in general.

No topic has been overlooked or avoided in this in-depth analysis of the reality in Spain and throughout the globalised world.

• 1st International Congress Art Tech Media

After debating the state of art and new technologies in Spain, it became clear that we needed to observe through the key players involved in other countries their similarities and differences, problems and solutions in terms of the creative use of new media and its assimilation by society.

The 1st International Art Tech Media Conference 07 had a number of objectives: to learn about other environments and approaches, their organisational systems, and to encourage relationships with institutions abroad and also to enlist the international art world, to help in promotion in the long term, over the exchange of ideas and experiences, over the development of collaborative projects through mutual personal understanding, thereby creating an atmosphere conducive to forging relationships with the Spanish art world. The most prestigious representatives of important museums, medialabs, art centers, new culture from different areas in 20 countries were invited to take part.

• The Development and Preparation of Proposals

This widely held consensus has opened up a great opportunity, given the needs expressed by institutions, the art world, universities, technology companies, the media etc. to make these proposals viable in order to create an atmosphere that favours debate and reflection to enable changes in education policy, and to provide the resources for a comprehensive implementation of the Information Society, to optimise existing resources, to encourage the development of research and development centres, to promote Spanish art and digitised culture in the world and to incentive collaboration between institutions and art centres at an international level.

In the main, these proposals set out the need to develop a Strategic Plan for the evolution of the Arts and Digital Culture, presented after the international conference had been held. its promotion at a national and international level, with collaboration between international institutions and organisations.

Debates

The subjects proposed for debate were chosen so that, through personal experience, we could study in depth the most relevant questions that worry and interest all spheres of new media art carried out in our country, and of course, in the international context and from all perspectives. With the assistance of each museum and the art centre, we determined the topics most akin to their line of work and interests.

From the start we decided to publish the debate sessions, confident in their content, the personality of the participants and their experience.

The sessions were videotaped and later transcribed and edited by their authors, safeguarding the spirit of the different speeches, the original wording, and the questions made by the audience. We wanted the spontaneity and sincerity of the live debate to outweigh the purely literary aspects.

The Canary Islands Government Auditorium, in Tenerife; was the first and ultra-peripheral venue. We debated Center and Periphery in the Nowhere Era (Centro y periferia en la era del no lugar), and Internet's influence in the delocalization of the decision-making hubs. Actually, and in spite of the democratization of the technical media, little has changed in this aspect, since big corporations and very few countries still control and lead the process by owning it. Virtual communities working on the net offer some alternatives.

On the second day we dealt with one of the most controversial issues: Copyright (Derechos de autor). With almost total unanimity we concluded that artists should own the rights to their work. Therefore they should be the ones deciding on the convenience of flexibilizing certain aspects of copyright to facilitate a wider and improved distribution and exhibition of their work - including the international circuit. Artists were recommended to sign contracts and inform themselves of the different existing licences that allow the cession of some rights. At least in Spain, this issue is still to be resolved.

Union Fenosa Contemporary Arte Museum, MACUF, in Coruña; we spoke of the difficulty in the Developing Multimedia Projects, since innovative technologies and languages force us to develop new perspectives and approaches. From the artist's point of view, it is important to get the high-tech companies involved, as well as broadening institutional support in the intent of overcoming the structural precariousness in which new media art has to move. We need more resources and training.

Curatorship and Exhibition of Digital Art, In recent years digital creators themselves have demanded the right to their own history, organising for the first time ever, events, conferences, congresses in order to establish their origins and make a claim on their own tradition. Their discourse and body of work have reached a degree of maturity that exceeds preconceptions and some naive utopias that have dominated the scene for a long time. On the other hand, there is a definite, clear need on the part of the art world to assimilate the new concepts and hardware.

Museum Artium, Vitoria; Art, Technology and Social Change and Collecting and the New Art Market . In relation to the first topic: art tends to reflect the society in which it develops, so we must admit that technology has permeated all spheres of society. But w e live in ambivalence. On one hand, we admit how much new technologies contribute structurally to new ways of communicating and informing, to the development of global networks, and so on. On the other hand, we witness the offer: usually banal, spectacular, and basically entertaining. And of course, the control exerted on our lives with the aid of electronic technologies.

Swift evolution, changes in collecting and in the new art market in general, all product of the appearance of new technologies -digital reproduction, immaterial pieces, and so on-introduce elements that take time to assimilate. Certain artists and works enjoy ever growing visibility due to new information channels operating in the territory of art, but certain immaterial pieces face difficulties in entering the art market and collections. Video has become indispensable in contemporary art exhibitions and collections.

DA2 Domus Artium 2002, in Salamanca; the issues debated were Virtual Reality and Augmented Reality and Future Art, Spectacular Art.Virtual reality allows us to experiment environments that only exist in the computer realm. VR can be immersive, that is experienced through external devices such as gloves, helmets or goggles capable of capturing the position and movements of the user's body in space. Or non-immersive- VRLM, for instance, is a programming language that generates accessible environments by using a computer screen, keyboard and mouse. Augmented reality is a socio-geographical enhancement of the possibilities of virtual reality. Gradually, artists are working more and more on the visualization of electromagnetic spectrum networks: mobile phone signals, wireless networks, televisions and similar environments.

Hybridization and disciplinary crossover are key words in electronic art's showcase for the future. The tecnologization of bodies and biologization of machines, and all matters connected to the cyborg and cyberpunk of the future information society. Telelife, taking place between virtual and real spaces. The transit is the moment when real life becomes software. The future of art is contaminated by the leisure industry, by the entertainment industry.

Párraga Centre, Murcia; hosted the debate on Nomad Artists and New Tecnologies Applied to the Creative Process. Nowadays, information y communication technologies, Internet, laptop computers and mobiles phones are altering the paradigms of our polyhedric reality, turning the local into global as well as facilitating mobility and the trading of experiences. The solitary artist is becoming a developer of collective, transversal, transnational projects, that surpass physical as well as mental frontiers.

Because of both the artists applying all sorts of new technologies and the decrease in hardware prices, we are witnessing profound changes in the creative process. We are entering a new stage in art: the «digital era», which is

spreading unstoppably throughout different cultures and societies. This new hardware and media are creating new thought structures which lead not only to new artistic concepts, but also to re-evaluate the classic model of art itself.

BilbaoArte Foundation; we discussed Open Source (free, open code programs usually developed collectively). This term, already widespread around 1998, refers to the possibility of allowing users the complete manipulation of a program's source code in order to develop it collectively. We spoke of free distribution, of distributing modifications, non-discrimination, as well as free licences and hackers, a term coined by a group of MIT developers and programmers in the 60's. Some artists use technology in a transparent, collaborative way, often with different aims to those who promoted its creation, that is: not for its destructive power but as an electronic strategy for resistance.

The second topic was Net Art, a label that groups all symbolic-artistic production created ex profeso by and for the Internet network. The term originated from the frustrated transmission of an anonymous e-mail sent to the Slovene artist Vuk Cosic in December 1995. Internet is a medium for production, publication, distribution, promotion, dialogue, consumption and criticism. But Internet is also bringing about the disintegration and mutation of artists, curators, writers, audiences, galleries, theoreticians, art collectors and museums.

Contemporary Culture Centre in Barcelona, CCCB; hosted The Artist-Resercher and The Role of the Media in the Digital Era. It is necessary to encourage investigation in universities, high-tech companies, and the formation of multidisciplinary teams. Also necessary are more centres for artistic production -which at present are precarious structures-, and supply them with the appropriate hardware. Culture is an industry, and art is merchandise. Academic circles insist on the need to apply the scientific protocols that validate any investigation. However, artists question these parameters and the difficulty of accessing scientific programs.

Internet and the new communication technologies have brought about a communication based on instantaneity, interactivity, personalization, and atomization of emitors as well as receptors, this makes it imperative to rethink the concept of 'mass communication'. For the traditional media –press and TV- specialization will be difficult.

Es Baluard, Museum of Contemporary Art of Palma; hosted Transversal Art: Art, Technology and Society and Digital Art, Criticism and Art Policy. Transversal, a profusely used term at present, tries to designate a new reality which goes beyond the reductionism of the knowledge that has been ingrained in us since the XVIII Century. Time has come to find a common ground for different disciplines, whether scientific or artistic. New technologies and unstoppable, spreading networks make it easier for a radically transformed art to become the meeting place where art, science and society can interact fruitfully.

It is extremely difficult to assimilate a global digital art that evolves rapidly. Its changes affect and transform the foundations of art as we know it, its production, publishing, collecting, critique and coverage. Curators and art critics must take part in the creation of new interpretation and discourse.

A determined support is necessary: greater resources and coordination between the different institutions.

Reina Sofía Nacional Museum and Art Centre, MNCARS; hosted XXI Century Museums (Museos del siglo XXI), as well as Art and New Technologies in Spain, in the International Context (Arte y nuevas tecnologías en España en un contexto internacional). Museums have become the new paradigm of contemporary culture. They play an important role in the culture industry and the «cultural policies» in our societies derived from multicultural capitalism, dominated by information, new technologies and cultural tourism in a globalized world. Between the tradition of a material culture and a classic objectual one, the particularities of place serve as a «social catalytic» within the public sphere. The «immaterial museum», another derivate from global, multinational and technological capitalism, is making way for the immaterial, virtual, electronic, oblique and cybernetic forms of art.

Sprouting new technologies and the new experiences they entail, their protagonists, the values at stake, the events that characterise a particular historic period as well as the investigation into the symbols that allow this experience to make itself visible, all point out which realities make us visible and which sectors of the world they are referring to. In 1974, Netscape introduced its first commercial navigator. From then on an important change has taken place in a society moving from an industrial economy to an information economy, from hierarchic structures to a decentralized network, from local markets to global ones.

In spite of the fragility and atomization of the structures in Spain, there has been some advance along this path in the last years: forums, festivals, biennales and a proliferation of museums and production centres the latter less numerous. However there is optimism, energy and generosity to face the challenges we have before us.

Participants:

Rosina Gómez Baeza. Director Laboral - Angela Martínez. Director Departament Audiovisual and Multimedia of CCCB Javier Panera. Coordinator DA2. Salamanca - Menene Gras. Director Culture and Exhibitions Casa Asia - Sergio Morales. Coordinator Espacio Digital Gran Canaria and Canarias Mediafest - Vicente Matallana. Director La Agencia - Nuria Fernández. Gallery Espacio Líquido - Montxo Algora. Director ArtFutura - Roberta Bosco. Journalist new media - Carmen Rivera. Director Gerente MACUF - Laura Fernández. Subdirector Area Museum ARTIUM - Pablo Berástegui. exDirector PhotoEspaña - Juan Romero. Research Artificial Art. Lab RNasa - Olga Osorio. Journalist - Antonio Sanjuán. Dean Comunication Faculty. A Coruña University - Lola Dopico. Director Tracker. Lab Visual Vigo University - José Luís de Vicente. Journalist and curator Sonar, Artfutura, Off - Younes Bachir. La Fura dels Baus - Miguel Rubio. Technological Development - Marisa González. Artist - Beatriz Herráez. Art critic - Daniel Castillejo. Conservator Art Collection of ARTIUM - Pilar Albarracín. Artist - Nacho Ruiz. Director Gallery T20 - Carlos Mori. Director Firts Festival Internacional Vídeo Gijón - Natxo Rodríguez. Fundación Rodríguez - Javier Durana. Director ARTIUM - Nekane Aramburu. Curator and Director Generación Digital - Soledad Lorenzo. Galerista - Jaime del Val. Artista - María José Martínez y Francisco San Martín. Laboratory Luz Fine Arts University of Valencia - Antonio Franco. Director MEIAC - Alejandro Sacristán. Silicon Artists - Marcel.lí Antúnez. Artist - Mara Mira. exDirector Centro Párraga - Txema Agiriano. Festival MEM - Rosa Sánchez y Alain Baumann. Artistas, Konic Th - Peter Bosch. Artista - Clara Alba y Andrea García. Magazine Amínima Pere Soldevilla. Galería Metropolitana and Workbox - Rubén Díaz. Zemos 98 - Ximo Lizana. Artista - Enrique Miñano. Director Art-tv - Carlos Belmonte. Production company Acción Visual - Javier Riaño. Director Fundación BilbaoArte Fundazioa - Santiago Eraso. exDirector Arteleku - Juan Nicolás. Director Centro Párraga - Javier Romera. Coordinator Centro Párraga - Pablo y Philippe Domínguez. Delcorp.org - Pedro Medina. Crítico de arte - Pablo de Soto. Hackitectura María Pérez. Netlach - Javier Candeira. Barrapunto/Dorkbot - Roberto Aguirrezabala. Artist - Laura Baigorri. Interzona Lourdes Cilleruelo. Specialist netart. UPV - Iñaki Estella. Art Critic and writer - Pedro Soler. Director Hangar - José Luís Brea. Art Critic - Angela Molina. Director Cyberart and curator - Natalia Rojas. Coordinator 9ZEROS, coDirector Cuatic - Agustín Pérez Rubio. Conservador Jefe MUSAC - Georgina Cisquella. Director tv news and Miradas2. TVE Margarita Aizpuru. Curator and Art Critic - Tomás Delclós. Director CiberPaís - Carolina Martínez. Fundación Ordoñez, D-Foto, Centro Huarte - Marie Claire Uberquoi. DirectorEs Baluard - Vivianne Loría. Editor-in-chief Revista Lápiz Carlos Padrissa. coDirector La Fura dels Baus - Ignasi Labastida. Creative Commons - Pedro A. Cruz. exDirector CENDEAC, Counselor of Culture R. Murcia- Mia Makela. Artist- Karin Ohlenschlägen. New media Curator, exDirector MediaLab Madrid - Soledad Sevilla. Artist - Daniel García Andujar. Artista - José Ramón Alcalá. Director MIDE - Ulises Pistolo Eliza. Artist and coFounder Observatori Festival- Julián Alvarez. Director Audiovisual Area IDEP - Berta Sichel. Director Departament of Audiovisuales MNCARS - Helena Fernandino y Emilio Pi. Coleccionistas - Anna María Guasch. Art Critic and University - Pepe Cobo. Art Gallery - Angela Molina Climent. Art Critic - Pedro Ortuño. Artista - Antoni Mercader. Curator and Art Critic - Lourdes Fernández. Director Art Fair ARCO - Carlos Durán. Art Galllery and codirector LOOP - Claudia Gianetti. Crítica new media and exDirectora MECAD - Emilio Alvarez. Director Art Gallery LesAngels Bani. Director D-I-N-A - Rosa Pérez. Fluido Rosa. Radio 3 - Dulce Xerach. Member of Parliament of Canary Island Alberto Delgado. Viceconsejero Cultura, Gobierno de Canarias - Montse Arbelo y Joseba Franco. Artist, Founders and Directors Art Tech Media…

1st International Congress Art Tech Media

The 1st International Congress Art Tech Media 07, was held on the 9th, 10th and 11th of May 2007, in the auditorium of the Ministry of Culture, the Instituto Cervantes and the Casa de America in Madrid.

Participating in debates and round tables, conferences, were 24 Spanish and 26 International speakers representing major museums and art centres with the collaboration of 60 institutions and organisations from around the world. There was a particular presence of Latin American participants as well as representatives from the US, Europe and Asia.

The Conference was inaugurated by Carmen Calvo, the Spanish Minister for Culture at the time and presented by the organisers, the Presidents of the Art Tech Cultural Asociation and its directors and organisers, Montse Arbelo and Joseba Franco with the support of the Minsitry of Culture.

During her opening speech, the Minister expressed her willingness to support the creation of an Institute of Arts and Digital Culture, and to open debate on it.

This proposal has arisen from the debates that developed as part of the Art Tech Media Encounters 06 in which the need was identified to coordinate cultural policy, to harness the resources throughout society and to direct the utmost effort towards this goal and as such, to improve and increase opportunities for the development of creative projects and ensure that they have the maximum international impact.

We would like to highlight and express our particular gratitude for the support and collaboration of all the institutions, organisations and individuals who contributed to the Conference and who created an atmosphere conducive to an open global vision, to the pooling of ideas and to the recognition of the need to coordinate resources and efforts and to develop collaborative networks.

Considerations and Objectives:

In a globalised world, dominated by communication technologies, with countless questions concerning a future that affects our everyday life, it is essential to make this analysis and to consider, from different perspectives, how our polyhedral, altered reality is being effected by the widespread use of new technology as a support for new ideas and possibilities that are almost infinite. We need to investigate how this occurs in different societies and cultures and to propose models that may go beyond what has been known until now.

Throughout the 20th century a technological revolution has developed with new tools and resources that bring with them new languages and concepts leading to new ways of doing, seeing, thinking and being, with a clear influence on art and society as a whole.

In this new century, which we could define as the “digital age” processes have accelerated vertiginously with the explosion of digital technology and the popularisation of the internet, computers and mobile telephones, whose implementation has transformed our manipulated reality: virtual and enhanced reality, hybridisation, software and hardware, 3d modelling, robotics, interface. bioinformatics, cybervision, blog, nanoart, etc. All this comes hand in hand with new forms of artistic expression such as net art and digital art.

The application of these new tools and resources for the artist implies a questioning of structural relationships on which the art world has been based. It changes how we create; it changes the solitary artist into a collaborative nomad belonging to multidisciplinary, transnational groups; it changes the materials used, the concept of the unique work and its inherent rights, its exhibition and the function of the general public. Consequently, the roles of museums and art centres, gallery owners, curators, public and private institutions, media etc. also change. There is a permanent evolution, subject to continuous revisions.

Living in a technological society allows us to find solutions to multiple problems but it also forces us to reflect upon numerous issues that concern the globalised world.

The use of technological tools makes it necessary to learn the implicit codes that they carry. This knowledge and its use can become an end in itself, given the complexity of existing languages, we are afforded a glimpsed into the new hardly intuited scenarios in which we have become immersed, without meaning to or even being aware of it. The technology isn’t neutral, it is more than just a tool, it has its own discourse that transforms and alters everything it touches. However, only a small elite seem to know this secret code coming into play. The inexistence of a conceptual, aesthetic or even ideological framework that clearly defines where art is at the moment, makes it necessary to reflect both on its practice and its interpretation.

Within this context, an intensive debate needs to take place on the influence and transformations that new media is producing in art, there needs to be a greater understanding of the foundations for more effective cooperation between the different sectors linked to digital art, proposals need to be devised for the development of national and international collaborative networks in order to improve production, research, exhibition and promotion.

Together we will be able to develop a true Society of Knowledge, strengthening creativity and the participation and development of social networks and centres for experimentation in artistic production.

After centuries of separation, today, again, we can celebrate the confluence of Art, Science, Technology and Society. The celebration of the 1st International Art Tech Media Conference is a great opportunity for cross-cutting debate in order to develop proposals that result in greater and better coordination among the different sectors of art and society, aimed at strengthening development.

The future is already here and it's here to stay, with us or without us.

Main Objectives of the Congress

The Conference has been set up as a meeting point between the international art world and society. The purpose is to contribute to the reflection and cross-cutting debate over the principal questions related to art and new media and to prepare proposals that will be conducive to the development of Art and Digital Culture and international collaboration.

- To explore Art, as an expression that is common amongst all human societies, as it overrides frontiers. As such, regardless of the logical importance given to the different art sectors within Spain, the international and Ibero-American context will be given priority, in order to gain insight into other mechanisms and trends to establish relationships for stable collaboration.

- To reflect, analyse and debate by sectors the current situation in art and new media to gain a better understanding of its different realities and necessities.

- To present proposals that will energise and improve the relationship between the different sectors in order to stimulate and promote Spanish digital art both nationally and internationally.

- To favour the presentation of proposals related to the opportunity and need to create an Institute of Digital Arts, how it may be organised, its functions, objectives and its relationship with other Institutes and international institutions.

- To optimise the creation of more Centres of Production and Research in collaboration with institutions and the private sector for the development of an innovative industrial and economic infrastructure.

- The presentation of the book Art Tech Media 06, of selected lectures and communiqués as well as a survey made among various sectors related to digital art.

- The conclusions and proposals of the Conference will be presented to the Ministry of Culture and other national and international institutions.

• Sponsors of The 1s International Conrgress Art Tech Media

The Spanish Ministery of Culture; Instituto Cervantes; Casa de América; SEACEX; AECI; Dirección General de la Sociedad de la Información, The Spanish Ministery of Industry; Casa Asia; Canarias Crea, Gobierno de Canarias; Dirección General de Museos de la Consejería de Cultura, Junta de Andalucía; Dirección General de Innovación Tecnológica y Sociedad de la Información, Comunidad de Madrid; Ayuntamiento de Zaragoza (Milla Digital); FECYT; The European University of Madrid.

• Museums, Art Centers, Media Labs and Collaborating Organizations

TESLA, Berlin; Transmediale, Berlin; V2, Rotterdam; MAXXI, Roma; Ars Electronica, Linz; CIANT, Praga; Arts Council, UK; Rhizome, New Museum New York; PAN, Nápoles; UCLA Design - Media Arts MIT, The Angels - Massachusetts; MADC, Costa Rica; CENART, México; Museo de Arte Moderno of Buenos Aires; Centro Cultural San Martín, Buenos Aires; Museo Rufino Tamayo A. C., Mexico; ATA, Perú; Bienal de Video y Nuevos Medios Chile; University of Santiago of Chile; Chelsea Art Museum, New York; CENART, The Art Institute of Chicago; Hangar, Barcelona; Fundation OI, Río de Janeiro; Museo Artes Visuales, Uruguay; Medialab Prado; Laboral, Gijón; ... and participants in Art Tech Media 06.

• Broadcasting and promotion Collaborators

Agencia Efe; ABCdARCO; Rhizome; Nettime; DigiCult; ASIMELEC; AITE; AVAM; Fluido Rosa Radio3; Miradas2 TVE; Random; IED; LOOP; Cámara de Comercio e Industria de Madrid; Organización de Estados iberoamericanos; DFoto; UpgradeLisbon; Vivocom; Terra; Entropía; ArtFutura, ElPais.com; ElCultural.com; MásdeArte; CiberPaís; Revista Mu; Revista Lamono; La Vanguardia; Periódico El Día; Diario de Avisos; Diario de Levante; ADN; Calle 20; Artificiala; Newmediafix; Academia de Roma; Universidad de Chile…

Programme 1st International Congress Art Tech Media

Wendsday 9 th may: Spanish MINISTRY of CULTURE

• Opening of 1st Internacional Congress Art Tech Media
Carmen Calvo. Ministry of Culture, Spain. May 2007
Collaborated Institutions
Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors Art Tech Media and Congress
International abstract: Rachel Baker. Visual Arts: Media Art and Moving Image. Arts Council. U.K.

• Abstracts: Culturals Politics
Pavel Smetana. Director CIANT. Praga
Alberto Saraiva. Curator OI Futuro. Río de Janeiro
Tina Velho. Artis, coordinator of Laboratorio Arte e T. Escola Artes Visuais Parque Lage. Río de Janeiro

• Debate: Cultural Politics
Moderator: Ricardo Echevarría. Artist and President of AVAM (Visual Artists Asociation of Madrid)
Gefried Stocker. Director Ars Electronica. Linz
Rebeca Allen. Artist /Professor UCLA Design. Research Director at MIT. Los Ángeles
Carles Padrissa. CoDirector La Fura del Baus
Andreas Broeckmann. Director TESLA. Berlín
José Carlos Mariátegui. Founder ATA, Lima. Currently Researcher The London School of Economics. U.K.

• Presentation of White Paper on the Interrelation of Art, Science and Technology in Spain, FECYT
Alfonso Bertrán. Subdirector FECYT
José Luis Brea. Researcher and Coordinator White Paper
Javier Echevarría. Director of Humanidades CSIC

Thursday 10th may: Spanish MINISTRY of CULTURE
• Debate: Museums and Art Centres XXI Century: Production, Curators exhibition of digital art, Virtual Museum
Introduced: Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors Art Tech Media and Congress
Elena Rossi. Curadora NetSpace: Viaggio dell'arte della rete at Museo N. Arti XXI Secolo MAXXI. Roma
Laura Barreca. Curadora Pan-Palazzo delle Arti Napoli y Università degli Studi Della Tuscia. Viterbo
Marie Claire Uberquoi. Director EsBaluard Museu d´Art Moderno i Contemporari. Palma
Angela Martínez. Director Departament of Audiovisuals and Multimedia CCCB. Barcelona
Nacho Ruiz. Director Art Gallery T20. Murcia
Lisa Dorin. Curator The Art Institute of Chicago
Nina Colosi. Founder The ProjectRoom Arts & Education Program @ Chelsea Art Museum New York

• Debate: Asian Platforms
Moderator: Menene Gras. Director of Culture y Exhibitions Casa Asia. Barcelona
Niranjan Rajah. Professor School Interactive Arts and Technology Simon Fraser University. Vancouver
Semi Ryu. Kinetic Imaging School of the Arts Virginia Commonwealth University
Zhuang Lixiao. Counselor Cultural Matters. Embassy of the Popular Republic of China

• Debate: MediaLab, new platforms and process
Introduced: Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors Art Tech Media and Congress
Gerfried Stocker. Director Ars Electronica. Linz
Luigi Pagliarini. Artist and Director Festival PEAM (Pescara Electronic Artists Meeting)
Pedro Soler. Director Hangar. Barcelona
Ximo Lizana. Artist and professor The European University of Madrid
Marcos García. Medialab Prado. Madrid
Karin Ohlenschlägen. Curator y exDirector Medialab Madrid
Andreas Broeckmann. Director TESLA. Berlín

• Debate: Art– Industry– Research
Moderator: Alejandro Sacristán. Consultor, Silicon Artists, Director Impact 4D. Madrid
Fermín Montero Gómez. Subdirector G. Innovación Tecnológica and S. de la I. Comunidad of Madrid
Pau Alsina. Universidad Oberta de Catalunya, UOC and Artnodes. Barcelona
Marcel.lí Antúnez. Artists and cofounder of La Fura del Baus. Barcelona
Anne Nigten. Director V2 Lab. Rotterdam
Marta Rupérez. Curator FACT. Liverpool
Vicente Matallana. Director LaAgencia. Madrid

Sede CERVANTES INSTITUTE
• Debate: Art and new media. The Iberoamerican Platform
Presenta: Xosé Luis Canido. Director of Culture of Instituto Cervantes. Madrid
Graciela Taquini. Curator Centro de Desarrollo Multimedia del C. C. Gral. San Martín de Buenos Aires
Arcángel Constantini. Artists, Curator Cyberlounge Museo Tamayo Arte Contemporáneo. Mexico D.F.
Enrique Aguerre. Coordinator Departament of Vídeo of Museo Nacional de Artes Visuales. Uruguay
José Carlos Mariátegui. Founder ATA, Lima. Currently Researcher T. and M. London School of Economics. UK

Friday 11th may: Spanish MINISTRY of CULTURE
• Art Criticism, Thought and Mass Media
Introduced: Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors Art Tech Media and Congress
Rachel Baker. Visual Arts: Media Art and Moving Image. Arts Council. UK
Anna María Guasch. Art Critic. Barcelona
Anne Nigten. Director Lab V2. Rotterdam
Juan Carlos Rego de la Torre. Editor ABCdARCO. Barcelona
Graciela Taquini. Curator Centro de Desarrollo Multimedia del C. C. Gral. San Martín de Buenos Aires
Georgina Cisquella. Director News and Miradas 2. RTVE. Madrid
Margarita Schultz. Doctor on Philosophy (Stetic). Fine Arts. University of Chile

• Debate: New market: galleries, fairs, biennials, rights
Introduced: Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors Art Tech Media and CongressMontxo
Montxo Algora. Director Art Futura. Barcelona
Néstor Olhagaray. Director of Bienal de Video y Nuevos Medios of Chile
Luis Silva. Curador, turbulence, Lx 2.0 and Director The upgrade Lisbon
Enrique Aguirre. Coordinator : Video Department of Nacional Museum of Visual Arts in Uruguay. Curator of Uruguay in Biennal of Venice 2007

Friday 11th may: CASA de AMERICA
• Abstracts, Iberoamerican Debates
Introduced: Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors Art Tech Media and Congress
María José Monge. A. Director of MADC Museo de Arte Contemporáneo Costa Rica. San José
Tania Aedo. Director Centro Multimedia del CENART (Nacional Center of Arts). México
Mauricio Delfín. Director Realidad Visual/Gestor Programa N. Tecnologías and Cultural Politics. Peru
Gustavo Romano. Artist. Coordinator Medialab C. C.España en B.A. and D. Limbo.Museo de Arte Moderno de Buenos Aires

Friday 11th may: Spanish MINISTRY of CULTURE
• CONCLUSIONS of the 1st International Congress Art tech Media

Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors Art Tech Media and Congress

Strategic Plan for the Development of the Arts and Digital Culture
- Institute of Arts and Digital Culture
- Council of Arts
- Network of well resourced Experimental Centres for the Development of the Arts and Digital Culture

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Text of Collaborating Institutions

César Antonio Molina. Minister for Culture
Joan Clos. Minister for Industry, Tourism and Commerce
Alfons Martinell. Director General for Cultural and Scientific Relations. AECI
Mª Isabel Serrano. Director General of SEACEX
Carmen Cafarell. Director Instituto Cervantes
Imma Turbau. Director Ateneo Americano of Casa de América
Eulalia Pérez Sedeño. Director General de FECYT
Menene Gras. Director of Culture and Exhibitions Casa Asia
Fermín Montero Gómez. Subdirector General of Technological Innovation and Society of Information of Community of Madrid, pg. 195
Alberto Delgado. Vice Councillor for Culture and Sports. Canary Islands Government
Pablo Suárez. Director General of Museums. Andalucia Regional Goverment
Ricardo Cavero Arcéiz. Director General of Science and Technology. Zaragoza City Council
Sergio Calvo Fernández. Dean of the Faculty of Communication and Humanities of the European University of Madrid

César Antonio Molina. Minister for Culture

In its function as a driver for art in Spain in all its manifestations, the Ministry of Culture has decided to support the enterprising initiative proposed by the ART TECH Cultural Association / Art Tech Media whose main objective is to reflect upon and analyse art and new technology in Spain, within an international context.

The general use of technological media as a support for new ideas means that there is a need for dialogue, a common direction for the almost limitless possibilities, the establishment of a permanent source of communication that incentivises production and coordinates the distribution and promotion of digital art in Spain at an international level.

This was the purpose behind the First International Congress ART TECH MEDIA in Madrid, May 2007, whose conclusions are presented in this publication. I would like to express my sincerest gratitude to all those who have, through their efforts and dedication, made it all possible.

Joan Clos. Minister for Industry, Tourism and Commerce

One of the main functions of the Ministry of Industry, Tourism and Commerce is the development of the knowledge society and the use of new technologies in order to improve business competitiveness and citizens' quality of life.

Digital content forms a fundamental part of the development of this society and forms a bridge between art and technology as well as being an area for experimentation and business that has a brilliant future.

The Ministry of Industry, Tourism and Commerce is well aware of the importance of this sector and within the Avanza Plan a specific line for action has been created that takes both digital content and knowledge centres into account.

The Ministry would like to thank the organisers of the event and the Ministry of Culture for their kind invitation to participate at the First International ART TECH MEDIA Congress, held in Madrid in May 2007.

Alfons Martinell Sempere. Director General for Cultural and Scientific Relations

The potential of Information and Communication Technologies as strategic tools for human development at both an individual and collective level, has been considered widely in forums and development organisations, and expressed explicitly in the United Nations' Millennium Development Objectives. Spanish Cooperation incorporates this need into its Plan Director 2005-2008, in which the potential of ICT was underlined for improving the living conditions of peoples in areas such as education, health, gender equality, governance, water and sanitation, the environment, humanitarian aid and, of course, in the area of culture.

One of our main areas of work aims towards making better use of the opportunities that can be made of ICT for driving development through creativity, communication, the insertion of minorities, strengthening of institutions and civil participation, the strengthening of industrial cultures, clear exponents of the role of culture in economic growth. Global objectives that will lead to a significant narrowing of the so-called digital gap and the consolidation of a collaborative task via the web.

At the same time, ICT can be held up as a very useful tool for one of our main priorities: the protection of cultural diversity. New technologies favour the creation of local agendas, giving a voice to those minorities so that they have a better chance to see their world reflected by the media and traditional forms of communication. Together with our interest in facilitating the development of communication, efforts have also been made to encourage the development of alternative communication media.

On the other hand, digitisation of content becomes a fundamental tool for the protection of cultural diversity with archives, conservation and the diffusion of cultural heritage. In this sense, the ACERA programme for Optimising the Skills of Human Capital in the Cultural Sector, works very actively.

New technologies have changed the way that people create, produce, distribute and access goods and services, information and knowledge, and in particular, cultural agendas. Once again, a structure that allows ICT and that facilitates a way of cooperating to make collaboration and coordination possible between all players - people's groups, universities, institutions, etc. – joined in this Network, for both action and reflection, as shown in the 1st International Art Tech Media Conference, held in Madrid last year.

These words serve as an invitation to continue discovering and contributing new perspectives and practices related to new technologies in order to improve the living conditions in our villages.

Mº Isabel Serrano. Director General SEACEX

What drives the Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior (National Society for External Cultural Activities) is the dissemination of information concerning the state of culture in Spain, both past and present, centred particularly on a wide range of activities related to exhibitions and science. Because of this, it has become involved in a very particular sense of collaboration for this report describing the meetings held on the 9th and 11th May 2007, in the Ministry of Culture, Instituto Cervantes and Casa de America in Madrid.

The participation of these bodies is a clear reflection of the willingness for collaboration among some of the most relevant figures in Spanish culture, involving themselves in one of the most current dimensions of art and culture the creativity opened up by new information and communication technologies, with its multiple social, material and aesthetic implications.

Set up as a meeting point between the international art world and society as a whole, the conference reflected a major push to open up new areas of debate and the generation of a genre -digital culture- that is both industrial and artistic at the same time, affecting multifarious institutions and companies. All this -as reflected by the proposal for the creation of an Institute of Arts and Digital Culture -represents an essential contribution to the dynamism of our culture and a stimulus to learn about and appreciate one of the most important areas of creativity, deeply rooted in collective concerns, capable of responding with the most diverse means of expression to the new needs of industry and consumerism. In short, it is about advancing the new frontiers of development in a modern society, conscious of both its plurality and its ability to project itself abroad and keen to promote its achievements in order to relate more closely with other countries in a world that is increasingly open and competitive.

Carmen Cafarell. Director of Instituto Cervantes

Arts and Technology.

Over the last fifteen years, new information technologies have led to an unprecedented diffusion of knowledge, information and creativity. It goes without saying that generalised access to the internet in modern societies offers a means for promoting culture of which all institutions concerned need to take full advantage.

In the Instituto Cervantes we have spent years -during our short but intense life time after opening in 1991 -on the development and support of all types of initiatives that exploit these technologies to carry out the institute's mission. Nowadays, there are multifarious internet portals available, and communication services have enabled us to be in constant contact with the 69 centres that make up our worldwide network with its headquarters in Madrid and the Centre for Teacher Training of Alcalá de Henares, and the creation of web contents have continually promoted the Virtual Cervantes Centre since 1997. The beginning of the cervantestv.es television broadcasts is without doubt an extremely important initiative that the Institute set up during this period, in its search for new channels to disseminate the Spanish language and culture.

If, referring to cubist painting, Apollinarie said that "the great poets and great artists have a social mission to renovate unequivocally the appearances that re-dress nature for the eyes of mankind", a century later the electronic media confirms this call for a rebirth in the arts in new forms and shapes: it goes beyond the proliferation of techniques and media that contemporary art has always ceaselessly searched for. As such, our interest for the use of these tools is also based on their use for developing artistic expression. The strength that new media imprints upon the forms and languages of art is also a reality that has led to new ideas and the possibility for artists within the Spanish-speaking world to develop and to come to the forefront of contemporary creativity. Collaboration with institutions and museums in Spain and America and the work developed from the Cervantes initiatives themselves is constant and also drives this confluence between art and technology. As such, projects in development today -such as the Internet exhibition Palabras Corrientes in which various pieces of net.art developed from the concepts of specific artists from digital media- represent clear examples of the kind of support given by the Instituto Cervantes and the interest with which it follows ideas and the evolution of the web and the services involved in creative knowhow.

For all these reasons, the Institute has supported the organisation of this Art Tech Media event, and also why it is one of the institutions that willingly encourages the organisation to continue holding this forum for debate, to widen its perspectives, that have already shown such promise within this richly fertile marriage between the arts and technology.

Imma Turbau. Director of Ateneo Americano of Casa de América

The Casa de América is proud to have collaborated with the First International Congress Art Tech Media by hosting the event on its premises, especially for its more "Iberoamerican" activities, if they might be called that.

One of our concerns as a Cultural Centre is to ensure that we reach the maximum number of people not just that our programme is the best (or what best fits with our programme), but that the event, exhibitions, meetings and debates held in the Casa de América reach a wider audience outside its four walls. We consider this condition in all the cultural fields that we work in but more than anything, in art. We can see how Ibero-American artists work from whatever location, in whatever medium, and that their audience can come from any corner of the globe where there is an internet connection. We can see how this is possible in certain cases, clearly. Many artists don't have access to these tools, nor the general public either.

Once the tools are used universally perhaps we will be able to talk about the democratisation of art that is so sought after and at last our role will be as prescriptors, and not as promoters. Prescriptors, curators, recommenders, establishers of categories, systemisers, theorisers. And the meeting of art with the general public will be somewhat less mediated, although not more spontaneous, in a way more pure, with fewer adulterations. The relationship between Technology, Science, Art and Society in a not-too-distant world, will be, we hope, the same as it has always been, actually: the first provides the tools for everything else so that they can exist in a way that is increasingly accessible to a greater number of people.

Eulalia Pérez Sedeño. Director General of FECYT (Spanish Science and Technology Foundation)

Contemporary Culture: an open dialogue between art, science and technology. Spanish society has been dogged by an underdeveloped scientific-technological culture, due to a cultural concept that science is not considered to be a major component. Because of this, it is not infrequent to hear that large sectors of society view art, science and technology as disciplines that have nothing to do with each other, that correspond to motivations and objectives that are clearly different. Art is understood as an intrinsic part of culture, while science and technology are seen as something apart from that.

To combat this mistaken concept has been one of the specific objectives of the Year of Science 2007, that has been celebrated as a way of tackling "scientific-technological literacy" in Spanish society, through the development of numerous initiatives, many of them directed at demonstrating the undeniable relationship between science and many other manifestations, representing as it does a fundamental part of culture in our times.

We could consider that already in their very beginnings, a common feature of art and science has been magic, like an archaic form of the appropriation of reality and its symbolic manipulation. But science has shaped itself through a long and progressive separation from its origins. This break has established fundamental characteristics in science in terms of investigation and rational insight: its asks questions and formulates hypotheses in order to answer these questions, that need to be subjected to rigorous tests through observation and experimentation so that it will be able to explain what our world is like. In this way, it attempts to assure us of the certainty that reality is objective and independent of our desires, feelings and opinions. Although, as Croce said art is a fundamental form of orientation that also allows humans to understand themselves and the world that surrounds them. While art maintains a close link with fantasy, emotions, sensations and attitudes, that imprint nature onto what is produced, science separates itself, needs to be far away from these passions, in order to achieve the objectivity and rationality that characterise it (even though passion is rarely absent from people of science.)

In addition to this clear difference it would seem that the relationships between science and art could not be anything else than distant, or at least superficial. Nevertheless, if we take a look at the history of these relationships, we could get a rather different idea. In this sense ever since the Renaissance we can recognise three important phases: in the first, the frontiers between art and science were diffuse; in the second, from the 18th century onwards, art was related to sensitivity within its own sphere and broke the links from science; in the third phase, beginning at the end of the 19th century, artistic production explored resources and procedures usually associated with science although it should be noted that in all these phases, technique and technology have had a lot to do with the development or consolidation of both art and science.

In the first stage, the Renaissance, there is a deep correspondence between science and art in people´s eagerness to discover and form an image of the world exclusively through human skill, without the aid of divine revelation. In this way, when Leonardo said "l'arte é cosa mentale" (art is parallel with mentality), he was actually supporting the intellectual nature of artistic activity. As such, at that time, the investigations into perspective being carried out by the great architects and painters also belonged to the science of geometry and there was experimentation, it was tested, in painting and in music these experiments were included in the quadrivium (the four arts of liberal mathematics).

The second stage came at the beginning of the 18th century when sensations, emotions and the imagination could not be reduced to a single rationality as represented by natural science. It could be that the texts of Kant opened a door which actually never completely closed for articulation between science and art: is only one animal -a rational one, in other words, mankind- is capable of appreciating beauty, the faculty for aesthetic judgement is another aspect of human rationality. But although these types of judgements aren´t normative or descriptive, they can be communicated and therefore shared by others, based on their own experience, and therefore incorporates subjectivity. As such, art is recognised as deliberated production that incites the subjectivity of the senses. It forms its own sphere, radically separated from the sphere of knowledge, from science, because in art judgement exists a priori. In other words it is not obtained by an inductive process through experience. It is from this context that there germinates the idea of a radical difference between art and science.

With the birth of "modern art" at the end of the 19th century, a formulation begins to unfold that is increasingly strict on the notion of art for art´s sake, of the purity of art. A crisis develops out of this romanticism that is described in the Hegelian thesis on the "end of art" and, later on, the avant-garde. Art, Hegel said, has arrived at its end like a historical era, it has no future. Nevertheless, art not only survived, this crisis actually led it to an opening up of artistic resources and styles, and even to the uses of art. As part of this process and under the challenge of the technological domain of reality, founded on scientific knowledge, there have been multifarious instances in which artistic production has used procedures more usually associated with scientific discovery, in order to explore an insight into reality and

the ways to intervene within it. As Charles Morris said, aesthetic judgement is a technological discourse turned into pragmatics.

From a contemporary perspective, the strategies used for searching out in art and science are not irreconcilable. If the belief has gained ground over the last few decades that scientific research is not the expression of a single type of rationality and that imagination and accident (serendipity) are important elements, everyday its is more plausible to believe that art contains a component of reflection, inquiry and aesthetic experimentation that is difficult to separate from technological aspects. Both are fundamental for understanding our world, and both will always have an important role to play.

Menene Gras Balaguer. Director of Culture and Exhibitions. Casa Asia

New Technologies / New Languages.The Impact of science and technology on forms of art.

If the era of new information technologies has impacted major social and economic changes on the planet, these changes have not been reflected by the use of the technology at a domestic or general public level. The activities programmed by ART TECH MEDIA originate from a reflection of the transcendence that is taking place simultaneously between art and technology in order to make the public aware of the choices offered and the functions that the new instruments lend to the formalisation of a new artistic language. The types of meetings organised by this sort of platform favour the exchange of ideas and communication between groups and individuals that experience the results obtained once they have allowed them to reach their potential. When reference is made to the implementation of new technologies in Asia, we think about countries that lead the process in making science and technology compatible based on the advances of a society or societies that have stopped living the future like a utopia so that the present is the only thing that counts. As such, memory recovers its function against amnesia and - at the same time – against the idea that technology has contributed to the dehumanisation of art and life, faced with the imperative of automatism that is imposed on the predominant production processes in a consumerist society. The Asian continent is really made up of several smaller continents, from Iran and Central Asia to the very Far East, with the Australian epicentre, the leading country in the Asia-Pacific rim in terms of “e-readiness” or level of use of the internet and new technology. It is followed by Hong Kong, Singapore, New Zealand, South Korea, Japan, Taiwan, Malaysia, Thailand, India, Philippines, China, Sri Lanka, Indonesia, Vietnam and Pakistan. The physical, political and economic geography do not always coincide, since there are various factors just as influential as each other that help to skew the ranking order in unexpected ways. For example, over several years the studies being carried out by The Economist Intelligence Unit focus on a hundred different aspects by which to assess the affect of the internet, mobile telephony, and the level of public spending on information technologies in relation to GDP, legislation, and in come cases, censorship against the content of the internet. For Asia, whose geographical space covers Iran and Central Asia right up to Australia and New Zealand, it is important to detect places where new technologies make a contribution to knowledge and the media and the relationship between their promotion and the “levels” of growth. New technologies have given us the instruments to transform the idea of a “global village” of the 1960’s, first formulated by McLuhan, and “satellite art” or art via satellite of the Korean artist Nam June Paik, into the globalising process that has made it possible to consider the idea of digital cities and ubiquitous cities, driving a further transformation in traditional urban planning. The large distances have been largely confronted by increasing speed to its very limits, but the differences have not been eliminated: while Australia is placed in a privileged position in this respect, focussing its interests in the territories closest to its borders, Japan, China, India and Korea have become world references for the most advanced models of innovation, both in terms of pioneering technology and in the number of users, which isn’t actually contradictory to the previous statement. It is important to encourage competitiveness in the sector with incentives that make it possible to apply the new technologies in the different fields of activity and production. However, questions multiply in light of this spread of technology, as demonstrated in the area of art production. The question as to whether technological art actually exists and what it might come to mean, even proposing the abolishment of old production methods, can only find a response in contemporary artistic production resulting from research into the instruments and the content that are formulated from the relationship between art and life that has led to the saturation of the real in all its manifestations. Initiatives like the one developed by Montse Arbelo and Joseba Franco with the aforementioned platform are consistent with the need to map out the impact of science and technology on art forms and on the way in which new languages of art derived from one technology that are no longer as new as they were, transfer, as in to move, or migrate, because of the speed in which they themselves undergo change, and use their applications to alter all the areas of their ability.

Alberto Delgado Prieto. Vice Councillor for Culture and Sports. Canary Islands Government

In a society in which communication technologies have buried their roots so securely, whereby terms like e-mail, medialab, mp4, G3 have imposed themselves quite naturally onto everyday language and moving images constantly bombard the daily lives of millions of people, it has become necessary and even essential to reflect and recapitulate on where we are going in the world full of hardwares, softwares, robotics and cyberspaces.

For this reason, the Canary Island government has decided to back initiatives such as the 1st International Art Tech Media conference held in 2007. The Conference was launched a year ago now, in a meeting that took place at the Presidential Quarters of the Canary Island Government where various figures from the world of Art and Digital Culture had already debated the subject Centre and the periphery in the age of non-place.

It is unquestionable that this type of event favours understanding of a phenomenon that by its very nature, is in a state of flux and changes at surprising speed, sometimes provoking confusion in society because of its inability to follow the rhythm that marks new technologies but also because of its inability to understand manifestations that are produced because of such changes.

Aware as we are of the importance of these nascent forms of artistic creativity, as an institution we cannot be on the outside. We are going to continue supporting meetings like this one that encourage debate and the exhibitions that make it all visible for the general public.

Pablo Suárez. Director General of Museums. Andalucia Regional Goverment

Today, for the good of us all, information and communication technologies have become an essential part of our daily lives. They offer us everything from immediate communication to the ability to access documents and information that we would otherwise spend months to collect. In addition, the use of ICT as a support for new ideas, allows us to see and interpret the world that surrounds us from a new perspective.

From the areas in which the Dirección General de Museos de la Junta de Andalucía works, and faithful to the functions carried out by museums -documentation, diffusion, conservation and research- our main lines of work follow a path of optimisation and use of tools offered by ICT, always to the benefit of the functions mentioned above.

Information and Communication Technology have turned into one of the most effective and most prevalent tools in practically all the subject areas relevant to culture which have been overseen by this Administration for some years: from the management of museum funds thanks to the implementation of the Domus system to a space where the new applications and media proposed are housed for contemporary artists, as the space, Espacio Iniciarte.

In this context we greatly appreciate Montse Arbelo and Joseba Franco and would like to congratulate them for the initiative that they have brought about, as founders and directors of Art Tech Media, by organising this First International Conference where we have been able to reflect upon the new implications of these tools, the need to set up the Institute of Arts and Digital Culture that will favour the establishment of the communication and coordination networks that will be essential for our development in the current international arena.

C4 Cordoba Contemporary Creativity Centre. The support for the production and diffusion of contemporary artistic creativity has been and continues to be one of the principal lines of work of the Culture Board of the Andalusian Regional Government over recent years, a large project out of which various initiatives and strategic programmes have been born that are achieving important success.

Within the context of the wide effort, the Cordoba Contemporary Creativity Centre, C4, has been highlighted as one of the most innovative and interesting projects, dealing as it does with creativity from an ex novo centre that will produce and collect the most current proposals in the world of contemporary artistic creativity.

Conceived as a point for meeting, debating, reflection, research and production, the Cordoba Contemporary Creativity Centre will act as revitalising hub for the systems of art both in Andalusia and Spain, turning into an attractive focal point for all those who want to know about the present and future of contemporary artistic activity. The new institution will be a laboratory of ideas, a place for reflection, a space where the artists can carry out their projects, a workshop for contemporary thought, a factory for constructing the present and maintaining the senses in a state of alert on what the future may bring.

Conceptual Proposition

The C4 shall be a space for discussion, Exchange, diffusion, distribution, and production of new initiatives in the field of visual creativity and new artistic practice in constant relation to society. Dynamic, hybrid, heterogeneous, modular, that permits light manoeuvres, that admits different configurations for uses that are still to be defined. A space in which to generate knowledge, manage information, produce, exhibit and disseminate, more than to store objects or arrange showcases. Where the public can come physically closer or visit via the web. Open to proposals and collaborations for various cultural players, artists, scientists and researchers of various disciplines, but also that permit society to relate with each other, to enjoy and participate in its proposals and equipment.

The new center should supersede traditional institutional models that have until now insisted in isolating and separating outputs in distribution -publication and exhibition-, storage and the creation of a museum space and to bring it all together in a centre for production/generation/distribution/vessel for all the services and benefits needed to create networks with other centres that are working along the same lines. It will never renounce its role to generate, to conserve, and to disseminate sponsorship, of the museums themselves but tackling the task from a perspective that is totally non-dogmatic and not a generator of dogmas either.

C4 also has a priority vocation to become a catalyst for change in the cultural panorama within the city and the community, offering itself as a receptor and animator of its specific dynamics and as a focal point from which to design lines of development in the future.

While not specifically identifying itself with any technological priority, C4 will enter fully in the debate on the transformations that have been taking place within the field of creativity and the production of knowledge because of the effect of the new mechanisms for digital production/distribution and storage. In order to do this, it will tackle technology from an open, hybrid perspective, underlining the participation of players and discourse from the art world, from science and from sociology and economics, and raising a critical awareness within the general public and an active and imaginative attitude towards technological processes.

The whole centre has been designed with an ability to house, support and train in the most contemporary art practice within a cultural context that is increasingly digital, connected and globalised thanks to the creation of hybrid spaces and networks that are able to combine through meetings, shows, workshops, study, research, performance, symposia or concerts. The architecture has been designed in order to allow meetings between producers, mediators, cultural programmers, researchers, artists, activists and technicians, so that they can exchange ideas and take part in individual or collective projects. At the same time, the general public will play a central role within the space, and given the opportunity to actively participate through the different tools available such as exhibitions, talks, festivals, presentations, exhibitions, concerts, meetings, public or specialised debates, training workshops or meeting points for research.

This central role for the general public forms part of the very definition of the building whose multifunctional rooms are spaces on the one hand for production and experimentation, where artists can see their ideas materialise and develop, but also a public square dedicated to social interaction and social interface: the media library – document centre, the seminar rooms, the amphitheatre-stage, patios, inner corridor and large open exhibition spaces, able to be linked up in different ways, ranging from spaces of 60m2, 90m2 or 150m2 right up to a single space all connected up of 900m2.

C4 has already gone down in history. Soon we shall be able to see how the whole project transfers into reality.

Ricardo Cavero Arcéiz. Director General of Science and Technology. Zaragoza City Council
1st International Congress ART TECH MEDIA

The participation of our town in the forum for analysis and debate brought about by the International Congress Art Tech Media in May 2007 gave us the opportunity to highlight our backing of new technologies, the digital universe, new languages, and, above all, the most advanced knowledge area applied to the city. Our most ambitious project, beyond the International Expo of 2008, is something we have called Milla Digital. It is, in synthesis, an action that takes advantage of the urban development of the main zones for transformation in order to create a City of Innovation and Knowledge in which housing, companies and facilities sit side by side with a single direction aimed at intensive activities based around knowledge, a high quality urban environment with highly advanced telecommunication infrastructure that benefit bother private residents and companies within the Milla. Milla Digital is a fundamental project from the Zaragoza City Council to help businesses, institutions and citizens position themselves so that they are able to form part of the economic and social fabric of the 21st century.

The general concept behind the design of Milla Digital consists in the union -both visually and functionally- of disparate elements via a network of facilities and public spaces used for multiple educational and community purposes, and special urban features. This network will incorporate both digital elements (digital infrastructures. environmental technology, public digital spaces) and physical elements (within the space generated by the implantation of a high speed rail network that will be superimposed within the urban space.

Human and urban development in Zaragoza has made it possible to focus on innovation and knowledge in this area of urban development, closely linked to the improvement of our citizens' living conditions and greater cultural wealth in relation to the implantation of new behaviour and values concerned with environmental and social sustainability in a society that is increasingly more complex and dynamic. In this sense, the challenge for public institutions which must serve the community, also becomes more and more sophisticated since the public space assumes new uses while the political community evolves and finds new forms of social and political participation.

The set of public facilities specifically aimed at the long term strategic goals of the project is called Campus Milla Digital, in accordance with the proposal made by the MIT in its document Zaragoza Milla Digital: designing a new century public realm (2006) prepared by the MIT School of Architecture and Planning under the direction of Dennis Frenchman and William J. Mitchell. The idea of the Campus helps to prepare an urban setting where various innovative activities can be developed. It is a Citizen Campus, open to everyone, with proposals for everyone, a new urban and cultural experience.

At the same time, this concept refers to the related notion that the various public facilities in the zone form part of a network with some similar common elements in terms of objectives, management and activities.

Milla Digital generates two forms of first rate cultural facilities in the area of new technologies and digital culture: the Milla Museum/Media-library and the Centre of Art and Technology. At the moment, there is work being carried out on the design of two buildings, each on measuring 9,000 m2 at the heart of Milla Digital that will be used to train and exhibit more contemporary and avant-garde work in the digital area. The project workplan for the two facilities is linked to the "Open Work" presented by the team Colomer-Dumont Arquitectos, Agence TER, BRL Ingenierie and Procam Ingenieria. The facilities will be designed by BICG (Fraunhofer-Gesellschaft) and Ingeniaqed.

There are two different installations but they will be conceived and designed jointly, not only in terms of their functions and characteristics but also how they are arranged spatially. They will take on the form of a kind of shell that will enclose, define and frame the collection of spaces that they house.

Both facilities will share a sense of permeability (accessible and open to passers by and use of the space and its resources, flexibility (precise complexity of constant, open processes for teaching and learning; designs and products are created by these processes and the principle of flexibility, beyond their use as technical instruments, to tackle the uncertainties of the project) and visibility (aesthetic ambition and singularity of the facilities and projects).

One of the fundamental pieces of the Milla Digital project is the creation of a new type of public space that is capable of reinforcing the characteristics of the traditional public space of a Mediterranean city through the use of information technologies.

This "digital plaza" needs to forms part of the programme of the Centre for Art and Technology and the Milla Museum with the implications that go with it in terms of proposals for its use and contents, design, urban furnishings and use of technological innovations for the facades that create the square. It isn't about creating an open space backing on to the building, but rather about designing this taking into account its potential as a venue for indoor and outdoor activities and uses (sometimes at the same time). In order to achieve this, Milla Digital needs to offer more advanced telecommunication facilities both for the general public and for companies, and to thereby convert Milla Digital into a prototype City of the Future. In the urban projects more advanced telecommunication facilities that need to be designed in order to cover all the innovative telecommunication services for both individual and commercial use in Milla Digital, as foreseen by telecommunciations operators and the Zaragoza Council.

This has turned into Zaragoza's most important project for the development of the city in the 21st century. Through it, digital culture, new technologies, creativity and new languages carry with them a need for new forms of public services that will lead to greater development of community politics that sees itself as a group of creative, active and participative individuals. This is our challenge and our commitment.

Sergio Calvo Fernández. Dean of the Faculty of Communication and Humanities of the European University of Madrid

The European University in Madrid is open to society and open to the world. Its mission is to become a reference for quality in university undergraduate and postgraduate teaching in this country, training leaders and efficient professionals capable of responding to the needs of the new global society. We seek consistent training for society's future leaders and that demands not only excellent academic quality but also a commitment of values that our world currently demands, such as a commitment to the environment, to social issues and to culture.

Our academic model is based on four principal cornerstones: international focus, connection to the professional world, first class facilities and a more innovative academic offer from the university environment.

- International focus:

The participation of the European University of Madrid in the Laureate International University Network encourages the mix of students from other nationalities, the participation of foreign teaching staff in the student training process and the implementation of work experience in multinational companies.

- Professional connections

The training process of the student has one clear objective: to have skills in what is being sought in professionals by companies. Aware of this objective, the European University of Madrid has direct links with the business world. The syllabuses are validated by companies and include the constant participation of teacher of recognised prestige in the different professional areas, and the implementation of practical work experience thanks to over 2000 agreements it has with companies.

- First Class Facilities:

As part of its training process, the European University of Madrid offers a Campus at Villaviciosa de Odón, a Campus in Moraleja, a polyclinic, a dental clinic and three specialised postgraduate schools.

- Most Innovative Academic Offer

The over 10,000 students that are currently enrolled in the European University of Madrid are distributed among six Faculties and three Postgraduate schools: the Faculty of Health Sciences, the Faculty of Physical Activities and Sport, the Faculty of Communication and Humanities, Postgraduate School of Art and Architecture, Postgraduate Polytechnic School, Faculty of Economics, Law and Business, Real Madrid School of University Studies, IEDE Business School and Postgraduate Centre for Construction. The notion of innovation as a cornerstone to the University is reflected in all the qualifications offered and in particular in our beliefs and attitudes.

The European University of Madrid has a deep commitment to research with the development of new technologies and with art, because simply be offering the latest advances in these areas we are able to successfully meet the commitments of the UEM to see society progress every day. It is due to this that we have decided to sponsor this event, in which art and new technology fuse together, allowing society to move forward at both a national and international level, a commitment that is shared by the UEM.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Spanish Ministry of Culture

Opening:

Carmen Calvo. Minister for Culture may 2007

Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors of Art Tech Media

Rachel Baker. Visual Arts: Media Art and Moving Image. Arts Council UK

Carmen Calvo.- Good morning everyone. I want to say that I am truly very grateful as the head of this Ministry for the work that other people have done, that you have all done and many others throughout the country: directors of public and private institutions and above all creators. And in particular I would like to thank Montse and Joseba, shining examples of citizenship, who wanted to take the lead in organising, planning, thinking, reflecting...

I was thinking over the last few days, and again now listening to the two directors of this first International Conference, that what is needed now is to plan a revolution. It may seem paradoxical but in reality it isn´t. It will surely be the first time in this country -with a subject of such importance, with what concerns us now, of the transformations that new technologies are introducing into our lives and so much in artistic creativity- that we are attempting to plan, to think ahead, and if possible to be on time, to be ahead of what is to come. To arrive on time with the baggage from our country, which is what we have now with the gravitation of history towards our present, which is an enormous creative talent, and enormous capacity for risk and this extra instinct for freedom that I believe has always, even in our darkest moments, existed within the Spanish psyche.

We have always had exceptional peculiarities throughout our art history but now we are not faced with peculiarities, the world has placed us at the forefront of the group, which involve generations of people, the young and not so young that manage themselves in the times that they live and therefore also manage the instrumental possibilities of new technology.

Many people, numerically speaking, better trained than any other generation in this country, who are communicating and interrelating at an international level, exist in the world as Spanish, and precisely with these new technological instruments. And therefore we are accumulating alongside traditional talent, the traditional individual freedom of the old country, something new that represents the ability to create in terms that are technologically current.

We have to think about all this and I am conscious as head of this ministry that it is up to me to decide. As Montse has said, we have found ourselves in our own home -and where else could it be held if it weren´t in the Ministry of Culture?- and the directive team and myself have decided to support, to defend and to back everything necessary because we are dealing with being on time, and above all, creating the driving force needed, taking it from your own public resources, in other words using the public resources of the general Spanish budgetary spending. We must be able to defend everything that represents current art and creativity in a definitive, responsible and committed way in order to ensure that a society like this one, increasingly developed economically and more enlightened politically speaking, because we have managed to consolidate a democracy after thirty years for the first time in our history. And all this needs to revert in the immense capacity to analyse, overtake and transgress, that it is art that provokes us and gives to the rest of the population, because all this is in the hands of the most novel, the youngest, the one who is producing images, contents and forms of the future because this is a country that isn‘t prepared to lose, or more than that, must not lose because of an ability to respond.

As I have been aware for many years, 11 years in cultural politics, culture is generated by the creators and the public and politicians are only instruments in order to make this happen, and that´s all there is to it, because we owe it to the general interest of the citizen and the effective administration of resources.

I am conscious of the importance that this first International Conference has and I am also fully aware that as Minister, but also as a citizen, of how important it is -I repeat- to arrive on time, to create the structures that we need to create; the capacity for response in the existing institutions in order to shelter and protect everything that occurs in this new model for creativity.

Because of all this, what happens over the next few days will be very important to us all the debates, the observations and of course, the conclusions.

I consider that these conclusions will be important and not only in order to attain a strictly orthodox response because what we have to come will certainly be the most ethical thing that art should be doing, but it is also true that we will also have to respond with the same rigour as orthodoxy.

Perhaps we need to put this on the table as soon as possible, better now than later, to announce the creation of a structure that could be called the Institute of Digital Arts, because we have to give a coordinated response. To be coordinated means that in a democracy like this one, finally stable, each public institution can make its own decisions.

Because of this, it seems to me that a second well made decision in this conference has been the participation of other Public Administrations, Town Councils, regional governments, museums and art centres and other Spanish and international organisations and institutions, because it seems to me that this is the ideal and most up to date way to try to organise what is happening from the moment of creativity right through to the product’s entry into the marketplace

as a product. It should be like this that we need to re-think and, I repeat, this should be done independently of the decisions that each one takes in the sphere of their responsibility, of their respective competences.

I should like to inform you that as far as the Government of Spain and the coordination of its various ministries, but in particular those of Industry, Education and Culture, that we are in the position to give a response to these characteristics.

I am going to allow myself to tell you what was going through my head this morning, earlier on, when I was going through my diary and agenda for today. When we talk about art with new technologies and then we think again about science and in technological applications, and of course when we think about research, we are actually confronted with something very new, very modern, but I permit me to make an observation, perhaps it is simply circle that is finally being closed.

When art separates from religion and science and gives way to illustration, modernity, liberties, citizenship, it has to separate itself very brusquely in such a way that very often and especially in the last three centuries, we have wanted to confront science with culture as if they were two different things. Methodologically, they are, but in the end they are forms of knowledge with different ways of being perceived. One is objective the other, as in art, is completely subjective.

Surely with the passing of these centuries in which we have followed different paths defined by society, even in the area of general interests and politics, we are arriving at a point of maturity in which the two paths finally converge. Technological research crosses over with the debates concerning its place in education plans, and the fundamental rights of the citizens in modern democracies, but it is also necessary to mix these objective needs of science and balance them out with the needs of the heart and art, in order to come to something human. And surely we will be closing the circle that began to be drawn in the renaissance and that we are also facing in the 21st century in modern times.

It seems that there is something really important and essential happening this century that we are seeing practically for the first time, in the way that new creative artists, trained in radically different ways from traditional artists, need to say many things that are going to have a far greater effect than traditional art because they will be heading in the direction of many circumstances in which we have to rethink our way of living.

Art has never been an adornment of life but in the 21st century that will be even less so than ever before. It will be a key to life itself, of our way of living and in this sense, I am absolutely convinced that these are observations that you are going to make and that you are in the position to do something, as artists, managers, and thinkers, as critics, as heads of institutions, we have to take a step forward.

I am going to end practically as I began, wanting and attempting to plan a revolution that Spain has on its hands because for the first time in our history the conditions exist and therefore we should not let this enormous opportunity pass without our country finding its place within an international context. A place where we will have to move, naturally, by supporting and finding our own home-grown solutions because before art can be universal it needs to be local. In order to contribute something truly original we need to do it from the place that we occupy in the world even though the solutions and the formats may be global and planetary. We have to respond from home because culture is born from this root and projected in a universal language.

The conclusions that you bring to us, in this case to the Ministry of Culture, thinking specifically in terms of the Ibero-American space in which we share a common language and similar cultural keys -the language that predominates and which puts a name to reality is the one that also transports our different contents- will form the guidelines whereby we can face up to creativity with a structure that allows all these things to occur in the most orderly and disorderly fashion possible.

Ordered as much as we are able to respond to the current challenges and disordered because fortunately art is and should be disordered.

Montse Arbelo.– Thank you everyone for being with us this morning, it is really great to see you all here.

I would like to start by referring briefly to the process that has brought us here. Through a simple email sent in October 2006 to the Ministry of Culture explaining the content of the Encounters we were organising during 2006 over nine months with a total of 100 speakers, we proposed the collaboration of the Ministry -taking advantage of the synergies generated from it to organise an international conference that would focus on the situation in Spain in terms of the creative use of new technologies within an international context, The response was immediate and in mid- way through the month we went to Madrid for our first meeting. We were received by Elena Hernando, the General Sub-Director for the Promotion of Fine Arts. Her comprehension and support for the initiative that we proposed was immediate. And so we began a new adventure that has culminated in these few days after several months' intensive work. One activity that we have been able to confirm once again is the generosity and collaborative spirit of the art world.

That's how the 1st International Art Tech Media Conference began and before anything else I would like to thank

the Minister of Culture for receiving is in her home -which belongs to s all of us- home to art and culture. It is an honour that she is with us to preside over this conference, because of what it means to support art in the 21st century and the number of people and institutions that have been working over the years, sometimes not sufficiently recognised for their efforts, to place Spain and the artists here at the vanguard of international creativity. Of course I would also like to thank the representatives of institutions whose involvement has allowed us to be together today here in the auditorium of the Ministry of Culture and over the next few days as well in the Cervantes Institute and the Casa de America, where the event's will be distributed.

So firstly to thank the Ministry of Culture through the Dirección General de Bellas Artes y Bienes Culturales, the Subdirección General de Promoción de las Bellas Artes and the Dirección General de Cooperación y Comunicación Cultural. I would also like to thank the Ministry for Foreign Affairs and Cooperation through the AECI, the Dirección General de Relaciones Culturales y Científicas and SEACEX, Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior; the Dirección General para el Desarrollo de la Sociedad de la Información from the Ministry of Industry, Tourism and Commerce, the Cervantes Institute, the Casa de America, the Casa Asia, the Canary Island government for its Canarias Crea programme, the Committee for Economy and Technological Innovation for the Madrid Region, the Director General for Museums in Andalusia, the Zaragoza city council, FEYCT (Spanish Foundation for Science and Technology), the European University in Madrid... and the sixty other organisations, both national and international and the many people without whose cooperation and generosity the Art Tech Media Project would not be possible.

Today, thanks to all of you, we will be able to continue advance in the creation of an artistic community and the articulation of proposals that respond to the myriad of questions arising from art and society today.

Joseba Franco.- We are really excited about sharing this dream with you, which, thanks to your collaboration is becoming a reality. And this dream is to do with our concept of a collaborative society in which all members are able to develop their creative skills, responsible for the environment and the challenges of climate change and will work together to reduce human inequalities and injustice in all its guises. The world, and the paradigms with which we sustain this reality, are in a process of profound change, technology is introducing new social behaviours and art is trying to enlighten this uncertain path.

When we talk about technological art, it is as if we were referring to an aloof art lacking in emotions. Nothing could be further from the truth. And the relationship that we have established over the last few months and years confirms to us that humanity remains the central focus in contemporary discourse, designing and creating more just, more participative systems. Our feelings feed our greatest ideas and our desire for a world in which art and culture guide the policies of our governments and not the strength of force and the size of our countries' armies.

Today, despite the many problems that surround us and the different logical opinions concerning the most ideal way to coordinate and develop our community, with the participation of art, science, technology and society, we can celebrate the fact that leading institutions and organisations, both national and international, as well as the art world itself, are represented within this conference and confirm by their presence and collaboration within the Art Tech Media project that they too wish to establish stable systems that will allow us to deepen our mutual understanding.

This relationship is aimed to favour co-production, facilitate up to date information with the creation of a large database, help to strengthen creativity and multidisciplinary research, cross/cutting debate and to extend knowledge about art and digital culture to all society. And this international meeting, which has come about after years of effort, offers us a great opportunity to advance with ground-breaking proposals that will help to drive us forwards towards a future that is already upon us and to share these enormous energies that are being exerted in Spain so that it definitively enters into the 21st century.

After travelling around much of the world, we confirmed that the situation and the consideration given to contemporary Spanish art does not correspond either to our creative traditions or the cultural and economic level that we are currently enjoying. Nevertheless in Spain we are living through a period that is highly significant for the extraordinary work of masses of people, the quantity of resources available to the creation of brand new infrastructures both in art and culture, the artistic and professional preparation of people and all that with a generous and collaborative attitude from many of those in charge of our institutions and within the art world. This more than justifies the efforts of two people, who also happen to be artists, in the organisation of this conference that aims towards the creation of a stable international platform for interaction.

As far as we are concerned, we are really extremely happy, that over the next few days we will be able to share our experiences and projects thanks to the collaboration of so many institutions and individuals from all over the world. It is really very moving. I should shut up, to applaud you, and simply to say that this is the moment when we can start a real revolution. To transcend from traditional individualism that afflicts the art world and to establish an agreement among equals, to create a meeting point that will allow us to coordinate and optimise our recourses, energies and projects.

This platform that we have called the Institute of Digital Arts responds to the suggestions and proposals that we have heard above all others over the years. Our efforts have in some way become catalysts for a general feeling. Another question is how such an Institute should be organised but we shall have time to discuss the different alternatives and to even find a name that more suitably represents digital art.

Montse and I would like to thank all of you for being here, and feel that if we can find a way to really collaborate we will be able to get to the heart of the systems and change it. Together, we can build a better world. Thank you.

Rachel Baker.- Firstly just to thank Montse and Joseba for inviting me to this discussion and debate over the next few days. It's very valuable for me as well as for the Spanish context. I'm really pleased to be here and I'm also very pleased to be speaking at the Ministry of Culture here in Madrid.

I should say that the Arts Council is not exactly like the Spanish Ministry of Culture, it's not a government department, I think Montse made that clear. There is a governmental department called the Department of Culture, Media and Sport, the DCMS. And it's this government department that funds the Arts Council of England, and the Arts Council of England is responsible for then consequently distributing that funding to various organisations and agencies and individuals to create the arts and culture environment that we have in the UK.

Just a few corrections, at least one correction, I should say that my role at the Arts Council is very specifically concentrated on London. And I work within the visual arts department of the Arts Council of England in the London office, so the focus is very specifically on the London environment and my job description is officer for media art and the moving image. So I have a very specific remit to support art practice in that context, media art and the moving image. So we're here to discuss models for supporting media art practice, digital art practice, and we're all aware that this new practice, the environment that we're operating in is, because of new technologies, is generating new models. New technologies are breaking down old models of production, consumption, of exhibition, of art and culture. So the Arts Council is faced with very similar challenges to other cultural policy makers all over the world. So it's very beneficial to be part of these kinds of debates and to explore some of the challenges.

Over the last ten years there has evolved a community and culture of digital art practice growing in the UK. We've come to a ten year marking point where we can reflect back on the last ten years in the UK and in London and figure out what has happened, what has emerged, what art groups have emerged what individuals have emerged. There used to be, at the Arts Council, a New Media Arts Fund, it was dedicated for art practice and arts organisations that had a very specific focus on digital, electronic art and technology. That New Media Arts Fund doesn't exist anymore because in 2003 the Arts Council of England changed it's infrastructure, changed its funding programs, and it moved away from its specific art form funding and it is now operating general arts funding program -a sort of one-stop-shop art funding program called "Grants for the Arts". Under "Grants for the Arts, any artist from whatever art form, be it theatre or music or visual arts or dance can apply to this fund for any kind of activity, it could be research and development, it could be production, it could be exhibition. So it's a very wide ranging Scheme, very general, very generic. And this has had the effect of considering art form description and definition. The generic scheme leads to considerations out how art forms cross over, so instead of having discrete arts funding schemes you now have this general arts environment which recognises that art forms cross over all the time, and it's no longer simple to make these distinct art form categories. What we do have at the Arts Council are art form specialists. So my specialism as I mentioned earlier, is media art and digital art and the moving image. So I'm responsible for stimulating that kind of practice using the "Grants for the Arts" funding scheme, as the main funding tool. And I should recognise that this previous fund, "The New Media Art Fund" that was dedicated over the last ten years to supporting digital art practice was very important, in the initial phase of creating an ecology of digital art practice. So, this fund generated important UK organisations such as Blast Theory, Mongrel and Mute Magazine, and individual artists like Thomson and Craighead, and Susan Collins. But I think this recent shift away from 'new media art' as a category exemplifies a general shift away from ghettoising this kind of practice and I think that this is one of the issues to debate in this context the value of integrating digital art practice across different art forms and exploding art form categories and try to re-imagine more multi/interdisciplinary art forms, how they can function and be supported.

So just to talk a little bit about my individual role at the Arts Council. My task is to bring my knowledge and expertise to advise artists, to advise internally within the Arts Council and to advocate for this type of practice. It has to be said that within the Arts Council of England the knowledge around new technologies and how they impact on different art forms and the knowledge around digital art as a practice is still not so sophisticated, I have to admit. But there is a self-awareness within the Arts Council of England that we must improve our understanding and expertise in this area. It is kind of an interesting moment in the Arts Council. The Arts Council recognises that it has to change. Its sixty years old now, and it still clings on to old structures and old conventions around funding and institutional ways of doing things. But there has been a change and I'll talk about that later, but just to continue with my role. So one of

the things that I have to do is consult with other officers within the visual arts department. There are some interesting roles within the visual arts department. For example we have an officer for the public realm, who is advocating and supporting public art, and I think this is an important area for digital artists to operate in. I think there's definitely many innovative practices that emerge out of public spaces beyond galleries. So, I'm interested to look at digital art that goes beyond the gallery and into the environment, into open spaces. Certainly within the UK, there has been huge programs of regeneration in art in urban centres and these regeneration programs offer opportunities for artists working within the public realm. Specifically with London we have the Olympics coming up in 2012, so this is presenting a lot of opportunities for artists whether digital or not to present their work, engage the public and to create new ideas for public art within the communities affected in East London where the Olympics will happen. Another officer that I work with is the studios officer, and again this is quite an important role in London. In London you have a very hyper-inflated property market. This makes it very difficult for artists to live and work, affordably, in London. It's one of the most expensive cities in the world for an artist to live in.

The UK Arts Council recognise this and is trying to take steps to find ways that artists can still work in studio spaces in London which are becoming increasingly expensive, with private landlords wanting to turn studios into, for example, luxury flats. This is a very common problem in London. So we have a problem with disappearing artists studios, so the Arts Council is trying to find ways of supporting artists and representing them in negotiating studio spaces in London, very important.

We also have a market development officer within the visual arts department who is liaise with the commercial art gallery sector. Again this is something interesting to me because I recognise that many digital artists need and want to be accepted within the economies of the contemporary art world. This requires bigger, publicly funded institutions to start collecting digital art works. Historically it has been very difficult for the commercial art gallery sector to identify demand from collectors for this type of work, this very ephemeral work in many cases. So, I would collaborate with the market development officer for digital practices o be recognised within contemporary art galleries.

The way that I think about the economies that digital artists function within is to crudely map 3 distinct economic categories. So, the first kind of economic category is the creative industries. Not all artists want to operate within the creative industries -the creative industries are really the commercial sphere- design, fashion, TV, games, advertising, and music. There are artists that are interested in those fields, and there are artists who are not so interested in those fields, but I must consider those artists that do want to collaborate with these commercial industries. An example would be "one dot zero", which is a digital moving image agency commissioning and showing artists within an international touring festival. A lot of these artists making experimental digital moving image will work within pop video industry or advertising, so there's a kind of cross over between the art context and then the commercial context.

Then of course there is the contemporary gallery context, which I just spoke of. In London, as I said in the commercial galleries there is still a lot more persuading, a lot more work that has to be done to encourage commercial galleries to consider the significance of collecting digital art. There are some examples of initiatives where galleries are becoming much more engaged with this kind of practice. And there is one I wanted to show you, it's called the Kinetica Museum. This is very new but it's an interesting museum, it's only a year old but it's already showing some very interesting exhibitions I can just show you here on the web site. I think it's interesting that they call it 'kinetic art'. There's an historical relationship with cybernetic and kinetic art forms emerging in the 60's and 70's. It refers directly to a very important exhibition that happened at the ICA, the Institute of Contemporary Art in London, called "Cybernetics, Serendipity" in 1969. The Kinetica Museum curatorially references that exhibition and that era, and I think the Kinetica Museum is going to be an important influence on the broader culture of collecting digital art in London. So, I have big hopes for them.

Then thirdly there's another kind of cultural and economic digital art community in London which is representative of a more autonomous DIY, do-it-yourself, economy. It's the grass roots community arts imperative that flourishes in London. An example of that would be an initiative called "Node London". And "Node London" is representative of the movement in open source and self-organisation, so models of collaboration, models of openness, and non-hierarchical management were utilised to build a London media arts network and a media arts festival. This is a very difficult area to fund, because there's a certain resistance to public funding and to commercial funding, and it requires a lot of negotiation between institutions and the grass roots, self-organised independent individuals. But I think the "Node London" project was a very important experiment and I hope it continues.

I will end by talking about the Arts Council's mission to change itself. It's currently in quite a precarious position -it has just been subject to a 35% cut in it's "Grants for the Arts" funding scheme which I described earlier, and this is going to have a big impact on my area, on digital art, media art which is just starting to grow. We're also waiting for the government to decide how much money the Arts Council will receive over the next three years and that decision happens in October. It could be quite drastic; it could be another cut which again will have a big impact on my area

and other areas.

And one of the kind of important parameters or objectives that's been set down by the UK Arts Council is to look at the idea of the 21st century organisation. This was a concept that a government cultural policy advisor called Charles Leadbeater came up with. His report for the Arts Council in 2005 described ten challenges for arts organisations that would elevate them as 21st Century organisations. I'm not going to go through all of those ten challenges. But I will leave you with three. One of the areas that's going to challenge arts organisations is audiences, shifting audiences, and the fact that audiences now have much more leisure time, they have more disposable income, their cultural behaviour is changing very rapidly because of new technologies. So consuming culture through computers, producing culture through computers leads to a disappearance of the separation between producers of culture and consumers of culture so the theory goes. There is also this need, this imperative for access to culture and creating accessible culture for different communities. One of the strongest, most important ideas for the Arts Council, which underpins its policy is cultural diversity. This is a demographic concept, particularly in London where you have many different cultures, many different communities; how do you reach them, engage such different interests? How do you make art accessible to all those communities?

Secondly, new management models. This is also a reference to the "Node London" model I referred to, where there's much more emphasis on sharing facilities, sharing resources, networking we are working in an environment where it's collaborate or compete and I think that most of the London organisations that I work with are recognising that collaboration is the way forward.

The final challenge that I wanted to mention is this relationship with the commercial, with the creative industries. Arts organisations are having to become much more entrepreneurial than before. They're having to deal with different economic environments in order to survive, so partnerships with the commercial sectors with industries and functioning in a much more commercial environment is requiring different forms of management, different ways of operating. A lot of the organisations that I work with are small. We have two people organisations, three people organisations, but because of new technologies they're able to function on international global level, they have a presence internationally. So, I think I'll leave you with that thought and hopefully we can discuss further some of these challenges.

Particularly this question of whether new media or digital art should be creating its own distinct economy, its own culture. So, thank you.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Spanish Ministry of Culture

Debate: **Cultural Politics**

Introduced:

Montse Abelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors of Art Tech Media

Speakers:

Pavel Smetana. Director CIANT. Prague

Alberto Saraiva. Curator OI Futuro. Rio Janeiro

Tina Velho. Artists, Coort. Lab. Arte e Tecnologia Artes Visuais do ParqueLage. Rio Janeiro

Ricardo Echevarría. Artist and President of AVAM. Asociation of Artists Madrid

Gefried Stocker. Director Ars Electronica. Linz

Rebeca Allen. Media Artist/Professor UCLA Design. Work with Nicholas Negroponte OLPC/MIT

Carles Padrissa. CoDirector La Fura del Baus. Barcelona

Andreas Broeckmann. Director TESLA. Berlin

José Carlos Mariátegui. Founder ATA, Perú. Researcher London School of Economics, UK.

Presentation: **White Paper, on the interrelation of Art, Science and Technology in Spain. FECYT**

Alfonso Bertrán. Subdirector FECYT (Spanish Foundation for Science and Technology)

José Luis Brea. Professor Aesthetics & Theory of the Arts, U. Carlos III & Group Coordinator

Javier Echevarría. Head Professor of History os Science, CSIC

Pavel Smetana.- It is all about international dimension or at least European dimension. I think it's something logical and normal. Not only from my personal experience, but I have come across many artists who make decisions on creative opportunities. It's not so important where they are. What is important is if they have the possibility to do something. That's why many American artists are coming to Europe, for instance, as the situation is sometimes better over here to work on individual projects.

Now a little bit more on CIANT, what is CIANT? We are working basically along three axes. From the beginning the most important was the axis of art-technological research and production as we were in close collaboration with Technical University in Prague. We have always supported collaboration of artists and young engineers or PhD scientists. Second axis is public presentation of what has been produced in the lab. Local presentation events are supported by Ministry of Culture or the City of Prague.

These authorities give money but want to have back something. It was no longer possible for us to say to them: ok, we are researching something and we are exposing it, but not in the Czech Republic. That's why we've developed this public presentation programme consisting of exhibitions, screenings, lectures etc. For two years now we have been editing and distributing a bi-monthly programme. Just a month ago we opened a new gallery in the centre of Prague, a place called Žižkov, near the famous TV tower. It's the first new media art gallery in the whole Czech Republic. Another public presentation of what artists do, or artists and scientists do together, was a founding of the festival in 2000 called EnterMultimediale. This year in November it will run for the third time. Now we've established a strategy how to produce it every other year. The event runs for four to five days full of exhibitions, performances, screenings and presentations all over Prague. This year for the first time we plan a large-scale conference on art and science called "MetaMorphosis". Another important element of the festival are retrospective sessions. This year it will be the first exhibition of Franck Malina who was the founder of Leonardo Journal. Leonardo organization is the co-organising partner.

The third axis, the very important one, is our agency in education and training. We are developing special workshop projects. For the future we plan also sessions for teachers at elementary schools in the field of new technology and its role in teaching visual art. We have discovered thru questionnaires that the teachers have almost no knowledge of it while children generally quite excel. If you are discussing with teachers they usually tell you that kids just spend 8 hours a day playing computer game. Now the question is how to use this attraction to games, for example, in bringing back attention to education. And it's possible especially as part of educational and so called serious games.

One example could be a political game we have been co-producing. Imagine that each class represents a country and they're deciding for Europe, and what would change if everybody decides e.g. Turkey is not accepted to enter EU. What happens in 50 years? This simulation-like game is created with the help of Charles University, the department of artificial intelligence. They try to put the politics in an algorithm and to use it in this game. I think it's a very exciting example.

We are also interested in training teachers to use elements of new media art directly in their courses, to take students to the computer room and to replace for a while the brushes for keyboards. Then, we do plan a special programme for the gallery based on introducing new technologies in their most creative facets. Besides children we work mainly with young professionals whom we help develop and advance skills they may use even in the industrial setting of the audiovisual field. They come to Prague to learn for instance how to work with motion capture and virtual realities systems, stereoscopic techniques and so on. Well, I don't know the time but maybe it's enough.

Alberto Saraiva.- We are OI Futuro, an institute whose mission it is to develop educational and cultural projects that promote human development through the use of information and communication technologies. Our mission is to be perceived as an important agent for social change with interesting collaborations, with an innovative, different and effective outlook. Our strengths are solidarity, ethics and innovation. The cultural centre OI Futuro is an art and technology centre that supports innovative projects from other organisations.

OI Futuro works in the area of languages and the media and electronics related to contemporary activities helping to strengthen interaction between art science and technology. This tendency suggests the presentation of works of art that explore images from photography to the latest artistic activities that use electronic media that make it possible to create new categories for art, tackling a wide range of interactive pieces. In this sense, the profusion of contemporary artistic actions for research intent on changing reality and bringing the world up to date, requires new institutional spaces capable of corresponding to their desires as catalysts and promoters of art today. The OI Futuro institute attempts to respond to these concepts of convergence and the needs of artists and consequently of contemporary art as a whole by creating spaces that make it possible to present, experiment, research and create works of art in various areas such as artificial life, sound art, interactive video, artificial intelligence and those kinds of activities in which digital art can develop in within a national and international framework.

As an art and technology centre, OI Futuro is an integral part in a series of projects organised by the OI Futuro

Institute. We regard all our work as complementary. The work that supports education in collaboration with the state, with the implementation of internet laboratories, training in new methodologies in education representing the traditional school bodies, patrons of culture and visual arts. It is a way of seeing society as a network in which each part complements the other. The training of members of the public for digital art shows at our centre is effectively connected with the other projects being developed and supported by the Institute. We recognise that digital art generates new paradigms and that it will probably transform the way in which art manifests itself in the 21st century. In light of this, we are attempting to strengthen our actions by sponsoring other institutions that work with art and technology. Although there are not many of them and although the majority of them are in universities within communication faculties and they are not based in museums or cultural centres or even in Fine Arts faculties. It is a new phenomenon that makes is think differently and to support these initiatives. It is also significant that our institute is the cultural and social arm of OI, which is actually a telecommunications company with its core business the most recent communication technologies.

There would seem to have been a significant shift in the production of visual arts in every sense - in the production of the work, in the interaction of the subject with the piece, in the collect ability and even more so in the presentation of the work of art itself. This forces us to rethink the format of museums and cultural centres. Our work is to be vigilant and to support research being carried out by artists and to think of the best way to transmit the results of this research.

I am extremely enthused that this first international conference on digital art that has gathered together art centres from around the world and takes advantage of the opportunity to declare what I believe to be one of the principal political platforms for digital art exchange and collaboration between centres for the production, research and presentation of digital art, I am thinking for example, about a virtual community for exchanging work and experience. For this reason, I believe in the real possibility to create an international network for collaboration between us. And so, as far as OI Futuro is concerned, we are open to the creation of institutional exchanges with all of you.

Tina Velho.- I am going to talk about the Laboratory of Art and Technology at the Escola de Artes Visuais do Parque Lage en Río de Janeiro and its relationship with the cultural centre OI Futuro. The visual arts school was founded in 1965 with the aim of offering art training specifically committed to contemporary art. In more than 30 years that the school has been running, in addition to teaching we have organised meetings for reflection and production and other events that have marked the history of arts in Brazil. The school is an institution that in addition to its teaching work, is equally dedicated to the production of cultural shows especially of contemporary work.

In this context NAV_EAV was born. It is the nucleus of art and technology, a laboratory for teaching, research and projects that cross the boundary between the arts and new digital and communication technologies. Established in 1998 it has been formulated and supported by the OI Futuro cultural centre since 2006. Institutions like the school of visual arts need the support of businesses, mainly those that are sensitive to the role of the visual arts today. For example, the OI group has supported the extension and modernisation of the laboratory through the project selected by the programme of cultural patrons as a particularly effective channel for the changes that electronics has promoted as a way of communicating with communities. The OI group has sought to incentivise projects that focus on the interfaces between new media, culture and art.

NAT_EAV focuses on research, thinking and production by observing the changes in paradigms caused by new communication technologies that change the notion of space and time and that produce an impact in our lives and activities. Through the internet and modems we limit our research to the studio and the phenomena of virtual interaction and contemporary nomadism originating from the mobility that makes it possible to work in mobile wireless teams. NAT_EAV is interested in studying and producing artistic-collaborative processes originating from distance communication. Along these lines, the NAT_EAV offers courses with its team of permanent and invited mentors.

This year in 2007, through the web-based art and teaching projects and distance learning projects with digital content selected for the programme of cultural sponsorship promoted by the NAT_EAV team, we hope to implement this new project with the aim of developing research whose main objective is the development of interfaces between teaching, art and electronics. Through artistic experimentation with the use of mobile telephones, cameras, and GPS cameras, and the internet, we will be developing multimedia projects on line with invited artists and primary students of the state school. Distance learning can contribute significantly to widen and disseminate teach on digital art. The NAT_EAV attempts to implement this project so that students from state schools can attend free of charge.

The property of fluids is one of the most popular metaphors currently used for the stage of technology and telecommunications that we find ourselves. It is a period when the presence of networks of mobile telephones and wireless devices in our everyday lives are increasing our mobility and are making us increasingly nomadic. To be connected to networks using our own devices changes our relationship with space and time. When artists use these devices in order to create artistic events they reveal our state of mobility. The web-based art and teaching project attempts to research and experiment in this new field of work. We can say that the relationship between art and technology is

above all about the cultural system and in particular the new methodologies created by computers.

Actions like the cultural sponsorship programme are part of the cultural policies that have successfully contributed to incentivise and promote digital art in the world. Thank you.

Ricardo Echevarría.- Good afternoon. We shall start this roundtable with the title Cultural Policies. In order to do this I want to resist mentioning the public commitment made by the Minister to set up and Institute of Digital Arts. I think this is great news for everyone working in the world of art in this country. Although we still don't know how it is going to be formed, or even what it will consist of, the creation of an Institute is a project that is relevant above all as a way of coordinating efforts and all the initiatives that have been developed in this country for many years, maybe even 60 years. I think they may at last be coordinated and that, I think, is great news. Everyone that is here, beginning with Montse and Joseba, have to ensure that this commitment doesn't fade away, it has to turn into actions and we encourage it from here and of course we give it our backing. In order to achieve this, in this roundtable we have a series of guests who I shall be introducing. I would like to focus on what cultural policies are in each of the countries represented here, in the centres represented and above all ask you whether in your country you have some kind of institution, let's say, or an entity that coordinates activities at a local, regional or national level, that is linked to new media, media art or audiovisual arts, or new technologies linked to contemporary art.

So, the experience from each one of the representatives here at this roundtable is going to be interesting, the best think that we can do is learn from what other countries are doing, to put it in practice here and if we are capable of doing it better, all the better. We're going to start with Gerfried Stocker. He is director of Ars Electronica. I would ask you to give a short introduction about your personal background, and then speak a little about the centre that you represent and how cultural policies are structured in terms of new media.

Gerfried Stocker.- Hello everybody thanks very much for the invitation. It's actually really exciting news to hear that there are serious plans to start such an institute here. And I think in particular Spain at the moment shows really exciting and strong movement, on both sides. I think that production of Spanish media artists at the moment is increasingly interesting and strong and is also becoming known internationally. And there is a great dynamic it seems on the side of institutions, I mean we all know La Laboral and these kinds of projects and there are many more going on. And of course this is a very promising situation right now and I think that it is quite interesting to look at the experience of other countries and institutions in this.

I have to say that although the experience of Ars Electronica might not be as interesting at all because it is a very particularly situation that we have in Linz. Ars Electronica has existed for twenty eight years, since 1979, and every year in Linz we have this festival for art technology and society. And whenever somebody asks me, you know, what is the recipe for the success of Ars Electronica the only thing I can really say is continuity, patience and again continuity in the support of the local government. And it was actually the local government that decided, the city government actually, that decided in 1979 to start this festival for art technology and society. And not only the local government, but also the Austrian broadcasting corporation and 1979 was a time when all over Europe there tended to be only one national television and one broadcaster which was state owned and official. And of course you can imagine that if the television and the government go together and say OK, we want to start a new cultural initiative, that it was a very strong commitment and inevitably it was hugely successful from the very beginning. But there was also another important element why I think Ars Electronica became what it is today and why it developed into the large institution that it is right now. And this was again from the very beginning, the strong resolve to incorporate both aspects: on the one side there were artistic, scientific, even elitist events of festival conferences, exhibitions, concerts, but at the same time also a very strong commitment to take care of a larger, general audience, of a larger public. And together with the Festival 28 years ago, there was already a very spectacular open air concert event started as an integral part of Ars Electronica. And even now we are still trying our best, to straddle these two aspects: on the one hand the Academia, the artists, the scientists, everything that is very forward thinking; on the other hand, the broader, general audience the so called "normal" people, out there on the streets of Linz. And I think what we really can learn from this experience of Ars Electronica is that it definitely needs both these directions, and it's not as easy as most people think, to combine these two things. And it's very interesting to see how much expectation there is of the contributions of artists, towards the development of the new economic base of Europe. Creative industries everybody tries to embrace this wonderful world, because we all hope that this will be the economic basis of the future of Europe and so forth.

And of course let's consider the artists. Here are all these creative people, let's harvest their creativity, let's bring them to industry so that it can be exploited. We all know that creativity does not fall from the sky like rain, it's not something that you can just dig out of the ground like coal, as you might have done from mines in the past. Creativity is something that you have to nurture. And any kind of institution that wants to be successful -and I think this is what

Ars Electronica achieved to a large degree- needs to care for both these sides, making sure that you have part of your institution that really supports the arts and artists, gives unconditional support to the development of new ideas, to the development of artistic ideas, the development of these people so that they can grow by working and dealing with challenges. Organizations must be serious enough so that what they do has real functionality. And I think that this is a very great challenge for the art world today, to realise that what they are doing is attracting enormous interest from business, from politicians and administrators etc. Because suddenly in the field of media and art the work of artists, the creativity of artists is a very scarce, and extremely valuable resource because of the many problems that our societies are now facing. Whether it is the whole issue of education, of how creative industries can develop their product, or whether it is a more general about how we can work together to develop this current information society into something that is more human focussed. And what Ars Electronica in LInz is doing is that we have a festival and a competition, an international competition for digital art. And these are the two areas that are really totally focused on supporting the arts in order to generate new ideas. We have a museum that is not an art museum at all, that is an educational and didactic institution that tries to translate between the world of art and science and the general public. And we have a laboratory where technicians, designers, artists, all kinds of professionals work together and alongside artists in residence in order to support new artistic ideas. But at the same time, these people are working with companies such as Siemens, to solve their problems, in terms of using interfaces etc.

I think the most important point here is how we are able to overcome these obstacles, to create a bridge between the world of the arts and the world of commercial interests and political interests and so forth. And I think this is what an institution has to do.

Andreas Broeckmann.- I was originally invited as the artistic director of the Transmediale, a festival in Berlin which I have been running for the last seven years. It's a job that I gave up in February, because I thought that after seven years it was time to do something else, and also for the festival to make a fresh start with somebody new. I'm also involved in a media art laboratory in Berlin called TESLA.

When we were sitting together earlier I joked that Gerfried Stocker, also here on the panel, was probably again going to play the messianic part, and I'm going to do the critical part in our discussion today. I agree with a lot of the things that Gerfried is describing, I think that places like the Ars Electronica Centre with the festival are extremely important and there is nothing more important that an institution can do than to support the production of new artistic work. I think that the problem of the presentation of work is now smaller than that of production. Because production is more specialised and needs more time, artists need to be supported at the time when we don't know whether what is going to come out is going to be an installation or a play or a live music performance. Artists who just come with an idea have to find a breeding ground for those ideas and they have to be given time and support.

This is something that we are trying to do with TESLA where we have as the core of the program, a residency program in which we invite artists who come with a specific project. We try to support them in the ways that we can, even though we don't have such great facilities as the Ars Electronica has. Our focus is more on artistic production that is not necessarily technologically oriented. We are a team of people coming from different artistic disciplines and we are interested in artistic approaches to media that are not technologically driven. We also try to foster the reflection about these artistic practices through mainly a series of salons, during which we hold discussions about art works that have been produced either at TESLA or elsewhere. The artists present their work and then there is a bunch of people, somewhere between ten and forty, who are invited to say what they think about the work that they see. Besides generous support, there is nothing more important for artists than critical feedback. Tell them what you think about their work, and if it's crap, tell them, because that's what they need. I think that what artists need is for somebody to tell them what their work means in the world.

Something about which I disagree with Gerfried, or where my work has a different focus, is that I don't believe in the functionality of what media artists are doing. Rather, I believe in the disfunctionality of art. And I'm interested in supporting art that is not being instrumentalised and that sometimes cannot be instrumentalised by industry. I'll say a little bit more about that in a moment. I think it's a strategic question that somebody doing work within the field of culture has to take, and it's also not a decision you have to take and say "I only do this", but I think it's something one has to be aware of. And when Rachel Baker was saying that the creative industries are one important field of criteria for media artistic work and support for the media arts, then I'm really worried that something like that is being put as one of the key issues. For me it's something that comes much later, if at all. Artists who are working with digital media should not be forced to think about 'creative industries' or other discourses of functionality just because of the computers or the media they are using.

I think it makes sense to make a clear distinction between art and digital culture. For me art is art and it should be free, and digital culture is a lot of what Gerfried was referencing and a lot of the other work that we saw. Digital culture

is a term that describes the way in which digital technologies are changing our world today. Of course we have to have methodologies for education, we have to have a critical approach to the way in which, for instance, the field of mass media is exploding, but this is not necessarily something that artists must do. Artists have no obligation to engage with things that are deemed relevant by politicians of social issues or issues of the interior or foreign affairs, etc.

I would like to open this discussion up a little bit from this paranoia of how we make our work look relevant. There were four news items in the papers this morning, one has nothing to do with what we are talking about, the other three do. I think the most important news in the newspaper today was this picture from Northern Ireland, with Ian Paisley and Mike McGuiness sitting around the table with Tony Blair and some others, making peace in Northern Ireland; I think it's the best news we've had today. Another piece of news is that there are schools in the US that are throwing out the computers. After five years the teachers say we are not gaining anything, we are losing something, because the computers are not helping the students to learn and they have research that claims that this is true. I'm sure that there is no easy one or the other way decision to take on this. But I think it's an interesting phenomenon that, ten years into the debate, there are people that say "Enough of this, the students learn better if they don't have access to a computer at home, if they are not socially disadvantaged". Of course in Germany at least I'm sure it's also the same in other cases, there was a programme called "Schulen an's Netz" (Connecting Schools to the Net) where the Federal government made a deal with industry to bring computers into schools, and every school should have a pool of computers. And of course this was a matter of industrial policy, because this was a way of selling millions of computers to schools and they never solved the problem of how those computers were going to be maintained, and the teachers were not able to actually keep track of what was going on in the software industry and so those computers were actually abandoned if not actually thrown out now. We have to talk about these issues and who is benefiting from the policies we are advocating.

The second story is that yesterday a supposed terrorist cell was taken out in New Jersey, six young men who supposedly were planning an attack on one of the US military installations. And the way they were trapped was that they had produced a video of themselves posing with guns and they had taken this video to a shop where it was converted onto a dvd, probably so they could ship it more cheaply to wherever they wanted to ship it. The people who were working in that shop notified the FBI, so for sixteen months the police were tracking them and in the end they were caught. So it's the exhibitionism of these young people and the delicate surveillance system that has led to their arrest.

And then the third story is about Second Life of course. There is increasing worry about child pornography in Second Life. The thing is that there are small, child-size avatars in Second Life that are having sex with adult-size avatars, and supposedly this is an encouragement for paedophilia... Whereas in the United States the law makes a clear distinction between reality and fiction, in Germany it doesn't. So in Germany if you write about child pornography in a book that can also be forbidden, and child pornography in Second Life can actually be persecuted in Germany. While everybody is celebrating their second lives, there is a first life striking back and bringing some of the reality into Second Life.

I think that these are issues of digital culture that we need to think about, we need a critical reflection on these things. We need the promotion of high quality artistic production. I have two questions for you and then I'll finish: How do you want to make sure that you are not just part of the marketing campaign of the hardware/software telecommunication industry? Or, as artists and promoters of digital art, do you want to do something other than be part of the marketing campaign of the industry?

Ricardo Echevarría.- I think it's been very illustrative and I believe you've introduced a critical concept concerning our thoughts on digital art which is pretty necessary. Not only that, any kind of institution that's hoping to become established needs this critical dimension. Because certainly in media art, or new media art, as we like to call it, there are certain fields of collision, especially with what has to do with what you demonstrated as functionality or the industry, whether or not everything is really to do with the application. I would like to ask you specifically, then we'll go back to some of the concepts that you have dealt with in your talk> What financing do you have for the Telsa in Berlin? Who finances the laboratory?

Andreas Broeckmann.- There is a long story to this but I'll try to make it very short. In Germany we have a federal system for culture, so the individual lender, the provinces let's say are responsible for the cultural budget. So TESLA receives its basic funding from the state of Berlin which is like the municipality of the larger Berlin. Berlin is one of the city states of the federal republic. We have the space for free, it's owned by the municipality, which is an advantage and a disadvantage. There are some people who used to work for the organisation that was there before, also an arts organisation, and some of the general staff are working for us, and they are again given to us for free because they are public servants and since they cannot be made unemployed, so they work for us. This again is an advantage and

a disadvantage. And then we get a grant with which we can employ further technical staff, pay ourselves, at least in part, and then also have money for the programs. Summing up we have probably 750.000 euros per year, in cash and in kind. And probably a third of that goes into technical and kind of running costs, a third goes into personnel, and then a third we have for actual programs. And this programme money we can top with another 100 or 150.000 euros in extra funds.

Ricardo Echevarría.- So, don't you have any private sponsorship or any company?

Andreas Broeckmann.- No, barely any. Our small-scale way of working, as well as he building with its history, are rather unspectacular. What is very important in terms of the discussions here is that there is no policy for media art in Berlin. There is no cultural policy that says we want a centre for media art and this is why we give money to this. It's more that there is this place, there's this money, and then they had a competition and there were five proposals and our's seemed the most interesting. And the contract that we have at the moment runs out at the end of this year, it's maybe going to be renewed but maybe not. There is no long-term vision.

Rebeca Allen.- Hello. Thank you for the invitation to participate. As you can see from my different titles, I've taken on multiple roles over the years. When I think of my beginning in media arts, it was actually 33 years ago that I decided, with passion, to be an artist dedicated to the exploration of the new technologies of our time. It was a simple idea, I thought. I was inspired by many of the artists who, at the beginning of the industrial age, decided to explore new industrial tools to create their art. In their work, they made statements about the industrial age to help society understand these changes while utilizing industrial machines to create new forms of art. So, with the advent of the Electronic Age, I decided to commit myself to working with new electronic technologies.

This proved to be a complicated decision because, first of all, to be a media artist means that the form of my art and the tools, are constantly in flux in this rapidly changing area. In the beginning the focus was on defining forms of creative expression through the emerging areas of computer graphics and computer animation.

But looking for ways to support that work was also a very innovative process. Coming from the US, as you probably know, there's almost no money from the government to support any of the arts so you had to look for creative ways to find support for your work. In my case I've always had to mix scientific research, for which you can get funding, with the art making process. And I've enjoyed this.

There's also the issue of distribution, of exhibition, because the fine art, the traditional art world has for so long rejected or, in a way, feared the use of technology in media art. You couldn't rely on the normal pathways for showing art, so early on I looked at music videos as a way to publicly expose this new, experimental work.

Later, when exploring forms of virtual reality, I looked for support from industry. In fact, most of my support for artistic work in the US has come from industry, which is always a complicated process. The art commissions I've received have all come from Europe. That's where Americans have historically found more open support for their work that isn't just based around industry.

I even joined a US video game company for a couple of years to learn, and I thought foolishly, to maybe to influence that industry. But that experience helped me transform my art. Video games involved virtual reality, interactivity, interfaces, installations and led to artistic explorations of artificial life.

Later I joined the MIT Media Lab Europe; a lab which I thought was a great experiment. There, I was able to explore the current trends in technology; to consider where mobile technologies are going; the pervasiveness of sensors and bio sensors and how they can be used in the art making process, and ways that mixed reality and augmented reality can integrate the virtual world with the physical world and our physical bodies.

So the reason that my art forms have been changing over the years is because of this interest to deeply explore emerging technologies which keep changing very rapidly. And I remain dedicated to contributing to society through my art; to help us, in some small way, understand this crazy world we're living in, a world that is also changing very quickly.

To be a media artist for this long period also means to be involved in the organisations that surround it; in the critiquing, in curating, in forming new organisations that can help artists create work and distribute and exhibit work. I founded the UCLA Department of Design | Media Arts and the UCLA Center for Digital Arts for this purpose; to help students experiment and understand this field and to create artistic works with new tools.

The MIT Media Lab Europe in Dublin, Ireland, which was a wonderful experiment, was meant to be a place to absorb and transmit the European perspective in emerging media. Of course it had a strong scientific research side to it but, because of the European influence, it was also a place where you could make art works as well.

Recently, I've added a new twist to my artistic career. I've been very involved in the "One Laptop per Child

Project" that has to do with designing a robust and inexpensive laptop to be distributed to students, primarily in the developing countries where schools and teachers have severe limitations. In a way it's a radical approach to education and to how we use technology in education.

Even in its most basic use, this laptop project is a way for students and teachers, who often only have a few books shared by students at school if they even have a school, to have access to large amounts of books and other information. But of equal importance, the laptop is an interactive device that allows for creative expression. Computers will not be in a "lab" with limited access, they are owned by the students and teachers, to learn at school, at home or anywhere.

In any case, computers and digital media are pervasive and one thing they can do so well now is connect us globally in new and interesting ways. I've wondered how this relates to the struggle media art has had with acceptance in the traditional art world, and why it's been so slow to be accepted. I think that media art represents a fundamental change that's going on in our lives as artists; in how we produce work and how we think about art, artists and the art establishment. The traditional way of the established art critic who decides what is good and bad art, is being challenged with blogging and other forms of the internet culture like Wikipedia. New forms of media are not only affecting the art world but, in a profound way, it is affecting our global society. My dream is that the artists of today will lead the way in defining some of these changes.

Ricardo Echevarría.- You have commented that in the United States there is hardly any state funding for developing art projects and this forces you, especially in the California area, in Los Angeles, to significantly count on industry to support you projects. Is that so?

Rebecca Allen.- Yes, as I mentioned before, so often in the United States you need to look for private money. Even philanthropy money is not there, it's usually coming from corporations, typically tied to technology corporations where they may, out of a consideration to their public presence, give some money for support of artistic works. And a lot of Art just needs to be supported by the artists themselves, it means having a job, doing something else and trying to do your art after your job is over.

Ricardo Echevarría.- And the next question: What has industry generally asked the artists in return for the funding of these projects, so that they can be realised?

Rebecca Allen.- It can vary because there are very many different reasons. Industry in the US if they are big companies, are required socially to give a certain amount of money to artistic works. So they may feel this obligation to support art, it's almost a requirement if you are a large enough company to provide some funding for artistic works.

Carlos Padrissa.- Good afternoon. Let's begin by giving you an example. Let's begin by doing this. (He tips water over his head)... What did this do?

Well as far as I´m concerned, it woke me up –and you too, I´m sure. Why? Because when you defy the laws of gravity the water falls, doesn't it? An unexpected action, a theatrical action, produces a segregation of adrenalin– a natural drug that we carry within us and it is all down to this simple fact... it is the same as crossing a red light.

We haven't invented anything, we have taken the spirit of Mediterranean fiestas where a bull is let loose in the street or where tons of gunpowder are set alight in a town square.

This constant segregation of adrenalin in a person when faced with danger or an unexpected challenge –shall we call it audacity– has formed the secret of our creativity.

Over the last 30 years we have worked quite hard by we should also say that we've been very lucky.

There are people who have worked more or less as much as we have but who haven't been as lucky. Luck is important, and perhaps they have poured water over themselves and have challenged the laws of gravity, sometimes too much. We need to find a balance.

There are many people from the beginning who are no longer with us, but the secret of the Fura is that we have invited artists from different disciplines to take part in our shows, artists like Jaume Plensa from visual arts, or Enric Miralles and Benedetta Tagliabue from architecture, Roland Olbeter from scenic design, Franc Aleu and his Urano team to direct and produce our videos, Justo Navarro and Rafael Argullol in the difficult area of text, and a long list of other people who have enriched our creations. We have held long conversations with them around an exhaustive work table because it is only after many brainstorming sessions that collective creativity becomes consistent. Because when you invite a collaborator, he draws out from himself his most "Furian" part, because we all carry a Fura within us and we have to bring it out. Over the last 20 years, I have observed that advertising, cinema, art in general is becoming more Furian.

Because for us, to be a Fura is a way of life. Because without any of us being particularly skilled, with the exception of some, or grandiose geniuses, what we have achieved is to form a strong team. This is the strength of creativity in the 21st century. Individuality gives way to collectivity, to trans-cultural, transnational micro-nations. The Wagnerian idea of Total Art or "Gesamtkunstwerk". Adolphe Appia himself, a theoritician on scenic design at the beginning of the last century, concurred with Wagner when he said, "There is no form in which social solidarity can be expressed in a more perfect way than through dramatic art, above all if it returns to its origins as the collective realisation as a grand sense of patriotism, religion or simply humanity.

The importance of forming a strong team that works together existed from the beginning with the search for a name in 1979. It was a question that we resolved between ourselves. One said, La Fura, others questioned how we were going to call ourselves after an animal (Fura is Catalan for HURON); the name Baus also came up because it was a place where we would play with Marcel.lí and Pera. There they would throw all kinds of things, rubble, light bulbs, panes of glass to break; a place where there were always presents, and we liked the name Baus. One of us who had been silent throughout, suggested the union of both names and we all agreed.

And this mantra has brought us a lot of luck, because people would think that the meaning meant the Fury of the Bulls and because of this misunderstanding we engendered adrenalin in people before they had even seen us. We began to tour here and there, and people wanted to see us everywhere, we were taken to Argentina one year after dictatorship. We were invited to represent Spanish theatre and there we created a school. New groups were formed from it, including Organización Negra and De la Guarda.

I repeat, we have been lucky. But this luck has been based in work, a great deal of dedication, and confidence in what we were doing.

In a collective way, which has been the secret of our success, we have shared our ideas as a form of creativity, creating the vision of other creators. As I said, we have invited architects, visual artists and various people who have contributed other ways to comprehend theatre, it is like seeking other lovers. To open the circle, to learn, to transmute... to be able to renew oneself, or else to die.

We have been exporting this creative process from the very beginning when there were nine of us, because that was the number that fitted into a van.

Nowadays there have been a lot more people helping us and they have shed their skin and left it with us, constantly, in such a way that I can say that we are many teams, but we always apply the idea of articulating different ideas, changing them into collective creations.

A Masai proverb says that life has seasons. And in this new season where we find ourselves. We are trying to do something different. And what is different is to create a cultural space to meet and create, something quite normal that companies, especially companies tend to do. But instead of creating a physical space on earth, we are thinking about something different and as such we have created what will be called NAUMON, a floating trans-cultural floating micro-nation.

More or less three years ago, the group celebrated its 25th birthday and we tried to think of how to celebrate it since so few companies had managed to remain active that long. With the little savings that we had collected, we bought a ship, which Rafael Argullol called Naumon, combining the words, Nau (ship) and mon (world).

What is Naumon? It is an independent micro-nation, a sovereign territory for creators, without frontiers, outside land-based jurisdiction. One that only excepts the laws of cross-disciplinary art, of cultural exchange and collective creativity. Its official language is PORTOFRANCO, the simple honest language that has always been used in the harbours and ports in order to establish exchange of any kind, composed of broken Italian, Catalan, French, Swahili, Spanish, English, Greek, Arabic, Portuguese, Malindi, Russian, Chinese, Basque, Hindi, etc. All within a floating space of only one thousand square feet.

For the price of scrap we bought an old Norwegian boat, we repaired in and prepared it in Galician dockyards. Dockyards that are now on strike because they no longer have any work, because the new boats are being constructed in Asia I hope their luck improves in the future, that this idea of reconverting ships spreads and more floating cultural centres are built like this one from old cargo ships.

The boat as I was saying, was a bargain, 90,000 euros for 1000 tonnes but since it was being repaired in Vigo, the inspectors came along and we had to make a lot of unforeseen additions. Since the incident with the Prestige, the European regulations have made it compulsory to include a number of safety systems, and we had to change nearly all the sheets of the boat.

We told ourselves, we all abandoned "land" and we but all our eggs in one basket. This floating micro-nation allows us to be incredibly mobile, we can go anywhere that has a sea. I told Joseba and Montse that they would have to help us to change it into a real transcultural and multidisciplinary space but always maintaining the spirit of the Fura, of collective creativity, of exchange, with the audacious ideas that represent this conference, research, a new place...

By being in the sea, you are not regulated by the laws of the country where we are berthed, you are under international laws, a duty free zone and that really is a micro-nation, an independent place as a said, for artists, for creations without frontiers. As such, we even had our own currency. When people come on board, they have to change the local currency into Flostis. The exchange rate depends on the show and the number of people who attend. It could vary between 2 and 3 euros to one Flostis.

All of this is a completely different project and we have enjoyed getting away from complexities and bills.

We don´t rely on any institutional funding although there are various plans, but for the moment we live from our own income that we earn from our shows.

It is a place where we invite creators to collaborate with us. In www.naumon.com you can send proposals. The ones that seem the most interesting are incorporated into our programme so that we present various events, exhibitions, parties and different kinds of mad events. The boat has been turned into a giant stage in which we present grand naumaquias attended by crowds of people for free. Our record was in Genoa where 120,000 people attended. We are going to see if we can smash those records in New Year 2008.

We are Mediterranean but the sea has linked us to the world. Many years ago the first Phoenician boats arrived, from modern Libya. They brought with them the alphabet. They brought the M, the F, the A.... They came from open sea. This space of communication and exchange.

The best thing about Naumon and the concept of micro-nation that it represents is that it has become an icon, a cultural contender that has begun to be recognised. There are no boats like it and so it is an unforgettable reference.

And after going from one space to another, you arrive at a place that with your philosophy, the idea of being an independent creator, transporting yourself to a Utopian idea. It is aplac where audaciousness is premium. We invite audacious creators that create cross-disciplinary art, that mix disciplines and that, above all, search for some kind of global art, this art encapsulates, through all the disciplines, the defiance of the laws of gravity, the theatrical act. The image of an image crossing a red light interests me a great deal. When you cross, by trying to avoid the cars each travellers takes on the same monstrous posture, it is very similar to the bull in the ring, the coup de grace, concentrated, with the eyes and all the senses open. Like the creativity of the Fura: total.

This is the project with which we have covered 20,000 nautical miles. Beirut, Venice, Genoa, Sardinia, Bilbao, Santander, Lisbon. As well as being in the Bay of Cadiz, this year, Naumon will be visiting the coasts of the north of England, more than 2000 nautical miles north, and for the end of the year it will be in the China seas more than 8,200 miles from Barcelona port. This is its greatness, a cultural, nomadic container ship dedicated to creativity and exchange.

When the boat arrives, for example in Beirut, the people are walking along the quayside, at the edge of the sea, enjoying the breeze that alleviates the summer heat. It breathes a very popular atmosphere, the people carry chairs, tables, even the TV, families with children, fishermen etc. and then suddenly there arrives our boat, 60 metres in length with the word Naumon in various languages, including Arabic, and the people are completely dumbstruck. We carry specially made giant puppets that are sitting on the deck of the boat. One is called Dai, the other Tamor. Ahmed Ghazali our resident playwright on the ships writes the dialogues of Tamor, a great traveller and a writer from each port where we dock writes the words of Dai. Ahmet, who is originally Moroccan, has written this, for example...

Tamor: …When my country maltreated me, I changed country/ When my home bécame too small, I changed home/ When my work began to exploit me, I changed job/ When my neighbours slandered me, I changed neighbours/ When my friends disappointed me, I changed friends/ But if the earth opens up underneath my feet, will I be able to change the earth?/ If the sun burns on my head, will I be able to turn of the sun?/ If the sea floods my house, will I be able to force the sea back?

These dialogues and the workshop in which 60 or 80 actors and musicians take part from the port in question, who eventually work with us, producing areal choreography, making our shows, our nauromagias, very attention grabbing and the public are quite amazed. In some way, we are returning the visit that they made to us thousands of years ago, when they brought us the alphabet. This boat, by being different, somehow allows us to create a space of freedom, where you can perform, where you can exchange ideas, learn, love.

The ports are the navels of the world, connected places where various merchandise arrives. I insist that the ports should be prepared for boats like ours because there is no regulation, we are totally forgotten, it seems as though no one had ever done this before. We want to convert them into places for meeting up and creating. And that more boats arrive, that there are more of them.

I think the cultural policy that Naumon represents has arrived at the right time. We have never been so close and yet so far away. To the north and south of the Mediterranean we are only a few hours sailing time away and yet we are light years apart culturally. We need many exchanges and Naumon is going to contribute with its grain of sand. It´s not for nothing that we love what we know and Naumon is already loved by many people on different shores of the sea.

José Carlos Mariátegui.- Well, it's my turn to relate not only what we've been able to do in my country but everything that a group of people have done in various parts of the world where, sometimes, it appears nothing is happening; although, as a matter of fact, it is.

Currently I've left the directorship of ATA, and although I remain involved in a number of projects, which I'm going to tell you about, my primary affiliation is now with the London school of economics in England, where I'm working with the systems, information and innovation group on a project concerned with the growth of information on the Internet. (http://www.tigair.info/)

In '95 I was involved in art and technology due to my fascination with the technological aspect. I wasn't interested in art, it wasn't really part of me and I didn't pay it much attention. As I say, I was very interested in technology and for this reason I knew some artists who were using very sophisticated technologies in the "Centro internacional de creación de video" (CICV), which for many was a centre of particular significance. I think that for Latin Americans it's been a hub of creativity, a place of great importance, which has unfortunately been closed for two or three years now for economic reasons. I myself was there working on a project with the Italian artist Gianni Toti, who sadly died recently. (http://www.ata.org.pe/toti/). At that time Toti was over seventy years old but despite this he was working with what were then very sophisticated computers (not to mention the difficulties of cost and access). After this experience, and taking into account everything that was happening in Europe, I launched an art festival not only focusing on videoart technology in Lima but also including all the processes involved in art and technology across Peru. Other such exercises had been carried out in Latin America before, especially in countries such as Argentina, Brazil, Mexico and Chile. In Lima it was a new experience and a somewhat strange one: showing internationally acclaimed work, backed by a university more normally associated with architecture and museography. Indeed, to start with there wasn't much of an audience.

What really surprised me was that little by little young people between 18-20 years of age were starting art and technology projects which weren't connected with any group and who were "on the fringes", so to speak. We championed these artists and a kind of community was built around the festival. We realised that they needed someone who understood them to take this initiative and represent them. Slowly the festival grew and we took part in meetings regarding support given by the Daniel Langlois foundation of Canada. We were lucky enough to attain this support twice. I believe that only India and Peru have managed to achieve this backing on two occasions. With this support they were able to acquire equipment which could be used by artists. Considering that everything was in its early stages, it was quite a success: between 150 and 160 projects were produced and a small "medialab" was developed. Later we noticed that there were other countries which, like Peru, were under-represented in the field of art and technology; so we began to investigate what was happening in these "invisible" areas of Latin America. Along with Jorge Villacorta, the present director of ATA we travelled, when invited (and when it was possible), to various places in order to explore what was going on in different Latin American contexts.

Subsequently we started other types of projects which aimed more at building a kind of Iberian-American "platform", and which we'll talk about tomorrow. However, it's worth mentioning that this initial backing of teams has, little by little, become less important and of more value now is the continuing link with incentives for production. In some ways, as Andreas said just a moment ago, what's really necessary is to make a critical assessment of these projects: and this is something for which the artists themselves are certainly grateful.

From the perspective of the last twelve years I believe that we have been successful in carrying out several initiatives which aimed to make what was happening in Latin America more "visible". This experience could be applied to a much wider range of situations; not only to that of Latin America, but across the world. very often our vision is centred on those extremely powerful, impressive and successful works which move from city to city and around festivals above all in Europe, but we forget that there are private institutions which, while isolated, are just as creative as any other. I remember that in 2001 in Lima we organized the first show of art and sound and we linked up the main park to one of the biggest districts in the city for 8 days (24hours a day). I don't know if a similar event of this magnitude has been seen on any other occasion anywhere else in the world. Twelve artists worked with original compositions which had the effect of giving new impetus to an already exciting but previously isolated electronic music scene. We brought many such people together for the first time; they got to know each other, shared their experiences and continued developing a small but growing movement. Many of these emerging and developing countries have all the sophisticated problems of any modern city while simultaneously having to grapple with the problems which come with being poor, inadequately structured and socially fragmented. These deficiencies range from those in the field of research to those which clearly exist between social groups. However, we have found new ways of using technology that are particular to these situations and which are worth researching and disseminating.

Regarding the request for experiment and research spaces in the field of internet projects, it's actually very difficult to say where the difference lies between the internet "proper", so to speak, and experimental projects within its environment. Perhaps in Latin America these projects are less visible not due to lack of access to technology as

much as to the lack of inadequate backing for production and research.

Ricardo Echevarría.- Which aspect of the work you have done do you value the most that which saw ATA acting as a "unifying agent" for the various differing initiatives across the country and neighbouring regions or your institute's principal work of continuing support for artists?

José Carlos Mariátegui.- I'd like to answer the last part of that question first. It's always great to be able to fund the production of work. All the more so when you consider that even though this help is insignificant, compared to the budgets they have to deal with in Europe, those we've helped have been able to achieve quite complex projects.

This is what has happened in many cases anyway. Furthermore the recent change from lending equipment to giving money and becoming part of a production team has played an important role. This is precisely the new direction that the festival, headed by Mauricio has been taking, reaching a new level of professionalism.

As regards our unifying activity, it does seem important to me that we considered ourselves a kind of "cohesive hub". But there were things that we could never do, for example; our work in the provinces. It's very difficult to leave Lima because there simply aren't the professional resources available. However, when the new team took over directing the festival it took full responsibility and, in spite of the fact that I thought they spent a lot of time and money (all with a high probability of failure), I believe now that they will succeed.

Ricardo Echevarría.- Thank you very much for your contribution. Let's turn to questions. There have been a whole range of issues that have been raised around this table. Personally, I would like to underline a certain position taken by Andreas and Gerfried concerning this type of art –media art– and its cultural value and its value as an instrument in a potential marketing campaign, which leads us into a discussion about the functionality or dysfunctionality of this type of artistic production.

I believe that the role of industry versus that of an institution is a very important area to analyse. And well, I think that all of our experiences are very valuable, above all to take note of them when the Institute of Digital Arts is being set up.

Presentation of the White Paper on the interrelation of Art, Science and Technology in Spain

Conclusions

The exponential increase in the activity carried out in recent years in Spain in relation to training, research, production and dissemination of the interrelationships among Art, Science and Technology shows us the strategic importance of this sector of transversal creation and innovation. The flourishing, development and consolidation of interesting initiatives far and wide in the geography of Spain show the emerging creativity, which increasingly requires an articulation of local cooperation and exchange networks that are, in turn, progressively articulated with already-existing international networks.

The consolidation of the AST system on the international level, with training programs and space, research and production groups and centres, and dissemination events and publications of acknowledged prestige in different countries on the American, European and Asian continents shows, in turn, the solidity of the proposals upheld throughout the last two decades. The profusion of an international scene that is consolidated in a structure of universities, centres, museums, platforms, collectives, groups and individuals that form networks with a high added value indicates the degree of cohesion of the different agents in the sector.

This is the reason why actions -on the part of the administration, universities and centres- have become necessary, actions directed towards contributing to the progressive articulation of the AST system that is emerging in Spain and which, in turn, can be articulated in international networks that are consolidated but in constant expansion. The creation of an integrated network of initiatives, together with an Art, Science and Technology observatory in Spain are two of the key actions for stimulation of the development of the AST system.

The basic need to increase the resources directed towards maintaining, consolidating and expanding the existing initiatives unites with the need to create networks of cooperation and exchange. From these existing initiatives, it will be possible to generate new or renovated infrastructures capable of taking on the great challenge of developing the areas of training, research, production and dissemination of the AST system in connection with the international community in evolution.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Spanish Ministry of Culture

Debate: Museums and Art Centers XXI Century: Production, Curators and Exhibition of Digital Art, Virtual Museum

Introduced:

Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors of Art Tech Media

Speakers:

Elena Rossi. Curator NetSpace: Viaggio dell'arte della rete at MAXXI. Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo, Roma

Laura Barreca. Curator Pan-Palazzo delle Arti Napoli and Università degli Studi della Tuscia

Marie-Claire Uberquoi. Director Es Baluard. Museu d´art Modern i Contemporani de Palma

Angela Martínez. Director Departament of Audiovisuals and Multimedia CCCB. Barcelona

Nacho Ruiz. Director Art Gallery T20. Murcia

Lisa Dorin. Curator The Art Institute of Chicago. E.E.U.U.

Nina Colosi. Founder / curator, TheProjectRoom. Chelsea Art Museum. New York

Elena Giulia Rossi.- "Firstly, the invention of cuneiform writing by the Sumerians nearly 6,000 years ago enabled us not only to hear but also to fix the fleeting characteristics of the voice. Some five and a half thousand years later, the invention of printing permitted the reproduction of written texts in a theoretically limitless number of copies, thus multiplying the means of recording, transmitting, and disseminating thought and knowledge. The next step occurred with the invention of photography and cinematography and, subsequently, of television… That development had its parallel in the invention of telephone and radio… Finally, the arrival of sophisticated information processing technologies opened up inexhaustible possibilities of combining different ways of communicating that until then had undergone separate developments" Frank Popper, Art. Of the Electronic Age, Thames and Hudson, London, 1993.

What has so far been generalized under the umbrella term of “net art” might come to include very different media art productions, continuously creating new challenges for curatorial practice. Net art generalises the various forms of conceptual artistic expression that are produced through the use of the internet, thus continuing and developing similar movements from the past where different ways of communication (such as mail, fax and satellites) were utilized as an alternative art form, nurtured within a specialised circle of people and foreign to the art system, net art is gradually gaining acceptance in art institutions. The process of institutionalisation inevitably implies radical changes and becomes a great challenge for those curators who mediate between the world of institutions and the community of net workers.

Net art must live in the present even when it is “frozen” within a museum’s walls. This is a most difficult aspect which forces art institutions to rethink their traditional museum role as “custodians of the past”.

The issues raised in past decades by avant-garde performances, photography and video with their ephemeral characters, become much more extreme in net art. The subversive nature of many of the works, their attempt to free themselves from the art system and the use of the internet as a means of both creation and distribution are an incredible challenge for those curators who want to present these works in physical spaces. They raise many ethical and practical issues. For example, what is the best setting in order to minimize the impact of the computer itself as a concrete object if one wants to immerse visitors directly in the virtual space? How is it possible to account for the different ways people interact with the works? How far should we go in giving instructions on how to navigate through the works? On the other hand, how far can we go in ignoring the fact that some visitors may not be able to use computers?

NetSpace: Viaggio nell’arte della rete (NetSpace: Journey into net art) at MAXXI, Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo, curated by myself (as an independent curator) with support from the Educational Department, will serve as a case study in order to understand the multifaceted implications of curating net art institution’s physical spaces. This project and its location at MAXXI, a national museum still in its formative stages, raises interesting issues not only relating to the presentation of the works, but also to their archiving and conservation.

Analysing other historical shows where net art was showcased in institutional spaces and comparing them with NetSpace at MAXXI will offer terms of comparison and will enable to have an overview of different curatorial approaches. The following case studies will be taken into consideration: Documenta X (1997); Net Condition at ZKM (Karlsruhe, Germany 1999); The Whitney Museum of American Art (New York, 2000 and 2001), The Zenith New Media Lounge at The New Museum (New York), Animations at P.S.1 Contemporary Art Centre (New York 2002).

NetSpace at MAXXI-Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo (The National Museum of XXI Century Arts) in Rome is the new museum founded by the Italian Ministry of Culture. The museum is a project designed by the Anglo-Iranian architect Zaha Hadid. Pending the completion of the building which is scheduled to open in 2008-2009, MAXXI has been operating in recently renovated spaces that have hosted temporary exhibitions and events since 2001, while shaping the new museum’s collection. These same spaces will be incorporated in Zaha Hadid’s new project and, with regular programming; they will continue to host exhibitions and cultural events promoting contemporary art. MAXXI has been paying closer attention to net art since 2005 when Net Archives first began; it then evolved into NetSpace in 2007. This project strives to facilitate access to net art for an audience that is often overwhelmed by a vast amount of information and it frames the net works within their historical context.

NetSpace: viaggio nell’arte in Rete presents itself as an active, on going archive formulated as a hyper-textual project. Although the presentation of the works does not follow a strictly chronological sequence, the overall project intends to create a kind of historical archive that begins with pioneering works.

Every time there is a show at MAXXI six works within a new theme are featured on the computers. The themes of each cycle of exhibitions have so far been related to issues concerning the computer era in general: Pioneers of the Net, Contents and Forms, Space and Time, Virtual Identity, Art Games, Geography of Spaces, Software Improvisations, and Electronic Landscapes. Each cycle presents at least one work by artists who work with more traditional means such as Francys Alÿs, Jenny Holzer, Arturo Herrera and Miltos Manetas.

Three computers at the entrance of the museum are dedicated to the presentation of net art. The works are

online and visitors are guided to the internet addresses of the works using a cubeshaped interface. A simple guide to navigation through the works offers support for visitors who are not acquainted with computers.

An essay accompanying each cycle goes deeper into the subject under discussion by offering links to other significant works present on the net. The essays, as well as other informative material such as profiles of the artists and a constantly updated bibliography, are uploaded onto the Ministry's website. Visitors are therefore encouraged to navigate on the net using both the museum's and their own computers. The result is a hyper-textual project in tune with the nature of the internet. Documentation about each artist and publications of general interest are archived in MAXXI's library which is one of the first specialized archives dedicated to net art.

The following historical case studies of exhibitions featuring net art in physical spaces give an overview of different curatorial approaches: In the space dedicated to net art within Documenta X (1997), curator Catherine Davis reproduced an "office environment" where one could interact with the works through computers. It was meant to be a temporary media lab: one hundred days for one hundred guests in a constant flux of artists, critics and curators. It was also transmitted live on a radio station and people from all over the world were able to intervene in the online forums.

In Net_Condition (Zentrum für Kunst und Medientechnologien), the first exhibition to be entirely dedicated to new media, the physical space was transformed into an informal lounge where the audience could browse, search and visit web sites, connect to online forums, visit remote locations via web cams and get information about internet projects.

The space dedicated to net art within the show Animations at P.S.1 Contemporary Art Center (2001), designed by the artist Paul Johnson, reproduced a low-tech environment using all kinds of materials such as orange juice boxes. This provided a powerful physical context for the online artworks.

Net art has always been featured in different contexts at the Whitney Art Museum of American Art since 2000. Net works have always been treated like other more traditional works when presented in the physical space. Artists are asked to sign a loan agreement, although they are not prevented from showing their works in other venues.

The Zenith New Media Lounge was launched at the New Museum, New York, in 2001 as an informal lounge with free access dedicated to net art and to new media in general. The space was designed by the Italian architects LOT/EK; computers were mounted on columns with seating allowing individuals to interact with each "piece,"

During Open_Source_Art_Hack, a show entirely dedicated to net art, the work Minds of Concern: Breaking News by Knowbotick Research was taken offline because it involved the port scanning of outside computers. This experience gave the opportunity of focusing attention on the dialectical discourse raised by featuring net art in institutional spaces.

Conclusions, more and more institutions such as the Whitney Museum of American Art and the Tate Britain are increasing their commissioning of online works. On the one hand, the impact of institutions on these kinds of art practices is very powerful and opens the road to a new genre of artistic experimentation that strongly differs from past versions. On the other hand, the subversive nature of the older net works leaves many practical and ethical issues open to discussion. Without any doubt new methodologies need to be created while established methodologies and values, such as the commissioning of works and a strong sense of collaboration among institutions, have to be incorporated and expanded. Nevertheless it is still difficult to define future standards at this stage. With variable media, curatorial issues change a great deal on a case-by-case basis. The case studies are intended to promote discussion on important previous experiments and to improve curatorial practice in the field.

Net Archives and NetSpace were the very first steps that net art took in entering the MAXXI institution. After two years of net art shows at MAXXI, net art entered the museum's physical exhibition space alongside more traditional works for the first time in 2007. The Apocalittici e integrati exhibition, curated by Paolo Colombo, featured The Possible Ties Between Illness and Success, a work by the Italian net artist Carlo Zanni. This work was created online. The version presented at MAXXI had a physical component, an iPod, and therefore made sense when presented in the physical exhibition space.

Laura Barreca.- Throught the last ten years the problems over long-term preservation and documentation of New Media Art has been a central issue within the international debate developed by a network of museum of contemporary art. New Media or Time-based media artworks represent the most significant artistic creations into the art-world, and, at the same time, they are a challenge for museums that have been collecting artworks made with new technologies or non-traditional materials and media, such as video, film, computers, media installations. As a new artistic display, New Media Art has changed the perception of artistic practices since the Sixties. The special element defines a New Media works is its "proceeding character", related to the inner temporality of the work. For instance a movie shot on film, with new technologies may be transferred on DVD and converted into a digital format, on a magnetic tape, or it may be reproduced as a Quicktime or Windows Media Player file, displayed on internet at low resolution, or it may be even sent and received, therefore traveling in a completely "immaterial" format. Furthermore the short life and the very quick

obsolescence of hardware supports make it difficult to provide strategies of conservation of new media art works. The international debate concerning the preservation of these artworks is focused on a particular aspect: in other words, without an adequate conservation and documentation many artworks will be missed by future generations. This is also the reason why theories and tools of conservation are to be urgently developed by international, scientific community. Documenting the memory of the present represents a real challenge for curators, conservators and restorers. They must to preserve also the "access" to digital works for next generations.

During the last decade several international projects have been dedicated to research the general criteria and the strategies of conservation and documentation. First of all it is indispensable to define what and how must be preserved. Since it is impossible to preserve everything, it is necessary to make a selection that, like every choice, proves to be discriminating and so needs to be supported by agreed standards, by common theoretical references able to assure their correctness and transparency. All these "ephemeral" artworks are also called "Variable" or "Unstable Media". The first definition "Variable Media" was proposed in 1998 by Jon Ippolito, at that time, Associate Curator at the Guggenheim Museum of New York, related to their physical supports. The so-called variable-media approach seeks to understand the right way, in which the artwork behaves and its own characteristic. After that, in 2002 Guggenheim Museum and Daniel Langlois Fundation for Art, Science and Technology in Montreal have established a special partnership for a future consortium of cultural heritage organizations. This project was entitled Variable Media Networks: this consortium of international museums was dedicated to inventing and sharing new approaches, new strategies and tools for preserving "Time-based Media" art works in museum collection, through the analysis of the inadequate documentation or technological obsolescence. This debate has been developed through a series of conferences, symposiums, meetings around the word, in consideration that if we don't do nothing to preserve New Media Art in ten years, nothing it's not going to survive. As Gaby Wijers, Dutch conservator of Montevideo, said "the 'variable media approach' proposes that the best way to preserve artworks in ephemeral formats, from stick spirals to video installations to Web sites, is to encourage artists to describe them in a medium-independent way, so as to help translate them into new forms once their current medium becomes obsolete."

In 2003 the archive team of V_2 Organization in Rotterdam has conducted a crucial research on the documentation aspects of the preservation of electronic art activities: the pioneering project was called Capturing Unstable Media, and it was focused on an approach between archiving and preservation initiatives. This project presented a broad inventory of case studies that have been developed a different methodology - rather than static approach on modern and contemporary art, first of all around defining which immaterial and physical components of time-based media art work have to be documented, described or preserved. The main question is: "HOW TO PRESERVE AN ARTWORK THAT DEPENDS ON ELECTRONIC PARTS THAT MIGHT BE OBSOLETE IN A FEW YEARS?" It is not very easy to answer to this question, but we can say that every artwork has a sort of internal linguistic code, which could be identified as the concept of "aura", quoted by Walter Benjamin. For instance, a computer-based art work has a "computer code", a set of instructions that tells the machine what to do and when. This "computer code" has to be preserved because it represents the original part of the art work, the place where the artist impressed the idea of the artwork. Again Wijers said "the traditional codes for the visual arts, such as uniqueness of the physical manifestation, are not applicable to video art [New Media Art]. The work of art is certainly unique and authentic, but its tangible form as such is not". The Italian theorist Cesare Brandi in his very famous book Theory of Restoration published in 1963 writes about the concept of "unità potenziale" - potential unity of the artwork. Brandi asserts that the final aim of any kind of restoration strategy is the preservation, and eventually the re-composition of this original information. The Theory of Restoration was referred most of all to painting, sculpture and traditional art, but it could be an interesting starting point and some of its principles could be applied to Conservation of New Media Art. In order to find common solution and useful strategies for conservation and documentation it is very important to gather and compare all the different theories developed by international museums and by independent critics.

Some international public institutions involved in this research must be mentioned: MoMA, Guggenheim Museum, Electronic Arts Intermix, New York; Daniel Langlois Foundation, Montreal; SFMoMA, San Francisco; ZKM (Center for Arts and Media) Karlsruhe; MonteVideo, Amsterdam; V_2 Organization, Rotterdam; the platform rhizome.org; TATE Modern, London. These museums have been working and developing the knowledge for preserving New Media Art, through the promotion of a network of researches, case studies and laboratory experimentations, beside frequent meetings and projects, necessary to get ready the result of the developed activities.

Angela Martínez.- Hello, good afternoon, I shall start by explaining that the Centre of Contemporary Culture in Barcelona is not a museum. It is a Centre for the production of thematic exhibitions and a laboratory for the creation of new formats for everything that is understood to be cultural activities, whatever the genre.

The department that I head, the Audiovisual and Multimedia Department, is quite different from what you might

find in similar museums or cultural centres because we have gradually become a centre for production and technical experimentation in the sense that we actually produce exhibitions and other activities.

We soon realised that it was very necessary to apply R+D in the world of artistic creativity and cultural activity. We confirmed that many proposals from artists required that we collaborated in the process of production, that we needed to collaborate with the artist in order to make their ideas, their proposals, possible. Parallel to our main task of producing and disseminating cultural activities, we take very seriously the possibility of experimenting in new formats and new platforms in order to communicate with the public.

After 12 years of activity, in 2005 we proposed a change. We had been dedicated to and centred on the subject of the city and everything relative to urbanism, social life in all its manifestations and we believed that it was time to change. We decided to open up to new subject matters and began along the path of what we call Eco-Cyber-Bio. The intention was to approach art-culture and science in a more integral and participative way.

In order to do this, we also thought that it would be necessary to break with existing formats and search out new formulae. One of the ways that seemed quite interesting to us, was to generate activities outside our building. We thought that we were pretty consolidated in Barcelona itself, we have a public that loyally follows us and so it seemed a particularly interesting exercise to act beyond our building and to arrive at a public that was further away.

In addition to travelling exhibitions, co-productions, and other activities that we'd developed both within Spain and abroad, we thought about somehow being present in Cyberspace. We decided to set up a pilot project developed via Internet 2. Why Internet 2? Because we thought that we would like to apply technological quality to artistic creation and cultural activity in order to benefit from all the media that other sectors enjoyed in scientific research or ICT. We began the projects in collaboration with the I2CAT Foundation whose mission it is to experiment with the complete range of possibilities in terms of new technologies applied to the web.

Internet 2 is a broadband channel that is used a great deal in research, in universities, in science, distance learning, medicine but curiously, not in the cultural and artistic sectors.

The pilot project was called ANELLA CULTURAL. The proposal was to take an active part in the network in everything to do with creativity and culture. The challenge is to see if we are able to break with the formats and to create new ones. We also propose to decentralise cultural activities in order to establish a more fluid creativity between the centre and the periphery.

The project is based on interconnecting five towns in Catalonia. We sought the places that were most on the edge, and even the most difficult to connect. One of the towns participating, Olot, doesn't even have a railway station, nor fibre optic, and we felt that this was precisely part of the challenge.

After two years' work, we are currently finishing the technical implementation phase. During these two years we have been very busy, meeting up with the various players involved in the project in each town, convincing technology businesses, that we needed on board as allies, and then to look for funding from the regional government, from the Generalitat. Finally we have managed to supply the museums and cultural centres in each of the cities with the connectivity and technical equipment needed.

This year, we are going to begin with the activities programmed within our workplan for each centre. This first phase is based on transmitting and interacting between the centres. Both ourselves and the telecom and computing engineers working on the project have needed to test out the technology and check to see if we will be able to send large archives of images via the network and interact simultaneously between five centres that are transmitting at the same time. This is a pilot year for testing to see if this really works. Later we'll begin the second stage which will be even more exciting for me, because it will be when we invite artists and other institutions and similar centres that share all this so that they can take part and apply new ideas or projects that they are already developing along the same lines.

We are very interested in this and I would like to take this opportunity while I'm here, to say that we would love to receive any proposals that occur to you because the challenge is to see if we are really capable of creating new formats and new ways to produce art via the web, and I am sure that by sharing our concerns and our ideas, we shall be able to generate some very positive results.

I came here ready to talk about this Institute of Digital Arts that we have already talked about so often on other occasions but having heard the Minister for Culture, I thought that perhaps I wouldn't need to talk about it as much as I thought because in her speech she sounded very convinced and committed to supporting the creation and development of such an Institute. I would however like to insist that it is necessary that we somehow create some institution that centralises in the sense that it becomes the nucleus of support for the development of emerging ideas, a centre for exchange of knowledge and a repository for experiences. Why is this? Well, for example, in two and a half years we have felt rather alone and I am sure that there are people that are working now or have been working before today, in the same field in other places and we have not been interconnected. And perhaps there are other centres that are still getting started and everything that we have learnt and experienced could be used by them and shared. I

think that this is absolutely essential.

Laura Barreca has talked about conservation. We also have this problem. When we opened in 1994, we were already interactive and had multimedia installations put in place. For example, we created an interactive piece with Manuel Muerga in 1995 and I am now torturing the computer technicians to force them to retrieve it because it seems that it was done in a language that is apparently irretrievable and we can't even see it. We are still unable to retrieve it. In this respect we all need to think very carefully about the future and in our ability to conserve both software and hardware, now that we are setting up new projects. It worries me that the language used may not have a future or a means to be compatible with what might come out in the future.

I am not sure either about whether we need to go along with the idea that everything has to be preserved or whether we might have to begin to change some concepts related to works of art, in terms of ephemeral work.

I shall leave it there, but before finishing, I would like to congratulate Montse Arbelo and Joseba Franco because I have been following their efforts over the last few years and it seems incredible to me that we are all here today and you have managed to set up this first International Conference.

Lisa Dorin.- Thank you to Montse and Joseba for inviting me to be here. I think I am in an interesting situation in comparison to my colleagues on the panel who are actively engaging with new media programming at their institutions because I represent an institution that has an extensive contemporary art collection and a subset of that collection that we call "Film, Video and New Media" but we have yet to make a concerted effort to collect media "newer" than video art. So it may be interesting to look at the question of why we have not.

The Art Institute of Chicago is one of the most important civic encyclopaedic museums in the US, whose primary mission is the collection and stewardship of works of art from the Bronze Age to the present. Other museums with similar missions would include the Metropolitan Museum in New York and the National Gallery in Washington D.C. Among our peer institutions the Art Institute arguably has one of the most broad and active contemporary art collections. What we mean by contemporary art is work in (almost all) media from all regions of the world, made between 1945 and the present. For an institution without a dedicated film/video department, we have a significant film and video collection, which we have been amassing in varying degrees since the 1970s. But why then have we not made the leap to collecting web-based, software, and other new genres of digital artwork?.

I will offer several potential reasons for this, the most important of which, Laura outlined so nicely for us in her discussion of the challenges of new media conservation. As she made abundantly clear, new media conservation is in its nascent stages and there is a long way to go before conservators are in agreement about the best methods for caring for this material. Conservation is a very important part of our museum's mission. By accepting a work into the collection, we agree to do everything in our power to preserve, maintain, and keep the object in the best possible order and condition, in perpetuity. This is difficult enough with more traditional media, many of which are fugitive, such as works on paper, photographs, and film, even much painting and sculpture. So what to do with new technologies that are designed to function with very specific equipment, for only as long as the technology itself endures? What if there is no way to ensure that the technology can be updated over time? Or what if updating the technology will also drastically alter original integrity of the piece? In these cases we take an enormous risk by bringing it into our care, not knowing what will happen to it in 5 or 10, let alone 50 or 100, years down the line.

We are facing just this issue with a 16mm film right now. Bruce Nauman's 1968 film, Dance or Exercise on the Perimeter of a Square was purchased in 1971 but was never properly accessioned into the collection. We would like to accession it now, which, along with other more mundane details, means possibly preserving the original film, and/or getting a new master copy fabricated, along with an exhibition copy to display in the galleries. When we contacted the artist in order to begin the process, his studio informed us that he is essentially "over" film. In other words, the film medium itself it is not as important to him as it once was. He has now decided that it is fine with him to show this work on DVD, along with a sprocket soundtrack, so that it sounds like a film projector. This solution, while certainly easier in terms of exhibition, is quite problematic for us as an archive of historical material. We would like to maintain the initial integrity of the piece as it was originally intended to be seen, as a 16mm film. The artist absolutely has the prerogative to change his mind, but what is our responsibility as a repository, to the original works of art? What kind of history are we telling if we show a 1968 concept using 2007 technology? In this particular case I imagine that we will probably compromise, to see if we can get another copy of the 16 mm film made as well as a DVD with the sprocket soundtrack in order to accommodate the artist's current desire for the work.

So now imagine taking that example and expanding it to newer technologies, those even less tried and true than film: works of web-based art, software works, experimental sound works etc. What is the "original work of art" here? Is it the computer that is used to show the piece, the disk or drive used to store the information, is it the code itself, a set of instructions, like a music score, to be played-back on the technology of the day, or is it a combination?

Can new media works be thought of like long-term performances, so that once the artist stops "performing" the work, for example updating the software, the work is "over," only to be remembered through its documentation? To my knowledge, within the varied new media communities, there are not yet agreed upon standards to help answer these questions. On one hand, many artists are attracted to the transitive and changing nature of this work and have no desire for it to be preserved. Then, perhaps, it does not belong in the museum. On the other hand, if we are meant to be a repository for the best artwork of our time, an encyclopaedia of the important movements and currents in art practice, then how can we ignore an entire genre?

A second and crucial issue, which was addressed by Andreas's provocative comments in yesterday's panel, is the difficulty in assessing the quality of new media art forms. Just as there are not yet reliable standards for the conservation of this material, there is an equal paucity of standardization with regards to qualitative evaluation. Often the process of creating the work and the technology used overshadows aesthetic and content-driven concerns that are integral measures in determining a work of art's suitability for the museum's permanent collection. With all works that we bring in, we must always be mindful of the larger context of the encyclopaedic collection and how these contemporary works participate in the conversation among multiple histories of art. Similarly, we are responsible for ensuring that, to the best of our ability, every work we add is of a quality that is on par with the rest of the permanent collection. In the case of the Art Institute, this is a tremendous standard to uphold. It may be that quality assessments of new media genres are not easily made because they are splintered into many different, sometimes opposing, and factions. There is no agreement even as to the best term to use to define what the genre is. "New Media" seems to work for many of us because it is so broad that it covers just about everything. But what in gains in inclusiveness leaves it lacking as an effective tool for describing the specific qualities and needs of each particular form of production.

As a result, it may be that for the time being at least, the Art Institute must rely on other ways to engage the issue of new media than through our collecting practice, such as temporary exhibitions. The area of our programming that has the possibility to be the most experimental, "Focus," a project series of solo exhibitions by international artists in all media, is one potential avenue to explore new genres. Beginning in the spring of 2009, we will also be opening a new building, the Modern Wing, designed by Renzo Piano. The new building will house the Architecture and Design, Photography, Modern European Painting and Sculpture, and Contemporary departments. This will drastically change how the museum is viewed, solidifying it's place as a leading platform for contemporary art. Most pertinent to our discussion here, the new wing will boast our first truly dedicated gallery space for moving image/time-based media. What we've tried to do in the design and development of this gallery is to prepare ourselves for the eventuality of exhibiting new genres by making the space as flexible as we possibly can.

In anticipation of the opening of the Modern Wing, there is a push throughout the museum to implement new technologies in many areas of the museum. For example we have a firm goal to get a large percentage of our collection online, greatly increasing public access, over the next two years. We have also begun to create podcasts of our programs, events, and walkthroughs of our exhibitions. Some of the ideas that have been suggested are not, to my mind, such positive uses of technology in the museum. For instance, it was suggested that we use flat screen video monitors throughout the building as way finding devices. In our department, we show works of video art on that technology. I am sure they would never think of using an oil painting to direct visitors to the restrooms. Because we are used to seeing these monitors everywhere: on the street, in bars, in our homes, people do not think of them as precious objects, and true enough, on their own, they are not. But because they serve as a framework for art in one part of the museum, I feel that they should be restricted to that purpose throughout. I will not likely win this battle, but I will certainly try. Some of these are innovative, positive, and long-overdue changes, others are somewhat misguided. But overall, this push toward technology, more globally, throughout the museum can only help to increase our curatorial efforts to integrate digital art into our exhibition programming and collection practices.

So to sum up, the Art Institute, like many large-scale institutions, is a slow-moving ship. We must take our time to fully assess conservation issues and questions of quality evaluation before we can responsibly embark in the active collecting of new media artwork. We can, and should, however, use our temporary exhibition programming and film/video/media gallery as well as other non-gallery arenas such as integrated information portals in the museum and the website, as venues for experimentation and investigation in this area.

I realize this might be a Pandora's box, but taking advantage of the resources in this room, I would maybe ask the new media artists in the audience: Ideally, from your perspective, how would we address your needs? What do you want from museums?.

International initiatives such as this congress are so important in bringing these issues into sharper focus, for allowing us to come together as colleagues and to learn from one another. And with that I'm going to stop there because I am eager to learn more about what you all are doing, so that I might bring the ideas we have discussed back to the Art Institute and see if and how we might implement some of them. I very much appreciate the opportunity to

be here. Thank you.

Marie Claire Uberquoi.- Good morning, and thank you for inviting me to take part in this dabate. For me it is a great pleasure to participate in this new session of Art Tech Media. As director of Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma I have previously had the opportunity to take part in another symposium and I have also had the pleasure of hosting a similar meeting in Es Baluard.

Es Baluard is a young museum that has just celebrated its third year. I came to direct it two and a half years ago, in other words, six months after it was opened, with the mission of giving it an identity.

Today I regret that my colleague Antonio Franco, Director of the MEIAC in Badajoz was unable to come here because we represent let's say two examples of museums in Autonomous Regions of similar importance, although with very different propositions. The fact that we are museums and not art centres implies a series of commitments, one of which is to build up and complete a collection and work towards the diffusion of this collection taking into account the evolution of contemporary creation.

Es Baluard, Museum of Modern and Contemporary Art of Palma, was born from the wish of an art patron to cede part of his private collection, which led to the creation of a new cultural team on the Balearic Islands, funded by public institutions.

It is an international collection with work from the mid-19th century to today.

But why a museum of contemporary art in Palma? In recent decades many art museums have been established in Spain and throughout Europe. Some in regions or cities that have never had an artistic tradition, especially for what is termed contemporary creation. This is the case in Badajoz where my colleague has admirably created a museum with its own identity, opting specifically for an emphasis on video art and in work related to new media which has become a point of reference for work also from Portugal and Latin America. And this seems to me to be an extremely interesting and relevant proposal among contemporary art museums in Spain.

In the case of the Palma de Mallorca it is worth remembering that the Balearic Islands form their own region where there has been a long artistic tradition ever since the 19th century. It was the privileged destination of various artists and intellectuals who arrived from various countries. Their presence in one way or another has left its imprint on the cultural history of the region. In this sense, one of the main objectives of the Es Baluard museum is to restore some of this artistic memory in which artists from different backgrounds and styles related with one another.

For example, when I took over the museum, I had to prepare an exhibition of the Italian artist, Fabrizion Plessi, the only show that was programmed prior to my arrival. Fabrizio Plessi, as you know, is a well knwon figure in video art and lives between Venice and Mallorca. Plessi presented an impressive video installation adapted for the museum space that also allowed to organise Es Baluard's first debate on new technologies. The meeting was attended by specialists on electronic art together with figures from other areas such as philosophers and poets. Another consequence of this show was the acquisition of one of Fabrizio Plessi's videoinstallations for the museum's permanent collection.

Last year, as I said before, Es Baluard held one of the the debates organised by Art Tech media with a view to creating a wider consensus by involving contemporary art museums throughout Spain.

Having said this, I should remind you all that interest for electronic art only represents part of the activity of the museum because as I mentioned earlier, other commitments exist such as the recovery of artistic memory, the development of the collection and of course, the dissemination of current creativity, in its wider sense, paying special attention to artists linked directly or indirectly to the Balearic Islands. Of course we do not limit ourselves strictly to this niche because that would be excessively provincial. Fortunately, the international, cosmopolitan attitude of the Islands means that this defect is avoided.

What's more, by definition, a museum of contemporary art needs to reflect the variation and versatility of current creativity and to encourage an understanding concerning its complexity. This is an unavoidable task. But it happens that for a museum like Es Baluard that needs to deal with different fronts at the same time, to programme exhibitions or shows centred on technological art results in a number of problems, in particular in terms of budget.

The creation of video installations is pretty costly and in most cases the museum has to take on the production costs. This really represents a high level of investment that a museum of this characteristics cannot always meet alone.

In this case it would be desirable to be able to share in these project with other centres or museums. In this sense, the need to set up this Platform for the Digital Arts Institute in order to have an independent body at a national or "supra-regional" level.

It should be mentioned to our colleagues from abroad at this debate that we live in a country with 17 Regions, each with its own autonomous government, and each government has its own Committee for Culture upon which museums tend to depend.

In this context it would be very interesting to be able to count on Platforms like the one under discussion in order to help us to create, exchange and specifically co-produce ambitious projects, and also clearly to interrelate all the information that is circulating concerning digital art. This allows us to manage budgets far more effective use of the budgets assigned to each museum and would imply that the energy invested into a project of important has greater impact.

The evolution of contemporary creativity demands new challenges and new ways to focus its diffusion, which in some cases cannot be limited to a local or regional framework. Of course, this does not mean that each museum won't protect its identity through its collection and programme of activities. Thank you very much.

Nacho Ruiz.- Hello. In the first place I would like to thank Montse and Joseba for inviting me. This is the third time I have participated with them on this kind of roving event and I think it is rapidly becoming a historical starting point for many things. It would be easy for me to compare this a little with the meetings in Pamplona that have always been the reference point for conceptual art in Spain. A lot of good will has been generated here, and many very different view points have come together in order to follow the evolution of something that is constantly changing, that's growing, that's moving at tremendous speed.

Secondly, I would like to congratulate the Ministry for embracing with such enthusiasm a project of this importance and also all the participants here. I had thought about using my presentation to tackle two points that relate to my personal experience: firstly my professional experience as co-director alongside Carolina Parra of the gallery T20 and on the other hand, an academic point of view. My doctoral thesis was on the art market in Spain. It was begun in 1997 and read in 2004. I am now in the process of publishing part of the thesis and I have had to revise the section on new media. Above all, the parts about videos, a significant part that I am almost ashamed to re-read and see the naivety of my approach in an area that has changed so radically. In three years since reading the thesis I have had to rewrite this section completely because it no longer applies to what is happening today. I thought about bringing along some specific results and to make an analysis as well, from the path that we as directors of museums, artists, gallery owners etc. are following, I think that a turning point in terms of the new media exhibition circuits – especially for video – came with the latest Kassel Documenta, commissioned by Bob Wilson with a tremendous documentary content. All of us who visited it recall the toughness of that exhibition. For me, it was impossible to see all of the videos. Any video that lasted less than 10 minutes was refreshing. This is the failure of a model of exhibition that I think has led to a rethink both in institutions and galleries in terms of the way to exhibit video. In particular this is because there is an element that we haven't talked about at this table, which is that today for many artists the art fairs are not such an important vehicle for disseminating work. When a gallery is faced with participating in a fair, today they have to consider not just the format of the exhibition, the technical support, the material needed that has led to change, that has pretty much revolutionised the infrastructure of galleries. They have to think about the duration of the videos that they exhibit. For example in ARCO; in the specific case of my gallery, we represented two marvellous artists, Patrick Jolley and Reinold Reynolds, that were highly successful three years ago and who last year presented a video that lasted two hours and a half. This video, which is fantastic, had to be rejected because the speed that is demanded by this type of contemporary art fair completely excludes such work, and so new circuits need to be found for it to be exhibited. All of this has to do with this velocity, this evolution, these changes. When we talk about the infrastructure of an art gallery today, when we are designing a gallery, it is designed taking projections into account as well. A gallery in the 1980's didn't consider this and is structured for different media. Today if we are going to design a gallery we have to take into account how the video is going to be exhibited because I believe that there are very few galleries today that are not exhibiting video. Galleries of contemporary art of the first order. Later I will show a short film that clarifies the point that I've been making. Anyway, in this evolution of the exhibition within an art fair, in the circuits that we can call market places, you will have realised that I'm talking about the money game, as you might call it. I am a gallery owner and I have to face up to this issue from a different angle to the institutions and museums. I work with young artists. The way of disseminating their work today tends to be through art fairs. The problem is that both art galleries and the over-abundance of art fairs are models that are about to become outmoded. We are going to have to reinvent the structures, change our approach, just as the focus has changed for art galleries with the rise of the internet. In 2000 in Spain there were ten, twelve galleries that had a webpage and practically half of these didn't have email. Today, all galleries have a webpage that has to be regularly updated. Everyone has not just one email address but several and the fairs have also been revolutionised. Fairs may end up succumbing to this brutal flowering. For example, the other day, a dossier arrived at the gallery. It was a dossier, a cd, on the Arevalo Art Fair. Arevalo is a tiny little village. Today the fair is understood even by the institutions and politicians as what was to become the Biennial in the 80's and 90's, only the public bodies, as such, have discovered a new level of profitability because it is a phenomenon that has become fashionable. In Spain especially, ARCO has a series of elements not so much market-driven as cultural. It is a rather

curious fair because it has led to many other institutions, many regional governments, setting up their own fairs. All the time there is more specificity. Before we talked about MEIAC. In Caceres there is also a fair, Foro Sur, that has a lot to do with the foundational concept of the museum. It is a fair for Spanish, Portuguese and Latin American galleries. A fair that isn't specific is not going to survive in this merciless sea of competition. So, the gallery has to reinvent itself and take a new approach. For example, what strategies does my gallery adopt in terms of the international promotion of these young artists? We are going to open a small space in Berlin, in a year and a half's time that will attempt to be an entry point of visibility there. Today, in terms of the market, let's say that Berlin isn't at its best moment, but at the same time, China is one place that a gallery should go for. A gallery today has to take risks. Especially if we're talking about new supports, new media, the Spanish market isn't enough. Although we have had abnormal growth, a growth that has been excessive in the last 80 years, that has led to a certain visibility at an international level which is something that all of us is striving for at the moment in Spain, a certain international visibility in the art that is produced here. We have to open up. In all sincerity in Spain today there are fifteen, maybe twenty private collectors of videos. Many museums are reticent about this area, and there are even some that consider the video and something for the tourists, you might say. In other words we have not taken this on board yet. We have not taken on boast this idea and we need to overcome this in Spain, we need to beat it.

I would like to give you an example of an institution that has nothing to do with what I have been talking about, that has acquired three pieces of video are in the last six years. And I would like to close at this point and switch to a second area. It has to do with a word I noted down that I liked very much from what Laura was saying about this obsolescence of the art object. Not just the permanence but the obsolescence of an object. The same gallery bought from us three pieces over five years. In 2001 it bought a video from a young artist and the institution received a VHS tape and this piece cost 600 euros – 100,000 pesetas as it was then. As you can see the gallery was also big business. Two years later, the same institution acquired a video from another young artist that had just won a national prize – Daniel Silvo – and it paid 1500 euros. At that time it received a CD – sorry, a DVD. A year and a half ago, the same institution bought a third video from a young Japanese artist, Kaoru – well now she's well known but then she was still an emerging artist – and the gallery paid 4,500 euros. The institution received a master copy in betamax, two copies for exhibition and a contract in which it specified what it could and could not do, for example the rights of exhibition, the quantity of copies that could be made, the condition that the video could not be exhibited in two places at any one time etc. Anyway, in five years we can see an evolution not only in the medium and process and the demands of the collector, but also in the prices for a certain type of artist. Today, the video is considered in the market but I'll tell you, it continues to be a medium that it incredibly cheap. Over the last few days I have been revising a series of quotes, and I fixed a quote of 30,000 euros – as you can see I am not at all embarrassed about talking about money. This 30,000 euro video that we can buy today would be from a top artist, in other words, for 30,000 euros we can acquire important pieces from one of the great video artists of today. I don't know exactly how much the latest videos cost that Bill Viola brought to ARCO but except for a few pieces, we can say that at this level you could get practically any of them. If you transfer that 30,000 euros to more traditional media, to painting or sculpture, we will find that form an international name we could perhaps acquire a drawing. In other words, to give an example of an artist that is currently exhibiting in the Guggenheim, Kiefer: There is no Kiefer that we could find for 30,000 euros. We couldn't even afford one of his drawings. What I want to say by this is that video is a very attractive product on the art market. Collectors today, and the institutions and museums who are looking at this issue closely and who are investing in video, are going to find themselves in ten years in the same boat as the private collectors and institutions that began to buy photographs. In Spain there are very few collections. Private collectors like Enrique Ordonez Falco who probably has the best collection of photography in Spain. A week ago at Defoto, Enrique himself was talking a little about this subject and about how the inflation in painting in the 1980's led to the collapse in the 1990's and that was the time to buy photography. I think that in terms of collecting, this is the time to buy video. Within the market on the other hand, there is an element of video that makes us see it as a project for the future, a product of the future. I hope that nobody is offended by my talking in these terms, about a product, but it's true. And the fact is that there are two types of gallery. Galleries of the first order and galleries of the second order. The gallery of the first order is the one that works with the artist, the one that exhibits their work. The gallery of the second order does not work with the artists, they work with the piece. It is the gallery that buys a Picasso and then sells it. It is the one that buys a Barcelo and then sells it. These galleries of buying and selling have still not begun to acquire videos for resale because they haven't yet understood the overvaluation there is in the market or, I'm sorry, the capital gain in the market for the art video product. I think that this is significant because it is also accompanied by a very limited presence of video creation in the auction houses. Also in the spring auctions in New York and the London auctions. Even in the auctions of contemporary art, the presence of video is in a great minority, while photography is extremely visible. For me the auctions are not a thermometer, I have always defended that position, but it is an element that needs to be taken into account. OK, I don't want to go on for too long

and just wanted to finish with this observation that I hope will open up a view from other fields about the issues we are talking about. Thank you.

Nina Colosi.- Good morning, my name is Nina Colosi, founder and curator of "The Project Room", an international arts and education program that I initiated at the Chelsea Arts Museum in New York City in 2003. The Chelsea Art Museum, which opened in 2002, located in the heart of the NYC art district, is dedicated to contemporary art, and besides curating exhibitions and related programs, invites travelling exhibitions from Europe and elsewhere in the world. I have been given a lot of freedom in developing The Project Room program and feel very lucky in that respect. So, for me this conference is a good opportunity to reflect on what I have accomplished since 2003, what I'd like to do, what others are doing, and to think about some of the common goals that we all have. First of all, I would like to point out that new media curators are coming from a wide range of disciplines, and in my case… I have a master degree in piano performance, and studied composition and filmmaking. There was always a parallel study of visual art and history. I had an electronic music studio starting in the late 1970s and composed for film, TV and theatre for many years and created multidisciplinary theatre programs. In 2000 I started producing new media exhibitions in Moscow, and following that, an historic exhibition at the World Financial Center in New York, and invited new media curators from leading international museums to each select ten benchmark artworks of new media art. Subsequently, I was invited to join the Chelsea Art Museum, and developed The Project Room.

The focus of program is to present art created in a world increasingly influenced by technology, and this does not only include digital art, it includes painting, video, dance, music. It includes multi-disciplinary programs that show the origination and evolution of new arts, and the question arises: How do we keep the human connection in all this technological art?

These are a couple of quotes by Nam June Paik that are relevant: "Our life is half natural and half technological. Half and half is good, you cannot deny that high tech is progress, we need it for jobs. Yet if you make only high tech you make war. So we must have a strong human element to keep modesty and natural life." And another Paik statement: "Skin has become inadequate in interfacing with reality. Technology has become the body's new membrane of existence."

Since 2003 in The Project Room has produced or presented over 250 emerging or established artists, in exhibitions, performing arts, symposiums, meet the artists program, workshops. We have resident new music ensembles, and the New Art Lab, where artists in diverse disciplines come together to create new works. We've commissioned software art and new music ensembles and physical theatre artists to collaborate. Among the projects we are planning to produce is "Angels in America", a ballet written in 1959 by American writer Chester Himes. He wrote it for choreographer Alvin Ailey and artist, Jean Miotte, co-founder of Chelsea Art Museum. There was no funding available at that time and the manuscript has been lying in a drawer for all these years.

Another work-in-progress is a series of 24-hour sound art "environments for living", and several composers and sound artists as well as an interior designer will be involved in creating these. We recently produced a series called, "Lectures for Collectors" and videos of specific new media artworks and artist profiles for the purpose of educating collectors who are hesitant to collect new media art. Collaboration with local and international cultural organizations is important to the program because it's energizing to everyone and financially beneficial because we don't have to create things from scratch.

As an independent curator I recently curated for arteBA Foundation in Buenos Aires, "Codes of Culture: Video Art from Seven Continents" which makes a statement about globalization and how technology is altering society. I currently have a 3-month project on the Reuters and NASDAQ billboard screens in Times Square and hope to expand on this and bring cultural content to high visibility public locations internationally in the next year. The last thing I want to point out is that whether it's a museum or a small arts center it's important to provide an atmosphere where people can come to spend an afternoon with the possibility of attending a variety of programs and to have a gathering place where they can converse about what they've seen, rather than trying to lure crowds with blockbuster shows or all-star programs.

The idea is to entice museum visitors with the promise of new but not necessarily predictable experiences. As Cathy Halbreich, Director of the Walker Arts Center said, "It's about the pleasure about being in the space, the pleasure of learning, the pleasure of rubbing shoulders with a neighbour, or the pleasure of being exposed to a new idea, a new performing arts event or a new visual arts acquisition and meeting and talking to artists". There are many new museum projects that are taking this into consideration and creating spaces to accommodate the ever-mutating new arts, as well as giving visitors very welcoming spaces to experience them. With this in mind, Tokyo-based architects Kazuyo Sejima and Ryue Nishizawa have designed the 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, Japan, and the New Museum of Contemporary Art in New York City.

So, I'll end on that. Thank you very much.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Spanish Ministry of Culture

Debate: **Asian Platforms**

Moderator:

Menene Gras. Director of Culture and Exhibitions of Casa Asia

Speakers:

Niranjan Rajah. Professor School of Interactive Arts and Technology Simon Fraser University

Semi Ryu. Kinetic Imaging School of the Arts Virginia Commonwealth University

Zhuang Lixiao. Counselor Cultural Matters. Embassy of the Popular Republic of China

Menene Gras.- First off, I would like to thank Montse and Joseba for their invitation to hold this roundtable in the Ministry of Culture as part of this first conference on art and technology.

We have three people around this table who I believe will be offering their own interesting perspectives on the situation with media art in Asia.

Yesterday a White Paper was presented and it made me think that it would be really interesting to promote a White Paper on the situation concerning media art in Asia.

I believe it is pretty difficult to establish a map, a chart that illustrates the situation in terms of electronic art in Asia, above all because the development of media art in Asia is linked to the diverse level of economic development in the various Asian countries. Traditionally, Japan and Korea have been the leaders in terms of technological development and therefore also in terms of new media art. Outside these countries, it is mostly teachers who develop their work primarily in the United States. The diaspora that to a certain extent began with Nam June Paik in the 1960's towards the US is one that still continues today. In other words, the environment is not the same in their countries and they have to emigrate in order to be able to specialise.

Talking with Niranjan Rajah, originally from Malaysia, who works in Canada, he told me that we should add Singapore to Korea and Japan. Singapore is a country that has also shown great interest in the electronic arts and which has worked a great deal in this area, creating a number of institutions. To find out more, I would recommend you take a look at the Digiarts website.

I believe that it is important to recall the figure of Nam June Paik to whose work we commemorated last year in the Casa Asia. As part of this, we invited various specialists who had had some relationship with him, such as Dieter Daniels and Christoph Blasé. Later this show could be seen at the Fundacion Telefonica in Madrid.

I don't mention the name of Nam June Pail lightly. I believe that he is significant as a way of introducing a dialogue about Global Asia, above all because as I said earlier, there is a real difficulty in establishing a map, a platform of artists, of academics dedicated to spreading the word, to researching media art and in particular, both its applications and its more theoretical, research-based aspects. Therefore, I believe that a figure like him could represent the complete picture of what is happening at the moment in Asia.

For those among us who are from Asian backgrounds, even for them, it is difficult to map out what is happening and as such, I believe that it is an area that needs exploring, an area that will be very significant in the future, especially in China and India because of the potential capital that is associated with economic and geographic growth, and the inexorable growth of their cities. The Chinese miracle will also have repercussions in everything that has to do with this event that is necessary for art science and technology.

Yesterday, listening to Jose Carlos Mariategui about the situation in Peru, I was very interested because in 1997 I was the Spanish curator for the Lima Biennial and I remember that between 1996 and 1997, I was preparing the first cycle of Latin American videoart. I had been to Peru many times to give talks and organise exhibitions and really, at the time videoart didn't really exist in Peru at all. Ten years later, Peru has become totally familiarised with new technologies. The situation has been completely turned around, and you can see how, in a period of ten years any country can invest its planning and the situation can be completely different and that is what I believe will happen with China and India.

Niranjan Rajah.- Post-Traditional Media: Art Culture And Technology In The Wake Of Postmodernism . Passpartout.

Contemporary wireless technologies are locating representational and communications interfaces deep within the personal space of the human body. The way we construct our representations, and the way we exchange these representations, gives us our sense of being in the world. Also, the world's communications channels are falling under increasingly monopolistic control and the rang and diversity of artistic and cultural expressions are under threat. These are two significant conditions impinging on new media at the turn of the 21th Century. Modernism and Postmodernism are unable to afford us a means of addressing this situation. An alternative framework is needed to contextualize and articulate the present conditions of representation and communication in art, culture and media.

Malaysian Media Art in the late 1990's. I have been invited here to speak on the emerging Asian scenario, specifically, to bring to you something of the experience that I have of working in new media in Malaysia. I shall fulfil this brief in this presentation but I also want to address something that is more universal. So first I'll begin with an introduction to the scene Malaysia in the 90's.

At this time, we had a very forward-looking Prime Minister, Dr. Mahathir Mohamed, under whose leadership, Malaysia developed the Multimedia Super-Corridor. This was the first industrial zone for the Internet era. It was conceived as a contemporary 'Silicon Valley', and was the first such area outside of the United States. In the time

that has passed, the potential has not been realized as a very different scenario has transpired. The Southeast Asian financial crisis of the late1990's was followed by internal political strife, and both served to undermined the realization of this vision. Nevertheless, at that time, Malaysia was unexpectedly a leader in this area, in spite of being a small developing country.

We have heard many speakers in previous panels, talking about this issue of culture in the context of national investment in technology. It is a universal problem, and we all feel that it is a problem in our respective countries. Indeed, as an artist, curator and educator, I was involved in the struggle to bring the culture and critique to bear on the emerging technology scenario. My fellows and I proposed that art was a stimulant for our interface and content industries. We also argued that it was necessary to allow society to develop a critical platform that technology offers, and that the practices of criticism and critical theory in art, allow reflection on the emerging technologies and the powers that control them locally and globally.

We succeeded to some extent, but of course the major focus of the times was on industry. Malaysian Internet investments were basically directed at securing the involvement of big international corporations and facilitating local enterprises, both of which had no interest in supporting local media art. Even corporations that support art in their home countries did not support our art. In their Malaysian investment there was no equivalent cultural component. Our struggle was to lobby for pressure from our government to get this kind of investment for art. In the course of this struggle we created, curated and theorized a significant body of new media art.

My colleague Hasnul Jamal Saidon and I curated the Malaysian National Art Gallery's "'Pameran Seni Elektronik Pertama' ('1st Electronic Art Show'). This was a retrospective of electronic art that had been produced in the country over the previous 15 years, ranging from video art on to early computer works, which were mainly graphic print based works, and on to the latest video installation and Internet works that we ourselves were promoting and pioneering. An example of this is Ling Siowe Woei's Interactive web work "Mondrian in Action".

We produced this first retrospective as well as its theoretical framework. We had to address the Western hegemony in art and media, and at the same time rationalize the engagement with the emerging technologies, most of which were coming to us from the same Western context. To theorize this situation as it was unfolding in the 90's, we drew from the work of a visionary artist and theorist of the Malaysian scene, Ismail Zain, who had led the way in conceiving the potential of the computer in art. Although he was not the first of our artists to apply digital imaging technology, he was without doubt the first in the region to produce a consolidated body of work in the new medium. Between 1984 and 1988, Ismail Zain had produced his 'Digital Collage' series. With this body of digital prints and with the accompanying writings, he constructed the conceptual framework for the absorption of computer technology into Malaysian contemporary art. In fact, Ismail theorised a framework that is applicable for new media from Asia, from developing scenarios, and indeed from any periphery situation.

Ismail deals with the question of how to absorb the new technologies meaningfully into our local situations. He reflects on that significant point of departure in the modernist trajectory, when Rauschenberg explored the flatbed of printmaking as an extension of the collage. He has observed that "A computer is more like the flatbed in a printing press than a stretched canvas or a piece of paper". He saw "that a computer is able to deliver from infinite sources, manipulating a vast, mixed, heterogeneous array of images and artefacts not compatible with the pictorial field of conventional painting…. And" he observed, "it's very fast".

Ismail Zain revealed his grasp of the subtle semiotic consequences of the digital image in his distinction of the manual photo collage from the computer generated one. In a digital collage «there are no harsh outlines». The new medium is «much more malleable, like clay". The computer allowed him to dissolve the oppositional or structural aspect of the play of signs and to develop what he called 'user friendly' images. In Ismail Zain's Digital Collage, images and texts from varied sources are merged in order to release their latent meanings. Al Kesah (1988), for instance, is a playful yet critical response to the penetration of global mass media into the local culture and consciousness.

This was before the advent of the world wide web and, in fact, Ismail Zain passed away before the rise of the Internet. So he was certainly a visionary in the South East Asian context. He was a senior artist exploring the computer when the leading media artists in the region were all focused on video and video installation. However, as much as he was enthralled by the new digital medium, Ismail Zain was wary of it. He was very critical of the growing Western hegemony of mass media and intrigued by the potential of the computer to deconstruct this power. He argued that "the kind of universalism which is the outcome of instant information calls for a greater challenge, particularly for the consumers of this information like us, to adopt a more critical and autocratic posture." Consumers of information like the people of Asia, have to assert themselves in terms of their differences, while participating in the commonalities engendered by this medium. This is of course, very difficult to achieve but in taking steps towards this goal Ismail developed an adaptation of Kenneth Frampton's model of critical regionalism.

Frampton writes, in the field of architecture, of how local versions of international culture develop from the

interaction of specifically local climates, culture, myth, craft, thereby resisting being totally absorbed by the global sweep of architectural modernism. While this modernism was an overwhelming international movement, there is a record of resistance. There were various reactions and localisations. Kenneth Frampton refers to this process as "Critical Regionalism". His model has been used in cultural theory. Cheryl Herr has applied 'critical regionalism' to develop a comparative method for cultural studies in which global processes are seen as mediating otherwise disjunctive local processes. There is a broad international framework, but there are also separate, distinct, indigenous or local aspects. This is what has more recently come to be known as the 'glocal'.

Ismail Zain's use of Critical Regionalism" must be seen in the light of the contemporary near instantaneous connectivity of computer mediated communications. In our own work we took note that Ismail Zain proposed that new media practitioners in developing countries like Malaysia should adopt a 'critical regionalism' as an approach in the context of the speed of communication in the Internet. We developed his model in the light of the emerging scenario wherein the significance of geography diminishes as the direct transmission of information substitutes the more ponderous physical mediators of material culture.

As an everyday example of this challenge I would like to note how it used to be that when one travelled to a new place, one picked up a newspaper and got a sense of the local situation, and to get news from one's own home, one had to go through the interface of the local news media. Today, one can access one's own habitual trans-geographical news sources without being hindered in any way by one's lack of local language skills. This is a positive thing, of course, but at the same time we have lost need to get in touch with the local place. The traveller is less present in the local place and this has cultural, political and even ontological implications.

After Postmodernism?.- With the above scenario of Malaysian media art and theory as a point of departure, I would now like to launch into a broader discussion. I want to address the discursive framework that has accompanied and contextualized the rise of media art theory and practice – that of post-modernism. While artists generally locate the origins of postmodernism in the Atlantic crossing made by French post-structuralism and its reformulation by the likes of Rosalind Krauss in the Journal October, it is architectural discourse that must be credited with coining the name for our contemporary era of art and culture. Architectural historian Charles Jenks, locates the death of modernism and the birth of the postmodern style thus - "Modern Architecture died in St Louis, Missouri on July 15, 1972 at 3.32 p.m. (or thereabouts) when the infamous Pruitt-Igoe scheme, or rather several of its slab blocks, were given the final coup de grace by dynamite".

The destruction of the Puitt-Igoe Complex has, after Jenks, come to represent the complete failure of modernist idealism and the dawn of postmodernism in Architecture. In this event we have the destruction of a very huge modernist architectural residential complex because it had failed society. In spite of the fact that the complex had been built with hope and idealism, it had become a horrific slum and it had to be destroyed. Its demolition marks the failure of austere and idealist grand design and the beginning of the responsive, fragmentary, referential and semiotically playful architecture of today. This image of the fall of Pruitt-Igoe was a central motif in the film Koyaanisqatsi: Life Out Of Balance by Godfrey Reggio. Set to the music of Phillip Glass it is a terrifying image of the end of something – one of a series of images in the film that forewarn of the impending apocalypse. Through this filmic mediation, this image of the destruction has entered popular consciousness.

I would like, at this point, to speak of an uncanny connection. The architect of the Puitt-Igoe Complex, was the Minoru Yamasaki. This visionary Japanese-American architect also built the Twin Towers, a high modernist, or some would argue an early post-modernist edifice (or two!). This icon, as we all know, was also destroyed and its destruction has entered into our collective imagination, in a much more powerful way. This time the event took place under the direct spotlight of global news media. This time the destruction appears to have been carried out by people who profess fundamental religious values, and who despise Western modernity. This image has been repeated, deconstructed, critiqued, and interrogated. It was captured and communicated as it happened. It is an image that we cannot read with any finality and continues id a state of perpetual deconstruction.

So, we have a second image of destruction. I choose this image. I imbue it with the signification of the end of the both modernism and postmodernism, and with the beginning of a new way of thinking about history and culture in the twenty first century. I propose that the modernist/Postmodernist complex died a twin death on 9/11 and, the need for a new framework arose. To address this lacuna, I propose a Post-Traditional discourse.

Post-Traditional Theory.- I shall first give you a quick overview of the use of the term 'post-tradition' in contemporary discourse. It has been used

• in sociology (Giddens): to index contemporary society- unbound by tradition, reflexive and self determining, forward looking.
• in the history of technology (Srinivasan): to frame the poetics of technology in the context of development and traditional cultures - the way people in developing countries have rethought technology in the context of budgetary constrains, reinterpreting traditional systems - tractor wheels going on bullock-carts, bicycle wheels becoming satellite receptors etc.

• in theology (Bellah): to refer to critical inquiry in the context of contemporary spirituality and religion, where a direct relationship is developed with God, as opposed to going through the orthodox mediators of the church.
• in postcolonial theory (Graiouid): to articulate the realities and aspirations of developing and marginalized societies.
• in architecture: to address spaces that unsettle the historical relationship between place and meaning.
• in the media arts (Rajah): to articulate a framework for addressing the engagement of diverse cultural systems in the context of new media.

Anthony Giddens developed the term in the context of sociology. We are not in a post-modern period he says, but in a time of late modernity. All the characteristics of post-modernism for him are just aspects of a fully developed modernity. So post-modernism is a misnomer, a wrong name for late modernism. Giddens suggests that modernism is, in fact, an era after the end of tradition or a 'post-traditional' era, wherein the traditional order of things is no longer of significance. Just as the term 'post-modern' suggests that the modern period is ended, and something else has begun, Giddens' 'post-tradition' suggests that we have embarked on a new era unfettered by archaic mores, and modes. I reiterate his position -the 'post-modern' is simply a misnomer. The wrong name for late-modernism. Modernism is just continuing on, entering a different phase, developing, and, in fact, becoming more of itself. We were mistaken to think it had ended.

Analogously, and not without a tinge of irony, I propose that Giddens' own formulation of the modern as 'post-tradition', is both nominally and fundamentally flawed in suggesting that tradition ended with the birth of the modern. I argue that tradition has, in fact, continued on. It has engaged with the values, the systems and the technologies of modernism and modernity in different ways. It has proliferated and continues to thrive today in plurality and multiplicity.

The theory I propose does not mark its own moment. While, for want of a symbol, its arrival is marked by the crashing of the twin towers, the moment that it marks is not that moment in time. Indeed, the obsession with the immediate present - the now, is the legacy of the modernist avant-garde. We have to start finding different ways to defer from ourselves, our individual perspectives and from our moment. The significant moment in this Post-Traditional Theory is that same moment at the turn of the twentieth century that marks the 'birth of modernism'. It is indeed, a significant point of inflection in human culture but it is significant, not for being the birth of the modern, which it undoubtedly is, but for marking the beginning of the post-traditional era. This theory receives Giddens' opposition of tradition and post-tradition but transforms it to acknowledge the continuity of tradition, just as the term 'post-modern' belies the continuity of the modern in Giddens' own paradigm.

The first time-line of the chart, pre-modern / modern, represents the modernist view, that there was a great moment of change and culture must be made anew, this is the culture that the West then pushed out through the infrastructures of colonialism, to the farthest reaches of the world. Now, the second time-line represents the post-modern view that in the seventies, some time after minimal art, and with the crashing of Igoe-Pruitt it all ended! Well, there are those like Giddens who say that post-modernism is really a manifestation of modernism. It continues on, and so we are back at the first time-line. I say let us acknowledge the point in time that modernism begins but let us forget modernism as a point of reference. Let's talk about the nature of tradition and the movements within the various traditions instead. The third line represents this view, and calls for an examination and analysis of tradition before and after the 'post-traditional' moment.

Early Cinema and the Plurality of Traditions.- The following analysis of the impact of cinema at the 'post-traditional' moment, draws on Mike Punt's 'The Postdigital Analogue and a Metaphysics of Immanence: Early Cinema and the Appropriation of Tradition', both for its overview of the early history of cinema, and for its analysis of early cinema in terms of materialist vs. transcendental tendencies. Punt notes how, in the transition from the 19th to the 20th century, technologies that seemed to link discrete spaces, such as radio, television, telegraph, photograph, phonograph, telephone, and film excited the popular imagination. Within eighteen months of its launch of the Lumière brother's cinématographe in 1895, around 800,000 performances had been given around the world. Lumière agents across the world were commissioned to exhibit the cinématographe in public performances as well as to shoot documentary films for international distribution. The Lumière brothers not only invented the technology to capture moving images, they invented the infrastructure to shift these images around the globe. What they did was analogous to You Tube today, or the Internet in the nineties. They produced the technology to capture moving image of one location to by shared users in another, as well as the channel for their dissemination. They had people on the ground capturing the images. They had a distribution network all across the countries of the European Empires. As a result, at the dawn of the 20th century, people in India could for the first time view moving images of people and cultures from all over the world, just as, reciprocally, people in England or America could.

Another aspect of this 'new media' was its ontological transformation. With the advent of the moving image the camera began to represent the human perspective. Both the human view and the viewer could be set in motion. The

so-called phantom ride became popular cinematic genre. The cinema interface 're-visioned' the world and affected the viewer's sense of self. Here is an image of the phantom ride. You can imagine the camera set up in front of the train, but if you suspend that realization, and occupy the viewer's point of view you become the train. Mike Punt observes that "On the one hand, cinema had the hallucinatory effect of uncoupling vision from the world, and relocating it in the body. This was achieved through the double movement of the image and the machine, imparting a psychic experience in which the rationality of a Newtonian world view was undermined."

Punt goes on to address a more mundane materialistic dimension. "On the other, cinema's conspiracy with the dominant depiction of human kind as racially defined enabled the ideological recovery of the world as 'material'". In this second aspect cinema served the imperialist imperative of reinforcing geographical distance and racial difference. "So, on the one hand you have this removal of the body, this ability to fly through space and time, and on the other, these documentary films of people marked by cultural differences coming from different locations bringing about a sense of difference and realism. This was a kind of virtual cultural tourism at the turn of the century that presented and re-enforced the boundaries of racial and cultural difference.

It is this technology mediated complex of transcendentalism and materialism that characterizes the moment of transition in the proposed post-traditional paradigm. While, as Punt so astutely observes, imperialism and materialism usurped the new medium's transcendental potential, these forces also challenged the comfortable insularity and ignorance of traditional worldviews. For the first time people were documented moving in the throes of cultural activity; and presented to the adherents of other cultures across the globe. I suggest that it is in this cinematic experience that people began to recognize the lived realities of other cultures as palpable if hallucinatory realties. From this point on, no culture could imagine or represent itself as a singularity. It is this sense of cultural plurality in the context of technological mediation that is brought out into view by post-traditional perspective.

Post-Traditional Media.- In concluding, I shall quickly review the Indian Mythological Cinema of the 1970's, which exemplifies how new media becomes absorbed by traditional practices. I propose that this is a common phenomena in diverse areas of representation throughout the twentieth century. It goes unnoticed, however, as the dominant frameworks for analysis are more conducive to looking at things in terms of how tradition is being assimilated to and transformed by modernism and modern media. The first image is from a 1970's film, and the second from a documentary of a traditional rural performance. Both images present the same tableaux from Hindu Mythology - the killing of Mahisasura.

In my repurposing of 'post-tradition' to index a theory for art, culture, technology and society, I hope to imbue the field of study with the sense that cultural forms do not end, regardless of the arbitrary limits we give them by naming periods and styles. This Post-Traditional theory enables the indexing of moments of change, while at the same time, enabling the recognition of the persistence and plurality of tradition. As opposed to assuming that media technologies emanate from the modern paradigm to be transferred to the other traditions with its inherent modernisms intact, this theory treats modernity as yet another tradition and enables media technology to be seen as moving across all traditions freely, engaging with them on their own terms.

Semi Ryu.- I originally came from South Korea and now I teach in Virginia Commonwealth University at USA about virtual interactive art and 3D experimental animation. And my talk will be somewhat extension of previous speech related with "post- tradition". And I want to a little bit talk about how the idea of globalisation has been changed in korean society, in my point of view. My observation could be one of ordinary people's points of view understanding media in korean society. I was an art student working with media in Korea, at the end of 20th century.

I will start talking about the Korean movie industry and how the contents of the movie have been changed throughout the time. Every culture has been initiating this idea of the electronic arts from the different form of media. For example, when I visited Brazil I felt there was a very strong tradition of video art in Brazil, and then it seems like electronic arts emerging from video art, becoming another extension of moving images and extending to broad area of the electronic arts. In the case of Korea, I think the movie industry has played an important role in media culture, having influence on animation, media art and emerging field of new media at the end of 20th century. So let me start talking about what happened in korean movie productions, in connected with idea of globalization, and post-tradition. Regarding this, I will briefly talk about my research, my critical view of interactive media based on korean Shamanistic culture, at the end of this talk.

In 1995 Korean government founded Korean National University of Arts School of Film and Multimedia, which was supported by the Ministry of Culture in korean government. It was the time the movie Jurassic Park had a big hit in the movie industry, and then every media was talking about huge impact of this media industry; how the movie industry can earn a big money, It was even more money than we made from car industry in Korea. So the president of Korea was recognised this issue and supported founding school of film and multimedia in Korean National University of Arts. It was

mainly because of the commercial interest in media, without actually knowing what is important value. It was time korean people understand importance of movie contents something like in Jurassic Park, with a lot of special effects and 3D, expecting to bring world audience to our movie, to make a big money. Korean government was starting having interest in movie, mainly because of development of Korean economy. It was time korean movie production was almost dead. Most of movie theatre screened movie created from Hollywood full with special effects. Our own movie production has not been supported long time which was significant problem. However because of screen quota system, every movie theatre in Korea requires to present at least 25% of korean movie. It made korean movie still survived in competing with Hollywood blockbusters. However, in 1997, United States government asked Korean government to release quota system, in order to bring more Hollywood movies to the korean public. At that time, I was a student of school of film and multimedia, in Korean National University of Arts and thought about importance of korean own contents in media. We all knew If we release quota system the korean movie contents will be going to be completely destroyed and as a result, korean society will be more dominated by western and American contents. So we had huge demonstration activists, to keep screen quota system. As a student I also participated in this demonstration. It was essential to keep screen quota, to get away from completely loosing our cultural contents in the movie. As a result of demonstrations, screen quota system eventually remained in Korea, in the process of tough negotiation with the American government. It was a kind of victory we achieved with great excitement and this makes korean public aware about how important to keep our cultural contents in media, in this more and more westernized society. Since then, we start having more support for korean movie productions. It was time for me to aware how important to have our own cultural contents in this globalise society. We started talking about the phrase “Being Korean means being global”, which means when we understand our culture in a deep degree, you find out universality that you can share with a world audience which is powerful global contents. Another interesting turning point for me is when the president of Korea, named Dae-Jung Kim, came up with policy towards North Korea, called “Sunshine Policy”. For a long time, we have considered North Korea as enemy. South Korean have been educated to perceive North Korean completely separated from us, without embracing them as a part of same blood. The Sunshine Policy was changing direction of our policy towards North Korea, emphasizing peaceful cooperation. In 2000, president of South Korea, Kim Dae Jung was awarded the Nobel Peace Prize as a result of the Sunshine Policy. I think, from this point, people started understanding North Korean culture in a different perspective. South Korea has been too much westernised, losing whole fundamental background of our own culture and spirit, whereas North Korea have preserved traditional culture in a way never exposed to western capitalism. North Korea has a big dictatorship in a closed communism society; however, it was a good reference for me to see how much South Korean are loosing ourselves in westernization. Comparing these two different cultural developments, I started recognising how idea of globalization could be dangerous to minority culture. In similar timing, we started looking at our own culture. Movies were made, related with korean traditional cultural contents; contemporary translation of Korean tradition. This approach became successful, many Korean movies winning awards in international festivals. I see similar movement happened in contents of animation and new media. People started to understand media and new media, connected to our own cultural perspectives. Now we have emphasis of korean culture more than ever.

Since the end of 20th century, Korea has been full of debates of cutting edge idea of electronic media, interactivity, Internet, game, etc. Now, Korea is country with emerging Information Technology. Looking at how Korean culture picking up new media, I think there are connections between our korean tradition and aspects of new media. When we see the korean traditional map, it is all about the connection between different geographical locations. So, in the map it is important to read the stream, where this location comes from, and where these things has start. It is all about the relationships, and this kind of emphasis in relationship had played sometimes negative aspects in Korean society. It is important to have network between people based on where I’m from, which region I come from, which University I graduated from. So traditionally, Korea is pretty much networked society, and internet system subconsciously connected with the Korean way of thinking. In Korea, you will find people keep talking on mobile phone all the time, trying to connect with people virtually and physically using new technology.

With popularity of new media and internet, Korean came up with idea “Internet Democracy”. Everybody accesses to the Internet, and put our opinions on the board. In the previous president election campaign, internet played very important role, electing someone who did not have a college degree, which was revolutionary in this highly academic oriented society. It was possible, because of the Internet board trying to speak for him, and support him. It was a different kind of media play in election campaign, reflecting ordinary people’s desire and opinions for the first time. There were active community supporting his politics on Internet, and this message was exposed to all korean public because most of korean having easy access to internet. This internet democracy came up with revolution in korean history, breaking stereotype, reflecting people’s opinions.

Another interesting aspect of new media in korean society is “game culture”. I heard about stories from my friends having their relatives and friends, who was professional such as lawyer or doctor, quitting their job all of

sudden, to play game for 24 hours. I think korean people love changing their identity in game, falling in a deep state of addiction, being a complete different identity, creating a new extension of life. I can explain this case related to korean Shamanism. Korea is unique society for preserving living Shamanism in contemporary society. Korean consciousness plays different layers of transformation, just as shaman, try to be something else, and to communicate different reality. Virtual space could be place to be transformed. And all these phenomena for me is Shamanic ritual deeply related to korean Shamanism. Let us think about what is reality, identity, desire and society. All interesting questions are emerging right now in this technology mediated korean society. If you see winners of the world game competition, you see all korean names in top ten lists. And I have thought about why everyone wants to wear virtual body and come up with critical point of interactive media, related to korean Shamanism. Now, I'm going to talk about my project if I have time, but my time is almost gone.

In my virtual puppet projects, I have tried to understand interactive media in understanding korean Shamanism, starting from my question about the word "interaction". This word "interaction" is important to explain contemporary body, desire and identity, however, There is a whole spectrum of interaction happening in a different degree, nobody question about what is interaction and How can we understand interaction, in interactive media? Looking back on history, human desire for interaction has been continuously manifested from the day of primitive ritual to contemporary cyber space. Our interactive routines have continued from micro to macro scale in order to confirm our existence in everyday life. This universal repetitive pattern of human activity I call the ritual, because it's the archetypal cycle of human instinct regardless of their cultural and historical period. So there is a whole history of the human desire for interaction, for example, we are standing in front of mirror to confirm myself from the mirror reflection. It is one of interactive prototype. So, for me, interactive technology is an ongoing expression of the human desire. Its essential value could be found in understanding human being, nature and cosmos. Revealing its hidden essence, historical presence and spiritual value, would be the next paradigm of the interactive art practice. Regarding this, I understand interactive media related with Korean shamanism point of view. I hope to have opportunity to speak more about my critical view of interactive media and virtual interactive puppetry. However, important thing to address here today is how culture and technology works together in society and how we can come up with critical view of new media, based on different cultural traditions. Thank you.

Menene Gras.- Thank you very much for your talk. It was very interesting and set out some themes concerning interactivity and others about the relationship of shamanism with the current development of the media. But I believe that the subject of shamanism and the incorporation of shamanism can also be seen in the work of Nam June Paik and some authors in the catalogue for the Fundacion Telefonica exhibition also took a look at this topic. It therefore seems to be a recurrent subject that seems very interesting, especially since not only she retrieves it again, but also because it is something that we have lost nowadays.

Zhuang Lixiao isn't a specialist in new technologies, but he can explain the current situation in the country, where the most recent changes have been seen, and how China at the moment, is a country with great potential and I believe in just a few years within the sphere of new technologies, is going to be one of the countries that leads this transformation from a much more advanced level than that developed in other countries. In this sense, the Shanghai Biennial in 2006 whose subject was Hyperdesign, was in some way recuperating Paik's notion of an information hyper-highway.

Zhuang Lixiao.- Before anything else, I would like to thank Menene and Montse and Joseba for their kind invitation and for allowing me the privilege of participating in this exchange of opinions with the friends present here. As I am not an artist or a curator, I am not here it initiate a discussion about the subject of Art Tech Media, but I am... Revisar corte We have collaborated in an exhibition of contemporary photographs in Vitoria and also on the programme of similar events with the Ciaxa, in the forum here in Madrid, in Barcelona and Mallorca. And Chinese artists are interested and are already participating in the ARCO contemporary art fair here in Madrid. I suppose that within a few years, the worlds of contemporary art in China and outside Chine will organise even larger exchanges. And the subjects that Art Tech Media is proposing are new to me, but nevertheless it is a phenomenon that is being applied and is influencing our societies, but more theoretical research is necessary. Today represents for me a great chance to become more familiar with the process involved in these issues, new technology in today's culture and new concepts in contemporary art. I believe that it is worth organising exchanges between Chinese and foreign specialists in the future and with great pleasure I will form the link for exchanges between China and Spain. I don't want to steal any more of your time. Thank you

Menene Gras.- Thank you. A brief presentation but I can confirm his willingness, his keenness to help Spain have greater presence in China.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Spanish Ministry of Culture

Debate: **Centers of Art Production: MediaLab, New Platforms and Process**

Introduced:

Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors of Art Tech Media

Speakers:

Gefried Stocker. Director Ars Electronica. Linz

Luigi Pagliarini. Artists and Director PEAM. Pescara

Pedro Soler. Director Hangar. Barcelona

Ximo Lizana. Artist. Madrid

Marcos García. Medialab Prado. Madrid

Karin Ohlenschlägen. Curator and exCo-Director Medialab Madrid

Andreas Broeckmann. Director TESLA. Berlin

Gerfried Stocker.- Thank you again, I think we, at least I will try to keep it very short, there are a lot of presentations. I wanted to talk a little about the laboratory aspect and our future lab. I told you yesterday that Ars Electronica has these different departments. One is organising the Festival and competition, and the art events, and the education and museum and the future lab. And the future lab I think is a very interesting place in terms of providing for the Festival and the Museum infrastructure, that enables us to invite artists and not only provides some space for them and some budget, but in particular also some technical know-how and support from our technicians, so that artists can start to develop some of their new ideas. I also mentioned yesterday that this laboratory is very much focused on really being an interdisciplinary platform. Interdisciplinary tends to be a very easy word to say, and we all know that yes ok, this where artist and technicians are working together but usually most places that are considered to be interdisciplinary there is only a kind of exchange of services. So you have some artists who are not skilful enough to program their computers on their own, so they need some technician to help them to write their software. And then you have some technicians who are not creative enough to make a beautiful web site, so they need the artists to help them make the website a little bit more beautiful. And this is the very easy part, and many of these types of art and technology affiliations work in this direction. But when it comes to the point that you really want to achieve something interdisciplinary, you have to not only convince but sometimes really force people into a mutual exchange of competences and know-how and make them really work together. I think this only works if you have both areas actually implemented within your program. And in our case I think one of the big advantages is that our laboratory is not part of a University programme. So many of the media labs that we all know worldwide are very strongly focused on or based on some educational program in a university - starting with the MIT Media Lab. What they are really doing is educating students, and then they do some research. So a lot of these research labs are connected to universities and then of course there are also research labs that are financed or set up by the industry. I mean we had yesterday somebody mentioning the example of the Sony Lab in Paris, and there is also one Tokyo. And of course in both cases the bias and the direction is very clear in one or other direction. And I think what we really need much are laboratories that are set up, driven, financed and controlled by cultural institutions. And these are very few and far between, of course. Like Tesla Media Lab. Almost all, the vast majority of those laboratories, at least here in Europe, are run by artists or by cultural institutions, and have a strong presence at this conference, but they are nevertheless still in a minority. Here in Spain everybody is looking very carefully of course at Laboral, because they also have a very strong dedication not only to become a space for presentation but also a space of production. And I think that one of the great challenges will also be to create a laboratory which is really independently connected to Laboral and not some research laboratory driven by the University of Oviedo or some research laboratory where one of the major companies is kind of outsourcing into Laboral. So I think this is basically a kind of statement that I hope we can discuss a little bit here, about the possibility, the importance and the need for research departments as integrated parts of a contemporary cultural institution, and that the cultural institutions are not only dedicated to presentation and maybe production, but also have departments and commitment to research.

Luigi Pagliarini.- Ok, first a few words about my life, not for egocentric reasons, just to give you an idea of what the interest in my festival, “my” festival, our festival, is.

I grew up as an artist, as a musician, and a few minutes before starving because in Italy a musician is very likely to starve- I decided to start studying at the University. And so I had a degree in psychology, and decided then to moved to neuropsychology. I have been studying it both in Italy and in Scotland. I developed this interest for the mind and became an expert in neurophysiology, mind circuits, and responses and whatever. Parallely I was taking my interest for arts, all my life through, and at a certain point I was called by a multidisciplinary institute of the National Assess Research Council in Italy, where we started to develop software and hardware in artificial life and that’s where my interest for electronic art started. Then I moved to robotics, and now with eight years I’m in Denmark to teach robotics and I’m also running a small enterprise on entertainment robotics. So this is the background just to say that my main interest is not directly art, but the mind. And of course art is one of the best languages to explore the mind itself, and that’s why I’m very keen on electronic art.

In 2003 I decided to start up the Pescara, a city centre in the east of Italy- the Pescara Electronic Artists Meeting, which is very different from your realities, I guess. You’re one too. We would say is far from industry interests, it is far from public institution interests, as well. It’s, I would say, independent, if we agree on what “independent” means because we are the biggest slaves. That’s’ because we basically found our economical power -so to speak- on people. We rely on the entrances. More or less that’s all. Yes, we get some coins from the City and some coins from some small enterprises. So, the reality of the Pescara Electronic Artists’ Meeting -in Italy they call it PEAM, abroad they call it PEEM,

it really depends on the language- is very different. It is a small festival, it is very active, it is very avant-garde. It is very speedy, so to speak, because it looks only to new proposals in the world of electronic art, and the atmosphere is very particular. That, I guess, is the most peculiar thing of the PEAM. Normally -well we extended one in 2005, we extended to seven locations around the cities, cities because in Pescara and small towns nearby Pescara- bur, the last one was in just one location, which is my preferred one, which is an art gallery café, whose name is Ecoteca. And the Festival is meant to be very cosy, it's like here more or less, but the biggest difference is that we get wine and beers all along. Alcohol, we have very much. I think I was telling somebody yesterday that our biggest cost is alcohol in the Festival, it's not even flights. (laughs) No, I'm kidding of course. The atmosphere is very intense and it's very cosy, so it's a new platform. Somehow I do agree with you when you say we need a Lab - I don't know if for "Lab" you mean a school or a Lab. A Lab. Yeah, but I also think that in electronic art we also still have to take care of new ways of presenting phenomena. Because it's not that… -I don't want to be polemic at all- but, yes, it's true that we have reached the point where we have big festivals… We decided not to call it "festival" neither "biennale", because it's nothing to do with music and nothing to do with visual art. My belief is that electronic art… Then we also disagree on terms sometimes, this is something that I would like to discuss here with you all, because people here call it "media art", new, I don't know why "new", "new media art". New is going to be very old very soon. "Media art", then what else…"digital art", "electronic art"… I prefer "electronic" because it seems to me, new media…or whatever. So this is it, I am basically a theoretician, so to me words they mean, they should mean something, so this big confusion about terminology is shocking to me. I'm trying to make it short, I do agree about that, but I also noticed that very many artists we had in five years, in four editions we had something like 300 artists, and people really enjoy it, of course, it is not me the one who should say it (laughs), but you can ask around, people enjoy being there because it's a new way of presenting things. It's very cosy, it's away from any biennale, and I was saying that we decided to call it meeting because it is a meeting like in here, this is a real meeting, and also because I believe that in electronic art, or whatever, digital art or new media art, there is no room enough for distinction like music, visual art, if we do believe in electronic art we must be conscious that it's a mixture of languages in all senses. Indeed in our festival -I call it festival! (laughs)- in our festival we have very different sections, one is dedicated to something which is closer to visual art, one is dedicated to something which is closer to dance, one is dedicated to something which is called theatre and music, and so on. But we are trying to kind of make an effort to integrate things even in the same space sometimes, so to give the feeling that there is a new topic in that. That is all I want to say by now, and I hope there is a discussion that is why I'm making a long story short.

Ximo Lizana.- Hello. Afternoon everyone. I think I'm a kind of anti-artist from the world of electronics, although I work with technology and technological materials, some time ago I saw the whole panorama and I studied the situation and I realised that in order to function I would have to leave the world of electronic art. I haven't met most of the people here before in my life and they don't even belong to my world either. From a young age I played with the Spectrum 48 with those rubber buttons. I began to make my programmes, my little monstrosities and I began to realise that I was interested in the world of art and culture and I was interested in the world of technology and how to create a prosthetic language that would bring its creator to a wider platform for representing his objects and ideas. As fate would have it, I became involved in a modern art gallery called Punto, that was one of the galleries that founded art fairs like Arco and moved in that world and I began to build robots and to construct bits of technology. But my clients weren't from the world of technological art, they weren't institutions. My clients collect Picassos, Basquiats and now robots too. This is very interesting because the world of technology is very closed off within itself and although there are those of us who know how it works for the large international collectors it is totally unknown. I have been researching and trying to unite the university world. I work for an American university and the technological world in its most advanced state in order to create a language for research within my own personal universe. I began to build small robots, some of them with solar panels, with a low level of experimentation. In my second year back in the University of Valencia, Rosina caught me in the corridors of Arco and asked me if I could create a new image for the fair and we then created the chill-outs, those robotic pieces that are placed in the entrance of Arco. … And well, for many people they were abominable and other people liked them quite a lot. I continued to progress with my research towards new forms of robotic representation. At the beginning the robots were handmade, like your prostheses plus the mess of those that Stelar built. Then we continued to build the robots in the next stage, with robots built by other robots.
These were other kinds of experiments. I built this piece for Arco, and was awarded the Premio Nacional de la Critica. It was a macro-jellyfish containing 180 m2 of fibre optics and interactive laser that interacted with the voice and with people around it.

This was a project we created for a multinational. I began to carry out a historical revision of the aspect that traditional things would have, if we extrapolated robotic language. I began to build some Meninas (Maids of Honour, Velazquez). We said let's make a Menina who walks, talks, interacts with people and that was the first version. Throughout

all these projects I have never been a given a grant by an institution, I have never exhibited in a museum, I have never had any relationship with any kind of administration. All these projects have been realised with 100% private funding, in fact my clients are multinationals and with the latest projects we have been employing military technology to make the pieces. Let's see if I can show you another one… This piece is important to me, F11, isn't that right Marcel Li? It is an angel robot measuring 2m10 in height that combines aluminium, porcelain and many different types of materials. It was totally autonomous and was important for me because it was the first time that a contemporary art museum in Spain bought a robot as a useable sculpture, integrating a certain robotic sculpture within the institution. For me it was a handicap because I have many friends who are working and really creating actions and making pieces that are really interesting but it is very tricky trying to sell them to the institution.

The next step, to have robots built by robots. This is a Render 30 that we built in May and from the Render 30 with a drilling system we built the robot that had an interactive prosthesis and here you can see it hung at an international art fair. The sad side to this kind of work is that you don't usually see them, and they end up in the mansion of an Arab sheik in Qatar and no one else sees it. Or they end up in crates in expensive art galleries and this is the result of all this work. There have been traditional expensive galleries, like the Malborough, that exhibited a robot called El Cristo de cuatro brazos (Four-armed Christ) in its Spanish gallery and Punto gallery. They are very traditional galleries. For the ArtGaspar gallery for example, who got the Picasso legacy, it is very interesting for the world of technological art to place itself in such an antiquated environment.

I have continued my research and in my latest projects I am beginning to move away from building robots. I think that the world of technological art is going to evolve towards new levels whereby materials become unnecessary. Already net-art has laid the foundations and the latest structure that we are able to present a few months ago in Arco was a three dimensional shark floating on air. The smoke wasn't projected. I can show you the piece here… More or less, the definition given to the space was this. It opens up a new universe. In other words, we are beginning to create three dimensional holographic works of art and sculpture, and once the interfaces with the collectors has been established we will be able to send exhibitions via the internet. The galleries have the equipment, don't they? They connect up and the fish begins to float on air. Those of you who saw it will know that it looked as if the fish were really there. It didn't look like a representation, it is becoming more and more like reality. And I don't know, to stake my claim, to a certain extent, the relationship that there should be between the world of technological art, the international marketplace and the real world. We mustn't forget what we are doing, is a completely elitist activity. And these new media can be a good excuse to reach out to the whole world, bring the world of technology and technology a little closer to people. And to get back what it seems to me that the traditional arts have lost. When a person looks at a painting it is a relationship in which the picture speaks and we listen. When we look at a sculpture as well. But when we interact with a work of art, when the work of art generates a direct interaction with the viewer it then becomes part of the viewer's life. And it reaches the kind of emotional level that we can also experience when we watch a great film or listen to a beautiful song. I believe that traditional art has largely lost this and I see technological art is a handicap if we want to be able to connect with the mass of society. I believe that we should stop trying to achieve that slightly "wacky" look that surrounds machines. OK, I'll end it there. I have told you a little about my vision. Thank you very much.

Pedro Soler.- Hangar was established ten years ago as an initiative of the l'Associacio d'artistes visuales de Catalunya (AAVC) in response to something very simple: the need for spaces for artists to work at reasonable prices, and has continued to develop from this starting point. Already at the end of the 90´s there was a strong leaning towards video and what was then called Net Art. You might recall the great moment. Now Hangar continues to offer space to work in but it has grown to become a real service centre for artists.

From the most simple of tasks like printing a plotter to complete productions where we work on all levels of complex projects. One thing that has changed a great deal over the last ten years has been the access to machinery that have come down significantly in price. The needs of the artists today are not so focussed on machines but rather the experts to help use them. Because of this, at the moment in the area of digital art we have three employees, an electronic laboratory focussed on free hardware (especially Arduino), and area of digital image (video editing, image editing etc.) and an area for the development of free software.

Hangar is funded by public money (250,000 euros from the Generalitat de Catalunya and 154,000 from the Ajuntament de Barcelona that also supplies the space, as well as some more limited funding from the Ministry of Culture) and we understand that this implies a series of duties, in other words, that the development that is carried out by the centre should be returned to the community, should be returned to the general public. Because of this we focus our effort on free software and hardware and in documentation, an essential aspect if the elements developed are to serve a purpose.

One important development in which Hangar has participated has been the development of a system of streaming

100% free software that even Richard Stallman could see. Apart from the ethical reasons for using free software, the ability of intervene in the code makes this form of working highly suitable for artistic activities that make it necessary to touch and explore the inner works of computer systems.

One commentary that Anne Nigten made to me yesterday when we were talking about this was "how do you protect copyright?" in the developments in software because the license that goes with it obliges the person that uses it to use the same license for his own piece. This development of software does not disappear within a commercial project, it continues to live and continues to be accessible.

We are convinced that there exists a great creative power within each one of us and our work is designed to create the environment needed to develop this creativity, to ensure that it exists and continues to evolve in response to these needs. From the base towards excellence.

Marcos García.- I would like to begin my contribution recalling a quote from Walter Benjamin extracted from the text, The Author as Producer, published in 1934:

"What is important… is the nature of the production model, that is able in the first place, to guide to other producers to produce and, secondly to make a better model available. And the more consumers are capable of becoming producers, the better this model will be in other words, the more readers or viewers are capable of turning into collaborators"

I believe that this quote is relevant to the subject that we are dealing with today because it indicated what I think cultural institutions should make as one of their prime functions. And we should ask ourselves the following question:

What could these models (or formats) be that allow consumers ("the public") to have greater possibility to change themselves into producers-collaborators?

It might be appropriate to recall that in the 18th century with the appearance of painting salons, when the notion of a public arose in the way we understand it today: as an homogeneous and abstract entity that is normally measured by a figure, the number of visitors. This concept of "public" is precisely what is captured in the cartoon by Albert Robida in 1883, entitled The 20th Century. The Main Gallery of the Louvre. In it, the cartoonist imagines that, in the future the public will visit museums on trains, en masse and at speed.

Since that time, the exhibition has seemed to have followed the hegemonic format and the number of visitors has become its raison d'etre. In other words, returning to Benjamin, the level of collaboration in production has been limited by the possible levels of involvement on the part of the receptor.

It is perhaps through the internet that this laboratory for collective production is really taking place, where in addition to being receptors, the users are also, at least potentially, broadcasters. The whole series of processes that are taking place on the web could serve as an inspiration for thinking about the formats that could make processes of collective production possible within the physical space, where there is a physical presence, which is precisely what the web lacks due to its virtuality.

What formats could complement the processes that are occurring on the web, then?

Digital art should serve us as a way of proposing new formats for production and diffusion. Nevertheless, in many cases, we find the contrary takes place: an attempt to adapt the productions carried out in the sphere of new information and communication technologies to the traditional format of exhibition.

Perhaps it's the moment to stop thinking about exhibitions as the only driver and ultimate goal of research and production in this field and to create more spaces oriented towards research and production in which the exhibition forms another part of the process by which a community is generated, but not the only one. Spaces in which research and production are understood as processes that are permeable to the participation of anyone.

When I say anyone, I am referring to the French philosopher Jacques Ranciere who spoke of "universalising the abilities of anyone". Following on from Ranciere, we could say that one of the functions of any project should be to "make possible the abilities of anyone".

On the other hand, this notion of "anyone" acts as a counter point to the notion that the public is homogeneous and uniform, and assumes instead that there exist multiple types of users with different needs and requirements.

From these ideas I would like to give a brief list of the initiatives that we are starting up in the Prado Media-lab. The idea is to create an infrastructure through the stable lines of work in which decisions of the commissioner are combined with open calls that allow various levels of involvement.

Inclusiva-net is a platform directed by Juan Martin Prada, dedicated to research and the diffusion of the theory of culture in networks. Its main focus of study and documentation is in the processes of social and cultural inclusion in the telecommunication networks and their effects in the development of new artistic practices and the critical production of knowledge.

Visualizar is a platform directed by Jose Luis de Vicente that proposes an open and participative research

programme on the theory, tools and strategies for the visualisation of information.

El laboratorio del Procomun is the working group moderated by the science historian Antonio de la Fuente whose objective is to tackle the concept of PROCOMUN from different spheres, including philosophy, ecology, biology, acitivism, hacking, chemistry, pharmacology, biology, urbanism, law, economic policy, art and art theory.
Interactivos? is a platform for the collaborative development of creative hardware and software projects. The question mark refers to the fact that the interactivity that interests us is not one of devices but rather the activity between working groups that are generated in order to develop collaborative projects.

Avlab is a meeting platform for the creation and diffusion of sound and visual arts under the concept of open and collaborative process. In some of these projects we are setting up a format that I believe to be interesting that combines seminars, workshops and exhibitions. In the first place a call is announced to receive projects and once the projects are selected a new call is made with a description of each project so that whoever wants to can volunteer to help develop it. The idea is that the new media normally require team work, since one person doesn't tend to have the capabilities to be control all the dimensions involved in the conceptual development of a project, the programming, the electronics, the design etc. As such, new media require this collaborative aspect.

In order to develop these work line and to ensure that the research and production are really permeable to the participation of anyone, it is necessary to offer a space that is always open to the general public, a working space and a meeting point where the public can access the contents on which they are working. And in order to make this space work, the role of the cultural mediators, or cultural drivers, is fundamental, constantly present within the working space so that the space is not only there to emit information but also for receiving, meeting and connecting amongst the different players. The mediators research into the topics that are being dealt with in the different work lines and are in charge of receiving and contacting the different users and telling them what is happening.

In conclusion, I would like to underline how important it is when generating an active community of users, to network with other projects that are being developed in Madrid. In this sense, it has been very interesting to would with Dorkbot Madrid for example.

Karin Ohlenschläger.- Exactly 20 years ago in 1987, just around this time, I can remember how I would wander around the corridors of the Ministry of Culture with a group of Spanish artists invited to participate in the Kassel Documenta 8 programme of Performance and Multimedia. Given that as described by the artists themselves - Pedro Garhel, Rosa Galindo and their multimedia group Deposito Dental - as neither cinema or theatre or music or anything that could be described at the time as visual or performing or audio art, we were sent from one window to the next, from one office to another.

After parrying with the Administration and its procedures we eventually managed to cover the travel and accommodation costs but weren´t above to cover any of the production costs. Nevertheless the support was given with a slap on the back saying that freedom and independence would always be worth a high price.

To be honest, that experience had a profound effect on me. Since then and in my long career in contemporary art I keep insisting on a revision of the structural and functional foundations of public institutions. These structures clearly no longer respond to the dynamics and needs of art today. So please, let´s do away with the corridors and pigeonholing. Let´s open the doors and windows to a cultural, academic and administrative system that requires oxygen urgently. We're not only no longer in the 19th century, we´re not even in the 20th century any more. Let´s bring in a little fresh air and shake off the dust and shuffle the papers (metaphorically speaking) an d let's change the order of things. An order that doesn't asphyxiate and block but rather one that allows for new dynamics for creativity and production, allowing them to grow and evolve as they need to.

What better moment than the possible establishment of an Institute for Digital Arts to begin a new structural and functional dynamic. I suggest that what we try to create is not regulated by any more 19th century corridors or windows; no more pigeonholing. We need to take down the walls, we need communicating vessels, we need a meeting point, dialogue, research and cross-disciplinary co-production.

No more hegemonic centres and headquarters, no more walls of frontiers. In place of centres and headquarters, we need to connect and consolidate networks and relationships and collaboration dynamics between the different fields of creativity and knowledge.

I would suggest that this organisational vision- oherent, consistent with the parameters of culture and art in our times –were taken into account when the future Institute of the Digital Arts- or better still, Digital Culture comes into being. Because we cannot talk today about digital arts without taking science and technology into consideration. In this sense, Iestimate that it will be essential to avoid putting up more doors in the field. One of the main characteristics of this emerging digital culture has precisely to do with the articulation of new connections between fine arts, performing arts and audio-visual arts, but at the same time also between the arts, science, technology and the social dynamics

that generate them.

In order to illustrate this concept of collaboration and inter-relationship we can look back and see how the organisational, cross-disciplinary vision is hardly something that can be doubted as far as emerging results are concerned. Between 1968 and 1973, at the Centre for Calculus of the Universidad de Madrid there emerged the first example of collaboration between architects, visual artists, engineers and programmers through the legendary Seminario de Generación Automática de Formas Plásticas. It is only over the years these experiences have been seen to have been highly valuable as pioneering initiatives in the dialogue between art, science and technology, even though even in their time they had important repercussions internationally.

We should also mention an example from the 1980's, Espacio "P" in Madrid, where performance art, visual poetry, sound arts, video, and installations, stood side by side along with workshops, concerts and exhibitions. Founded in 1981 by Pedro Garhel, this multipurpose, independent space continued over more than three LUSTROS (until 1997) as a meeting point and forum for emerging proponents of fine, performing and audiovisual arts.

Lastly, I should mention MediaLabMadrid that between 2002 and 2007 represented the reference point for dialogue between art, science, technology and social dynamics. The national and international reach of its activities – the results of its workshops in production and exhibitions have been shown in Ars Electronica in Linz, in the File in Rio de Janeiro, at Sonar in Barcelona and at ZKM in Karlsruhe, to name but a few confirms the relevance and profound effect that art and digital media have in this age that is unequivocally characterised by computers and telecommunication. An age in which our experiences and knowledge have been subjected to a radical revision in terms of its aesthetic, its form and its concept, and one that affects all spheres of life and knowledge.

Therefore, it would seem of utmost relevance in cultural dynamics – both in what is emerging and what has already been achieved to attempt to generate a style of management or relationship between the creative space and Governmental bodies that takes into account the characteristics of culture in the 21st century. A culture that interrelates, that is dynamic and cross-disciplinary, undoubtedly requires a style of administration that is capable of achieving a sense of understanding and dialogue with the same level of openness and connectivity.

Andreas Broeckmann.- Karin's presentation just now showed how big the discussion is which is necessary here, especially now in Madrid. One remark I want to make, I would like to applaud the Art Institute of Chicago for being slow in its decision making. Many of those who are fast adopters of new technologies and fast adopters of archiving methods are not in a better situation than you are now. There is a monumental project that was started in Germany in the 1970's, they created a computer based index of the complete works I think of Immanuel Kant. And a group of ten or so scientists, philologists, philosophers spent eight years of their lives creating this index, and when they were in the last third of their work, they knew that it was never going to be useful, because by the time that they had finished there were full text searches, which made the work they had done completely obsolete. My worry is that everything that only exists in digital form now will not exist in fifty years from now. It means that all of those things that only exist in digital form now; they may create a gap in human history in fifty years from now. This is a polemic argument of course and it is necessary to do the research and find ways of preventing it, but I think this is a real option that we should consider.

As regards the question of media labs, it is clear that there are no pre-fab models. What you decide to do here in Madrid has to be based on the people who are running the place with its particular conditions. And then you have to think about the local politics: Do you have the support that you can trust to build on? What is the artist community like? The artists and colleagues and curators so on, what do they really need and what is the audience? These are conditions that are different in every place and all the things that have been presented here also in the other panels make it clear that the local conditions bring about different solutions. It is really important to analyse that and not try to do something that looks like something else because it seems cool. I think there has to be a sort of authenticity in terms of what you create. There's an interesting dialectic that one has to accept between the necessity for creating continuity and sustainability. Take the Canon Art Lab, which all through the nineties was a very important lab for art and media research in Tokyo. It was switched off by the Canon Company after ten years because they decided it wasn't useful anymore for them. The ICC, NTT's Inter-Communication Center, was severely threatened with closure only a year ago, and there's a new centre in Yamaguchi, YCAM, which is a new cultural centre with a strong artistic laboratory.

These three Japanese examples give a good spectrum of possible scenarios always in some way precarious, and in some cases this is really good. Steve Kurtz of the Critical Art Ensemble once said that, "Every project that we start should have a sunset clause." You should always say, "We do this for five years, or we do this for ten years." If you build an institution that is serious you should probably say let's do this for twenty years, but then after that period ends, there should be a serious evaluation whether that institution is still doing what it is supposed to do. I wish they were also doing this for the theatres, for the opera houses, for all those museums. I think culture needs that kind of innovation and a lot of the culture budgets are suffering from the fact that many of those evaluations are not taking place.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Spanish Ministry of Culture

Debate: **Art - Industry - Research**

Moderator:

Alejandro Sacristán. Consultor Edutainment and Marketing, Silicon Artists, Director Impact 4D

Speakers:

Fermín Montero Gómez. Subdirector General de Innovación Tecnológica y Sociedad de la Información of Comunidad de Madrid

Pau Alsina. UOC and Artnodes. Barcelona

Marcel.lí Antúnez. Artist, coFounder La Fura del Baus. Barcelona

Anne Nigten. Director V2 Lab. Rotterdam

Marta Ruperez. Curator FACT. Liverpool

Vicente Matallana. Director La Agencia. Madrid

Alejandro Sacristán.- Art, industry and research: if we're talking about these terms we are obviously talking about the interconnection between art science technology – the technological forms of art, obviously, of electronic art, of video-art, media-art, all types of this art and new technologies but perhaps we are also talking about industry. As such, it is inevitable that we talk about mass digital art, 3-d art, in other words, of digital visual effects, video games, virtual reality. In this sense, it is up to those of you giving presentations to touch purely on the subject of art and technology or else go a little further into the mass digital arts and their relationship with industry.

Another important question is to underline the importance of electronic art and new, technological art. Media Art as we like to call it, has tended to revolve around technological developments, around challenges, around technological innovations, around multidisciplinary art and science and around technological innovation, and above all, around everything that has to do with the information society, telecommunication, interfaces etc. This other aspect is touched upon here perhaps, around this table: the creativity of artists and the critical spirit that drives them, and how they embrace technology, but ambiguously, with a critical reflection on the information society itself, the NBIC society – the new society that is upon us, the convergence of Nano-infotechnologies, biotechnology, the cognitive sciences.

The new media has driven artists to working specifically with scientists and other researchers, technologists etc., and in associations of artists or specialised centres where this type of research is carried out, more than in universities for example, and certainly as Jose Luis Brea pointed out, more than in museums and other contemporary art environments.

Perhaps, in this area, Anne from V2 can tell us about some of her experiences or give us examples of associating with artists, or also Marta, can tell us about this and the intersection of ACT, and we'll see what they have to say.

To end with, on the one hand thanks to Fermín Montero Gómez general sub-director of Technological Innovation and the Information Society for the Madrid Regional Authority, representing the public authorities. He was to be accompanied by Luis Prieto, Subdirector of the Information Society for the Ministry of Industry, who has sent his apologies as he is unable to attend due to prior engagements. I would like to say to Fermín, to the department of innovation that he represents, that from the point of view of the world of culture, from the Ministry of Culture in particular, it seems that a decision has already been taken to support and recognise the very significant dimension that technological art represents in Spain, and to seek ways to give it more visibility, to strengthen it, give it coordination programmes and support. Then we would hope that from industry, from technological innovation, from the public bodies, that there is also this narrowing of the gap, and that the coming together of art and science in the 21st century becomes a reality, that they are integrated and not separated, that they are looked upon by the authorities alongside industry, technology and innovation.

To begin, let's give the floor to Fermín.

Fermín Montero Gómez.- Thank you very much, Alejandro.

In the short space of time that I have available, I am going to give an outline and respond to some of the questions that I think are important related to the phenomenon of R+D and innovation in general in the Region of Madrid.

I shall speak about the characteristics of Madrid in terms of innovation and the elements of innovation policy that make Madrid is a suitable place for developing projects that are connected to R+D, with innovation and certainly with art´s links to industry.

To begin with I should tell you that the Madrid region occupies 31st place out of 250 in terms of its R+D. This is an almost privileged position because ahead of us there are only the Scandinavian countries, the regions of London, Paris, Barvaria, and few others. So, our region occupies a place among the most advanced regions. And I would like to take this opportunity to say that the intention of the regional government is to continue to grow in this direction.

Some R+D figures from Madrid: the total cost of R+D in Madrid is practically 30% of the total for Spain as a whole. It represents 1.82% of GDP. If the index for Spain were 100, Madrid would have an index of 161. Business expenditure on R+D that is a highly significant figure, represents 28% of the total, which is a very impressive figure.

In terms of outputs, in the R+D sector employs nearly 45000 people, 8% of that high technology, with 20.52% of business involved in the manufacture of innovative products, and a high number of patents and scientific output in national and international journals.

If we are referring to the information society, we can see how the number of homes in Madrid with access to the internet is close to the EU average of the 15 more advanced countries. In homes with broadband we are slightly above the median, in terms of people who have used internet in the last three years, practically median. Nevertheless, the situation worsens in terms of people who have bought products through the internet.

Therefore the figures for our integration within the information society are also quite good.

In Madrid we have a plan: Madrid Comunidad Digital to distribute the benefits of the information society throughout the population.

Innovation policy in the Madrid region is based on three principals: first the law on Promotion of Research in Technological Science, secondly, the fourth plan on scientific and technological research that is, let´s say, the part of R+D that is generated within the universities and public research centres, and thirdly, the plan for technological innovation for the period 2005 – 2007 that finances research in businesses.

The plan for technological innovation for the period 2005-2007 directs a significant amount of resources for businesses to generate their own technology either directly or via technology transfer from public institutions.

The programmes contained within this plan are: the Promotion of infrastructures for technological development, the development of high technology areas, the creation of technology based firms and the encouragement of innovation in small businesses and the promotion of the information society.

In terms of infrastructures for technological development, the idea that I would like to leave you with is the interest that our region has for developing scientific-technological areas and science and technology parks in Madrid, stable relationships for cooperation between companies, research centres and universities. As such the resources for OPIS – the public research organisations – would be permanently in place for companies to benefit from. In order to do this we are finances both science and technology parks as well as cooperation between businesses and research groups in universities in order to strengthen their technology base.

Which parks are we working with? TecnoAlcalá, Parque tecnológico de Tres Cantos, el Area Tecnológica del Sur - yesterday we opened one in Getafe that will be the innovation area for the south in an area that will be used above all by businesses in the Aerospace sector -, Leganés Tecnológico, the Parque Científico de Madrid and Móstoles tecnológicos.

In these parks business and university centres will be set up so that R+D, technology transfer and cooperation become the fundamental objectives for the way in which they work.

In terms of the development of areas of high technology, the most important actions have focussed on three sectors: aerospace, biotech, and ICT. In the near future, other sectors will form part of this group, which attempts to develop technologies that can be used to benefit a large proportion of industrial sectors.

We are also promoting the creation of Clusters where groups of businesses are able to develop specific projects, and to participate in European programmes.

OK, Clusters will be a significant element in invigorating research and technological development in a group of specialised industries that act as drivers in sectors like aerospace, biotech, security, audiovisual, logistics and distribution, but we are working in the Region and soon there we be new Clusters that will act as decisive for the development of innovation in various industrial sectors.

OK, the promotion of the entrepreneurial spirit is implicit in all the actions that I have mentioned. But there are also specific action like those that finance projects through seed funding, or facilitate credit through guaranteed loans – Avalmadrid.

As far as the information society is concerned, we have three main actions: first the development of infrastructures. In fact broadband has spread to all towns within our region. There is a broadband network that reaches the municipal terminal and the town halls of all 178 councils. When I talk about towns, I am not talking about the whole area but the town itself, but we are working to cover all the grey areas that have to resort to other measures. And we are also introducing WIFI which I'm sure many of you already know about.

The second action that we think is fundamental is the development of what we call digital towns: there are 12 projects set up in towns offering different projects to help digitise the community.

A digital town allows the council to offer all of its services via a digital network, through the internet. We are not just talking about a portal for each council but of actually offering services for e-commerce, tele-assistance, or even messaging service through video-conferencing etc.

From 2008 onwards, we shall begin a project that is even more ambitious that is to make Madrid a digital region whereby we are going to attempt to integrate all the towns of the region so that in effect the whole region will become accessible via the web.

Thirdly, we are encouraging the setting up of information and communication technologies in firms. In order to do this we are collaborating actively with the Ministry of Industry within what is known as the Avanza Plan.

The Avanza Plan is an initiative from the Ministry of Industry whose objective is to offer the advantages of information and knowledge society to all citizens and businesses, in such a way that we can unify our businesses with those of the rest of Europe. Spain as a country lags behind the European average and the main objective of this plan is to overcome this situation.

OK, so what has all this got to do with art, I'm sure many of you are asking yourselves. Well, when I talk about technology, the first thing we should understand is that technology is culture, technology that is taking over nowadays, we are with a technological bubble, we are living with it as soon as we go out onto the street we are surrounded by it,

there is an immediacy to technology that influences our lives. No one can go out without a mobile telephone. Years ago, no one even possessed one. But there are many other things. In fact technology is so important and has been so highly developed now that it doesn´t reach everyone. We are producing a phenomenon of what we call digital illiteracy. There are people who are unable to enter the ICT world. That can´t use the internet, and this gives them a terrible handicap for participating in society. In Madrid we have 250 public centres with free internet access which have been used by 250000 people and we want to make this available for everyone so that we can bridge this digital gap.

So OK, I don´t know what literary people would say but at the moment it is difficult to imagine how literature would survive without the internet. To do away with the possibility of accessing all the most important libraries of the world. It would be very strange not to be able to access them via the internet. But not only that. Contemporary art uses audiovisual media with a high technological content. In fact the audiovisual industry both in production and distribution is changing or has changed already and now it is not the same to create some audiovisual, in cinema or television, without using some of the technology media that ICT currently offers us.

Smart phenomena are arriving and will effectively change consumer habits and the habits of the cultural consumer as well, but we are not just talking about technology in terms of digital technology or IT.

New technologies are so much more than that. For example, the energy revolution that must take place in architecture, that is going to change how architects work.

Solar energy that I am in no doubt will spread in no time at all to change the look of cities and city planning.

Nanotechnology offers completely unimagined aspects of a reality that is no longer hidden and that we will become increasingly aware of through the products that use it.

We also financed a publication last year that described the scientific applications and technologies for the restoration and conservation of archaeological heritage.

OK to finish with, what am I trying to say, well, there are challenges in this society and there are also opportunities and the development of these technologies means that there is an opportunity for many companies and people to find effective applications that satisfy the needs of society and that generate employment, wealth and help to construct a society for the future.

In fact if we focus on these three sectors, society, technology and business, that are areas of convergence, of overlop.

The welfare and services demanded by our citizens, if they are desirable or possible and profitable, become the products and services that society receives. And culture, even though it is within this circle, actually envelopes all the activities that surround us as human beings, citizens and inhabitants of this global world.

If anyone has any questions. I´ll be happy to answer them, if I can. Thank you very much.

Alejandro Sacristán.- Are there any questions for Fermin? Because of other engagements, Fermin Montero has to leave us. We´ll deal with questions for the others speakers altogether but if anyone has any questions specifically for Fermin...?

Fermin, I just wanted to ask you, if you are considering this area in the Madrid region, where is the common ground between the plans for innovation technology and what we might call cultural policies? If this is a challenge for the next legislature, if you are carrying out any action plan similar to the Avanza Plan? In this case, with all the internal energies, what are they geared towards in this area?

Fermín Montero Gómez.- Perhaps it sounds a bit theoretical. I'm from the department for the economy. The meeting point is through economic activity. In other words, we have more than enough technology at the moment. I mean, technology that we are not taking full advantage of. We could use it a lot more, but people with ideas are needed, creative ideas, who are able to generate new products that will in turn generate new ideas. What us the meeting point? Well in economic activity: businesses. But remember, what I said before about an important base for our activities is the relationship with universities and public research centres. This is the second main meeting point, in other words, the creative people can effectively leave universities and go straight in to activities. When there is convergence, when there are ideas, when there are products and possibilities, we shall finance these projects. For example, in the area of information technologies. At the moment the ICT projects that we are financing are focussed on terrestrial digital television, with information security systems, and with audiovisual content, and therefore there is a fundamental meeting point but clearly only for those with an idea that can be converted into a business that generates employment and wealth.

Alejandro Sacristán.- Excuse me, I think Anne has a question for you.

Anne Nigten.- I was planning to come with my question in a little later, after I´d have given more context in my presentation, but because you have to leave I will briefly refer to my question. What I experienced in the Netherlands is something

that might be of interest to you as well. We participate quite often in scientific research programmes which have similar objectives as the outline that you just provided, One thing that we experienced as a very interesting asset from the artistic side, is that artists are really well equipped for creating user centred experiences. They know how to deal with audiences or co-authors, and I miss this aspect in the way you foresee that in the role of the artist.

Fermín Montero Gómez.- In the programmes that I mentioned before, there is no particular attention paid to the convergence of the artistic world with the world of economic activity. We don't have anything specific planned here, certainly this need has not been articulated as yet.

I have a real interest in this conference because I truly believe that it is, at least in my experience, the first time that an attempt has been made to bring these areas together.

Art is clearly fundamental in the development of our lives but it also fundamental fro developing our economic activities. What is it that is missing? Well, what is missing is perhaps something that might seem to be a terrible thing to say but it is simply this: artists are not business-minded, and whenever they do, they become extremely relevant for the activities that we are talking about. You raise a very important question, that artists really have an important skill, a special gift, for communicating things to people and that is what I see to be of enormous interest in this Conference. In other words, for new ideas supported by technological development no consideration is made about how to communicate these ideas so that new products can be created to satisfy the needs of society.

We, perhaps there is a good starting point. Thank you very much.

Pau Alsina.- My experience in teaching and research relating to the Arts takes place in a University – the UOC – which is virtual, with a virtual campus and its respective methods of what is known as e-learning as well as a special interest in cross-disciplinary research with Information and Computer Technology (ICT). I am linked to the area of Humanities but I also collaborate with the Audiovisual Communication Studios and Computing, Multimedia and Telecommunications. In my case, to teach via the internet, and through ICT in general, inevitably leads me to reflect upon the interrelationship that exists between Science and Technology and the Arts and Humanities. On the other hand I have also grown a particular interest in scientific and technological culture as well as for the notion that de facto science and technology form an integral part of culture and that some more integrating humanities should integrate all spheres of knowledge in its ideas to reach that holistic dimension that is so characteristic of the Humanities.

In the context of this conference I had thought about giving a brief explanation of my praxis and to underline some of the problems that I have come across as a researcher in the University context in relation to Society and Culture. I would like to show you some of the problems that I have faced at both an infrastructural level and in terms of the different "ways of doing" present in the different contexts for interaction between Art, Science and Culture. After that I shall attempt to draw some conclusions, some ideas that might help to articulate better this relationship between art, industry and research.

OK, my activity as a researcher takes place in the Internet Interdisciplinary Institute (IN3) at the UOC. It is an interdisciplinary institute that links up the various difference faculties and helps to establish horizontal projects in a more agile way. The IN3 is located within the Castelldefels Technology Park in Barcelona next door to the Photonic Institute and the Geomatics Institute. In other words, it is an interesting place with many possibilities for interaction. In principal, these kinds of institutes tend to arise in order to facilitate communication between different areas that otherwise would find it extremely difficult to forge relationships for infrastructural reasons.

The point is that since 2002 we have run the Artnodes space that focuses on the relationship between art, science and technology, or in other words, to study and research using an integrating approach towards the interrelationships between different spheres of knowledge that are separated within the academies due to internal curricular questions. Artnodes is a space that creates relationships between the faculties of Humanities, Audiovisual Communication, and Computing, Multimedia and Telecommunications. It is a space that establishes a horizontal, cross-cutting link between the three faculties and which will be studying the interactions between art, science and technology, among which digital art is the most prominent, although today we also find ourselves many other intersections that are also becoming increasingly relevant, such as Bio-Art, for example. These interactions attempt to gain an insight into the magnitude – be it utopian or dystopian – of the advances implicit with new technologies and the scientific advances that invite us to reflect, and perceive what is real in a different way through art.

Through this founding interest, I have developed a series of research projects, events for debate and exchange of experiences, a participative online space, a peer reviewed academic journal, as well as other projects such as networks, databases, that may help in the study of ACT.

The academic journal, for example, is a journal that works on a scientific level, in other words it has an editorial committee that revises the articles that arrive, and has its processes for revision like any other journal of its kind,

indexed in international databases with the format required for it to be considered an academic journal in the field of art and technology. Then, in the case of dynamic online space, like a kind of blog, allows us to capture anything that escapes the format of academic research and submitted papers which is relatively slow. The blog is for quick digestion, academic journals are digested more slowly, events are somewhere in between. All of them are basic elements that help to strengthen the ecosystem that makes research possible at ACT.

There are many other elements that have always been fundamental for the development of research, such as doctoral theses. Today for example, to find doctoral theses on subjects related to art, science and technology is totally Kafkaian, really, extremely difficult to find, because apparently there are no descriptors of art science and technology in the context of databases of doctoral theses either in Spain or in the rest of the world. Because of that we proposed a database of doctoral theses linked to art, science and technology: the LABS project was born that led us to creating an editorial committee that was responsible for linking the theses in their appropriate sphere and to highlight those that were the most relevant among theses collected at an international level. This is a project that we are carrying out together with Leonardo and the International Society of Art Science and Technology that I assume we've all heard about. We do it in English, Spanish and Chinese and we attempt to access doctoral theses, to report the existence of doctoral theses related to ACT and in this way to disseminated and contribute to the development of research. Otherwise perhaps, in the event that they are published, it would take 2 or 3 years which is really a very long time in an emerging sector like this one.

Other projects like Yasmin were created in order to generate a network of art science and technology in the Mediterranean, and was developed jointly with UNESCO, Leonardo ISAST, the University of Athens and other universities in the Mediterranean region. Southern Europe and North Africa and Asia, let's say the Mediterranean zone, has somehow lost the connection it once had and our objective is to strengthen links again. This meant that we had to create a multilingual space with very different visions about what art really is and the relationship that can be established between art science and technology. Through Yasmin we organised debates, meetings, that somehow allowed us establish a number of very interesting contact points with a whole range of views. We also organised workshop events in very different contexts with the aim of promoting debate and scientific exchange in collaboration with cultural bodies like KRTU, Sonar and others.

Meanwhile, the research project in which I have been working have come to represent this integrated vision of different perspectives for an approach to ACT. On the one hand we have received a R+D grant from the Ministry of Education and Culture for Art, Aesthetics and the New Media. Being a horizontal project it was difficult and complicated to find where to place it among the research programmes because it can be covered by various spheres – there is no pigeonhole where it can be placed and this creates its own complexities. I am also linked to other projects such as the study of the relationships between industry and video games, focussing on aspects more concerned with form and aesthetics. And another area of my research is its relationship with popular culture, in other words the way in which amateur culture has been appropriated by digital technology and as such is making creative use of technology leading to a number of unexpected uses and also appearing to establish new relationships between industry and this contemporary amateur culture. There are three different but complementary perspectives in which I work with different groups of individuals with a wide variety of traditional disciplines, some of them with perspectives that are very different from one another but where there are also areas of commonality, fertile areas that can be linked up and which are also very interesting for exploring in an integrated and horizontal way.

Basically, what I attempted to do was to use my praxis to exemplify the interrelationship between perspectives as well as the clash against structures that in some way can make it possible, facilitate or impede certain horizontal developments, as is the case with ACT. There are different types of relationship between art, industry and research: there is an interrelationship between art and industry that as I commented earlier, may be better understood, such as industrial design, but there are many other relationships just as there is an interrelationship where art and industry are both supposed to gain something in equal measure, although it may be true that a lot of the time industry benefits more greatly than art in the sense of what one contributes to the other.

In terms of the relationship between Art and Research I think it is consubstantial to art practice itself – or should be, I believe – but it is certain that this relationship would need great articulation between research associated with universities and research that is implicit in art practice itself in centres for cultural production something that is often assumed, but which does exist, albeit obscured, because there is a very long process of research that goes into creating an artistic style. It would be interesting to strengthen this link.

On the other hand, the relationship between research and industry is something that has been very much in vogue recently. In Catalonia, for example, the Universities Council, nowadays of Universities and Industry, generated a great deal of criticism for uniting the two councils that were once separate entities. There have been references made to the growing instrumentalisation of all research exclusively for ends that lead to immediate growth through their industrial

application, and this has clearly raised a lot of controversy. But it also true that in contrast, we are increasingly seeing this throughout the world, since the University and Business collaborate more and more, creating laboratories and scientific and technology projects that would not otherwise be possible. This can be positive for applied research but I believe basic research is more complicated.

OK, so I feel it would be interesting here to pursue a systemic vision of the relationship between art, industry and research, to where the different spheres can be seen to reciprocate each other and where it might be possible to define the different types of possible relationships. Because the possibilities are not necessarily the same kind and they are not always mutually beneficial. There are times when one part benefits more than the other and this has to be taken into account if the collaboration is to continue. On the other hand, it is also important to take into account the diversity of players involved; there are different players and they should all have their place within this diverse ecosystem. In order to make this possible, this particular vision of the relationship between art industry and research – and I believe we can add society to this – we need to generate synergies between the different departments and ministries that exist, such as those of Culture, Universities and Industry.

It would be interesting to strengthen a model for collaboration as an open system through which the range of dynamics from the different spheres surrounding art, industry and academic research flow. For example, as in the case of certain Media-labs where openness is the base for all collaboration, systems that are willing to take on board this flow within the context of culture.

Nowadays all large cities want to position themselves internationally by reconverting their heavy industries into creative industries. This implies a need to shift to these creative industries in which innovation is the key factor for the economy of the knowledge society. The word “innovation” leads us to consider creative clusters – which were mentioned earlier. But I think that it is interesting to map out the diversity of players that should participate within these creative clusters. In order to do this, we need to underline that there is no need for all these players to converge in a single direction with the same objectives and functionalities all linked to economic performance for the benefit of industry. Other measures of performance can also exist that are not economic but are just as valuable, if not more valuable, and in the long term, if we want, they can lead to greater economic performance. And I believe that this diversity in the players involved within these creative clusters is completely necessary and can enrich all parts. On the edge of utopian visions I believe that this is the richness, the diversity of any ecosystem in itself, where creativity and innovation is actively encouraged.

Earlier there has been some debate as to whether art should be functional or dysfunctional or how it should be. There is a dysfunctional art that shatters utopias and envisages dystopias: we should use it to question to what point dysfunctionality in art and above all, what this has to do with the innovation that we are continually talking about.

On the other hand, if we are talking about functional art, we should consider what these functionalities are based upon, and what their objectives are: what purpose do they serve and who will benefit? Society? Culture? To the inflation of technological utopías for the increase that is needed in consumerism within the knowledge society? There are different possible functionalities and not all of them has anything to do with economic benefits, it could be that they carry out a social function. The question is to distinguish between the different typologies.

In this relationship between functionalities and dysfunctionalities we can also find artistic practices that acritically legitimise the ideological pack associated with sciences and technologies, de-articulating the supposed critical function of art and that would then fail to contribute any value except that of cleaning up the image of any multinational, turning it into a kind of more advanced marketing scouting party.

The possible typologies and relationships are different depending on the different contexts of art, industry and research. Some of them are very positive for art and research, others are very positive for industry. In any case, this complexity of the possible relationships should not impede their development. That is precisely why it would be important to separate one from the other and take into account what each one of these relationships is bringing to the table. Basically I wanted to comment on was this, and that’s my time up. Thank you very much.

Marcel.lí Antúnez.- It would seem that the issue of new technologies, Electronic Art, Media Art, Digital Art or whatever you want to call it, has at last arrived at an insitutional and academic level. The material perfectly encapsulates the political desire for progress, modernity, research and development etc. But there is also a risk that in its artistic aspect we forget who is the driving force behind this phenomenon. In other words, who is driving the wagon. In my opinion the wagon is being driven by artists and perhaps little has been said about them. In light of this, I am going to take this opportunity to introduce my artistic work and to tell you about the project that I am involved with at the moment.

As the programme indicates I am Marcel-li Antunez Roca. I was born in the small village of Moia in 1959 and I am recognised for my mecatronic performances and my interactive, robotic installations. Since the 1980’s I have been interested in the human condition, mankind’s fears and desires. You can see this in the work I did with La Fura dels

Baus up until 1990. Since then I have been working alone with work that is often related to new technologies, which proposes complex systems and that often turn into hybrids without category. My frame of action is very wide and my creative work is cross disciplinary. My performances are developed whether in a theatrical, visual or audiovisual context. I suspect that it is because of this that I am difficult to pigeonhole as an artist.

Since the beginning of the 1990's I have combined concepts such as Parazitebots / bodily controlled Robots -, Sistematurgia - drama with computational systems -, and/or Dreskeleton, body interface in the form of an exoskeletal dress. These ideas have come about as a result of pieces that use biological materials like the robot in, JOAN L'HOME DE CARN (1992) or the evolving installation METZINA (2004); the performance EPIZOO (1994) in which the viewer telematically controls the body of the body of the performer through a parazitebot; the performances AFASIA (1998), POL (2002) and TRANSPERMIA (2004), in which the body's movement connects interactively to music, sound, images and robots thanks to the dreskeleton etc.

In the mid 90's my performance EPIZOO awakened significant interest on the international art scene. For the first time a performer's bodily movements were under the control of the viewer. The piece attempted to transmit the paradox that is produced between inert virtuality and physical vulnerability. Since then my work has been shown at the Telefonica Foundation in Madrid, PAC in Milan, the Lieu Unique in Nantes, the ICA in London, the SOU Kapelica in Ljubljuana, the DOM Cultural Centre in Moscow, DAF in Toyo, EMAF in Osnabruck, Noveaux Cinéma Noveaux Médias in Montreal, DEAF in Rotterdam, Spiel.Art in Munich, Ars Electronica in Linz, Robodock in Amsterdam, the Performing Arts in Seuol, and in various places throug out Ibero- America.

As I have already mentioned, I was a founder of La Fura dels Baus, and was part of the collective as artistic coordinator, musician and performer between 1979 and 1990. I took part in their macro-performances ACCIONS (1984), SUZ/0/SUZ (1985) and TIER MON (1988). I also participated in the collective LOS RINOS from its foundation in 1985 until it came to an end in 1992.

I am currently working on MEMBRANA, a creative development that manifests itself through three independent projects: a talk, a performance and an installation, that will hopefully lead to a final product in the form of a documentary film of the same title. The three sub-projects go under the title Protomenbrana, Hipermembrana and Metamembrana, respectively.

Conceived as a long term project, Membrane began in 2005 and is expected to end in 2009 with the release of the documentary. Up until now, the talk Protomembrana was completed in 2006. Hipermembrana is currently in the production phase and will be staged in October, 2007. The installation Metamembrana is scheduled to be carried out in 2008.

Altogether, Membrana attempts to trace the cross disciplinary links between the formal elements in which I usually work and to bring them together in a single proposition: the construction of a cosmogony.

Although by its very nature each of these pieces is autonomous and linked to different distribution platforms and markets, certain aspects of the technical process and questions of language follow similar routes. Actually Protomembrana, Hipermembrana and Metamembrana configure a single formal project that revolves around the possibilities offered by interactive narrative and it methodological realisation, Sistematurgia. The neologism Sistematurgia arises from the contraction of the words system and drama (dramaturgia) and literally means drama through computational systems, and it is possible thanks to POL software developed in my studio.

Membrana is a cosmogonic performance based on my creative universe and a consideration of other cosomogonic representations like Ovid's Metamorphoses, Charles Darwin's The Origin of the Species from which I take my inspiration. Membrana attempts to analyse, comprehend, explain and represent the world or at least part of it. In order to achieve this, it develops different plots that are structured around a large scale cyclical narrative: technological reading as the central theme in Protomembrana, topographical initiation rites in Hypermembrana, mutant landscape in Metamembrana.

Membrana is a process of open research. Each of the projects has its own methodological specificities but all of them share certain procedural aspects, such as research and construction of new software and hardware prototypes. Although I am conscious that these strategies make it difficult to define these projects, it also allows for the constant addition of novelty to the creative process.

I shall now briefly describe the different parts of Membrana.

PROTOMEMBRANA. Format: Conference /Interactive Performance. Production Date: 2006. Duration: Approximately 55 minutes. Description: Protomenbrana is an interactive hybrid that combines certain elements of a conference and a performance in which certain moments involve audience participation. The performance is staged in a rectangular space equipped with a number of sensors, a metal table to the side with computer equipment and a large projection screen that serves as a backdrop. I play the "speaker" dressed in a dreskeleton with which I interactively control the emission of images and sounds.

The participation of the audience is established through two devices the guncam and the Fembrana. The guncam is a camera to which has been added an oval funnel with which each of the spectators' faces can be taken. The Fembrana interface consists in various pieces of latex equipped with sensors that form a dress carried by a volunteer among the audience.

Content: Protomembrana uses two narratives that are juxtaposed. On the one hand the description of the sistematurgia and on the other, the cyclical narration of short fables. The technical diagram of sistematurgia, the Interface/Computation/Medium, orders and structures the narrative and gives life to the various stories illustrated within the conference.

Narrative Strategy: I support my verbal narrative with an extensive network of interactive animation that responds to my dreskeleton, the carpet sensors and finally the Fembrana interface. The area of visual interaction is perhaps the most important part of the talk. The development of this graphic universe is based on endless animation techniques, stop motion, overlapping of dynamic images and video. This variety of graphic treatments specifies and differentiates the scenes. During my talk, I gesture, in real time and interactively with the image bank. The interactive use of the active images in turn activates the variables of sound and lighting, which produces a highly effective synchronised effect.

Description: HIPERMEMBRANA is a mecatronic performance for three performers, a shouting machine, a dreskeleton and various sensors. The performance takes place in space equipped with lighting and sound, cut off at the back by a large screen and sectioned at the downstage right by a small screen and on the left by the shouting machine.

The shouting machine is a musical instrument that consists of a projecting device that shows the life-sized faces of the three characters and emits various onomatopoeias.

Through the sensors and the dreskeleton, the performers control the sound and the images that appear on the screens as well as the shouting machine, and they use them to construct the narrative of the piece.

Contents: Hipermembrana attempts to go deeper into the nature of the myth and in order to do this it combines different elements from the topography of Dante's Inferno, the myth of the Minotaur and the form of the Eukarvotic cell. These elements are articulated thanks to a narrative technique that consists in superimposing the graphic and literary references which allow unexpected twists to occur resulting in an expressive richness. The choice of the myth of the Minotaur as the central figure of this performance gives way to interesting metaphors such as the conflict between rationality and animalistic tendencies within humanity. In Hipermembrana the narrative of the myth of the Minotaur takes place within a Dantesque topography and transports us into a lower world where the instinctive and emotional are displayed in their purest form.

Narrative strategy. The narrative device combines three different strategies: verbal narrative, corporeal action and audiovisual representation. The development of the narrative covers the space like a wave. I occupy the main action of the scene and introduce the central elements of the story with my speech and the animations on the screens. This continues in the centre of the space through the actions of the performers that set off the sensors and in doing so change the video that is being projected onto the back curtain.

The interactive use of the video is intimately linked to the form and use the sensors laid on the floor of the space. In this way Hipermembrana adds a new field of senses to the usual dreskeleton, transforming the set into an enormous interface. If the dreskeleton causes the performer to use a specific gesture, this type of space/interface predisposes of a certain choreography within the space.

METAMEMBRANA. Format: Interactive Installation. Date of production: 2008 Description. Metamembrana is an interactive installation that consists of a multiprojection onto a screen, various interfaces and other elements. The installation has variable measurement so that the form on the installation will depend on the dimensions and form of the space where it is being shown. The installation can be set up in additional spaces.

Metamembrana proposes one of the great areas of painting: landscape. The installation recreates, projected onto the screen, a large scale landscape that interrelates visual elements that occur at different time/space scales. The images if this strange landscape contain elements of different kinds, like climatologically changing skies, ants' nests, people waiting in front of traffic lights or growing bacteria.

Mambrana is, as in the other chapters of Membrana a piece in process that will develop according to the space where it s shown and its natural and social circumstances. As such, the process of creation foresees the production of laboratories with local artists and creators. These laboratories will serve as a way of generating new images that will be included as extra layers to the landscape.

The variety of elements that configure this installation make it possible to simultaneously display additional elements like preparatory drawings, video installations, and other documents, if the spaces permit it.

Contents. Metemebrana is inspired by the landscapes of the old Dutch masters like Bosch and Breughel the Older. It deals with a mixed landscape that includes pastoral scenes, cityscapes, machinery, humans and other organisms.

The specific contents of this installation are still in the preparatory phase.

I hope that my contribution has been able to give – though rather specifically – an artistic perspective to add to the general debate of this conference. Thank you very much.

Anne Nigten.- Thank you Marcel.lí for giving us a very functional presentation, it was really nice. I'm going to tell a little bit about our practice at V2_. V2_ is a centre for art and media technology in Rotterdam. I'll briefly introduce this before I'll make some points about our experience in art collaboration with science and industry. We have quite a rich context to operate from. V2_ is an organisation which was established in 1981. At that time I wasn't a part of it I'm much younger as you can see. But I joined V2_ a little more than nine years ago to start the V2 Lab; I'll come to that in a moment. What we do in V2_: We organise events, that is project presentations in all different forms, exhibitions, we are not a museum but sometimes we do have exhibitions of interactive art works. And sometimes organise presentations of art and public space. And we organise a special kind of event what is called "Test Labs", I'll come back to that in a little while. We have our own publishing label together with the Dutch Architecture Institute, and there are a lot of very interesting high quality theory books related around the themes which are closely connected to our presentation and to our Festival and are published in distributed. And then we have the V2 Lab, that's the department of which I'm in charge, we work on what I call "aRt & D" that's a kind of joke with some serious tune to it, it's a variation to "R and D", from the beginning, when I started the V2 Lab I wanted to emphasize the difference between artistic research and development and scientific or technical research and development. Because I think we are really good in a lot of things, and we are, or I'm not interested in trying to lead our artistic collaborators or scientists in disguise. I think art and especially art and technology really deserves a space by itself and also that it turns to be actually quite well possible, and because we participate quite a bit in technical science programs, where we work together with computer scientists so far, and industry there we seem to have found our little niche and people really start to understand and to appreciate our contribution. In the beginning most of these scientific institutes or universities approached us with the kind of traditional question, if we could illustrate or sexy-up or visualise their scientific research. It took quite a while to convince our research partners and to show them or demonstrate, that actually we can do much more interesting things, and basically what it comes down into is that, we seem to be," we", the artists we are working with and our team, seem to be really good in user centred experiences. Also we seems to be well equipped to communicate what we are doing or what the research is about in a very different, non-academic, way. Now, I think Marcel.lí it was not planned to be a scientific research but that is really nice, I really think this is such a great value to have such an interesting, sharp and entertaining presentation and for me it is important to emphasize that this is actually preferred sometimes from a scientific paper. I think that also needs to be taken into account. Also in the V2 Lab we have an artist in residence program, where artists can apply for residency for two months or sometimes more. We try to also present their work in our event program, in additional of our technical support program for art and technology productions. So we have a really good team of engineers, hardware and software engineers who can help in their field of expertise to realise part of art works or the whole art production. In V2 we actually try to connect the different activities, in many ways. One of these is the Test Lab series, which I briefly mentioned before. The idea there is that artist that are working with our team or elsewhere in similar or comparable lab situations are presenting their work in progress to be tested, to be discussed but also to get feedback from people who have expertise in that specific field. So the audience represents people from industry but also technical fields, as well as quite a lot of people from other disciplines, or simply from students who are interested see how things are being made. V2_ TestLab is actually a nice open event for people to test and try out their new works. We also have workshops, that is 'hands-on' training, usually quite informal, but really appreciated by people. We have seminars where we try to connect again the practice and the theory. But most of the seminars we have a strong focus on the exchange between the different disciplines, so it's the interdisciplinary exchange of knowledge and expertise, and the target groups there are artists, technicians and scientists, but there we also try to broaden the field of science to be included and not only focus on computer science. A lot of things are actually coming together in our Festival (DEAF), a biannual festival, this is the web site of our festival we just finished a couple of weeks ago (www.deaf07.nl). And there we try to really bring together things on a slightly larger scale, a large exhibition of interactive works on the thematic approach. This year's theme was "Interact or Die", this was actually a very nice theme to both have a theoretical debate but it also tapped into interactionism in science but also on the whole notion of interaction and what interaction should be or could be and also we had a special program on Chinese artists presenting their work in the Festival and then you could see a very different concept of interaction and notion of interaction from their background in comparison with other artists in the West.

This is very brief what we do at V2, now recently we started to build a new initiative, I thought that actually it fit quite well into the concept of this panel, so I'll briefly refer to that as well. Based on the experience of the V2 Lab, and based on the outcome of my recently completed PhD, we decided to start a new initiative on behalf of V2: The

Patchingzone. It's aiming at Master and PhD students from different backgrounds and it is planning to provide a space in between the disciplines so we are not planning to start an educational program but we try to create the space as Marcos Novak is referring the space of transvergence between the disciplines. They are supposed to work together on assignments from socially engaged organisations, because we are aiming on students, very professional students, but students, because we are aiming on assignments we decide to keep that separated from V2, that is why it will become in first instance a special department in the end it will become a separate entity. Because we want to keep the focus, especially the V2 Lab work on experiments, and you can see that or I actually think that you can see, that it is really important to foster experiments or autonomous creations of media art or art and technology. Because you always need to have a fertile ground, breathing ground where people can freely experiment without having to apply something to a larger context, but also they need the space to renew the arts without being taken into collaboration with other disciplines per se. So we decided to formally split it up for sure. We decided quite some possibilities to general knowledge expertises and also people but we didn't want to blur the objectives of the V2 lab, and we really want to focus there to assist people to realise their art projects, to have artist in residence programs, and here we work much more on assignments and team working of people from very different backgrounds. My motivation to initiate the Patchingzone initiative is actually quite simple. I think we should utilize the knowledge and expertise from the arts, not only from new media or art and technology fields but the body of knowledge from the arts is I think so rich we really have to be careful with it and also to utilize it more in new forms of expression an innovation, I think that is really crucial. We gained a lot of expertise in managing those strange projects with technicians and artists and people from different backgrounds all together, so I think we also should capitalize on that. We can in that way offer a bridge, or to bridge the gap between the different disciplines. I really hope that the education programs in different levels will not start to produce generalist students, I really think we are much better off to have specialists coming from the schools but they also should be given the possibility to work together to get the experience of working together so they are prepared for the input from other disciplines, they learn from each other, without becoming a specialist in everything. For sure I think that this approach could also so fit nicely in the creative industries, although I'm really aware this is a hype which might be over in the next wave of politics or European programs. Then one more thing what I really think, it's important to keep in mind, all over Europe there is now practice based research programs where artists are participating in PhD programs and Master programs and I really think it's time to raise the profile of artistic research and development, by doing so we use this as an opportunity to direct the attention towards very strong work that is quite often user centred experience based work and a rich resource of interface work. So I want to close down because the sake of the time, because the two primary themes I plan to address in the Patching zone, that is social interaction and also the notion of public spaces, because I think when you want to have a slightly more applied approach to the art I think social issues are really of interest to address. When talking to possible commissioners for these projects I ensure that we won't come up with solutions for their problems but I really think we can connect several strands of research being carried out by different other researchers out- there. And the second theme is ecological and physical computing and eco-technology as a critical approach for how we can bestdeal we the environmental issues, I think that this also a strand or field that is actually really of interest for very critical or playful or both of those approached by artists who are working in trans-disciplinary themes. Thank you. www.v2.nl - www.patchingzone.net - www.processpatching.net

Marta Rupérez.- I am going to present a text by Vincent Matallana that I will be Reading on his behalf.

Vicente Matallana.- 1. The Industrial Revolution and its consequences have been a disaster for the human race. They have greatly increased the life-expectancy of those of us who live in "advanced" countries, but they have destabilized society, have made life unfulfilling, have subjected human beings to indignities, have led to widespread psychological suffering (in the Third World to physical suffering as well) and have inflicted severe damage on the natural world. The continued development of technology will worsen the situation. It will certainly subject human beings to greater indignities and inflict greater damage on the natural world, it will probably lead to greater social disruption and psychological suffering, and it may lead to increased physical suffering even in "advanced" countries.

2. The industrial-technological system may survive or it may break down. If it survives, it MAY eventually achieve a low level of physical and psychological suffering, but only after passing through a long and very painful period of adjustment and only at the cost of permanently reducing human beings and many other living organisms to engineered products and mere cogs in the social machine. Furthermore, if the system survives, the consequences will be inevitable: There is no way of reforming or modifying the system so as to prevent it from depriving people of dignity and autonomy.

3. If the system breaks down the consequences will still be very painful. But the bigger the system grows the more disastrous the results of its breakdown will be, so if it is to break down it had best break down sooner rather

than later. Unabomber, MANIFESTO

LaAgencia was conceived to fill the gap that exists in the panorama of Contemporary Art management. The adoption of new technologies as an artistic format has paved the way for a powerful array of innovative proposals that step away from traditional forms of production, diffusion and exhibition. These new proposals have generated the need for new models of development, management and production. LaAgencia's lines of activities respond to these new models.

LaAgencia has been created in order to offer new solutions to art linked to new technologies.

LaAgencia Dossier, declaration of objectives.

Since its creation in 1998, LaAgencia's main aim has not been to create so much as to offer work and knowledge for the generation of structures that a more specifically designed to aid in the development of ART linked to new technologies.

Our interest in this link between ART and new technologies, owes itself to two main factors:

a.- opportunity as a business; we should not forget that LaAgencia is a Limited Company with shareholders and not another charity organisation.

b.- the deep conviction that the vanguard of thought is irrevocably linked to technology and that ART has something to contribute to this vanguard.

In LaAgencia we develop two main action lines:

a.- the production and development of events and structures like festivals, exhibitions or fairs, prizes, grants and other programmes, and even the development of workplans for specific infrastructures within the field.

b.- what we could call meta-production with research and development of infrastructures as a framework that allows for new technology-based ART in terms of both practical aspects and legal or theoretical issues.

The work of other colleagues has been one of our major sources of inspiration and ideas in the field, but above all the dialogue between figures who are more or less real, from all over the world and from all disciplines. From artists to entrepreneurs, as well as engineers, scientists and many more highly generous friends.

We have called this infrastructural work, the CASE project. It has been set up as a strategic alliance between art, industry and universities, with a special emphasis on the ALLIANCE with industry.

We have maintained the need for this alliance with industry throughout, taking on board the risk that it entails, but "nothing ventured, nothing gained". It seems no more risky to us than dedicating our work – in this case, art – to the communal dream that is the internet, cyberspace, cybernetics, of the first and second order, and the goodwill of Von Foerster.

We have maintained the need for this alliance with industry because of our conviction that private industry currently plays the leading role in research and development, at least the little research and development that take place in this country and the old and bored continent of Europe and without a doubt in the United States.

We have maintained the need for this alliance with industry because of our conviction that art has something to contribute to research, development and technological thinking. Quoting Martin Heidegger, for whom technology goes beyond the material function of technological instruments, to become a way truth is reveals, is hidden and exposed. In his reflections on the search for an essence to technology, Heidegger redefined it as something that goes beyond the mere instrumental, that can only be exposed through art.

And we have maintained it because this enrichment can and must be reciprocal.

This Alliance with industry could manifest itself through the following 2 points of view which are radically different but compatible with one another:

a.- at a basic level in the form of branding and PR, use of equipment, economic funding and the inclusion of logos.

b.- at a more advanced level by which there is full cooperation in research, technology thinking and the cybernetic reality.

Strangely, the set up the corporation has with industry often provokes criticism from within the community. Strangely, because it is rather like racing cars and being in conflict with the car manufacturers, but the cooperation can be explained by a number of arguments.

Still at the risk of seeming like a cynical argument, it should be pointed out that art per-se needs to be maintained, or attempt to maintain, a certain image of purity, so it isn't easy... you have to be at the barricades, which are associated with purity, and at the barricades you are, creating a division between the good and the bad, and the good companies and the bad companies, and demonised companies. It is a concept that is somewhat less strange, because the category of "bad" company, seems to suggest the idea of good company and really, really good companies... capitalism is a little bit more complicated in this respect.

To a certain extent, this countercultural argument appears to be a legacy from the avant-garde and only

plausible at very basic levels. In the cybernetic age more complex intellectual attitudes come into play, starting with the notion that cyberspace is in itself a transgression of reality, a consensual hallucination. It is a transgression that involves and contaminates anyone who takes part. To be the transgression of the transgression is a bit like tautology or on the right path towards the decrees of the Unabomber.

It's worth remembering that the great battle of new media art against the system and industry has been focussed on free software, intellectual property and copyright. All in all this has meant that the community finds itself hand in hand with industry which in turn will have to reconsider aspects that are not just contractual but an unequivocal correction of a system that is inadequate and obsolete. We cannot create information superhighways with tolls every 10 virtual kilometres due to inefficiency... the route becomes slower because of so many hold-ups. We can start off by agreeing upon the fact that communicating, expanding and widening knowledge is the foundations of current thinking. I believe that as a point of conlict it is a little obvious and otherwise scarce. In LaAgencia, we worry about other things like the electronic control of the population, the invasion of privacy, the selective perversion of the community, or whether, as we suspect, we are confronted by an industry that is led by a group of dreaming generators of a cyber-capitalist anarchists which could have unforeseeable consequences. To throw the basket of oranges up into the air and see where they land, revolution for fun and all the urban-cybernetic legends about the players in this unhinged industry.

Ergo, if we take one leap beyond in terms of both the analysis and in the objetives of industrial cooperation, we become ambitious for it and if we begin to study our interlocutors we may find ourselves no so much surprised as quite familiar with these travel companions. We don't just share a common origin, we also share the same set of desires, utopias, dystopias and illusions.

William Gibson, one of the grand gurus of cyberpunk defines the term cyberspaces in his 1984 novel Necromancer: "Cyberspace. Consensual hallucination experienced daily by thousands of millions of authorised operators, in all nations, by children that learn mathematical concepts... A graphical representation of information extracted from the database of every computer in the human system... Lines of light ordered in the non-space of the mind."

Which, if we combine it with what was said by Heinz von Foerster - scientist and cybernetist, disciple of Wittgenstein, whose work in the field of radical constructivism and second order cybernetics and whose vision of constructivism maintained that the nervous system could not distinguish at all between perception and hallucination since both were simple patterns of nervous excitation – would give us a result that the medium, the media, present a tricky definition or link with reality. A new frontier in the non-space of our mind, a frontier in knowledge.

And if you link that with what was written by McLuhan, about whom we're not going to argue at this point, who wrote in an interview published in the magazine Playboy in 1969 (also to be found translated into Spanish in McLuhan Escritos Esenciales. Paidós. Barcelona. 1998: "The TV image [which can be applied equally todayto the TV screen] is a mosaic mesh not only of horizontal lines but of millions of tiny dots, of which the viewer is physiologically able to pick up only 50 or 60 from which he shapes the image; thus he is constantly filling in vague and blurry images, bringing himself into in-depth involvement with the screen and acting out a constant creative dialog with the iconoscope. The contours of the resultant cartoonlike image are fleshed out within the imagination of the viewer, which necessitates great personal involvement and participation..." And if you link this up with what was expressed by Foerster, the impossibility of distinguishing between perception and hallucination, we arrive at the notion that it is physically and conceptually impossible to return to reality. In the same interview, McLuhan said, "The inner trip is not the sole prerogative of the LSD traveler; it's the universal experience of TV watchers. LSD is a way of miming the invisible electronic world; it releases a person from acquired verbal and visual habits and reactions, and gives the potential of instant and total involvement, both all-at-onceness and all-at-oneness, which are the basic needs of people translated by electric extensions of their central nervous systems out of the old rational, sequential value system."

Everyone knows that the "founding fathers" of this industry – quoting from Mark Dery's "Speed of Escape" published by Siruela in 1998 – that Bill Gates was known as one of the greatest psychedelics in Harvard and that Steve Jobs went to India, took a lot of acid, studied Buddhism and came back to say that Edison had done a lot more for humanity than Buddha.

In other words, prompted by the notion that something always rubs off, perhaps these interlocutors aren't so tough after all, perhaps they're not so bad, perhaps they give us more play that we give them credit for. All of us change with age and we become more serious etc., but let's remember that one of them has donated 99% of his fortune, something that has never been a symptom of common sense or conformism even in the most pious of religions. In LaAgencia we feel it is convenient to insist of our fear of being led by a group of hallucinated generators of an anarcho-cyber-capitalism with unpredictable consequences. And let's not even talk about the artists that have created fortunes from the industry, like James Healy, Josh Harris founder of Jupiter Media, John Brockman renowned

member of Fluxus -, or our close friends in Tecknoland, Luis and David.

Ergo, if we begin to think about profound thought and high level research, art is able to contribute its vision to this transgression of reality that is cybernetics, in a relationships of equals in which we can see that our interlocutors aren't that different from ourselves. Art is or needs to be part of this transgression, contributing its most lofty conceptual capabilities. It needs to be a participant in cybernetic transgression and we have to continue to be participants. Otherwise, like Unabomber, we go back to our huts… which could be another option.

The challenge is to create a working framework to bring about this alliance and to be meaningful partners and drivers. This working framework needs to focus on the practical aspects of the relationship by creating the rules that will make it satisfactory for all parties involved.

A good example can be found in the working framework of the Patchinzone project, directed by Anne Nigten from V2 in Rotterdam, together with projects like the ITEM project from Liverpool's FACT, or the Disonancias programme developed by the Xavide group.

The ideal format, which is what we believe we are doing in the CASE project, would be to develop a format, a set of rules, a modus operandi, that is standardisable and applicable for all, rules that begin with the development of our Science Commons license for the knowledge created in these collaborations. We are focussing on the creation of the framework, listening a great deal, collecting opinions and concerns, detecting or preventing conflicts... we are working on a structural framework for the Alliance with Industry.

This working framework will be useful with the full consensus and willingness to establish this alliance. In order to achieve it, we need to think of more complex alliances than simple sponsorship and be more ambitious, intellectually speaking, in our collaboration with cybernetics.

As in the projects mentioned previously, we have to listen and seek points at which we can contribute something and from which we can also be nourished. To establish effective working structures both in terms of what is theoretical and what is real, of what is physical and above all, to be more strict with ourselves as a sector. In LaAgencia we believe that there is a looming lack of seriousness and robustness, a frivolity and conformism that makes us lose intellectual credibility and ambition. We would like to underline this point and that the natural freshness that characterises us for the "electronics" is accompanied by the utmost robustness and professional seriousness for which we have always been recognised.

When we focus on the alliance with industry, we have to think of a structure that is more profound than industry and not to remain constantly transfixed by the superficial... in other words, the topic of operative systems, the good and the bad etc... Capitalism is something more complicated and not so much about good and bad, it is a question of making the rules of the games clear. And willingness.

We are knowledge, we generate knowledge and we have to incorporate ourselves and participate within this great intellectual leap forward, possibly an attitude of combat transgression isn't realistic – although the word realist is rather rare in this context – we can contribute new visions and drive this dream, this hallucination that is the future. We have needs for it, obviously needs of knowledge, structural needs, economic needs... but above all we have the need to recognise ourselves and to recognise industry as an interlocutor, and that, on the part of authorities there is the possibility of supporting us, recognising us as participants with a clear right to R+D, sophisticated participants that can act, contribute and generate knowledge. Together with the University, with industry, together with any body or identity involved in this escape to the future.

To be against this is a pathetically antiquated notion.

The other choice, to be really counterculture of the counterculture takes you to a place that isn't further advanced, but on the contrary, to Unabomber, a kind of radical republican from the Mid-West whose manifesto was so bad that it wasn't published not even by bomb-blasts... literally.

Alejandro Sacristán.- Any questions from the audience?

Montxo Algora.- Tomorrow there is another roundtable where I was going to be talking about this. Since we are talking about industry, what we cannot do is leave out one of the most powerful industries ever created: video games. In the 20th century the arts in general became progressively industrialised progressively. All of them. From fine art to dance. All of them acquired an industrial role to a lesser or greater extent. And the new arts like cinema were industrialised right from the start. They are cultural industries, but industries nonetheless.

Furthermore, when we talk about the digital arts, it would be good to define what we are talking about. I understand that on the one hand we are talking about the art that is displayed in galleries and museums and at technology festivals. Installation and performances that are closer to a single work and that have a more limited industrial characteristic. On the other hand, we have the field of digital art close to virtual reality, the cinema and video-

games. But all of them should be called digital arts.

In fact, video games are examples of applied virtual reality. And they are only just beginning to emerge. They will evolve and mutate into something that we currently can't even imagine. The reference we have is from the film industry. One hundred years ago we were still creating the first commercial cinemas. And the cinema mutated from a fairground attraction into the most important art form of the 20th century. Who says the same can't happen with virtual reality and video games?

I also believe that it is very interesting to take the cinema as a reference point and to see what presence it has in the Ministry of Culture. Because cinema corresponds to Culture although it is by nature essentially industrial. And if we are talking about creating an Institute of Digital Arts, we have to consider the reference of the ICAA.

And when I talk about the ICAA I want to make it very clear that it is a part of the Ministry of Culture. The ICAA is not an autonomous entity; it belongs to the Ministry of Culture. It is the intermediary that the Ministry calls upon to talk to the relevant intermediaries from the film industry: the Academy, the film distributors, the producers. And in the moment that there is new legislation, it is the ICAA that gets into contact with the sector, in order to gain a consensus.

On the other hand, I recognise that digital art is rather heterogeneous. Video games and animation, based on robust industries that are self reliant, are very different from the digital art that is associated with art galleries and museums that doesn't yet have a solid industrial foundation. And that would really require more than one type of support.

In any case, it is something that needs to be discussed and I hope that we can offer different ideas as to how the Institute of Digital Arts should be. Fundamentally, it is a great challenge and if we want something practical to come out of it we are all going to have to reach an agreement. And I sense that at the very least there is a spirit of cooperation and a positive attitude in all this.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Instituto Cervantes

Debate: **Art and new media. Iberoamerican Platform I**

Introduced:

Xosé Luis Canido. Director of Culture. Instituto Cervantes

Speakers:

Graciela Taquini. Curator: Centro de Desarrollo Multimedia del Centro Cultural General San Martin. Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Arcángel Constantini. Artist, Curator Cyberlounge Museo Tamayo Arte Contemporáneo. Mexico

Enrique Aguerre. Coordinator: Video Department of Nacional Museum of Visual Arts in Uruguay.

José Carlos Mariátegui. Founder of ATA, Perú. Researcher London School of Economics, UK

Graciela Taquini.- Below I have transcribed an institutional report on the new Multimedia Centre at the San Martin Cultural Centre, part of the Ministry of Culture of the Government of the City of Buenos Aires. Since 2006 I have been appointed by the director Prof. María Victoria Alcaraz to set down the foundations and objectives for the new profile of this renovated institution not as a government official but as a specialist on the area of art and technology.

In 1986 I carried out the first seasons of video art in the centre and after 21 years it warranted new thinking. With democracy the Centre has been converted into a space for cultural activity that allowed access and dissemination of new technologies. In 2005 renovation began overseen by the Estudio de Arquitectura, that originally designed the centre in the 1970's. With the celebration of Artechmedia in May, elections had still not taken place. A meeting dedicated to Culture and Media has just been held where technological artists had taken over the space – still in construction – with installations and other interventions.

A new party, Pro – won the elections. In November they named the new Minister of Culture and we hope that construction will be completed.

The profile of the CCGSM is a centre to promote and publicise the new tendencies as well as the introduction of new media applied to cultural industries, with one of its short term aims to drive the production of artists that use digital and electronic media, facilitating specialised human resources, suitable physical spaces and technological equipment needed throughout the process of experimentation and production.

As such, the main renovation will help to achieve the mission of the CCGSM to offer a space dedicated to the production and promotion of experimental activities and the development of new tendencies accompanied by the use of new technologies.

The main project of renovation does not just value the existing building itself, but also plan the extension of the Cultural Centre into the Sector Bajo Plaza by creating six basements with an increased surface area of 10,000 m2. The new spaces will open up opportunities for actions, new cultural services to the community and will also allow the monitoring of projects from their early stages right up to their development, promotion and possible establishment within the cultural industries.

With its renovation the CCGSM will be conditioned to offer the various actors in the area of culture (producers, artists, audience, critics, theoreticians etc) a built space, professional human resources and technological and administrative infrastructure in accordance with current world demand. Once it has been overhauled the CCGSM will be capable of developing a level of quality management, affording up to date services to the general public. It will have a flexible management system that will allow it to improve efficiency and the satisfaction of its users and the search for excellence within the organisation.

The Working Plan for the renovation and extension of the Cultural Centre is planned in three phases: the first is the Extension underneath the Plaza de las Americas. First to sixth basement. This construction will consist in the preparation of basements that have been out of use up until now, for the creation of a Multimedia Laboratory with public access, a non-conventional theatre space and two cinema screens. These will be housed on the corner of Sarmiento y Paraná. This building work will be identified with the new CCGSM.

Any reflection on technology and its artistic uses must have a dual outlook, on the one hand to think of the roots and references of past technology in Argentina and on the other to face up to a potential project that doesn´t run the risk of becoming obsolete and that is also viable. This utopia in the present must also have a budget, human resources at its disposal and an action plan that takes into account its sustainable maintenance. The poetic and financial conditioning of this ambitious project will need to be dealt with by future administrators.

To think exclusively in terms of the poetics of digital creativity will be limiting. Analogical, mechanical, research into materials should also form part of the project.

We hope that the new authorities will take this project to a positive conclusion.

It will be important to be able to count on technological and financial advice from institutions of the First World.

Enrique Aguerre.- Good afternoon, first of all I would like to thank Montse and Joseba for inviting me to the Instituto Cervantes and making it possible for us to come here.

Let me introduce myself: I am Enrique Aguerre but first and foremost I am an artist. I have been working for 20 years with image making devices. I am quite old and I began working in experimental cinema – I originally used Super 8 – moving onto video installations and video performances and various projects for the internet as well as animation with me old Amiga computers… until I came onto newer machines much newer. I like to work with low technology as an essential part of the artistic process and as such, sure, I am artist and I like to work in institutions and with

institutions. I know that it is a strange form of having fun but I really believe that artists the other time I was talking, there was a discussion as to whether one should be functional or dysfunctional one of the characteristic that artists have is the ability to make things different from the uses established for determined objects -like computers- or social relationships etc. At this point in time, Montevideo seems to me to be the capital of a very small country, we are only a little more than 3 million people, and it is quite an aging population there are very few young people, we carrying on being young until we're fifty in Uruguay. It's a problem and on the other hand this all impacts on the arts in the sense that institutions are very conservative and it is very difficult or at least it it used to be but now not so much and I'm going to explain why: It work in a museum that is not 105 years old. It is the National Museum of Visual Arts. It is a museum that we could define as a museum of Fine Art that later transformed into a Museum of Modern Art. From 1969 onwards a recycling took place under the auspices of an Argentine architect called Clorindo Tester perhaps some of you know Clorindo Tester and went on to house a collection of modern art. In the 1980's, after the military dictatorship (1973-1985) the institution opened up to the sensations of modern art. In 1997 the Sony Corporation made a donation of half a million dollars in video equipment -that was the latest generation at the time- a format that some of you may have worked with, Betacam SP -a professional format before digital was developed in order to record touring shows, conferences and other activities in the museum making it possible to collate an audiovisual report which had until that time been non-existent.

At the time, together with Fernando Alvarez Cozzi a pioneering videoartist in Uruguay. I was called upon to coordinate of audiovisual media and it seemed to us to be fantastic that there would be an audiovisual report of the activities of the museum but we convinced the director of the museum that it would be good for artists to have access to the department for the post production of their work. As some kind of technical hackers, we managed to infiltrate the established institutional system and make it possible for contemporary artists to access it in order to develop their projects in Montevideo at the end of the 90's. And it is then that these videos began to have important international repercussions. In other words they were shown at international biennials like those of San Pablo, Havana, at art fairs, they were able to infiltrate the central circuits, preferring not the well worn periphery because it was the kind of production that was difficult to disseminate because it was highly experimental. The museum began to take an active role in audiovisual production by having two artists as coordinators and it didn't only use this donation in terms of recording artistic activities but also to produce the art as well, at the service of local artists, opened up to the community of a specific area.

It is quite a closed museum and it was a good opportunity to open the game up to artists so we thought – we can actually propose projects. Within the museum these kinds of projects is the way in which we can intervene, re-directing them so that they can play other roles, have other uses.

In 2001 with an exhibition from the Goethe Institute in Montevideo and ZKM we got together with the director Kristiane Zappel so that in addition to her show it would be interesting in this context to show work from artists working in new media in Uruguay too.

We were lucky once again an the Institution opened its doors and gave us the go ahead and so we were able to show the work. We made a catalogue together and it became a point of reference so that we were able to hold a 2nd edition where we not only showed work from ZKM and German artists but we also convinced the French embassy to get the CICV involved. The other day José Carlos Mariátegui was talking about the importance that CICV directed by Pierre Giovanni had in Latin America. I reckon that it was really enormously important and then through ZKM and CICV two renowned centres from Europe specially sent us shows to Montevideo, a small city that was a revelation for all concerned in all ways. Not for Brian Mackern, a media artists inscribed on the international circuit for many years and who was already working in Uruguay but not very well known there. And we also took the opportunity, now that we were opening up and playing with the institutions to invite and involve a selection from Argentina curated by Graciela Taquini, a selection from Colombia curated by Andres Burbano. Burbano is a Colombian artist and theoretician in new media, best known for his book Hipercubo in collaboration with Hernán Barragán one of Andres' best known colleagues, to create part of the 2nd Edition of this festival which was known as Interfaces. What we achieved with this was a visibility in such a way that the institutions began to ask themselves if it might not be a good idea to have a space permanently dedicated to the new media, already in 2001-2002 that represented for us an enormous step forwards.

The museum where I work is under the auspices of the Ministry of Education and Culture but it is a unit that it executively independent since its director depends directly on the Minister of Culture which make it more flexible in terms of projects and the speed that they are put into action, which is always an important issue when working with official state institutions.

Seen from this point of view some institutions like the Centro Cultural de España de Montevideo, which opened its doors in 2003, and includes contemporary art and new media within its programme, coordinated by the artist Patricia Bentancur, and a permanent space for new media called +cubo in the entrance to the Centre as well as an audiovisual

resources centre (CRA). Through a series of workshops or using a surgery model, the CRA invites artists from outside – Fernando Llanas from Mexico has taken part as well as Graciela Sanchez Castilla etc. – in other words various artists and gives them residency so that they can develop their projects, giving them access to the technology they need so that they can work within the Centro Cultural de Espana, within the CRA. It is yet another interesting experience and somehow emulates the model that we had installed in the National Museum of Visual Arts of Montevideo.

In 2005 there was a change of governor and for the first time we began to think seriously about a cultural project that would be state tune. The people told us that "there was no cultural policy" but there was cultural policy in the sense that the government could decide to support culture or not as the case may be and as such there was a cultural policy.

Now what it is trying to conform is to use the law of the market on the one hand, to publicly fund calls for projects in the different areas of creativity etc. in order to configure a real sustainable cultural project that isn't part of one administration but which has a continuity because each administration and each government that came along changed what had previously been set up which was terrible because it was continuously having to begin again from scratch.

Last year as part of the MEC cultural centre a project was opened up called the Plataforma – I won't be giving out emails like Graciela, I hope that later the links will be put up on the event website so that you can contact them yourselves. It is a project that involves new media, videos, that are old new media –, dance, sound art, altogether a whole load of activities also involving international participants.

This is very important for me because now we can also really talk about a network and flows and exchange and collaboration. As a small country we also tended to ask for things but over the last two years we are generating things and offering to share these projects.

It was difficult to understand our medium because normally it was necessary to gain a position abroad, give yourself visibility in Uruguay in the region and what we are doing now to allow the region to have visibility in Uruguay, and this is important because previous governments didn't offer us logistical support or money to do international exchanges which made them very hard to do. We could make contact with institutions abroad but when they saw our contribution which amounted to zero the projects petered out. Now they join in on the projects that we generate and we really are entering into real collaboration with different embassies and with foreign cultural institutions which in our country makes a lot of difference.

With respect to the National Museum of Visual Arts in Uruguay, today I don't know if it will have a new boss when I return there has been a change in the direction and Jaqueline Lacasa, artist and psychologist who will also be the new director, a museum that has been under the same director for almost 40 years, and she will be the first female director of any national museum in Uruguay to say nothing of the her 37 years that makes her a baby in Uruguay! Her nomination has given rise to a great deal of controversy. That is completely normal, but this has given rise to even more controversy than usual. It is a project that is coming to an end. She is going to be there between two and two and a half years and then she will end up assenting to or helping in the presentation of a new law that will allow the selection of this post via public tender- something that isn't usually considered nowadays. And she proposed that new media which is the area that we are interested in although I didn't like the idea of separating it from contemporary art in general will be incorporated as another form of artistic practice. If not it would be the same as always, giving a little piece of the museum over to video, and we don't want a little piece, we want the same space as any other artist whatever the technique they use to develop their work. And as such, it won't just be the auditorium, nor the video department but that projects that are presented to the museum on the same level as a sculpture or painting project. So, as there is an educational area, there will certainly be an area for audiovisual media, but one that also allows for the possibility for the museum to produce new media projects.

This is a very important step for us and I also believe that it is a positive signal to the communicate to demonstrate that new media are no longer the ugly duckling of the arts but rather something integrated to this thing that also generates resistance like contemporary art in general, above all, when these projects are financed by public funding.

Anyway, I'm not going to ask anything of you. Graciela has already asked for a lot, so I won't ask for anything. It was just interesting for me to tell you that you can count on Uruguay, on Montevideo, on the National Museum of Visual Arts to set up collaborative projects, and any proposal will be most welcome. Thank you very much.

Arcángel Constantini.- Hi, my name is Arcángel Constantini, I come from Mexico City - the defective city. Mexico is a highly complex country with massive contrasts, ample resources and many, many shortages. In a country with 10 million inhabitants, over 30 million people live in the cities. One political characteristic has been centralisation and rural education. I was born and brought up in a village on the edge of the capital, called Cuautitlan.

A rural area on the edge of the great city, with all its cultural attractions, museums, international fairs, to which

- thanks to my family's interest in education - we went to all the time. But because of a heavy cultural burden in socio economic terms, only a very small proportion of the population enjoy this opportunity. One of the country's great wasted resources is its education, with an outmoded system and a bureaucratic infrastructure that fails to change as the country demands it. Art education, which is practically non-existent, does not raise much public interest. It is not held up as a cultural incentive to students in order to awaken an interest in art practice. The interest in new generations arises from a knowledge of contemporary global cultural practice, discovered outside the classroom, and practised autonomously. The internet has been shaped as the support for knowledge. In higher education there are degrees that have been integrating interdisciplinary creativity studies little by little, but even then it is unexploited and few people decide to take on this career - because of the poor financial return they prefer to pursue degrees with more lucrative prospects.

I consider mine to be a lost generation caught between the analogue and the digital. I taught myself, because of my personal interest, to develop artistic games with the first home computer systems like Commodore 64, Apple, Amiga etc. I developed digital animation for electronic music events with a collective in the underground bars in Mexico City. This formed part of my interest in artistic creativity, developing work using electronic media. There were no art schools in Mexico City that offered materials for these types of activity. I chose to do a degree in graphic design that would supposedly involve the use of computers but it never happened. After five semesters I decided to abandon the degree in order to work independently and learn to develop digital animation. I found work with a TV company where I trained myself to be an art director and animator carrying out the design of channels. I did this for five years at which point I discovered the internet and began to experiment with the expressive possibilities of the new media. I would work 14 hours a day at the computer, burning the midnight oil until I decided to give up my lucrative commercial career and concentrate on producing conceptual work for the web. It was a new area where collectives were practically non-existent and there were hardly any resources available for support. In 1999 I took part in the Vidarte festival with the project unosunosyunosceros.com and attained first place in the multimedia section. That spurred me on and allowed me to carry on experimenting with the web. I took part in various international festivals linking up with like-minded producers around the world and beginning to associate myself with the Multimedia Centre at the National Arts Centre, a space dedicated to research and experimentation in new media established in 1995, initially under the direction of Andrea di Castro. In 1999, along with the Antorcha and Rockafeller MacArthur Foundations, the Centre organised a series of Latin American workshops on art and new media in the city of Bariloche, Argentina, an intense week of activity to which various international speakers including, Sarah Diamond, Benjamin Weil, Ricardo la Ferla, were invited to touch upon and present the most relevant practice at an international level, in the context of the region's own emerging development.

All this and other relevant international activities, and my development as a net-artist and the rhizomatic relationships that the internet creates, led to my being invited to form part of hell.com, an international collective of creators that use the web as a means of discourse, as a mass consumption space. The motivation to produce increasingly grew. My work led me to become associated with Mario García Torres and Osvaldo Sánchez, Curator and Director respectively, of the Carillo Gil museum, in order to collaborate on the museum´s programme as artist and developer, organising a couple of exhibitions. Osvaldo was made director of the Tamayo Museum and from this there emerged the underlying interest in establishing a space within the museum dedicated to new media and the proposal to set up the Cyberlounge. A few months after Osvaldo Sánchez had left the post, this underlying curatorial project was pushed further by the new director Ramiro Martínez and the curator Tobías Ostrander. The space was established as an area within the museum dedicated to the presentation of screen-based digital work, with specially designed comfortable furniture, with various computers for public use dedicated exclusively for exhibiting net-art, software-art, video games, video-motion graphics, demo scene, sound visuals as well as sound art, experimental music, and live visual sound improvisations. Various forums were also developed – a net forum, a lounge forum, a sound forum where various activities were carried out.

The interest of the Tamayo Museum towards international contemporary art was enriched, offering the public the Cyberlounge activities that related contemporary production with media development taking place on the web, widening public interest and linking it with contemporary output in intangible media. After showing their pieces within the system, we also invited the artists themselves to give a performance, to interact live, carrying out a collective navigation through their world to the public beyond the one to one of usual consumption on the internet. The artist is given the chance to present the work as he knows it, interpreting the interface in real time. The first show was given by the Slovak artist, ZDEN, who is very active within the Demo scene, developing animations.

This took place in real time, programmed from the C++ code for very small executable files that were given mass distribution over alternative networks. This scene is pioneering in the development of digital, artistic and game-based creation that began its distribution in networks and has become most predominant in eastern Europe, Poland

and the Czech and Slovak Republics, and southern Europe. Other artists who have had individual shows include Peter Luining , Nicolas Claus , Stanza , Tom Betts , Margaret Penny , JODI, entropy8zuper, Santiago Ortiz , Brian Mackern , Hans Hoogerbrugge , Exonemo , Elout de Kok, Geoff Lillemon. Collective shows have also been held, including the Infomera.net Project for intervention in real time art-net projects, the show of Austrian generative abstract art with the participation of Dextro Lia, Farmers Manual etc., the E-maxico show that gathered work being developed in Mexico through work by Ivan Abreu, Antonio Domínguez, Laura Carmona, Fregrar etc.

One of the consistent activities of the Cyberlounge was the embedded sound forum. The intervention of sound in the museum space, a sound laboratory that broadcast sound from the cyberlounge to all areas of the museum. The project was carried out every other Sunday inviting sound artists and experimental musicians at a national and international level. There have also been sporadic workshops and meetings between creators like the Latin American meeting that was developed in parallel with the Mass Media Centre (in the Centre of Cinema, Design and TV) in which artists like Santiago Ortiz, Lilia Perez and Brian MacKern, Eduardo Navas, Fran Ilich and Fernando Llanos participated. The Cyberlounge formed the main venue for the first two broadcasts of the MUTEK festival.

The activities of the Cyberlounge at the Tamayo Museum continue, exploring work and giving a platform to obsessive creators that have made history in non-object production on the web.

My participation has been as an independent manager and creator, associating myself professionally with other spaces around Mexico City dedicated to inter-media content, such as the Multimedia Centre, the Alameda Art Laboratory, the Image Centre, X Teresa Arte Actual, Casa Vecina etc. I was part of the team that organised the electronic art biennial, Transito mx. I form part of the board for Dorkbot cdmx, and have recently directed an independent space for art and experimentation, ¼ un-cuarto.org, a home-based laboratory for the development and exhibition of dynamic conceptual work that involves the use of electricity, performance, sound, natural phenomena, socio-art algorithms, existential reflection, robotics, hardware hacking, minimal electronics and other processes for generating emotions and sense. I am part of the national system of creators, tutor to young creators in FONCA, judge on various creativity projects and grant schemes.

In my opinion, it is important to work with and without the institution, working at a personal level from networks, from the possibility of consumption and distribution, observing the limitations in development and public consumption, of the population environment, working from the public system where the shortfalls and intentions are not ideal, and seeking out an understanding with the system itself, integrating local searches with the global generation so that technological and conceptual resources are both used in artistic production.

José Carlos Mariátegui.- I'm going to give you three different examples of work strongly relating to the comments made by my colleagues Arcángel, Graciela and Enrique about the development of art and technology in Peru. I believe that we should be more aggressive in our approach and push for some initiatives in Latin America.

There are three topics which have turned out to be critical. Firstly, the lack of knowledge shown by Latin Americans regarding their own region: I've spoken with Enrique about Brian Mackern, he's completely unknown in Uruguay, even though he lives there! From a broader perspective, such as this congress offers, one can even find Latin Americans living in Europe.

In Latin America there simply isn't the budget for these kinds of meetings, but I think that the problem also lies in the fact that we tend to look at Europe first before we notice what's going on around us.

Secondly, there is the lack of historical documentation, of archival keeping a valuable memory alive (although that's not exactly the expression I'm looking for) in order to generate a greater assertiveness and confidence amongst people. We don't always have to keep referring to the fact that electronic art started in the States or in Europe. In Latin America there have been projects which were not only innovative but which have also been landmarks in the international history of art. Such works should not be unjustly forgotten. The problem is that their history is not widely known.

The third point relating to this (and it's one upon which I take a very strong stand) is the support of production. This could be put in place with very few resources, but it's essential that we do it. I believe that in Mexico there's a general policy which allows Arcángel to have a space to create and produce work: but I'm afraid that's not the case in the majority of Latin American countries. These problems are all intimately related.

ATA is a Peruvian organisation which we have used to mount a video art festival and which is now run by another body, "Realidad visual", directed by Mauricio Delfín. After running this festival in Peru for many years, we decided to focus our efforts more on research. With the few resources available to us we comb through the events occurring in the more insular areas of Latin America. We concentrate on areas where things are going on but which aren't widely known – such as Central America, Ecuador, Peru and Bolivia. We then publish the details in English and Spanish on the website. (http://www.ata.org.pe/research/)

Even more interesting was that we could locate this information on a site which attempts to draw together everything that's going on in the world regarding art and technology. (portal.unesco.org/digiarts) based on this experience we managed to obtain a lot of material for the project and we developed other linked initiatives. We organized a show, "Videografías invisibles" (http://www.videografíasinvisibles.org/), a collection of five or six years worth of recent Latin American video art. Exhibited at the "Patio Herreriano" in Valladolid and in the CAEM in Gran Canaria. AECI financed part of the project and used its network to show it in Latin America. So, interestingly, we were using a network based in Spain to show Latin American work but while actually in Latin America.

This opened our eyes to the fact that there was a structure in place which would allow us to channel our forces into linking Latin America with Latin America!

AECI, along with the Spanish centre in Peru, financed another project: "Via satellite", which attempted something along similar lines, although in a more limited way.

(http://www.viasatelliteperu.org/). This exhibition has toured several countries in Latin America and is very easy to transport, consisting of only six or seven DVD's. With these tours we have tried to show what is happening in the field of video art in Latin America.

There also exist other projects which attempt to bring together in some way the range of production in art and technology in Latin America. This has generated a list of common concerns in art, science, technology and new media in Iberia-America.

(http://ar.groups.yahoo.com/group/iberoamerica-act/). This list began in the year 2000 thanks to the CICV (a centre of art and technology in France) and its organization of the meeting at Belfort. At the start there were eighty of us from Latin America, but today there are nearly five hundred members, with an average of forty messages a month. This is one of the most important sites which connects people to what's going on in Latin America, although it's still proving difficult to create links with Brazil and Portugal.

Well, since we've had this little success with the list, this year we've started to put together a "wiki" for art, science and technology in Latin America.

(http://iberoact.ata.org.pe/). This is in order to promote all those decentralized initiatives and tell those untold stories – to provide a source of information for contrast and consultation. So this list was one of the most important links for people, as indeed it still is. Today, web 2.0 technology allows us to establish new relationships. In 2000 we didn't even know if the list was going to work. It does take some time for people to get the hang of it. We're going to try something with the "wiki" to tackle a very real problem: I'm referring to the lack of an account of a series of events which can only be told by those who took part in them.

The third topic I'd like to touch upon has more to do with the context of a Spanish initiative, which has had a well known impact on Latin America. I'm referring to the "Vida artificial" prize of the "Fundación Telefónica" (http://www.telefonica.es/vida/).

This prize, first conceived by Rafael Lozano-Hemmer, was always distinguished by the entrance of scientists whose work was the most complex and innovative in the world. Some of the works submitted now form a part of the history of art which is linked with "artificial life".

When this prize was first created it focused on international projects, but recently the Fundación Telefónica has taken the initiative to make a small but invaluable contribution to Iberian-American projects. As of last year the prize was increased and today it is generating something really interesting: motivating people to carry out their projects, inexpensive work or schemes in their developmental stages. In this way an incentive for research has been created in Latin America: and it is a research which is freely experimental.

I have tried to show, succinctly, the current outlook in Latin America, including projects that are non-centralized and which have been generated by new forms of production and broadcasting.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Spanish Ministry of Culture

Debate: **Art Critic, Thought and Mass Media**

Introduced:

Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors of Art Tech Media

Speakers:

Rachel Baker. Visual Arts: Media Art and Moving Image. Arts Council UK

Anna María Guasch. Art critic. Barcelona

Anne Nigten. Director Lab V2. Rotterdam

Juan Carlos Rego de la Torre. Editor ABCdARCO. Barcelona

Graciela Taquini. Curator Centro de Desarrollo Multimedia del Centro Cultural General San Martín. Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Georgina Cisquella. Director News and Miradas 2. TVE. Madrid

Margarita Schultz. Philosphy´s doctor [Aestetic]. Faculty of Arts. University of Chile

Rachel Baker.- I will just introduce myself again, my name is Rachel Baker and I work for the Arts Council of England which is the funding body that the government charges for distributing money to arts and culture in the UK and I work in the London office so the London region is my domain. I work within the visual arts department within the London office of the Art's council, and my role is to represent artists practising with media arts and the moving image. Just to emphasize, there is no new media department within the London office there is a visual arts department, and within that department there are various officers who advocate for certain practices and policies and I advocate for media art and the moving image.

So, I just wanted to try and be brief this morning, we've got a lot of panellists here. I wanted to start by drawing attention to Tony Blair offering his resignation as Prime Minister yesterday, and in his resignation speech, he refers to his legacy, and one of the interesting things that he mentioned, is his legacy to the arts, and it is true that in the last 10 years during the New Labour government there was an increase in investment in the arts, quite substantial increase but there was a price attached to the increase in expenditure on the arts. For the UK New Labour government and for many of the new European governments the arts are seen as a tool for social engineering, and this is relevant to some of the discussions in the last few days here at the conference. There's this tendency towards an instrumentalised arts and culture, or a utilitarian vs a non-utilitarian dichotomy that characterises much of the discourse around funding for the arts, particularly in relation to digital arts. So I'm interested to pick up on that discussion in relation to these proposals for a digital art institute that Montse and Joseba are putting forward for this conference. I think it's an important discourse to consider and I also wanted to pick up on Andreas' distinction between referring to digital culture as opposed to digital art, I think it's a useful distinction to make. There is a particular economy attached to the world of the contemporary art gallery, and it requires a certain interface. Similarly with digital culture you can say that it includes the environment and economies of education, of research, of commercial and corporate research, entertainment, and the techno-scientific relationships with art. There is a slight difference in approach between those kinds of economies and interfaces and the contemporary art world. It's not to say that they are mutually exclusive but there are some distinctions, different languages, different mind sets. And I don't think it's a question of having to choose between one or the other, digital culture or digital art, but I do think when you re considering setting up an institute you want to think about how you translate between those different economies and cultures. People have talked about interlocutors, the role of the interlocutor, the mediator, and I think any institute needs to have that ability to translate, to make the connections and try to understand and interpret the different approaches there are within arts and culture and in particular within digital media arts and culture.

I also wanted to refer back to some of the comments that Karen made yesterday -she was expressing a desire to move on from these old nineteenth century models of administrating culture- the idea of "institute" does sound a little traditional or conventional, and I think there are lots of people here at the conference who are interested in breaking down the old models, old hierarchies and the old languages. New technologies do present those opportunities, and that's why we are here, and that's what we are discussing, what are the new models and new ideas. The Arts Council does recognise that it needs to change, it's still quite a nineteenth century or twentieth century institution, it's a large institution, there's about a thousand plus employees at the Arts Council. In the London office there's over a hundred employees. It is starting to reshape itself, it is starting to remodel itself, and if you think of the Arts Council as a sort of metaphorical human being, it has a head, and the head is the National Office. I was describing that on my first introductory speech - it's the brain of the institution, but it's attempting a new model, where they are trying to introduce strategic thinking on a higher level, much more research orientated, more about understanding new and different ways of doing things and thinking about how people engage with the arts.

I will just briefly make a point about the issue of administrating public funds. Karen was making a plea for escaping from the bureaucratic mind set of old institutions. One of the things that we have to think about is the new kinds of economies, new cultures originating in the free software and open source movement and the ideology of self-organisation that's a very important experiment, but we really have to look carefully about what "openness" and what "self-organisation" really means and how that can be economised or if indeed it should be economised, because there is a distinction to be made between openness and transparency. One of the reasons organisations such as the Arts Council is so bureaucratic is because it has a requirement to be transparent and accountable, and the more transparency that's required the more bureaucracy inevitably follows. So that is one of the fundamental problems with big institutions - the bureaucracy attached to institutions in the name of transparency.

There are a few more things I would like to say, but I think I will hold off and stop here and hope we can engage in some discussion amongst the panel and the audience so I'll end there I think Montse.

Anna Maria Guasch.- My participation at this meeting is not as a curator, or a director, or promoter, or a politician, councillor, adviser or artist. I am a professor of Contemporary Art History and it is supposed that I have to explain

all these technological advances to my students, and I am also an art critic and as such I have to carry out a role as mediator, to link up what happens in the world of digital art with audiences, and I think that this could be an important role "En este entramado".

Bearing this profile in mind, I am going to present my thoughts, hoping to extract some kind of conclusion from the debate, which is always the most interesting part, especially when we find people from such varied backgrounds.

To begin with I would like to underline the cross-disciplinary approach that Montse and Joseba have proposed as a common theme for yesterday´s roundtable. For some now I have been advocating everything that is “inter” and “trans” in order to break out of my discipline, that can be quite obsolete at times, the history of art can seem a little past it´s sell by date. I do it, basically through Visual Studies, working in the field of interdisciplinary research, seeking alliances and encounters with peoples from the world of cinema, sociology, literature, anthropology, from history, art history, from the theory of art. But today we are immersed in another cross disciplinary area, much more challenging within the humanities in the sense that it traverses and unites two camps that are fundamentally opposed.

These two poles are art and science, and within science, new technologies, dialogues that, conversely, have always formed part of the history of art. Yesterday we talked about the Renaissance but it is clear that the 20th century a number of significant steps have been made, and today I would like to underline why we are at the end of a dream, at the end of a utopia, that has been made possible thanks to the post industrial society, the information society, and technological advances. For example, let´s imagine for a moment what a thinker like Walter Benjamin would make of it all today. His 1936 essay, The Work of Art in the Era of Reproducibility , he paved the way to reflections on how the status of works of art has changed with the appearance of new technologies. Benjamin was already thinking about these changes even though in 1936 he was only considering the effect of photography and cinema.

Let´s also imagine what someone like Marshall McLuhan would think. In the 70´s - a time of expansion and the explosion of mass media - he referred to the way in which the electronic media could come to introduce substantial changes in the world of culture, in art, in ways of living. Or what about someone closer to our time, like Jean Francois Lyotard, who in 1979 began what came to be known as postmodernism. In The Condition of the Postmodern, he claimed that all the changes in culture would have to be the result of changes in technology.

I would also like to recall an exhibition by Lyotard that was very little understood at the time. Les Inmáteriaux was held at the Paris Pompidou Centre in 1986. Its main focus was not the material universe but the immaterial universe: light objects, sound objects, but not one material object.

What would Lyotard think of a world, our own world, in which the virtual has definitively seemed to have gained ground over the material, a world in which new terminologies are appearing that ten years ago hardly existed. Words like hypertext, navigation, connection, interface, interval and above all, cyberspace where the new “virtual entities” reside.

We have been inhabiting cyberspace for less than a quarter of a century. It is precisely the space popularised by William Gibson in his cult cyberspace novel, Neuromancer in 1984. It is defined as a dizzying field with no apparent borders, in which all the boundaries of space-time and identity have been suspended. It is not even ten years ago that this talisman of the virtual, has turned into the main support not only for art (Net Art) but also the institution that houses it, the gallery, the exhibition, the museum (virtual museum, immaterial museum).

In other words, in only ten years ago we have seen not only changes in the status of the art object itself but also in the whole world of art – its spaces, institutions etc. A complete revolution has taken place, the greatest revolution of the whole 20th century because it has lead to changes not only in the style or different media used in art (as in Land art or Body art), but the actual “ontology” of the object and its reception have radically changed too.

I don’t think that the possibilities offered by the instruments produced through new technologies are so important. Technology for technology´s sake doesn’t make any sense, but rather it is the way in which it allows us to talk about works of art, exhibitions, immaterial or virtual museums. Nobody is surprised that every day we get closer to the idea of the “virtual museum”, as proclaimed by large and small institutions alike, such as the web portal of Tate On-Line, in which all the collections of its various centres appear (Tate Britain, Tate Modern, Tate Liverpoll, Tate St. Ives) (www.tate.org.uk/modern). Each day there are also more and more exhibitions online since the pioneering show curated by Catherine David in the framework of the Kassel Documenta in 1997. Hybrid Work Space was extraordinary in the way in which it eschewed a spectacular space like the Orangerie which had housed some of the great objectual, material exhibitions, and simply used it to house some desks and computers. As a result Hybrid Work Space framed Net.art within the official art scene for the first time, gathering a wide range of individuals and groups from net.artists to cyberfeminists and the first anti-globalisation activists in a discussion forum through the Web. It was in this context that Antonio Muntadas present the first project that he continues to work on today, On Translation. I am referring here to The Internet Project -still ongoing on the web- tackles questions related to interpretation and changes in meaning produced by the processes of translation.

I also wanted to mention digital cinema that was the object of an exhaustive exhibition at the ZKM in Karlsruhe.

Future Cinema was curated by Peter Weibel and proposed to transform the traditional cinematic apparatus and create new technologies that would "allow different physical mechanisms, different encounters between the viewer and the screen as well as different interpretations and constructions of reality."

But perhaps what I would most like to underline is the paradigm shifts implicated by new on-line works of art, a new paradigm that affects the way we look at the image-time environment, a regimen described by Deleuze as "crystalline" that refers not to "chronological" time -time communicated through knowledge- but to "chronic" time (from cronos), a stratigraphic time through the layers that inhabit the realms of pure memory and offer perception a visionary potential.

Clearly, we are not only faced with a new "modus operandi" as occurred in the 1970's with conceptual art, but instead with an almost revolutionary way of perceiving and receiving works of art, in a way that definitively confirms the prophesies of someone like Walter Benjamin, who, in the 1936 essay mentioned earlier, anticipated how we contemplate art whereby the "value of the cult" in the work of art as well as the art market gives way to the "value of exhibition". This was not achieved in conceptual art, nor in Land art nor in Body art, but it has been in virtual art, in digital art, beyond even video art or any other technological art.

Net.art finished off the auratic, the cult value of art and thanks to that there has begun a process of democratisation in art, giving strength to political art, activist art and all of it working together within the art of globalisation. For me, technological media has strengthened the concept of global art, an art without frontiers, of multinational economies and in any case, has strengthened the dialogue between the local and global.

As a theoretician and an art historian interested in detecting changes that arise in global art, I am increasingly convinced that Net.art implies a Tabula Rasa with respect to the art of the past. A Tabula that allows us to re-install certain utopian, revolutionary ambitions that the avant-garde historians dreamed of, that seemed to have died out with so much post-modern experience centred on "market economics". They are ambitions that in the end lead us to talk not only of the "society of information" but a society "beyond" information, a society of our millennium with all the political connotations that we may derive from it. Because the Web is, within the wide range of electronic images, the art from that most closely links with our most lofty political expectations.

Anne Nigten.- I would like to underline some of the issues brought forward by the earlier speakers, like Rachel and but also Ana on my left side. I want to share some of my experiences while working as manger of the V2 Lab and as a researcher. First of all, I think it is important to understand that V2 is a very light institution. We recently decided not to exceed twenty five employees in our institute, so we'll be able to work according to a network model that could include all kinds of collaborations with people from different contexts. And from that experience I found myself quite often in a slightly schizophrenic situation that if I had to describe a project, an interactive electronic art project to be more specific, I had to quite often had to use something like four versions to describe the same project, mainly because of the discipline based funding programs, but also because of the difficulty of the more traditional art critics and art funding bodies seem to have with a renewed or a different jargon to explain projects. So just to give you an example, quite often I had to write one proposal to explain the project to our art funders and there one of the things I always seem to have to often circumvent is calling something "research", because research in the Netherlands in the arts is not funded, because they didn't decide on evaluation tools for research, they used mainly the presentations, exhibitions, public presentations as their criterion to evaluate research, so you cannot do a funded, a well funded experimentation unless you have included a public presentations or exhibitions. On the other hand the same, the very same art project would be totally differently described for that part would receive money for the technological research programs we were also participating in, there we had to emphasize the research and translate the artistic experimentation into research jargon, closely related to most of the time to human computer interfaces and interaction scenarios. And then another one which usually comes up which is the ministry of economic affairs. In the Netherlands and I think it's likewise elsewhere, this is the ministry department who is in charge of the creative industry, quite a lot of cultural funding has moved into that section in the Netherlands, so then all of a sudden you have to describe the project because of its indirect or direct economic values. Usually they don't accept indirect economic values for art projects, they really want to see a product coming out of that, so that is quite often highly problematic, and it taps in to the former discussions I think as well. You know and you can argue and underline the importance of the value of art projects but that is quite often not desired to be direct economic value, it is more like, grounds where new things can start from, where interesting social things could arise and events can come from, but it's not so much the direct 'products' to be mass-produced, that have a clear marketing plan and production plan in place, and usually you also don't want to pretend or even suggest that you can deliver that, because that is so far removed from the objective of the interactive art project I was referring to earlier. And finally we also have to deal quite a bit with a very popular description of interactive art works, And although interactive art does relate very closely to game culture and to all kinds of much more popular internet cultures as well,

that is again a very different jargon to reach your audience but also to engage exchange and also to position art works in this larger context basically means you have to surf and juggle between a lot of different sets of terminologies and jargons. I underline that this is another important issue, as sometimes it becomes a bit of an art work in itself to describe this very same project in as many possible different variations.

I just want to highlight one thing for this panel, and that is, referring to several conversations I had over the years with art historians and journalists from the more traditional visual art departments, and usually I try to explain to them my view that technological exploration should be or could be compared to material research which has a very long tradition in the arts. When I see some question marks raising about the hats of my partners in the conversation, I usually take a step back, and refer to the brothers Van Eyck, the inventors of the oil paint, it was a very technical process they were engaged in, but nobody refers to them as engineers or technicians. So that's I think one thing but if you go further, there are so many examples after approximately 30 years of art and technology explorations we can build on for the same argument that material research in media and in technology has been a very important aspect in the exploration of new oeuvres and new artistic expressions. I recall a statement of Man Ray who basically always refused to be positioned as a pioneer in the technological field of photography. He sated that he was only motivated to explore technology in order to renew his jargon, his oeuvre and he mentioned that he no intention to influence the technology of photography. For sure he did, but that wasn't his objective in his work. And I think you can basically sum up a lot of pioneers to underline this statement. I saw an interesting exhibition here in Madrid of Nam June Paik; nobody would now refer to him as an engineer. He is a very well acknowledged artist. The same goes with Laurie Andersen or the Vasulka's. I think we also need to give some attention to the fact that actually the very early generation of art and technology pioneers now have a very established position in the more kind of "established" art field to kind of give attention to renewal in the arts and I think the renewal in the arts for sure is highly influenced by this. All the above mentioned artists were pushing the borders of their discipline and pushing the borders of technology likewise. So a new renewal in the arts now therefore includes a renewal of the jargon and playfulness in terminology to not lock ourselves in the traditional art jargon, but also be more creative in inventing new descriptions of the art and technology field. I think a book, a PhD thesis book that is somewhat hard to read because it is a very formal PhD booklet, from Marga Bijvoet. She is referring to the nine evenings, which was mentioned earlier as well, and she outlines the whole discussion and analyses the different ways artists are describing their work and the collision they had with the art critics, because the artists were really trying to tap into a very creative, new interpretation of the terminology introduced by system theory at that time, and the art critics at that time only wanted to use and see these new art and technology works in the context of contemporary art of that time. So basically there you see a very interesting collision outlined by her, though that was already almost 30 years ago, so I think we really have to move on. A more recent book, I think couple months ago published by Routledge an interesting one in that sense, it's called "The New Media Handbook" that also outlines the experiences and has quite a long section on how language is used to describe the research and development process by artists using both jargon from all different kinds of art fields, art disciplines and technology fields and industrial design fields.

So I think that's the topic I would like also to discuss with the panel here, because I think that is really what we need to do, we need to kind of open up but at the same time also make clear statements that people who are aligned with us need to open up their theoretic discourse for this renewal taking place in art already for quite some time. Thank you.

References: www.paikstudios.com/ - http://www.fondation-langlois.org/flash/e/index.php?Url=XML/pro_cherche1_xml.php?TextePage=vasulka - America's Multi-Mediatrix' by Pamela McCorduck Wired 4, 1993 http://www.maths.lth.se/matematiklu/personal/apas/laurie/pl.html - http://www.processpatching.net- Marga Bijvoet: Art as Enquiry: Toward New Collaborations between Art, Science and Technology' (1997)

Juan Carlos Rego.- In the first place I would like to thank Montse and Joseba for inviting me to participate in this forum. This initiative seems to me to be completely necessary and extremely positive. Initiatives like this one should be applied to other fields and other areas in what is referred to as artistic activity or the visual arts in this country.

I shall start by giving a very brief description of my professional career so that you can understand what I have been doing and what my background is, and how they link up with certain observations I have of my personal experience.

Actually, I come from an artistic background and I continue to work as such. It is something that I have never given up and in some way, this background has helped me to bring a new viewpoint to my activity as a critic, with a sensibility and an empathy based on experience, towards the processes of creativity.

This parallel identity is not common in Spain but it is in other countries like the United States where I have lived for a long time. At times, although I wouldn't say particularly in my case, this combination isn't looked upon favourably by other critics here because of the rather hierarchical system that to a lesser or greater extent governs art policy<

there is a tier composed mainly by commissioners, museum directors and all types of administrators and selectors who at the end of the day have become a kind of sector afflicted with a syndrome of titles and institutional posts that often has nothing to do with any meaningful purpose, that it simply a way of absorbing massive amounts of resources and funding.

This situation acts as a ballast that on many occasions works to the detriment of creative productivity. I'm not talking of a general situation but it does lead me to a conclusion that I think will also be interesting for yourselves and later on I shall list a series of suggestions that I have prepared for the report to be given to the Minister of Education and Culture.

Based on my experience I would firstly like to describe the situation for artists in Spain that has improved in recent years not massively so but it has improved quite substantially. It has ceased to feel like the last link in the chain. Whereas before it was normal that the rest of the world would try to take advantage of the artist and his work was undervalued, which led to a sorrowful situation, nowadays he is more protected and respected more although he may continue to be slated by the system. This situation is linked to a country that has grown enormously to the point that we are now a pampered, attractive and envied by many others. On the ground the visual arts have developed a fabric and an infrastructure of art centres, museums and institutions dedicated to art that is quite spectacular, although as I said at the beginning, at times its actual functionality may be in doubt....

Going back to my professional career, I owe my artistic education to the faculty of Fine Art in Barcelona and later to New York where I went to do my doctoral thesis related to mythical thought in contemporary art, parallel to my work as an artist. In those days research in contemporary art in Spain was a sterile field. In New York at one time I began t work at a number of museums specifically the Guggenheim, and later the Frick Art Reference Library and the Frick Collection. This allowed me to get to know the mechanisms and strategies for the selection and production of exhibitions in an artistic environment that was vibrant and full of stimuli. In both institutions, in very different ways I developed the tasks of researcher, commissioner's assistant and editor. Later on I opened up collaborations with newspapers and magazines both American and Spanish , La Prensa, El Continental, Arte y Parte, El País etc. This activity would increase when I returned to Spain and did some articles including ones related to media art and emerging art, and I began to work with trend magazines such as B-guided and Lo Magazine.

I feel I should underline the difficulties that exist to work in mass circulation media like El País for areas like art, especially emerging art. You have to compete with commercial interests that at the end of the day obtain preferential treatment in the allocation of column inches. On the other hand, when you want to bring certain artists into the spotlight who aren't considered popular, you need to fight against a contempt from the average intellectual level itself of the readers.

From the perspective that I have been given from collaborating with the mass media, my impression of the current landscape in relation to the impact of art, especially the most innovative art, is pretty negative. I still see things that greatly surprise me. You are continually finding little sensitivity to the artistic phenomenon as a form of current cultural expression. And actually, many times when the media try to associated themselves with artistic areas, it is simply to capture sponsorship, in other words, they do it for sporadic reasons, seeking to benefit from the image of being associated with a certain institution or business.

It is understandable that there is a need to attain funding but that should not define the conceptual motives, it should not be the motivating factor. Having said this, I understand certain activities that are derived from the need to make decision in complex situations where there are great pressures of all kinds.

My relationship with Arco began in 2001 when Rosina Gomez Baeza, the then director, asked me to modernise their official jounal, El Correo de ARCO published by the Grupo Correo-Prensa Espanola, now called VOCENTO. Since then right up until today the journal has evolved both in its presentation and in its content, growing and adapting to the evolution of the Fair itself leading to its current format: twelve colour pages, with substantial previously unpublished illustrations and bilingual texts (Spanish/English) with a content that is varied both critically and journalistically with a complete freedom of expression and great independence while maintaining the single objective and subject matter the Fair itself. Moreover, continuing with the Fair's founding spirit, the contributors include critics, commissioners, specialised journalists, and a number of renowned authors both national and international, who have some kind of angle or who can bring a certain perspective that will enrich each year's Fair.

Furthermore, in 2004 we set up the design of the web portal as a way of lending continuity to the printed journal via the internet. This sits was originally at www.abcdarco.com but it has later become www.abcdarco.es. At the moment it functions as a site for the documentation and consultation where all the editions can be downloaded page by page in pdf. On the other hand, the site also gives the contents, collaborators and press cuttings throughout the event's history. This new dimension of ABCDARCO via the internet opens up enormous, constantly expanding opportunities in our medium. Without a doubt, both in its printed format and via the portal, ABCDARCO has been and will continue to be the most complete reference to the evolution of ARCO and the changes that the Fair has seen over the years,

reflecting the importance of the market and the role played by its programmes and participating galleries.

I would like to mention a particular interest that our media has placed on the growth of digital art in fair reflected every year by the articles and critical commentaries both in specific sections as well as in the Fair's programme as a whole. It is difficult to prove how we saw from the beginning that it was a type of manifestation that appeared somewhat marginal and that needed to be actively promoted by the Fair itself, favouring its introduction into the market and its promotion to the general public and how, little by little we can see how its place has become accepted and now in certain formats represents a significant part of the general programme.

Finally, as I mentioned earlier, I have prepared a series of ideas that I reckon could be useful when establishing an Institute of Digital Arts:

1. I think that it might be necessary to carry out a study on the situation of digital art in our country, in order to carry out an action place that would involve all the key players.

What is artistic production in this country? There are a series of names that everyone has in mind who are artists with the highest profile, but there are other creators who are working very well but who remain unknown, who have very little visibility, but who are working out there. This study would allow us to familiarise ourselves more precisely with the reality and would define the basis for a more comprehensive participation.

2. In my opinion, whatever the entity is that drives this initiative it should be supra-institutional and serve fundamentally the creators and not turn into a function for political ends or as a solution to the deficiencies in the programming or budgets of museums and art centres (that already manage the budgets that they want). The institutions should resolve their own conflicts in management, funding and programming and the contextual social and political relationships. I am referring here to the presentation by Marie-Claire Uberquoi. Of course collaboration should always exist but I don't think it should be the function of this Institute. The function of the Institute as I mentioned earlier, should be to favour and stimulate the creation of production networks as well as the diffusion and understanding of these new expressive formats.

3. We would have to consider and in some way give a written definition to the various strata of Digital Culture, Digital Art, Art Net, or terms like Technological Art and others that exist in both professional and general circles, and analyse the relationships that exist between them. I believe that there is a certain confusion in terminology. In many cases we are talking about different meaning that have to do with different spectrums and that include players that we might prefer not to encompass. For example, within digital art there is a field that is highly commercial and perhaps from an aesthetic perspective it would not be in our interests to include it as Digital Art, or maybe we should... The history of the evolution of video art could serve as a model.

4. Lastly, we need to set up an education programme as one of the foundations of the Institute and prepare an education programme so that the general public can become more familiar with new expressive media that is appearing and which will also be used to train specialists to work in a curatorial role with the knowledge and skills needed to work as selectors. Currently, I don't believe that there are sufficient professionals with sufficient knowledge to carry out these functions, although it is true that there are a number of masters programmes in this area.

Graciela Taquini.- I am a member of the Association of Art Critics of Argentina and I am going to present a brief report on the state of art criticism and new technologies in Argentina.

Art and Technology in the media. In what is referred to as the overlap between art and technology, specialised criticism have increasingly fewer spaces in Argentina in the graphic, radio and television media. What exists more than anything are outlines and features mostly by journalists that are often untrained or not up to date with the relationship between art and technology in contemporary art.

The outstanding work of a young woman studying a degree in Communication Sciences, Diana Fernández Irusta, who through the magazine in La Nación newspaper has shown a sustained interest in researching and writing about video and technological art exhibitions. On other occasions a specialist is asked to do a specific report. This year I was asked to write in the supplement of Nación ADN a report on Douglas Gordon because of his exhibition in MALBA – The Latin American Museum of Art in Buenos Aires, www.adncultura.lanacion.com.ar

Beyond their broadcast of specialised cultural cable channels like Channel A (private) and Ciudad Abierta (the City Council´s cultural arm), there is no considered approach through the television media. I was cultural adviser on Ciudad Abierta and created a programme called Manual del Artista Usario (Manual for the User Artist) where various artists explained their use of technology in a specific work in a two minute spot, not just from the technical point of view but also from the conceptual, metaphorical and poetic viewpoint too. At the beginning of 2000 Play Rec was the first programme about video creation made in Argentina. There were 21 programmes broadcast where certain thematic focal points were presented by critics, semiologists theoreticians. Play Rec was directed by Graciela Taquín and Carlos Trilnick and was broadcast on the official national channel.

Universities: Since the beginning of the millennium, degree courses have arisen that specialise in new media as in the Universidad Nacional de Tres de Febrero and the Universidad Maimónides.The online journal Cibertonic from the Universidad Nacional de Tres de Febrero (Untref), directed by the artist and architect Sara Fried offers very comprehensive thematic issues. For example: the ephemeral and the permanent; the body, space, interactivity and in the next issue the problem of image and sound. This journal had a paper-form predecessor called Mediapolis. www.untref.edu.ar/cibertronic/

The Continente project created by Gabriela Golder and Andrés Denegri for Untref put together the exhibition Ejercicios de Memoria (Memory Exercises) that led to the publication of a compilation of videos and a supplement where the pieces were analysed mostly by new critics. Over the last few years the University of Maimónides has annually held ArtMedia, a meeting between students and art professionals, design and multimedia production but no publications have yet been produced. artmedia.maimonides.edu

Other interesting publications are published by the University of Palermo including the Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. www.palermo.edu

Institutions: Neither the University of Buenos Aires or the National Insitute of Photography or the National Art Endowment have promoted criticism or thinking related to new media. The Modern Art Museum has constantly held dissemination seasons, and the Malba offered courses and activities with specialists for each of its thematic exhibitions. Between them, the Centro Cultural Español and Fundación Telefónica are currently the two most active producers of publications related to the subject.

Gustavo Romano was quite prolific in his work as curator and theoretician – www.cceba.org.ar . In previous years the Instituto de Cultura Iberoamericano – now known as the Centro Cultural de España en Buenos Aires – published two histories of video in Argentina – Buenos Aires Video V and Buenos Aires Video X – the former written by Gracial Taquín and Carlos Trilnick in 1993 and the latter by Graciela Taquín and Rodrigo Alonso.

The Espacio Fundación Telefónica not only produces exciting exhibitions like those of Eduardo Kac or Muntadas, it also offers a Porgramme of Interactive Art – www.espacioft.org coordinated by Rodrigo Alonsa and Mariano Sardón, that annually publishes a book on their experiences and which has also been heldat the Centro Cultural España in the province of Cordoba.

Specialists: It is important to underline the corpus of publications carried out under the initiative by Jorge La Ferla at the Centro Cultural Ricardo Rojas and now independently with Meacvad. It constitutes one of the most consistent and permanent examples of theoretical reflection and critical thinking. www.rojas.uba.ar/publicaciones/edic-anteriores/comunicación. - www.meacvad.org. La Ferla has not only launched a call for national specialists but has also updated the the medium bringing in important figures from abroad.

Rodrigo Alonso is one of the most important specialists as a historian and critic, with a vast production and research both in the theory and the history of the subject. www.ralonso.net. On my own website, www.gracialtaquini.info you can also find notes on this area.

The catalogue for the Resplandores exhibition at the Buenos Aires Ministry of Culture's Centro Cultural Recoleta is still to be published. As well as articles by its curators, Rodrigo Alonso and Graciela Taquín, it contains articles by important specialists like, Ana Claudia García, Mariela Yeregui, Martín Groisman, Jorge La Ferla, Andrés Denegri y Alejandro Piscitelli. This catalogue book should fill a gap in the bibliographical history of art and technology from the last ten years.The most current tendency is to accompany shows with catalogues that go beyond their roles as books and become instead material for research and consultation.

At the moment, Kevin Power is carrying out a publishing project called Conservaciones en la Cabaña with the University of Valencia. It is an exchange between critics and artists from Latin America where Graciela Taquín is in dialogue with Valeria González on the main topics of her work and questions related to contemporary art.

A series of exchanges between Spanish and Latin American curators is leading to a fluid current of thought on art and new media translated into projects, shows, and publications. These include Manuel García, Laura Baigorri, Mónica Carballas from Spain, José Carlos Mariátegui, from Peru, Rodolfo Kronfle. Ecuador and Fernando Moure. Paraguay.

Georgina Cisquella.- I am neither a theoretician nor a specialist in digital art. For the last two and a half years I have been directing a programme on TVE called Miradas2 and at the moment I am also directing the news on the La2 TV channel in which we have incorporated a small segment of Miradas. The aim that we have set out from the beginning is to air a programme that breaks precisely those barriers that you have just mentioned. I believe that the subject of art and culture is very far from the public's mind / especially certain facets of contemporary art like digital art and, through the programme we wanted to create a vehicle that would transmit to the general public and not to a specialised audience.

From the experience of these broadcasts I have come to a series of conclusions with respect to digital art: I believe that even though the viewer doesn't perceive it, art is behind us from the moment that we connect with the TV

in the title of the programmes, adverts, pop videos, video games incorporated into traditional cinema... in other words, although we aren´t conscious of it, in the instant that we switch on the television set, we are living in a territory that is impregnated with digital art, and that is increasingly the case.

This is dealing with the topic in an indirect way; the problem is when we talk directly about digital art on television which is almost never. If the cultural information in general is minimal, specialised information hardly exists at all.

A colleague of mine carried out a study last year about these issues. To give an example, on the Spanish national news broadcasts, of the 1700 art news stories, about 900 were items about films, above all from commercial cinema. And if a small window were opened about digital art, especially about video games, it was only when there was some sensationalist content, in other words, if you could sell something sensational, you could introduce a news story about digital art. If we speak about the language used it becomes even more complicated.

I believe that the idea of an Institute is important. It has to be achieved because it is necessary to give structure to an area that has been so dispersed up until now. I believe that digital art could really begin to exist when the people on the streets include it as another artistic discipline. In other words, there is cinema, theatre, music, dance and then there is digital art which continues to be a kind of outlandish thing, the viewer doesn´t know where to place it. Little by little its influence is going to widen and it is going to be extremely important for the generations of young people who are already hooked to the computer and from the moment they connect to Messenger they are passing through virtual art. These generations with be incorporating it into their everyday lives, and we are forced to explain what digital art consists of and how it is such an important discipline.

I also wanted to tell you that when we began the programme Miradas2, we launched an initiative of microlanguages and we set up a competition for flashes through the programme and on our web page. In seven seconds, entrants had to tell a story that was totally open and they could use any digital format.

The first year we received 250 pieces. The truth is, quality was pretty good. We did it in collaboration with La Casa Encendida and the Caja Madrid social programme. And in the second year, 2006, we have multiplied this figure and we have received 800 pieces. In this country there is a highly significant potential for creativity and the work that we have received really has been incredibly powerful. This year we have increased the time limit to 10 seconds, we gave three seconds more to the video-creators and we have received work from all over the world. And really for the judging panel – formed from various disciplines – it has been extremely difficult to make a selection.

It helps that the technological tools favour the democratisation of art, because it can be managed using computer programmes, digital cameras, even the mobile telephone. No limitation and it facilitates a complete explosion of creativity.

There are many hunters shooting at the same time but there are no targets to aim for and when we call for a competition of this type you can see that there is an eagerness to enter work. Speaking to all kinds of people dedicated to the subject of digital art, they see the initiative as something exceptional because there are many artists working in digital art who don't know how to show their work. Nevertheless, there are 30 short film festivals for conventional cinema while there are very few places where you can go with digital work.

Within the La2Noticias news programme, we have opened another section called Camara Abierta (Open Camera) so that people linked to the edges of digital art and people´s journalism can send us their news or information via the internet. There is a webpage where these stories are placed and if the programme thinks they may be of interest, they are used on the news bulletin.

I believe that in the wide spectrum of digital art there is a certain confusion for professionals, but this is even more so for the non-specialists in the medium, especially for those journalists who are attempting to define and inform people about digital art. Different questions and issues are mixed together, the network is so large, the opportunities for creativity are so explosive, the possibilities so extensive that it becomes difficult to determine where digital art begins and where it ends. For instance, in the case of those of us working in cultural programmes and who want to aim towards a general audience, not just specialists, in order to tell them and inform them that this is not just a game, it is also important to explain where it ends and where it begins and what issues are being explored and investigated so that viewers do not become confused. I raise these issues because I believe that there is confusion and I think it is necessary for us to push forward our proposals that may help to clarify the panorama and ensure that digital art is closer to people and when we talk about these topics, we don´t sound like a Martian. Thank you.

On the internet: on miradas2.tv.es you can see all the reports including the sections on digital art, the programme can be downloaded from there and we have all the reports catalogued according to discipline within our small virtual museum. There is also another webpage, la2noticias.tv.es where you can see the section of Camara Abierta that is the interactive communication space. They are two different pages that I put up myself and which have nothing to do with the conventional pages of Television Española.

And if you have an interesting video, please send it to me, it will be most welcome. We will be very interested in anything we receive.

Margarita Schultz.- In this piece I shall be dealing with some of the ideas developed by cybernetics since it's beginning, from a perspective of creativity. To begin with it is necessary to review the principal conceptual contents of the notion of feedback, essential for revealing the difference between negative and positive feedback (terms that have been generated in the context of present concept) from this perspective. Reflection seeks to underline the most significant differences between conservative equilibrium and creative feedback, taking into account the interactive possibilities of communication on the web.

The phenomenon of creativity has led to various responses and a rich literature in various fields of knowledge and activity. To characterise creativity is not a simple exercise. However, one way to test its presence is to take a look at artistic creation in the West or in the design of everyday objects (or of instruments and machines). More important still is to look at the changes in the theories of scientific research. I consider it fundamental to tackle the subject of creativity (despite the difficulty that this implies) in order to deal with Cyberculture. One reason for considering it in these terms is that Cyberculture is a cultural manifestation, which comes about precisely as one of the recent effects of human creativity: it has to do with Information and Communication technologies, ITC. One of its particular characteristics is its capacity for flexible feedback, eventually asymmetrical, open, as shown in the work of artistic collaborative creativity. The texts of the philosopher Abraham Moles give a valuable example of the characterisation of creativity. Moles proposed a definition of creativity as follows: "Creativity is the ability to create both the problem and the solution, in any event to close established forms using disparate elements, fragments of thought, atoms of reason that we shall call "SEMANTHEMES"...these re-orderings must be original; there needs to be a criteria of "novelty"... Creativity is the inherent ability in the spirit to reorganise the elements of a field of consciousness in an original and susceptible way that leads to operations with a horizon-line of whatever phenomena."

I would also like to set forward a paragraph by David Bohm (1917-1992), a recognised theoretical physicist. He worked with Albert Einstein in Princeton after the Second World War. In order to examine the reasons behind scientific creativity, he wrote: "It seems clear that creative development in science depends in general on the perception of irrelevance of a set of previously defined, fundamental differences and similarities. In psychological terms, this is the hardest step of all, but once taken, it frees the mind to be attentive, alert, conscious and sensitive, capable of discovering a new order and creating new structures of ideas and concepts." Why incorporate the subject of creativity in a discussion on Cyberculture?" My answer to this question is in the idea of from the theories of Norbert Wiener (1894-1964). The concept of feedback is not limited to the idea of a blind mechanism of reverse action, although it may imply the presence of a mechanism (as complying to a refrigerator, for example). I Iti's more towards the capacity for flexible and intelligent action incorporated by industrial engineers for certain complex mechanical processes; it is also present in different social organisations, in it's internal and external activity, in the sense that it feeds on the general phenomena of communication. In this sense we can trace links between creativity in physical-chemical and creative-aesthetic systems. In principal an interest in cybernetics focuses on the design of machines. Nevertheless, Wiener himself widened this objective and extended it to an understanding of the workings of human and social systems (Wiener, 1969). At that time, this reflection and praxis was known as the Theory of Information. The measurement of information is computed by the measurement of elemental units of information (bytes, binary, digits). Its concept of feedback is characterised by the ability for an organism to respond in order to maintain a state of equilibrium. Why is the idea of self-regulation considered as negative feedback. Total behaviour has to do with the confrontation between an ideal state and the current state of a process (and the recuperation of this ideal state). It is notable that Wiener considers this as "negative" feedback because the search for recuperation of equilibrium constitutes a system that seeks to conserve the programmed ideal state. It is therefore "conservative" (even more so if it is fed from outside the system). It is a form of homeostasis, a dynamic physiognomy but one that leads to equilibrium. The concepts that initially don't seem to add up are those of "equilibrium" and "negativity.

If the process of feedback seeks the recuperation of equilibrium (recuperation of the initial temperature predetermined in a refrigerator, to refer to the previous example), represents a "conservative" system (homeostasis);. a form of conservative equilibrium on the one hand, and creativity on the other, as the set of innovative ideas, maintains an interesting conceptual polemic:. equilibrium is not always measured by positive features. In the same sense, we can present the idea of entropy, understood as the idea of EQUIPARATION, a lack of differences, inert levelling. How can we overcome the "entropy of a system"? . This need to incorporate the concept of creative equilibrium;. the same as in life, in art, in creative science:. such forms of feedback that seek an increase in deviance, in place of eliminating it in order to recover the initial state. This is the concept that Magoroh Maruyama worked on when speaking about second cybernetics. She wrote: "The principle of interactions between heterogeneous elements is implicit in the traditional Japanese garden and in floral art.. Readers understood its quantitative aspect immediately but it's qualitative aspect (in other words the notion that heterogeneity is indispensable, desirable, growing) remains almost inadvertent." In her writing Magoroh Maruyama introduced the idea of positive feedback, a system whereby creativity can be achieved.

This doesnot only have to do with material and energy, but also with a phenomena of organisation and information. With life as a phenomena of mind-body creativity, a system that is both closed, as a mature structure, and open because of its interconnectivity with the medium;. here, it also has to do with a creative interrelationship that is not mechanical (cf. Francisco Varela: The Phenomenon of Life). These causal loops that amplify change and generate imbalance (positive feedback) may also turn into an instrument for creativity within new systems or the restoration of ones that already exist, as a methodology for creativity. For example, the use of this concept has allowed us to explain the evolution of human and social systems in which the two types of feedback (positive and negative) complement each other and intersect. How can we distinguish between positive and negative feedback? As I have suggested, it is evident though it may seem paradoxical that the creativity of a system is more closely linked with a positive feedback of imbalance than with a negative feedback of equilibrium that is constantly re-established. The conceptual crossing point seems then to be that which represents the forementioned relationship between maximum entropy and disorder (this relationship tends to present difficulties of comprehension because of how the eventual levelling-off of differences is assumed as a form of order). As such, the neguentropy-order relationship represents the difference as a source of work and possible actions. This imbalance of neguentropy (order) is the potential for complete creation.

Begoña Gros, chair at the University of Barcelona tackles the subject of feedback succinctly and precisely: TThe use of the concept of feedback breaks the ideas of traditional causality in which effects link up in a linear manner. On the contrary, the concept of feedback leads to the description of circular processes. A loop of feedback is the circular tendency in connected elements, in which an initial cause propagates around the successive links in the chain, in such a way that each element has an effect on the one that follows until the final element feeds back into the first element and the process begins again. The circular causality is always procedural. In the conceptual contrast between the two notions of feedback to which I have been referring (positive and negative) there is at the same time the implication of a wider and more fertile debate. I am referring here to the way in which we can (and wish to) understand phenomena of cyberculture, as it is channelled by the internet, from equally emphatic, but quite different perspectives. Let's examine the core of the question: On the one hand as a territory of phenomena in terms of the struggle for power, ideological and economic dominance, generalised and accessible perversion, loss of human values, worker exploitation, subjugation of physical bodily functions, degradation of the richness of verbal language and out of this the degradation of the possibilities of more complex thought... The list goes on.

Nevertheless the internet as one of the most clear examples of cyberculture can also be characterised asa consideration of its positive values: a vehicle for free and voluntary communication between different people from any part of the world, (and as such) as a facilitator of communication without the impediment of space and time;, as a democratic equipper of socio-economic differences in the range of communication;, as moderator of inveterate ethno-racial prejudices through a more abstract communication;, a promoter of an increase in imaginative activity of collective and individual imagination;, as motivator for the search for more information on different subjects (still taking into account the different levels of development in seriousness of the texts uploaded onto the web). As such we can see it as an instrument for promoting psycho-social creativity. Between 1950 and 1968 the biologist Ludwig von Bertalanffy published a series of works in which he developed his General Theory of Systems. The principal features of the system described by Bertalanffy corresponded legitimately to how Cyberculture represents creativity generated by its main support:, the internet. Because systems are (in the least): 1- intra-systematic (they form systems and are formed within other systems); 2-they are open (they can be found within a dynamic of constant contextual exchange; 3- their functions depend on the structure in which they act (there is adaption or connection which is essential for its functions to be carried out). These ideas coincide with the "philosophy" of positive feedback.

Another nexus that unites positive feedback with creativity comes from the notion of asymmetry in art. This is not a lesser concept! There exists an incalculable amount of visual works of art (pictorial images, prints, drawings, cinematic or video scenes, photographs etc.) in which it seems that the artist has worked from a balance of masses and both sides of a central vertical axis. Nevertheless they are not perceived as static, quite the opposite. They owe their internal dynamism to micro-variations of elements placed on either side of this axis. They are "imperfections", these imbalances, that demonstrate that an active creativity has taken place in the images. I would like to end with a text that supports the perpective referring to the values of cyberculture. The text belongs to a work that is itself entitled Cyberculture, by the media theorist Pierre Levy. The quote alludes to the matrix ideas of Levy of a universal without totality. It is an idea that is made more clear by the following paragraph: Cyberspace consists of a system of systems, but by this same fact, it is also a system of chaos. Because of its incessant growth, the maximum incarnation of technological transparency embraces all opacities of sense. It designs and redesigns over and over again the figure of a mobile labyrinth in expansion without a possible plain, universal, a labyrinth with which Dedalus himself could never have dreamt of. I call this universality, devoid of a central meaning, this system of disorder, this labyrinthine transparency "universality without totality". It constitutes the paradoxical essence of cyberculture.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Spanish Ministry of Culture

Debate: **New Market: Galleries - Fairs - Biennials - Rights**

Introduced:

Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors of Art Tech Media

Speakers:

Montxo Algora. Director Art Futura. Barcelona

Néstor Olhagaray. Director of Bienal de Vídeo y Nuevos Medios of Chile

Luis Silva. Curador, turbulence, Lx 2.0 and Director The upgrade Lisbon

Enrique Aguirre. Coordinator : Video Department of Nacional Museum of Visual Arts in Uruguay. Curator of Uruguay in Biennal of Venice 2007

Néstor Olhagaray.- Since its creation in 1993, I have directed the Biennial of Video and New Media in Santiago. I am also a teacher and a visual and audiovisual artist.

I am going to speak about this local experience with the Biennial. In the first place I would like to clarify the term biennial. In our case, it has nothing to do with those macro-businesses, dominated by a political-economic commitment with certain cities, be it Sao Pablo or Venice. In our case, we gave it the title biennial for the simple reason that it is held every two years and it adjusts itself to our rhythm of production and funding system.

I must tell you a story prior to this event so that you understand its role and function within our country.

During the dictatorship that lasted between 1973 and 1989, cultural activity had deteriorated quite a lot but not to the point as many like to suggest, as simply a return to the dark ages. It was an interesting period in which the dictatorship itself ensured that the cultural activists and artists developed an extraordinary activity of cultural resistance, and many times during the current democracy we might even have actually missed it.

During these years there was an event, brought about by the Frnech Embassy, which created the Franco-Chilean Festival of VideoArt. In this space they managed to gather in particular visual artists and directors who came from the world of documentaries who worked in NGOs but also directors of commercials. We can surmise from this situation that there was no cinematic industry that would help to ensure that the use of video activated audiovisual practice in Chile.

The presence of visual artists at this event, within this space, was fundamental and therefore video/art was born in a relatively healthy and robust fashion.

Another interesting aspect of the event was that it was a formula for exchange, which allowed for an exchange of experiences. In each occasion a French video-artist would come and later a Chilean artist would travel to France and both made what was called a travel document in video. All of this ensured that a collection of information and relationships were formed for a robust video-art community.

With the arrival of Democracy, apparently liberated from all the restrictions that the dictatorship had imposed, it was assumed that the time for creativity, for taking initiatives that had remained repressed, but paradoxically this didn't happen, quite the opposite in fact: there was total dispersion, a disbandment, and many artists or audiovisualists that had been working during the dictatorship, linked to the creative space, simply took up posts in the media, in the ministries and audiovisual creativity went into a state of decay. At the time the French said that up until then it had been about a political commitment until the political conditions had changed and therefore it was now up to us to take our turn. In this context the Biennial then came into being. The Video and New Media Biennial of Santiago.

The Biennial is the product of an independent collective. In order to organise the Biennial we formed a corporation – the Chilean Video Corporation - which consisted of a group of video artists completely unconnected to the authorities. The Biennial began to be funded thanks to certain achievements of democracy at the time, through the existence of national competition for funding in art and culture. This competitive funding was won various times, in other words of the seven versions that we have held of the biennial, five have been funded through this funding. We have failed to win funding twice, which has not meant that we suspended the Biennial, but rather that we had to rely on other organisations and on a great deal of volunteer work.

I would like to underline that within this context, even though this funding, by not representing direct funding from the state authorities, we have been able to conserve our independence, on the other hand, it is insufficient and in the case of the Biennial it only covers more or less 40% of the total funding, which prevents us from turning the event into a permanently active action.

The Biennial is held in the physical space of the Contemporary Art Museum of Santiago. This museum has a relevant peculiarity in that it belongs to the University of Chile, in other words, to the National University, and is therefore a public space.

As such, the Biennial is a product of a combination of various players. An independent institution that benefits from competitive public financing, that takes place in a space that leads in some sense the national public, cultural space. Since 1993 our Biennial has been considered the only systematic space in Chile for the diffusion, encouragement and promotion of original, experimental and creative work in electronic and digital formats, embracing a range of forms of expression that connects up the world of visual and audiovisual arts forming the latest trends in video art, techno-art and media-art. It isn't just a periodic showcase for national and international production in this area but rather that it actively promotes the meeting of artists and creators in the field. It also helps to tackle the theoretical challenges concerning the relationship between contemporary art, the cultural industries and new technologies through conferences, symposiums, and workshops.

Over the course of 14 years of sustained presence, it has become an irreplaceable vector for the development of emerging creators in this area, raising the quality of their productions, educating the public, promoting and consolidating networks for contact, cooperation and exchange at a national and international level.

In light of the accumulated experience, in the stage of maturity of its project and echoing the transformations in the audiovisual art scene, three axes of projection have been outlined that will help to confront the challenges for future Biennials.

To maintain the "Concurso Latinoamericano a la creación y autoría en video y artes digitales Juan Downey". The competition takes its name from one of the pioneers of video art who lived in New York but was originally Chilean and kept in close contact with Chile. It is an open competition for Latin American artists resident in Latin America. During the course of its different editions the competition has become an important space for exchange and convergence in Latin America.

For the section of international artists that are invited, this year we will be inaugurating a programme of residencies, essentially with the help of bi-national institutes that exist in Chile such as the Centro Cultural de España, the Goethe Institute, and the Franco-Chilean Institute of Culture. This time we have asked the artists to come one month before the Biennial in order to work in situ and under local production conditions. Their experiences, their production, will then be presented at the Biennial.

We feel that it is interesting for the invited artists - from other latitudes, shall we say? – don't arrive with a work that fits with the production conditions that are totally different, even though they might create a great deal of interest. This time, that is not the option.

We have also always had an invited institution, a foreign institution that is dedicated to media-art or video-art. Last year it was Fresnoy from France, and this year it will be ZKM from Germany, and for the 9th Biennial in 2009 we hope it will be a Spanish institution.

OK, I have tried to outline the state of things and the activity that we have launched in the area of creativity, art, technology and new media at the Video and New Media Biennial of Chile.

Luis Silva.- Portugal stands in the southwestern part of continental Europe. It defines the geographical limits of the continent both in the south and in the west. With the expansion of the European Union to central and northern European countries, Portugal sees itself further and further away from the centre, on the outskirts of decision-making. The increase of mobility within European countries attenuates, to a certain extent, this phenomenon of geographical isolation, but it is rather difficult, without a strategic policy of cultural support, to become an active part of a European cultural discourse.

If this is the case for the so-called "mainstream" or "traditional" art world, when it comes to new media the situation is, in my point of view, more difficult. The lack of specialized curricula dealing with new media as an artistic medium and the total lack of acknowledgment of new media art as a legitimate artistic practice prevents the field to develop and gain the consistency and strength seen in other parts of Europe.

In this context of lack of support and recognition, some initiatives have been trying to oppose the status quo. I am going to present two projects I have been developing and through which artists have been able to present their work, both nationally and internationally, helping them to establish connections and to be integrated in an international community. These projects are LX 2.0 and Upgrade! Lisbon.

Upgrade! Lisbon (http://www.lisboa20.pt/upgrade) is one of the over 20 autonomous nodes forming the international network called Upgrade! International. This is an emergent, non-hierarchical network addressing the relations between art, culture and technology. It started as an informal series of gatherings in New York in 1999, by the hand of media artist Yael Kanarek, and now has nodes spread all over the world. Each node is completely autonomous to pursue their own goals (all nodes organizing a monthly meeting where an artist, curator, researcher is invited to present their work, concept or research), but they all share a common set of objectives stated in the Upgrade! International's mission.

Upgrade! Lisbon started its regular activity in January 2006. It is hosted by Lisboa 20 Arte Contemporânea, one of the most interesting and dynamic contemporary art galleries in Portugal. Since its beginning, the Lisbon node has presented projects by artists such as Patrícia Gouveia e Nuno Correia, Susana Mendes Silva, André Sier, André Gonçalves, Manuel Lima, Santiago Ortiz, Herwig Turk, Marta de Menezes, Adriana Sá and Olivier Perriquet. In June 2006, the Upgrade! Lisbon curated Sound Visions, an exhibition featuring new projects by André Gonçalves and André Sier, specifically developed for the Village Festival, Europe's first digital cinema festival and is now preparing a show featuring all the artists who have already presented at the monthly gatherings.

The strategic partnership with a top contemporary art gallery, allowed for a high visibility of this new platform, and thus of the artists presenting monthly. The audience has been gradually increasing and besides those coming to specifically see a certain artist, some people have been present in most of the meetings. In November 2006, the

Upgrade! Lisbon took to the annual meeting of the Upgrade! International, held in the USA, 3 installations, 1 performance, 1 workshop and 1 concert, all by artists who had already presented in Lisbon.

Besides being a venue for presenting and debating art projects and practices that engage with and explore digital technologies, the Upgrade! Lisbon has set as important local goals to help to establish an active new media art community and also to legitimate this artistic practice within a larger, institutional art scene. As a global goal, Lisbon wants to welcome artists that have already presented at other nodes as well as provide an opportunity for Portuguese artists to show their work in other nodes all over the world. This is the main advantage of being in a global network: allowing local artists to be part of an international community and at the same time bringing foreign artists to present locally. This is what our isolated geographical location prevents from happening naturally: to be easily networked. This isolation issue is also evident in the Upgrade! Map. If we look at Europe we see a distribution of the nodes spanning from northwest to southeast. The only exception to this highly dense cluster of nodes is Lisbon, in the southwestern part of the continent. I don't intend to be a Geography determinist, but it does influence heavily the inclusion in international community, even if not geographically bound.

One of the direct consequences of the regular program presented by the Upgrade! Lisbon is LX 2.0 (http://www.lisboa20.pt/lx20). LX 2.0 project is the result of an invitation from the director of Lisboa 20 Arte Contemporânea, the contemporary art gallery where the Upgrade! Lisbon is held monthly. Extremely interested by the possibilities of the digital medium (and by its contemporary feel) Miguel Nabinho contacted me in order to develop and be responsible for the gallery's new media branch. Having extreme physical constraints (only one room allocated for the regular exhibitions) it was decided to create an online platform through which Lisboa 20 would commission, display and archive online (internet art) projects. The first commissioned artists are Santiago Ortiz, with the project Neurozappingfolks, Young-Hae Chang Heavy Industries, with the project Manhã dos Mongolóides/Morning of the Mongoloids and Carlos Katastrofsky, with the project Last Wishes.

Even though being a traditional concept in the new media art field, it is a unique exercise in the Portuguese artistic landscape. Besides commissioning new work created by artists who have been developing a relevant work in exploring the Internet as an artistic medium, LX 2.0 will also, gradually, create a database of links to different resources, like artists sites, exhibitions, platforms, publications and readings, in order to contextualize and allow for a theoretical background for these works and their underlying discourse.

LX 2.0 is structurally different from Upgrade! Lisbon. It aims at achieving a double goal, one of bringing awareness to the online medium in the Portuguese "institutional" art scene (more than being a partnership with a gallery, LX 2.0 is as part of the gallery as its regular exhibitions), educating and informing the audience about new media art and its underlying discourse but also one of, despite being a small-scale project, becoming a relevant project from a global point of view.

In conclusion, I would like to state that despite being a peripheral country, with almost an inexistent media art history and with no strategic public funding for the area, these two projects, among a few others, have been shaping the field of Portuguese media art and trying to include it in a larger international discourse.

Enrique Aguerre.- Perhaps it is a little pretentious to call it a fair, and there are fairs in which you can certainly see better contemporary art – perhaps you can see better things in Basilea than in Documenta, which can be very pretentious in some editions, full of activities that in the case of the Magazine project, I don't know. I reckon there is some Spanish participation in the Documenta project Magazine that is done out there and perhaps it is one of the more interesting documents in Documenta itself and they were doing what Documenta does now a long time ago, weren't they? But the Nestor Olhagaray Biennial in Santiago and Videobrasil directed by Solange Farkas are two fundamental events in Latin America that have contributed to the development of new media, have backed new media but there are also traditional biennials in which Uruguayan artists have participated with video installations, biennials like La Habana, San Pablo and Mercosur.

Going back to Martin. Martin Sastre didn't exhibit in the latest bienal, the Lisette Langado biennial under the title, Como vivir juntos (How to live together) that was in the one before. In the trilogy he even had hand to hand combat with Matthew Barney where Barney won. Martin Sastre! Matthew Barney also participated in the San Pablo biennial, I saw Martin and he liked him a lot and there was a connection between the work of Matthew Barney, Martin Sastre, Urugruay, the United States. It is interesting, if we talk about new circulation, I'm not sure if a new market exactly but new ways to circulate through the work, isn't there?

And on the other hand, since we have chosen to talk about fairs and biennials, there are other ways, like this conference, another way of promoting encounters. Currently Montevideo you can enter the site at www.era.org.uy. At one time Gabriel Peluffo thought as director general of ERA (Regional Encounters in Art, Montevideo 2007) in creating a biennial in Montevideo but because of the infrastructure and costs involved it was extremely complicated and he

searched for an alternative that ended up as the meetings that will be held this year in August and September. Basically it represents a stage for international artists like Cildo Meireles, Santiago Sierra, Mona Hatoum, etc putting something on within a public space in Montevideo. There is going to be a curatorial role for Roberto Amigo with a short history of the region, for Gerardo Mosquera about the Southern Zone in order to reflect upon globalisation and the concept ofregion. In 1870 the federalist utopia ended with the War of the Triple Alliance of Paraguay and the modern states came into being and with it an academic painting style that rejected the regional art that has since been associated with folklore, with naïve painting, that is currently being re-visited: popular or indigenous art in Latin America in dialogue with contemporary art. Therefore Roberto Amigo is going to be in charge of this area and Gerardo Mosquera will be involved with the other.

They are works, sorry, they are also projects that are going to tour the region, this is another way of reflecting, to maintain a critical view of the art that we are producing. That it doesn't turn into a biennial or fair format, I believe that it is a little more provocative that these formats. It was strange because when Montse presented me it was as if I were the Uruguayan curator of the Venice Biennial. The truth is, I don't think there's anything wrong with participating in these mega-events on the circuit, just there are other possibilities, that we shouldn't just play by the rules set by others but should propose a different game.

To close, it does seem to me that I couldn't dare speak about the new market, it seems to me that it is the market that we have always had and we are quite dependent on it and that we really should be looking for alternatives, those of us who work in the new media and of course there are other alternatives to the dominant ones, let's go for the new options that present themselves. Thank you very much.

Montxo Algora.- I think that after this, the conclusions will be coming, so I would like my presentation to be an open one. I shall begin by giving a short summary of what Art Futura stands for. But the subject of the Institute of Digital Arts seems to be a very important subject to me, and so I would like to see everyone take part. I would like to see a flow of ideas. I am interested in knowing what we all think about it. All of us here.

I would also say that I see that the weather outside is looking really good and some of our foreign friends will be wandering around Madrid and I can hardly blame them, but anyway, some of us are still here.

I shall begin by quoting a phrase from Alan Key. He said, "The best way to predict the future is to invent it."

The ArtFutura festival has survived 17 outings, which is a merit in itself in this country. Presently we are presenting the festival in various towns simultaneously. This year we will certainly be celebrating it in twelve towns and we will also have a connection with Puerto Rico. We share an audiovisual programme and presentations through video-conferences.

Every year, ArtFutura as an interdisciplinary festival tries to cover the most significant ideas that have arisen in the international panorama of new media, interaction design, video games and digital animation. In some way, we work along the same lines as other festivals like Siggraph or Ars Electronica, although clearly each one of these has their own style. Perhaps Ars Electronica represents the model that most resembles what we would like to do. Although they have a budget that is exponentially greater than our own.

ArtFutura has incorporated the most essential artists and thinkers in digital culture, from William Gibson to Tohio Iwai, Bruce Sterling, Theo Jansen, Brian Eno, Howard Rheingold, Xeni Jardin, Chico MacMurtrie, Tetsuya Mizuguchi, Rebecca Allen, Blast Theory and many others.

OK, let´s get to the question of where we are and what we want. As I said, I would like to talk again about the Institute of Digital Arts and any interruptions will be most welcome.

In the first place, I would like to emphasise the importance of this series of events that began about a year ago and ends with this conference. The first meeting was in Tenerife and formed the beginning of a process that has been very interesting for two reasons: Firstly because we have taken on board what we really are: a community, a heterogeneous and diverse community, but we are actually a community. And secondly, very importantly, we have become aware that we are strong.

I still remember when the previous government created the Ministry of Science and Technology. I was talking about it the other day with Marcel li Antúnez. We were commenting that he went to see them one time and I went see them too. And I imagine that many other people from the sector also went to see them. The point is, that we saw them, they showed an interest, they said goodbye very nicely and then absolutely nothing happened. And that was a Ministry that was totally dedicated to new technologies. But the impact that they had on the creative industries was absolutely null.

In many senses perhaps they didn't even know what to do. Perhaps it's one of the problems with politicians, that they don't know what to do. I don't blame them. They aren't sufficiently aware of this field because it is simply tremendously new. There are no clear demands. There isn't a clear perspective. Even

though there may be good intentions.

Now there seems to be a clear intention on the part of the Ministry of Culture to create something called the Institute of Digital Arts. I believe this offer by the Ministry the other day is a unique opportunity and we have to take advantage of it. And if we don't take it, I think we will be making a tremendous mistake. And it isn't that anyone is going to find the solution for us. But it would be important that a body existed within the Ministry itself that would be tackling new digital creativity.

An important reference is the ICAA or the Institute of Cinema and Audiovisual Arts. What does the ICAA do? On the one hand what it does is help to legislate as the interlocutor between the Ministry and those working in the world of cinema academia, directors, distributors, producers etc. And on the other hand, the ICAA helps and promotes Spanish cinema. And that promotion is, has been, and will be highly significant. Crucial for the development of Spanish cinema.

An observation that I would make is that cinema is the art of the 20th century but that digital art will surely be the art of the 21st century. As such, it is still in its infancy. In the same way that at the beginning of the 20th century, the first commercial cinema screens were built, and cinema evolved from those first rudimentary films, to the development of script, sound and colour, the 1940's, the creative explosion of the 1970's, the emergence of science fiction etc. In the same way that digital art is still finding its form and will evolve into something that we are still unable to imagine.

Personally, if you had told me 20 years ago when we began ArtFutura that an industry like that of video games was going to achieve the same turnover as the film industry, I would not have believed it. The film industry has taken over 100 years to become what it is today. The video game industry has achieved the same turnover in only 20 years. And that is only one part of digital creativity.

In any case, the question that we need to ask the Minister is, Digital Arts… where exactly? Because if you go to the Ministry of Culture's web page, you will find funding for circuses, but digital arts? What's that? And we are talking of a field that we all know to be an entity that is evolving that is growing, and it will also have a crucial importance in the 21st century. So, my question is, if there exists an ICAA directed towards the world of cinema, shouldn't there also exist an entity for the digital arts. It is in this context that I place the Institute of Digital Arts.

I believe that these events as I said have been tremendously positive and I don't just mean here in Madrid but throughout this year. I believe that nearly everyone has played their part. I believe that they have been enormously interesting as a way of sharing experiences. And to share ideas for the future.

And the fact is, nothing has yet been done. We have the offer from the Minister, which is very important because it has been expressed within the media, but it is crucial that we act as a single community. We must be conscious of our differences but also conscious of our strength. And I would also say that we need to be generous. To share ideas and help each other.

This is a unique opportunity and I believe that it is about creating an action plan and a roadmap. And it is important that the whole community involved in digital culture in this country, is represented.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Casa de América

Debate: **Iberoamerican Platform II**

Introduced:

Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors of Art Tech Media

Speakers::

María José Monge. A. Director MADC Museo de Arte Contemporáneo Costa Rica. San José

Tania Aedo. Director of Lab Arte Alameda. exDirectorMultimedia Center of CENART. Centro Nacional de las Artes. Mexico

Mauricio Delfín. Realidad Visual. Perú

Gustavo Romano. Artist. Coordinator of Medialab of Arts. Centro de España at Buenos Aires. Director Limbo project at Museo de Arte Moderno. Buenos Aires

María José Monge.- MADC and new technologies in Central America: Emergence, challenges and possibilities.
A brief contextual introduction. Perhaps the greatest challenge facing those institutions attempting to stay at the forefront of certain areas in contemporary art, is that concerning the understanding of their working environment: how best to take full advantage of any potential strengths, whilst discerning any weaknesses inherent in that environment.

This expectant and anticipatory attitude implies the acceptance of risk as a principle of action. It is a careful observational exercise which is an ongoing and searching dialogue intended to develop possible strategies rather than the constant checking of results.

We bring up this image of risk and anticipation because it seems apt in reference to the work that the Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC) has carried out since its foundation some thirteen years ago – and especially regarding the relationships between art and new technology.

To contextualize a little: the first thing to mention is of course the birth of this museum in 1994 and all it signified in the context of contemporary Costa Rican and Central American art. According to the legal guidelines for the creation of the MADC, it was responsible for the collection, conservation, exhibition, research, promulgation and growth of Costa Rican and Central American visual art and design and the fostering of international links: all with an emphasis on the late 20th century and the present era.

This legal framework placed the museum in a rather complicated position. On one hand having the responsibility for the care of contemporary forms of art and on the other being left in an uncertain and somewhat unknown territory regarding the use of new technology and its syntax within exhibitions and other events. Such technology although part of the "modern" world had barely touched the region.

This then was the incipient context from which the MADC began its work and study of contemporary Central American art, contributing to its growth, accessibility and promotion, at a local and international scale. This was made possible by the attitude the MADC took, which was one of open dialogue. This led to the success of several local exhibitions which, in some cases, included shows outside the Central American area.

Well, if the initial regional connections were established via direct contact usually made within the context of curatorial research, it wasn't long before the internet became the principal form of connection and communication.

MADC's web page. Making oneself visible on the net.

So in 1998 four years after the formation of the MADC and in the context of a huge shift towards the use of the internet, the first version of the museum's web page was created, under the auspices of the Dutch HIVOS foundation. And it was at this point that the use of new technology started becoming indispensable; not in an artistic sense but as an administrative and promotional tool, capable of creating new links. The importance of this must not be overlooked in any discussion regarding art and new technology.

With the website in place it was possible to provide up to date information regarding MADC's activities to a growing number of people, both inside and outside the region. The web page became a fundamental tool for the positioning of the institute and functioned as a "barometer" regarding the value and perception of its work from the point of view of its regular and potential users. What is even more important is that it allowed a continuous dialogue with artists, institutions and other interested parties at a local and international level.

The production of a directory of contemporary Central American artists at that time strengthened these links. Indeed, it was intended as a showcase for regional production, but it also stimulated discussion between the MADC and artists and between artists themselves. It extended the range of possibilities concerning artistic, institutional and curatorial connections to an international level: all of which has been directly or indirectly facilitated by the MADC website.

We are able to check the effectiveness of this service from day to day and there exists a constant demand for the updating of the directory. Although it has been impossible to perform such an updating on a regular basis due to the scarcity of specialist personnel and the strain on the museum's budget, the inauguration of MADC's website has without doubt been indispensable in creating and promoting a network of local art since the 90's. As such new technology has been of vital importance.

MADC's website has constantly evolved both in terms of look and content, motivated primarily by a concern for the growth in opportunities for communication with its users. For this reason in the last few years the museum's website has undergone massive changes. It has gone from having a "static" structure (created using html simple and some flash inserts) to a dynamic site supported by the administrative elements of "Mambo open source".

With the use of "open" technology MADC has sought the improvement of content and quality, reshaping things

was taking into account the standards recommended by W3C, such as the obligatory labelling of contents and the emphasis on the use and accessibility of the site. Furthermore, the design and contents of the page related to the creative commons licence, which allows for the use, enjoyment and sharing of the site by its users.

The inclusion of videos of the first exhibitions disseminated through "Youtube.com", showing interviews with artists and/or curators of the events in a podcast format (with the use of "Loudblog") has greatly improved what the web page has to offer and increased the possibilities open to its users.

"Inquieta imagen" (the restless image): stimulating videocreativity and digital art.

The other strategy which for some years has been a priority for MADC and which is directly linked to new art technology has been the promotion and spreading of "videocreativity" and digital art in general; not only in their most common forms but also in those exploring various inter-disciplinary links.

New art and technology have enjoyed only a very few casual and isolated encounters since the 80´s in Costa Rica, and although in Central America we still lack the details of these few discourses, we do know that they hardly existed. The limitations regarding the access to technology and the negligible platforms of teaching material, production, promotion and circulation prohibitively restricted the development of any such possibilities along these lines. It wasn't until the second half of the 90's that the new technologies of different areas began to reach that level of conformity and facility of use which is now associated with the great availability of the media and the growth of its access.

In this context and following the curatorial success of the exhibition "Espacios, cuerpos e identidades en el videoarte Costarricense y algunos convidados" (a show carried out in the "centro cultural de España de Costa Rica" in December, 2001), MADC took the initiative to put on another show in the middle of 2002: "Contaminados, (ex) tensiones de lo audiovisual". This was the first international showing of Central American video and digital art in Central America, curated by Ernesto Calvo and Rolando Barahona. Taking part in this exhibition were established artists such as Ken Feingold (EE UU), Fabián Marccacio (Argentina) and Guillermo Gómez Peña (Mexico), together with younger international and Central American artists. The exhibition included work with mixed audiovisual language with other approaches, which emphasized the multi-disciplinary and interactive intentions of the show.

Alongside this exhibition ran the first competition of Central American video art "Inquieta imagen", an initiative which saw the entrance of 43 works, of which 10 were selected by a jury composed of Ken Feingold (EE UU), Nora Fish (Argentina) and Felipe Taborda (Brasil).

On this occasion third prize went to the work "Viento, agua, piedra" (wind, water, stone) a video projection by Joaquín Rodríguez del Paso, the pioneering Costa Rican contemporary artist who had previously had some success with installation and video art. Second prize was awarded to "Auto-opsis" (2002), a photo/video installation by José Alberto Hernández, a young Costa Rican still engaged in studying graphic arts and whose work was just beginning to be known on the art circuit.

Finally, the first prize was earned by "Aria" (2001), a video projection by Brooke Alfaro, a Panamanian artist with a strong pictorial inclination, who turned his career around by experimenting with audio visual media. It's important to point out that with the first showing of this last piece in "Inquieta imagen", this artist was able to gain various awards and prizes, both in Latin America and internationally.

So, in spite of the major differences in the works which are always present at these kind of events, one could say that on the whole those pieces exhibited in the first "Inquieta imagen" competition constitute an embryonic yet significant example of experimentation with new technologies which had begun to reach the world of Central American visual art – regardless of age, nationality or artistic and formal concerns.

The following incarnations of this competition, mounted every year until 2005, fully demonstrated this. The figures relating to those taking part in these four competitions shows a significant increase: 43 works entered in 2002, 84 in 2003, 70 in 2004, and 102 in 2005.

Although this increase in the amount of participants couldn't guarantee a corresponding rise in the quality of work, considering the short period of time we're alluding to, it's undeniable that hand in hand with the increase in participation there did actually come substantial improvements in technical quality, openness to new forms and thematic concerns of the participating artists.

So the works of these four competitions acquired a more and more experimental identity, dealing with new technology, a diversity of proposals and a bringing together of form, whether they were in the more usual vein of documentary or animation, or more directly related to a more strictly technical and digital approach.

Institutionally the profile of this event has been subjected to modifications which have sought to respond to the needs and demands of the changing regional and international context. So the initial emphasis on video art has expanded to include digital art, with its limitless possibilities. Furthermore, the original format of a competition with a range of prizes has been modified to that of a show of selected and outstanding works.

During this process of change and adaptation it has been essential to maintain the quality of open dialogue

which sustains the event. In 2007 the show will adopt the character of a biannual Iberian-American event without sacrificing the emphasis on Central American art and its accessibility. With this modification we are attempting to facilitate an interaction between those sharing the same concerns at an Iberian-American and international level.

A significant result of this event, (the work of the MADC in general and the promotion of new technology in art, with the emphasis on video creativity), has been the growing links which have been established with institutions, artists and managers: primarily those between Iberia-America and the EEUU. With these links comes the benefit of feedback and the greater prominence of local art. Amongst such regularly maintained links one can find: "Alta Tecnologia Andia", the "Centro cultural de España" (Peru), the Los Angeles museum of contemporary art, the American society (EEUU), the "Laboratorio centro de arte Alameda" (Mexico), the "Fundación Caixa" (Barcelona, Spain), the "Centro Pablo de la Torriente Brau" (Cuba), the "Fundacion clic" (El Salvador) and "Mujeres en las artes" (Honduras) amongst others.

Furthermore this has allowed a greater range of participation in terms of the jury for "Inquieta imagen". Artists such as Andrea di Castro (Italy/Mexico), a pioneer of new technology and interactive works in Mexico and Latin America, have formed part of the jury, and young but established curators such as José Carlos Mariátegui (Peru/England) have worked with us. Researchers of such stature as Laura Baigorri (Spain) have also contributed. This has allowed a growth in informal dialogue, previews and studio work within the context of this event, and what's more, spaces which have significantly supported the formative conditions for artists and viewing public alike in the Central American region.

Alongside the "Inquieta imagen" exhibition the MADC presents the "Espacios a la experimentación" programme, an international selection of experimental audio visual work, amongst which can be counted "LA freewaves". The following selections were facilitated by important Iberian-American institutions: "Video arte de Latin America" (shown at the Los Angeles museum of contemporary art), the "Salón de arte digital del centro Pablo del Torriente Brau" (Cuba), the Latin American competition of developmental video art, and multi-disciplinary and interactive projects such as "E-tester".

The institutions responsible were important bodies, such as the Gate foundation (Holand), Alta Tecnología Andina (ATA, Peru) and the Fundación la Caixa (Barcelona, Spain), amongst others.

All these experiences have greatly supported the selections and curatorial work that the MADC has presented in museums and other contexts in several countries within Iberia-America and the EEUU. Amongst these curatorial proposals can be found: "El dinosaurio todavía estaba alli" (the dinosaur is still there), "Video art near and far of Central America" (invited in 2003 to be part of the "LA freewaves" event in Los Angeles and afterwards travelling to places as diverse as Australia and Zaragoza. There was also "Hybris: espacio, cuerpo, política y estética en el video arte CentroAmericano (invited in 2005 to be shown in the "Salon de arte digital centro Pablo de la Torriente Brau Cuba.) and finally, "Videocreación en Centroamérica?; pero se mueve!" which will be presented in 2007 in the "Laboratorio Centro de Arte Alameda", (Mexico, DF)

The MADC has also received invitations to participate in video conferences, to form juries or to supply speakers for many events in Latin America related to the use of new technology in art. Similarly MADC has been asked to act as a centre for exhibitions and shows of work closely related to these new media, such as "Via satellite". Several of these shows and pieces have gained awards, such as "Fotografía y vídeo en el Perú contemporaneo"; several have also been invited to take part in further important shows, both regional and international, such as the American biennale, the inter American bank of development, video Brasil, or curated shows such as "Videografías invisibles".

Some final reflections: the current situation and future challenges.

Taking into account the results obtained and the links and interchanges we have been creating and strengthening at a regional and international level, we believe that the work of the MADC, the promotion of new technology relating to contemporary Central American art, has contributed significantly in the development of the tendency towards the use of these new technologies. All this was within a framework which was devoid of material, institutional and promotional support, and therefore lacking any referential paradigms.

This work then has not only enabled the development of proposals and fresh ideas relating to the communicative capacity of new works and their participatory links with spectators, but has also meant that at the present time there exist many other instances in Central America where this challenge of new technology has been taken up: such as the emergence of spaces dedicated partially or totally to carrying out events directly related to the use of new technology.

Outstanding amongst these is the "Fundación Clic" – art and new technology of El Salvador, which came into being in 2000. Intended as a doorway for the arts, it has to this date carried out three digital art competitions (2004, 2005, 2006). The last of these competitions was reformulated within the framework of the first international festival of digital art, an event which amongst its other successes gained the achievement of a diploma in digital art.

In the last few years other audio visual and digital art shows such as "Mujeres en las artes" (Honduras), have been organized. Furthermore, the projects "E.V.I.L" and "Espira, Espora, both in Nicaragua, have also showed pieces with a strong formative accent. In Costa Rica a space such as "Teoré/Tica" has also shown various collective or

individual works with artists such as the Columbian Oscar Muñoz to name but one. It's important to point out that all these spaces and projects have an intimate and continuing relationship with the MADC through the channels of material, experience and promotional media.

This work has significantly sustained, unified, stimulated and promoted new technology with regards to many artists who, in some cases, have continued constantly exploring, getting the most out of these possibilities which they see as a very real support: a language and vehicle of communication and a focus for restless creativity. For this reason we can affirm that today there exists an artistic output -above all video art- which shows a high level of coherence and power, such as the works of Ernesto Salmerón (Nicaragua), Hugo Ochoa (Honduras), Enrique Castro (Panama), Sandra Monterroso (Guatemala), Lucia Madriz (Costa Rica), Ana de Vicente (Costa Rica/Spain), Donna Conlan (EEUU/Panama), Jonathan Harker (Ecuador/Panama) or Regina José Galindo (Guatemala). All these artists at one time or another have merited showing at "Inquieta imagen".

Well, in spite of all this effort it is possible to detect a few faults regarding the use of new technology in contemporary Central American art. Amongst these a crucial element is that of the formative aspect. Although various institutions and universities, both public and private, have made the first tentative steps towards gaining the capacity for the use of these technological tools, there still don't exist permanent formative paths and channels which could fully realise the potential for change. The result is that the responsibility for this falls heavily upon artists and other individuals.

Another serious limitation which is possibly linked to this is that the greater part of artistic production which uses new technology shows a marked bias towards the visual aspect of work – to the detriment of other possibilities, such as aural, tactile work. In the same vein we should indicate that interactive proposals are still very restricted; so much so that one is limited to treating them in the same way as "physical" works.

Finally a problem at least as important is the budget: without a single exception every initiative dedicated to the promotion and promulgation of this type of work is restrained by the unavoidable problems of managing patrons and strategic alliances, which are necessary to resolve the innumerable requirements that such art, based in new technology, demands.

The MADC presents a good example of this. Other than the collaboration of a network of Central American alliances, MADC's web page, "Inquieta imagen" and various other initiatives have only been possible through the support of organisations such as the HIVOS foundation, the "Cooperación Española y la Francesa" and other lesser national and international bodies.

However in parallel with this flourishing of Central American institutions, stimulated and influenced by new technology, there has also been a change in the budgetary requirements and agendas of cooperative organisations. Alongside this, new challenges have emerged in terms of cultural management.

For this reason, from the perspective of MADC, the current horizon is mediated by the necessity to establish strategies, programmes and alliances with a view to the strengthening and enlargement of existing platforms: emphasizing their material capacity in the processes of formation, professionalisation and presentation of artistic works along these lines.

It is with this intention that during the last few years we have been developing and strengthening this Iberian-American network of communication, which we wish to continue to diversify and augment. The desire is to open up new possibilities in inter-exchange, feeding into contemporary Central American art which is linked to new technology.

Tania Aedo.- Before anything I would like to thank Montse and Joseba for having the idea to organise such a prestigious international gathering of people from electronic art in Madrid to take part in this discussion about art, technology and cultural politics, Artechmedia, and also for the opportunity to meet together in this intense week of work.

We took part in a roundtable held in the Casa de America. Gustavo Romano is an Argentine artist that we have had the privilege to receive in Mexico on various occasions: in order to develop a residency in the Multimedia Centre; at the inauguration of the Centre (a new private professional school of cinema, design and photography); at a show curated by Archangel Constantini, at the the Laboratorio Arte Alameda presenting "Pieza con globos número 1", in the opening of Transito.mx 2007, an act with an elegant situationist edge (if you'll forgive the personal comment) in which he let fly some red balloons each carrying a wireless camera whose images were transmitted and projected onto a screen where we could see ourselves getting smaller and smaller until we disappeared - http://transitiomx.net and http://www.gustavoromano.com.ar/pgmx/index.htm. He has also developed important work as a curator and promoter of similar activities in this field. Maria Jose Monge represents the Museum of Art and Contemporary Design of Costa Rica, a space which is currently presenting the show, "Inquieta Imagen", an open call through out Ibero-America http://www.madc.ac.cr/. Mauricio Delfin is from Realidad Visual in Peru -http://www.realidadvisual.org/rv- another very important forum for the dissemination of art and technology in Latin America.

I wanted to begin my participation as representative of the Multimedia Centre in Mexico http://www.cnca.gob.mx/cmm/,by speaking about the importance of this type of meeting and the support that it has been given by various

bodies such as the Rockefeller Foundation, Fundación Antorchas, Centro Cultural de España, CaixaForum, Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires, Goethe Institute, Centro Cultural de España in various cities throughout the Latin American continent. In Mexico, INBA and the National Board for Culture and Arts as well as the Secretary for International Relations who regularly pays the trips of artists, researchers and curators to other centres. As well asmany other examples that provided the conditions for the development of meetings of this kind in Latin America and Ibero-America over the last decade and above all, of the very positive repercussions of such meetings in the long term. Repercussions that translate into exchanges, exhibitions, residencies, publications, festivals etc.

It seems to me to be crucial at the margin of or parallel to public events, that there exist other events that gather together those who are involved in management, organisation, conceptualisation etc. in other words the artists, researchers, theoreticians, curators, directors of other centres and festivals. If they are open to the public, all the better, but the emphasis should be on everything that has to do with the production, research, dissemination, exhibition and reflection on these practices.

In the case of Art Tech Media, the dialogue and the presentations shared between directors of festivals and other centres have been very important. Centres and festivals like Transmediales (Andreas Broeckman who now directs Tesla in Berlin), V2 (Anne Nichten) and Ars Electonica (Gers Stalker) have very little opportunity to listen and talk on the subject of cultural policies, the fabric that constitutes their organisations. To talk about how they take decisions about content, about the time that directors of festivals should remain in charge, the ways that committees or curators should be selected, the optimum period for covering a specific topic etc. The differences between the different visions that favour artistic production with new media whose functions are practical and that has a visible effect on society, or a more critical production in which the practical effect aren't important or are short term. Or the vision of governmental employees like Rachel Baker, a media artist who is also responsible for Visual Arts, Media and the Moving Image for the Arts Council of the United Kingdom, who presented important data in this field like the budgets of highly developed nations set aside for art practice linked to the creative industries, decisions that are certainly influenced by state policy and as such, hardly a trivial matter. On the other hand, the presentation of the White Paper on the situation in the field of art science and technology in Spain presented by Jose Luis Brea and Javier Echerria, showing the serious and wide-ranging implications of the relationship between these fields and their recognition as a new field both in academia through research and development and not just in terms of exhibitions, as we so often see at events such as this one. Undoubtedly its doesn't matter in which geopolitical situation we find ourselves, to share these kinds of thoughts in an international context is invaluable.

For my part I presented the various programmes at the Multimedia Centre that I was directing at the time and I spoke a little about its history as well as its relationship with the various countries involved in this event. I presented a video of the last edition of Transito.mx and I spoke about plans for the next edition that has now been published successfully. I was lucky enough to be invited to propose my project to direct the Arte Alameda Project that was accepted. In Mexico these two spaces have been very important for research, production and dissemination and training in this area, the Multimedia Centre over the last 15 years has been focussed on the aspects of research and experimentation while the Laboratory has been involved mainly with exhibitions and the commission of new work over the last 7 years.

The Laboratorio Arte Alameda was one of the centres for international show, Transito_mx with projects such as: Impolis: lugar de relación developed by Karla Jasso (currently subdirector for exhibitions at the LAA); Ivan Abreu; Ale de la Puente and Rogelio Sosa and Incomunidades developed by the Laboratorio Curatorial 060 http://www.artealameda.inba.gob.mx/transitio/Transitiohome.htm. Later the show at Laboratorio Arte Almeda was extended under the title FW:Transito and another curatorial project was added, Sintesis Libre developed by Karla Villegas, Eursebio Banuelos, Ricardo Rendon and Sarah Minter, which has been presented at the Image Centre. The international gathered over 100 artists, curators, and researchers and attracted about 15700 visitors.

One of the most successful proposals of the current team at Transit_mx under Grace Quuintanilla was to take the festival onto the streets of the Old Quarter. The mixture of art-technology-critique-space, to various audiences lent the festival a unique character that generated incredible synergies that undoubtedly owed much of its success to another key decision to gather 12 curators (from different disciplines) over three months in a curatorial seminary (coordinated by Jose Luis Barrios, critic, theoretician, and curator of contemporary art) under the title, Processes in the Community, and the Community as part of the Process.

This festival was also supported by the Committee for Planning and Assessment which was fundamental for the development of policies and lines of action. This was made up of independent artists and researchers as well as by directors of the participating institutions. As a model it was mixed and cross-disciplinary with the ability to take decisions and the policies agreed upon by the committee include the notion that each festival should be made under ew artistic direction who would articulate the different action lines (international show, symposium, competition etc.),

that every two years half of the committee itself would be changed, to analyse, discuss and validate curatorial projects as well as academic projects etc. The committee has succeeded and furthermore it has succeeded as a space for the discussion and modelling of relationships between civil society and the state. This edition of Transito_mx takes a great deal of support from private enterprise represented by foundation such as Fundación/Colección Jumex, Fundación Cultural Televisa and the Fundación Cultural BBV Bancomer. Jumex and FCT commissioned new works created especially for the festival and BBV Bancomer contributed with first prize for Comunidades transnacionales, one of the three prizes awarded in 2007.

Another of the policies implemented by Transito_mx was to put resources from the foundations directly into the production of works, to pay honorariums to artists for their participation and for the prizes themselves.

The discussions developed by the curatorships put into operation in the framework of the relationships between the art centres, artists, works and audiences and/or communities were highly relevant, to a large extent thanks to the diversity offered by this series of factors, developed collectively.

Mauricio Delfín.- I would like to thank the organisers for inviting me to this meeting. I am basically going to speak about a brief and recent development of a piece of work that we have been carrying out in Lima, from a platform called Realidad Visual. It is a public, not-for-profit association that was created in 2001, officially constituted in 2003 that was set up to help in the production of works of art and new media of a certain complexity or which involved complicated production processes because of their importance or the type of technology they used.

Realidad Visual is formed by three members. This is specific because each one has a kind of dual personality. I am an anthropologist and I work in video, there is a publicist who is also a poet and there is a financier who is also an electronic musician. From these different skills we attempt to introduce ourselves into art, to have an approach to critical technology as well as social vision. We have developed different projects from free critical journals on thought, like Distancia Critica, that we work on every two or three years. We have also worked on projects in areas such as Puerto Maldonado, a city in Madre de Dios, a region in the jungle that is relatively poor and that was integrated onto the circuit of Realidad Visual through a Franco-Peruvian artist called Santiago Zegarra who was involved at the same time in an installation in both Lima and Lyon (France) and in Puerto Maldonado at Christmas time.

From this kind of interest in carrying out projects of such complexity, we were invited to take charge of the International Festival of Video/Art/Electronics (VAE) in 2003 upon the invitation of Jose Carlos Mariategui. Recently it was thought that Jose Carlos and Alta Tecnologia Andina (ATA) were pioneers in this recent electronic history of art and video art in Peru. They started off a type of heroic period that they maintained for seven years. We came to be the more utopian part of equation, understanding this vision, not as something beyond the realms of possibility, but rather as a utopia that was necessary; beyond the question of whether or not you understand the possibilities or limitations that rapidly become apparent along the way.

What we did with the VAE festival was to point towards a decentralisation, taking advantage of a structure that was already well equipped. The embassies in France and Brazil, and more recently the embassy in Canada, the Spanish Centro Cultural and Fundacion Telefonica gave their support over the last three years as well as a couple of universities, like the Universidad Ricardo Palma. Nevertheless the participation of private companies has been pretty

limited. This is because of the scale of the event. Although for the community of electronic artists this became really massive because a total of 20,000 people attend, this number is not sufficiently massive for a business to be that interested with a realistic investment. We are always limited in this way and since the entrance fee for the festival is free, we are prevented from persuading businesses with free entrance for their associates and members, for example. We don't receive any support from the state at all.

Peru relies on an National Institute for Culture that depends on the Ministry of Education and was formed as an institution in the 1970's. This institution has maintained a pretty patrimonial vision that basically focuses on historical heritage and has insisted on what is has been for a long time called "strengthening a single national identity". This is something that many Peruvians including ourselves are attempting to change in order to open up a cultural paradigm that is far more inclusive and flexible.

When we adopted the Festival, we did not change the name but instead generated a kind of nickname for the festival. Rather than the International Festival of Videa/Art/Electronics, we called it the VAE Festival so that it rolled off the tongue more easily. Since VAE 8 we underlined and used the support of the embassies in order to widen the circuits thereby promoting it to international artists so that they would come to Peru.

Then, for example, there was an artist called Christophe Havel from France who no longer came only to give a single concert but who was also able to visit Trujillo, to give the same concert there and connect to other communities.

Gustavo Romano.- Hello, please excuse my voice; it seems I have an allergy to the trees of the Paseo del Prado. Basically I'd like to say that I'm going to speak as an artist and recap the occurrences of the last ten years which have something to do with the theme of this congress and also with those people producing art related to new media in Buenos Aires. I mention this because I've never considered or called myself a "digital" artist, somewhat because of my age and partly because I am greatly interested in all that came before digital art and which is my own particular discipline audiovisual art and the "plastic" arts.

I've always viewed the new media as precisely that, "media". A set of personal and group experiences made me realise that what these media have been generating for ten years now was something like a community, something positive and interesting. And it's about this that I'd like to talk. I based myself in three projects, one of which was connected to the "Fin del mundo"; this is a dedicated website which we would now call "Net art". Secondly there was the "Limbo" project, a management project let's say a platform or laboratory for new media connected to the Buenos Aires museum of modern art. And lastly there was my role as a coordinator for the media lab at the Spanish cultural centre in Buenos Aires.

Well, let's take the case of "Fin del mundo", which really doesn't have much to do with management but certainly had a lot to do with our incipient artistic activity relating to new technology. "Fin de mundo" was a virtual space we occupied alongside a group of Argentinean artists. We began meeting in '95 and the interesting thing about this group is that we had all begun our artistic development in other disciplines. I came from a visual arts background but Carlos Trilnick was an already established video exponent. Belen Gache was a writer and theoretician with many published works. Jorge Haro was an electronic musician with a lot of experience. Amongst this group was also Margita Paksa who, I don't know if you're aware of this, was one of the precursors during the early days of new technology, with works such as "500 watts", which she remade two years ago for the "Centro Cultural Recoleta". This was an interactive installation which she developed in 68 with the support of the "Instituto di Tella".

I'm saying this in order to focus a little more on the theme…. a week ago an interviewer told me "we want you to talk about this new thing net art". well, for a start, "Net art" is twelve years old now. We could trace electronic art to the beginnings of the last century: but speaking conceptually, I believe we could trace the origins of the forms of new technology to a still earlier time. Looking back at "Fin del mundo" what we achieved appears to me to have been the generation of an experimental space – not only thanks to the medium of the internet but to our own experimental efforts. Try to understand that this medium is in a sense not just another medium but that it brings with it a set of new paradigms connected with communication, with the concepts of time and space and also with a new mode of sharing information. All this brings with it the question, "who is the author of this information and how does the reading and presentation of this modify what is being shown?"

The internet we had then changed the limits of the disciplines we were working with. It's all a question of process. I was working on installations, and for me the questions of process and the ephemeral nature of this artistic situation were very important. As regards to the internet, I believe it created even more potential. Given that I'm always talking these days about the possibility of restoring electronic art (I don't quite remember who brought this up), don't you think that the artist should be consulted?

Those of us who are involved in this area and who are interested in ephemera and in current and immediate "reading", don't I believe, want the reproduction and storage of works; above all when in many cases it is useless to even attempt it. There are many works which obviously need the internet; but it's evident that the net is not going to be the same in ten years. The entire system and perhaps all its protocols, such as TCP and IP will not then have the same form they will have been supplanted by others, meaning that many works will no longer exist as functioning "virtual objects". Our only record of them will be photos or videos; very much like the situation as regards the "relics" of performances for example.

In any case, all these new possible directions weren't only concerned with the question of artistic experimentation but rather implied a radically different approach in terms of distribution -something vastly different to our experiences in the disciplines from which we had come. In fact, I've been trying to remember for several hours -we officially presented our website in '96 at the Goethe Institute of Buenos Aires- and I was trying to remember how we made the invitation for the event, because almost nobody had email in those days, which of course now everybody does. Well, can you remember how we invited you? It must have been by telephone surely, I don't know.

But you know, this theme of distribution which today is something very basic is precisely one of the areas in which we could be more outstanding. It also generated an interesting change in that it transformed the concept of distance. There wasn't a simple repercussion in Buenos Aires, rather across the network of people from other places and countries. Furthermore, it wasn't passive but forcibly egalitarian. Wouldn't you agree?

That sums up a series of events taking place within a passage of time, not in those early years, but those leading up to 2000: events such as that at Belfort – "Interference", for example which appeared to me, as it did to many, to be

of great importance because it meant lots of people from Latin America met face to face for the first time. Perhaps we had met each other initially through email, websites or other events. I also remember that those of the Bariloche were important; I believe that many here passed through there. And we're beginning to see that it was a motivational and generative phenomenon as much for its facilitation of trans-local communication as for its function as a meeting place of disciplines. Another characteristic which new technology evidently enjoys is that of the ability to bring together works which belong to diverse disciplines. So much so that often it is very difficult to say to which discipline such works actually belong.

And it was something to do with this that that brought the group of artists who participated in the "Fin del mundo" to create "Limbo". With Belen Gache and Jorge Haro we instituted a kind of platform for works using new media. Our original idea was to assemble a manner of laboratory – but I should tell the story one step at a time.

At the start the idea was to function as a vital agent in the Buenos Aires scene – whose institutions and official organisations were, at the time, uninterested in the theme of production using new media. I'm talking about the year 2000, and of course there were a few people who supported this initiative whole heartedly. That was how we managed to gain a certain amount of institutional support, such as that of the modern art museum of Buenos Aires. But I must clear that we only achieved nominal support: we did gain access to a physical space to use, but no kind of financial backing. All that we managed to achieve or develop was made possible by a network of artists, ambassadors and non governmental institutions: all of whom gave some kind of support to the work we were developing. Amongst these activities was, for example, inviting people from across the country to workshops, concerts and conferences etc. Of course there were various other programmed events developed during these years besides this type of inter-exchange. There were publications as well, and a prize which was made possible with the support of the "Fundación Telefónica".

Anyway, I insist that our activity and identity were, more or less, how I've portrayed them: a kind of group of people, who thanks to their deep involvement in the artistic community had certain contacts and who attempted to unite these contacts and develop channels to facilitate this. For example, something which helped a great deal was the contribution of previously established networks, such as the Spanish cultural centre. It was common practice to bring in artists from Spain or Latin America and afterwards make agreements with other centres, For example, those of Montevideo, España Córdoba or of Rosario (these last two are cities in the interior of Argentina). We would arrange mini tours where we took full advantage of invited artists, as well as simultaneously forming a supportive attitude between all these areas.

Even so, there were quite a few projects that couldn't be carried out, due to the fact that being self managed, there were insurmountable limitations. Wouldn't you agree? So there were a series of problems which changed our horizons, one of which was the closure of the museum of modern art while it entered a period of reconstruction. A new building is currently being constructed for this museum and it will remain shut for at least a year or two. On the other hand we mustn't forget the interest shown by the Spanish centre in Buenos Aires. During this reconstruction there will be a series of activities directed and generated by myself personally. Amongst these are a couple of projects which are both workshops and "virtual" shows of Net art. I call these shows "virtual" because they are within the context of the centre's website. The physical form of presentation, documentation and editing will be via video projection; which did appear, at first, to be somewhat strange – ridiculous even. Everyone asks why the computer isn't used to view the work; but I believe that this question of "how network art should be displayed" has never been resolved. If someone has the solution, please tell me, because I have certainly never found it.

I've participated in thousands of Net art shows and each one was worse than the other in the sense that I could never get Gmail or Yahoo to open up or something along those lines. Honestly, it's always the way. Really, it seemed to me that to show the documentation of these spaces was on the one hand an increasingly didactic exercise, but on the other, however, it was a self reflective commentary implying that the curator of the show, more than simply formulating a text, had planned a way of navigating the space which was also a mode of talking about the navigation of the work itself. Don't you think that's true?

The interesting thing is that there were six shows with forty artists in total and this covered the panorama of the Iberian-American network, meaning that although it wasn't the intention to form a "canon" of Net art, I believe that there was an enduring and fascinating landscape created by some of these productions during the ten years between '96 and 2006 (from which a catalogue has been made).

As far as this year goes in terms of workshops (those that have started); well actually, half way through the year there was a small "medialab" where a meeting was called regarding the support for the production of work. Those in the know understand what the problem of space signifies in the Spanish cultural centre in Buenos Aires. Due to lack

of space last year's workshops focused on (or were limited to). It is a very small space in which every spare metre is being used to its full potential. Thanks to the good intentions of the director Lidia Blanco, Media-lab occupied a quarter

of the available exhibition space. Programmed workshops have been given by Eduardo Navas and Antoni Abad, and shortly there will be more given by David Cuartielles, Dora Garcia and Alejandro Quinteros. What is interesting is that they have begun exploring some of the objectives that we would like to develop with Limbo; one of which is to provide a creative context for the production of new media.

The fundamental theme at the moment is that such a laboratory, at least at this time, cannot just take a technical view or one which accounts solely for equipment. Actually, the most important things are the human resources available, and above all the capacity to generate a discursive context concerning the processes which emerge. Naturally for this you need a space. It seems to me that this is the most interesting point and really, at a material level, it is a problem which can be resolved with simply a space where one can visualize how a project might turn out. Don't you agree?

For the greater good the next step for the Spanish cultural centre to take, regardless of the little space it has, will be to organize a series of monthly sessions where one could, in the manner of a "Dorkbot" or "Upgrade" show the production of various artists, some within the area of Buenos Aires, and others from the local scene – who could also help develop various projects which might be underway in the Media-lab.

I believe (from my point of view as an artist), that at the management level this could seem a little naïve or, let's say, crossing a line which has already been drawn. Maybe the difference is that what we're doing with Limbo and what I'm personally doing in the Spanish cultural centre is that we plan everything taking into account and knowing very well what are the needs and concerns of artists regarding contact with other artists and institutions.

I'm going to finish with an example. I'm not sure if it's too personal and somewhat contentious. Some of us at Limbo are seriously reviewing our continued support of the prize instituted five years ago in connection with Telefónica. One reason for this is the fact that as a prize concerned with creating "success" it has a tendency to generate projects which are eminently saleable, surrounded with all the trappings of marketing. It also seems to encourage works which are more concerned with selection itself rather than focusing on being what they should be. Or rather, projects which due to their very nature make it difficult to decide whether one is considering their challenging or their commercial aspects.

Well, being a jury member for this prize during the last five years, I realize that the support given should be swinging the other way. Perhaps much less money but many more projects? What do you think? In place of having something like $7,000 I would prefer that there were seven lots of $1,000 distributed throughout the year. Of course, for Telefónica it's easier for them to give out a lump sum and forget the whole thing for another twelve months. But it seems to me that for an artist, at least for those that are truly committed, continuity of work and a greater contact with their peers and those who can support them technically and artistically, is far more important. I'm sure you'd all agree.

Well, that's all.

1st International Congress

ART TECH MEDIA

Spanish Ministry of Culture

Conclusions

Introduction:

Montse Arbelo and Joseba Franco. Artists, Founders and Directors of Art Tech Media

Montse Arbelo.- Today we have come to the end of this event and we hope that it has met each of your expectations and has been fruitful for everyone, especially in terms of knowledge and in the exchange of experiences and projects. We hope that you have formed the foundations for new collaborations and that the objectives that we initially proposed have all been achieved, especially the creation of the International Art Tech Media Platform in which we invite you all to collaborate.

In particular, for us, it has been a magnificent few days in which we have been able to combine rigorous debate with personal relationships: where seriousness and robust examination of commitments made has mixed with a relaxed and friendly atmosphere. We are confident in the reciprocal nature of the friendships that we have built in the hours of intense activity will we promise to continue nurturing these relationships. The internet will help us in this regard, but we also promise that we shall be heading out to your cities to continue this exchange of ideas. Love to you all and again we wish to underline that your collaboration has been highly significant and utterly stimulating. The project continues…

Joseba Franco.- I am going to try to be very brief and focus on the main aspects that we have highlighted in the CONCLUSIONS of this conference.

First off, I want to tell you how overwhelmingly moved and grateful we are with the outcome of this meeting. Many people who we only knew by e-mail now hold an important place in our hearts alongside those of you who had already taken part in Art Tech Media. I would like to reiterate that we are part of a great community with shared interests into which we have placed our hope that together we will be able to contribute to a more just world.

I would also like to thank the team that has helped to make all this possible, with their enormous professionalism and enthusiasm.

CONCLUSIONS of the 1st International Congress Art Tech Media

Without a doubt, when we set out these Conclusions, we were conscious that it could engender contrary opinions. Nevertheless, simply based on the presentation of proposals, we can establish that the most ideal path for us is to become aware of, use and coordinate existing resources and propose up-to-date initiatives to optimise the situation in the arts in Spain and to establish stable mechanisms for international cooperation.

And this consideration is particularly significant when we consider the level of international participation at this conference. It has allowed us an insight into other viewpoints, other ways of doing things, other forms of organisation, but always with the same objective to contribute to the development of the arts and digital culture.

As such, we can again underline the relevance of a community, the artistic community, that crosses boundaries, with common problems and a similar attitude towards confronting them. But the response to so many questions, can no longer be dealt with individually. The international participation at this conference and in other forums, defines just one path: collective, cross-cutting discussion and cooperation.

We have all been able to listen to the words of the Minister of Culture at the opening of the Congress and her willingness to support the creation of the Institute, one of the cornerstones of Art Tech Media's strategy that brings together the aspirations of a wide range of artistic sectors, other public and private institutions, associations of technology companies… Together it now actually seems possible. And the Institute will be exactly as we envisage it, an instrument that allows us to approach a future that has been designed and constructed by us all.

Probably all of us here can appreciate that the process of setting up a highly ambitious initiative can be long, costly and at times painful. But we are convinced that the time is right for a collective reflection on the profound changes brought about by the implementation of new technologies in society and, especially in the arts, this offers an exceptional challenge - to attain an insight into the real world of art through the experience of its practitioners. It has also taught us that it is possible to realise your dreams when you believe in an idea, when you dedicate all your time and effort and thanks to the generosity and understanding of many people and institutions.

Clearly, impressive efforts have been made in Spain for the development of cultural infrastructures and in the provision of human and technical resources but it is not enough. The debates have left no doubt that it is necessary to establish mechanisms for the coordination of cultural policies that will allow us to optimise resources and efforts, to encourage collaboration of universities, research centres and technology companies with the art world, facilitating creativity in Spain and its promotion both nationally and internationally.

In a rapid assessment we can consider that in general Spain somewhat lags behind its cultural and economic

counterparts, in terms of innovation and the development of technology applied to creativity, its societal implementation and also that Spanish artists are relatively unknown around the world.

Doubtlessly the coordination and cooperation between Administrative bodies and the sectors of society involved would lead to greater development of the innovative sector required in industry and increased and improved art projects.

Given the great human potential and the development in its infrastructures, Spain has a chance to rise to the forefront of research and make full use of the various applications both creative and societal of new technologies. And we are also able to propose the creation of an international platform as a meeting point that enables debate, exchanges of ideas and projects and the coordination of resources. The ecology of systems may become a reference point when the various national programmes are designed and when the resources of the planet are shared.

And we are also able to propose the creation of an international platform as a meeting point that enables debate, exchanges of ideas and projects and the coordination of resources. The ecology of systems may become a reference point when the various national programmes are designed and when the resources of the planet are shared.

There are many problems to be faced but a solution can be found for them all. We have also been able to ascertain the importance of existing resources. Nevertheless, the aspect that we would highlight is the willingness of all the players to coordinate cultural policies and other questions for the promotion of art and digitised cultural in Spain and their participation in global networks in order to help articulate the means necessary in the search for those solutions that would improve the implementation and quality of creativity and improve its visibility at a global level.

-It is necessary to pursue a systematic and reciprocal vision in terms of the relationship between art, industry and research. Equally, in the relationship that is required with the various governmental bodies, we need to avoid the instrumentalisation that, on occasions, is made of art and culture as a tool for social engineering. Now that it seems that digital art has arrived at an institutional, academic and industrial level, we should not forget who is behind it all at the end of the day: the artist. Because of this, we need to focus and take into account that this whole process needs to fundamentally favour artistic production, facilitating mechanisms and instruments necessary in order to achieve it.

The Institute that we are proposing will not be the solution to the problems in the different sectors involved, now will it have any intention to direct -each one will make its own decisions- but it will mediate in order to create a direct dialogue between all those that make up this community.

Perhaps, one highly relevant aspect, as demonstrated by some of the participants of the debates proposed by Art Tech Media, has been that we are becoming aware that we really do form a community and that gives us strength, despite the heterogeneity and diversity of those among us.

The Institute has to attempt to understand and interpret different issues that are raised by art and culture. It will need to be designed in such a way that it comprehends and offer channels to new ways of doing and thinking about how people interact with art. It will serve as a way of constructing sectors that are dispersed, by creating, promoting and breathing life into the "feeling" of community, allowing for the general public to draw closer and to become more involved.

We were all surprised on the opening day of the conference with the offer and total willingness by the representative of the Ministry of Culture to support the creation of the Institute of Digital Arts but it is crucial that we act as a single community. That we are conscious of our differences by that we are also conscious of our strength, to be generous and to share our ideas and projects. Helping each other. It is important that the whole digital art community in this country feels represented.

We have a unique opportunity. Because of all this, we request that all of us design the Institute of Digital Arts sharing our experiences and ideas for the future.

It is fundamental that altogether, this project does not disappoint the expectations that have been generated and that we can count on the governmental support that is required for the development of the measures necessary to create a Strategic Plan for the Development of the Arts and Digital Culture, in which various governmental bodies and society at large will be taking part.

In addition to the collaboration and willingness on the part of the speakers, institutions and organisations at the Conference to participate in the development of the Strategic Plan, we have received numerous messages of support from people and institutions both national and international, that were not able to attend the event due to other commitments. We are confident that all of you will actively participate in the development of these proposals and that you will consider them to be appropriate, because otherwise, there is no sense in carrying them out. Thank you.

January 2008. Just a few days before giving in these texts to the printers for their publication and later presentation at the Contemporary Art Fair ARCO 08, we would like to take stock of what has taken place during the months since the 1st International Congress Art Tech Media and review the action plan that we have established in order to try to achieve the objectives proposed in the Strategic Plan for the Development of the Arts and Digital Culture.

As might have been foreseen, despite the support publically demonstrated by the Ministry of Culture at the opening

Conference, we have still not received a date for when these commitment will translate into actions for the creation of an Institute of Digital Art, cornerstone of the demands debated at the conference as well as at other forums.

There are various reasons for this:

In the first place, the changes that have taken place within the Ministry of Culture with the naming of a new minister and team and all that this implies.

On the other hand, the closeness of the general elections in March that have made it difficult to achieve firm commitments or decisions over the last few months.

However, during these months we have prepared a Strategic Plan that reinforces and defines the support needed for the arts and digital culture. At the same time, a proposal has been made for a Conference in which there will be a signing of a Declaration of Intent for the Creation of the Institute of Arts and Digital Culture by the governmental representatives of the state (Ministries of Culture, Industry, Education, Regional Governments, and Local Authorities) and all the sectors related to art and new technologies. Later on the statutes and the other issues dealt with by the Strategic Plan will be developed and completed.

The Plan and the Conference were presented to the Spanish President and at various meetings to the Ministries of Culture, Industry, Regional Governments etc. In all the interviews and communications we have been shown a willingness to collaborate in the development of these proposals.

Also, in various international forums, conferences, and universities the opportunity has been taken to present the Art Tech Media Platform and the Strategic Plan, establishing important collaboration agreements.

Because of this, we have established an approximated calendar for the actions called for over the coming months for a Conference and International Forum that will allow us to turn our dreams for the future into reality today.

STRATEGIC PLAN FOR THE DEVELOPMENT OF THE ARTS AND DIGITAL CULTURE

1.- Institute for the Arts and Digital Culture.

The fundamental idea behind the creation of the Institute is the belief in art and culture as public services, as well as the need for the coordination of cultural policies and existing resources in Spain, and the impulse of information and communication technologies for the development of the Knowledge Society, research, production and the promotion of Art and Digital Culture in Spain, its international presence, and collaboration with international organisations and institutions.

Objectives of the Institute of the Arts and Digital Culture:

- Establish the Institute as an independent, horizontal organisation, with executive powers, linked to the State and counting on the participation of the world of art and other social organisations.
- Creation of a large database of resources for artistic production, research and exhibition at both a national and international level.
- Coordinate the resources between institutions, the world of art, technological firms, universities, producers of audio-visual content, research and development centres etc. in order to optimise and generate activities and artists resources that can be applied by the Administrative bodies and society in general.
- Development of educational programmes for research and development.
- Promotion of Spanish art and digitised culture on a national and international level.
- Collaborate with institutions, museums, art centres, media-labs and other organisations at a national and international level.
- Promote debates and proposals that can be used in the planning of cultural policy.
- Create a permanent forum: Foresight Observatories

We need to push forward the research being carried out within our universities and technology centres. We have to incentive and promote digitised culture, coordinate resources and efforts and, above all, to coordinate cultural policies alongside technological firms and other social organisations to ensure that creativity centres, which generate an innovative industrial fabric, flourish and attract investment, because otherwise we will not be able to complain that others do what we have failed to do. Spain and other countries do not need to replicate what already exists, but rather to live in an environment of innovation in order to construct a shared cohesive future without exclusion.

The proposal presented at the debate in Congress: creation of an Institute of Arts and Digital Culture has been widely supported by international speakers as an effective organisational instrument for more advanced societies in order to establish the required collaborative relationship between institutions, the art world and society.

This support manifested itself specifically in the willingness to collaborate as international advisers to helping to create a relationship between the art world and Spanish authorities.

2.- Network of well resourced Experimental Centres for the Development of the Arts and Digital Culture

Independently of large scale art centres already in existence or currently being developed, we believe that in order to be truly operative today and to respond flexibly to the challenges that are emerging at an overwhelming rate, it is more practical to form experimental centres organised into small working groups.

This network attempts to respond to the needs so strongly expressed by administrative bodies, artists, museums and cultural centres, technology firms, the media, universities, research centres etc. for the creation and dissemination of contents and to drive the Society of Information and Knowledge. Collaboration between institutions and organisations throughout Spain in one single project that share these characteristics will facilitate greater social participation and generate an innovative creative and economic infrastructure.

- Content and reach of the project
- They will be especially directed towards research and the development of new creative possibilities.
- The network of experimental centres will extend throughout the Regions and will work in a network with other centres, universities and media-labs at a national and international level.
- They will be formed by a reduced group of highly qualified people.
- Creation of digital applications and contents for artistic and cultural activities on line, such as video-art, interactive TV etc.
- Development of personalised and collaborative content for the internet, aimed at interaction and creativity in social networks.
- Creation of networks or communities among the different agents working in the sector of digitised content at a national, regional and local level, in order to create contents, adopt common standards and interconnect existing resources.
- Create digitised content and services that will add value to new possibilities and benefits stemming from access to the Information Society for individuals, companies and public bodies.
- Develop pilot and demonstration experiments that promote the use of information and content within the public sector.
- Hold conferences, workshops and meetings…

3.- Spanish Council for the Arts and Digital Culture

The creation of this Council is not a new demand but today it seems to be more necessary than ever. The implementation of information and communication technologies in all sectors of society but especially in art and culture makes it essential to recognise this and encourage the public's collaboration and participation in cultural policy making.

The Council will be formed by representatives of governmental bodies, the art world, universities and research centres, technology firms and corporations, the media, and other social organisations.

As part of its main functions, the Council will carry out the following:

- Prepare proposals for consideration as part of cultural policy.
- It will establish cooperative relationships with other Art Councils abroad.

• Other proposals made at the 1st Internacional Congress Art Tech Media

- Organization of a conference during 2008 to determine and specify the constitution of the Institute of Arts and Digital Culture and to sign an agreement between the representatives of the different sectors involved. At the same time, to study all the proposals presented in the Strategic Plan.
- Study the creation of the International Institute of Arts and Digital Culture and of a Global Committee on Art and Digital Culture that will serve as a guide to the international community. These proposals will be discussed at the next international conference.

We are aware of the complexity and ambition of this report but nevertheless we consider that, given the social demand that exists form the art world, from institutions and social organisations and the level of consensus concerning the main questions raised, it is a way to tackle one of the most significant of society's shortcomings that impedes the generation of content, visibility worldwide and the promotion of the arts in Spain because of the dispersion and lack of coordination of existing resources.

This collaboration will allow us to widen our objectives with increased and improved resources assuring its long term continuation.

All this will help us to open up to a future that is already with us.