



PLAN ESTRATEGICO PARA EL DESARROLLO DE LAS ARTES Y LA CULTURA DIGITAL



ART TECH MEDIA

Montse Arbelo y Joseba Franco

Fundadores y directores

www.artechmedia.net



INDICE

1.- Consideraciones

2.- Plan Estratégico para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital

- **A) Plataforma Interactiva ART TECH MEDIA**
- **B) Consejo Internacional de las Artes y la Cultura Digital**
- **C) Instituto Internacional de las Artes y la Cultura Digital**
- **D) Red de Centros Experimentales**

3.- Sectores invitados

4.- Principales objetivos

5.- Colaboradores Plataforma ART TECH MEDIA

1.- Consideraciones

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 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, hasta entonces, nuestra realidad. Los proyectos desarrollados a partir de ese momento han estado fundamentados en las posibilidades y oportunidades que ofrecen estas nuevas herramientas y analizar los profundos cambios que introducen en todos los sectores de la sociedad. A partir de estas reflexiones y gracias a las relaciones establecidas, el objetivo último es desarrollar diversos mecanismos que profundicen en la alianza del Arte, Ciencia, Innovación, Tecnología, Empresa para que esta colaboración pueda generar contenidos que reviertan directamente en la Sociedad.

2004/2005. Después de recorrer una parte importante del mundo realizando exposiciones de nuestra obra artística, dando conferencias y participando en congresos y foros -nos ha permitido vislumbrar el grado de asimilación de los nuevos medios en las distintas sociedades y conocer y colaborar con organizaciones que desarrollan las artes y la cultura digital en distintos países- comenzamos a desarrollar la Plataforma ART TECH MEDIA.

Partimos de la premisa de la necesidad y oportunidad de un debate en profundidad sobre las principales cuestiones que inciden en la sociedad internacional en su conjunto: políticas culturales, de ciencia e innovación, recursos existentes en infraestructuras, técnicos y humanos, programas de colaboración internacionales entre los sectores relacionados con los nuevos medios y, sobre todo, la actitud de sus responsables en asimilar los profundos cambios que las nuevas tecnologías están produciendo en todos los ámbitos sociales. Para ello, iniciamos una serie de actividades encaminadas a establecer vínculos colaborativos entre las distintas Administraciones, la Institución Arte y la Sociedad que promoviera el debate y la presentación de propuestas que favorezcan el desarrollo global de las Artes y la Cultura Digital.

2006.- Encuentros ART TECH MEDIA 06 realizados en nueve museos

2007.- Iº Congreso Internacional ART TECH MEDIA. Mº Cultura, I. Cervantes, Casa América

2008.- Foro Internacional ART TECH MEDIA Córdoba 08

“Arte, Ciencia, Tecnología, Innovación y Sociedad

2007/2008.- Plan Estratégico y presentaciones nacionales e internacionales

2009.- IIº Congreso Internacional ART TECH MEDIA; Congreso Europeo “Arte y Cultura Digital en la Sociedad del Conocimiento”; ESPACIO ENTER “Encuentros del Mercado de la Cultura Digital”; Inauguración Centro Experimental en Canarias

2005/2006/2007/2008.- Desarrollo de la Plataforma ART TECH MEDIA con información internacional actualizada de Arte, Ciencia, Innovación, Tecnología, Empresa, Sociedad.

Hasta el año 2008 han participado en los debates 170 ponentes de los cinco continentes y han colaborado más de 60 instituciones y organizaciones españolas e internacionales.

2.- Plan Estratégico para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital

La idea fundamental es la consideración del arte y la cultura como servicio público y por tanto, todos debemos y podemos participar en el desarrollo de las Artes y la Cultura Digital para que sus beneficios alcancen a toda la sociedad.

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. 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 y sus relaciones transversales, hace necesaria la reflexión, tanto sobre su práctica, como la interpretación del mismo. Hoy, más que nunca, se hace necesaria una colaboración más amplia entre el ámbito artístico, los centros de investigación, la universidad, empresas tecnológicas y las instituciones para que estos resultados reviertan directamente en la sociedad, posibilitando la implantación generalizada de la Sociedad del Conocimiento. Sin embargo, no sólo afectan al ámbito artístico, sino que han penetrado e influenciado a toda la sociedad, a la economía, planes de estudio, políticas culturales, relaciones sociales, abriendo la posibilidad de ser visibles globalmente. La problemática de adaptación a esta nueva oportunidad es común a la mayoría de países y sociedades. Hoy, tenemos una gran oportunidad de ser vanguardia de ideas sustentadas en la creatividad, la educación y la investigación, promoviendo un tejido industrial innovador a través de la cultura digital.

Para intentar vislumbrar la dirección de los caminos abiertos por las nuevas tecnologías para el arte y la sociedad en su conjunto, un futuro que es nuestro presente, se hace necesario debatir y reflexionar, desde diversas perspectivas y de manera interdisciplinar, su incidencia en nuestra poliédrica realidad. Sólo así podremos sentirnos protagonistas de este cambio global, diseñando y dirigiendo el proceso y no solamente como meros receptores y consumidores. Actualmente asistimos a un cambio de paradigmas relacionales y creativos. El desarrollo de redes en todos los ámbitos, posibilitan un mayor y mejor conocimiento, coordinar y optimizar recursos... Sin embargo, a pesar de estas posibilidades, en gran medida gracias a Internet, falta mucho para considerar plenamente desarrolladas estas potencialidades. Sigue existiendo falta de conocimiento mutuo, dispersión y descoordinación de los recursos, imposibilitando un desarrollo compartido en todas las áreas del conocimiento.

Existen numerosos grupos trabajando en el ámbito artístico, en investigación y desarrollo con poca conexión entre sí. Esta situación impide implantar protocolos para una investigación sistemática que incida en el arte y se aproxime a la sociedad. Por contra, una coordinación efectiva posibilitaría acercar las tecnologías de la información y comunicación en las relaciones entre administraciones y usuarios y el desarrollo de una sociedad creativa y culturalmente avanzada que se sienta protagonista del cambio.

Conseguir la coordinación internacional en las políticas, tanto culturales como científicas, de innovación, tecnológicas y sociales, evitará la brecha digital y la exclusión social.

Principales apartados Plan Estratégico (resumen)

- A) Plataforma Interactiva Profesional ART TECH MEDIA
- B) Consejo Internacional de las Artes y la Cultura Digital
- C) Instituto Internacional de las Artes y la Cultura Digital
- D) Red de Centros Experimentales

A.- Plataforma Interactiva Profesional ART TECH MEDIA

Esta Plataforma, con información en permanente actualización de todos los sectores relacionados con los nuevos medios: institucional, artístico y cultural, universitario, de corporaciones, empresas y centros tecnológicos, medios de comunicación... tiene como principal objetivo servir de nexo entre todos sus integrantes para facilitar el conocimiento mutuo y las oportunidades de colaboración, coordinación y coproducción de proyectos y la generación de contenidos, su difusión y el acceso a los mismos de toda la sociedad.

- Establecer convenios de colaboración para la creación de alianzas estables entre todos los sectores relacionados con la creación y nuevos medios que favorezcan el desarrollo de las Artes y la Cultura Digital en todo el mundo.
- Desarrollo de contenidos personalizados y en colaboración para la Web, orientados a la interacción y creación de redes sociales.
- Portales de sindicación de contenidos, coordinación entre las distintas redes públicas existentes y agregación de contenidos garantizando su mantenimiento y gestión. Acceso a la Sociedad de la Información y del Conocimiento.
- Las diversas actividades realizadas por ART TECH MEDIAlab y el desarrollo de esta Plataforma favorecerá la consecución de los demás objetivos contenidos en esta propuesta.

a) Recursos de la Plataforma ART TECH MEDIA

La A.C. Art Tech está en proceso de creación del primer Centro Experimental como modelo de iniciativa privada. Establecerá convenios con instituciones y organizaciones para el desarrollo de las Artes y la Cultura Digital. Será sede de la Plataforma.

- Base de datos actualizada de todos los sectores relacionados con los nuevos medios, desarrollo de las TIC y de la Sociedad del Conocimiento.
- Ofrecerá información y contenidos profesionales e interactivos online con acceso restringido a sus miembros y otra de libre acceso.

La Plataforma Profesional ofrecerá, además, las oportunidades de colaboración en los distintos proyectos que sus asociados propongan, favoreciendo el intercambio, la coproducción y participar en programas compartidos relacionados con Arte, Ciencia,

Innovación, Tecnología, Empresa y Sociedad.

La Plataforma de libre acceso ofrecerá información de los sectores relacionados con los nuevos medios, enlaces a otras redes sociales, recursos, convocatorias...

- Radio, Tv y Magazine online con información de actividades de sus asociados y general, entrevistas, música, debates... Red de colaboradores internacionales.
- Open Lab de investigación y desarrollo.

b) Colaboración de instituciones y organizaciones Patrocinadores. Aportaciones para el desarrollo de recursos que ofrecerá la Plataforma.

Colaboradores. Se establecerá una cuota anual que permitirá el mantenimiento y actualización de contenidos. Los colaboradores dispondrán de espacios preferentes.

B.- Consejo Internacional de las Artes y la Cultura Digital

La implantación y generalización de los nuevos medios, especialmente Internet, están modificando la forma de concebir las relaciones sociales. Las antiguas fronteras se convierten en autopistas de comunicación. El mundo se hace más pequeño y asequible mientras el tiempo se alarga. Nuestra mirada, local, tiene alcance global. Tenemos la gran oportunidad de compartir conocimientos, innovar y establecer relaciones transversales entre todos los sectores relacionados con los nuevos medios. La intersección entre Arte, Ciencia, Innovación, Tecnología y Sociedad, está dejando de ser un mero enunciado para convertirse en la punta de lanza para la generación de una nueva sociedad sustentada en redes globales, rompiendo los compartimentos estancos. Por consiguiente, debemos considerar de manera específica a las Artes y la Cultural Digital como una nueva forma de entender e interpretar nuestra realidad y a la sociedad actual. Y la creación de este Consejo favorecerá pensar y articular propuestas coordinadamente y de manera transversal que nos permitan entender un futuro que es nuestro presente.

a) Entre sus principales funciones podemos destacar:

- Constituirse como organización internacional y desarrollar sus funciones y objetivos. Estará formado por representantes de instituciones, organizaciones, corporaciones y de todos los sectores vinculados con las Artes y la Cultura digital.
- Elaborar propuestas para la coordinación de las políticas internacionales, tanto culturales como científicas, de innovación, tecnológicas y sociales.
- Colaborar con otras organizaciones con objetivos similares.

C.- Instituto Internacional de las Artes y la Cultura Digital

Está concebido como una plataforma participativa integrada por instituciones públicas; el ámbito artístico; corporaciones; empresas tecnológicas; asociaciones y patronales; universidades; centros de producción e investigación; medios de comunicación y sus asociaciones y, en general, el conjunto de la sociedad.

a) Entre los objetivos del Instituto de las Artes y la Cultura Digital:

- Constituirse como organización autónoma, con capacidad ejecutiva, vinculada a instituciones y participada por el ámbito artístico y otras organizaciones sociales.
- Coordinación de recursos y objetivos entre todos los sectores vinculados a los nuevos medios que favorezcan su optimización y la generación de contenidos aplicables para Administraciones y la sociedad en su conjunto.
- Desarrollo de programas educativos, de investigación y de creación.
- Promoción del arte y la cultura digital.
- Colaboración con instituciones, museos, centros de arte, medialabs y otras organizaciones.
- Promover debates y propuestas que sean consideradas en la planificación de las políticas culturales, científicas de innovación, tecnológicas...
- Foro permanente de Oteadores de Futuro.

D.- Red de Centros Experimentales (resumen)

Esta Red tiene vocación internacional partiendo de modelos que respondan a las necesidades locales. Están concebidos como Centros Experimentales para la generación de contenidos relacionados con la Sociedad del Conocimiento y para el impulso de la creatividad y la innovación de ciudadanos, artistas, empresas e instituciones.

La escasa coordinación y conexión entre sí de los numerosos grupos que trabajan en el ámbito artístico, en investigación y desarrollo, impide implantar protocolos para una investigación sistemática que incida en el arte y se aproxime a la sociedad. Por contra, establecer y extender los convenios de colaboración efectiva posibilitaría acercar las tecnologías de la información y comunicación en las relaciones entre administraciones y usuarios y para la realización de proyectos artísticos con repercusión internacional. Hoy, más que nunca, se hace necesario establecer una alianza estable entre el arte, los centros de investigación, especialmente universitarios, empresas tecnológicas y las instituciones para que estos resultados reviertan directamente en la sociedad, posibilitando la implantación generalizada de la Sociedad del Conocimiento, la creación y la implicación activa de la sociedad en su conjunto.

- **Estructura de los Centros**

Para responder eficientemente a los cambios que la investigación tecnológica provoca en todos los campos de la sociedad, la manera más operativa es la creación de una Red de Centros sustentada en pequeños grupos altamente cualificados y coordinados, próximos a la realidad de cada Comunidad. De lo local a lo global. Esta estructura, descentralizada, además de resultar sustancialmente más económica que la creación de un gran Centro, evitará burocracia innecesaria y la toma de decisiones será más ágil y efectiva.

- Los Centros estarán coordinados a través de la Plataforma ART TECH MEDIA y su consejo de dirección estará formado por representantes de los sectores vinculados.
- Se tendrá en cuenta el ámbito local, nacional e internacional.
- Se potenciará la iniciativa privada e institucional para la creación de Centros Experimentales. Las sedes pueden estar ubicadas en museos, dependencias institucionales o en locales propios.

- El equipo, en cada Centro, estará formado por un reducido grupo de personas, con conocimientos científicos, informáticos y artísticos.
- Se establecerán convenios de colaboración con universidades, centros de investigación y creación, empresas tecnológicas y otras organizaciones.

Serán foros permanentes de análisis y reflexión respecto a las tendencias más vanguardistas.

Objetivos de la Red de Centros Experimentales

a) Creación de aplicaciones y contenidos digitales para actividades artísticas y culturales en línea, tales como: videoarte, televisión interactiva, etc. Estos contenidos serán accesibles a través de uno o varios sistemas de distribución: móviles, televisión digital, redes de banda ancha...

- Creación TV IP. Canal específico de Arte y Cultura Digital.
- Streaming Open Source, facilitando el acercamiento del público en general.
- Contenidos: talleres de creación audiovisual y nuevas líneas de investigación.
- Colaboración entre empresas tecnológicas, centros de investigación, productoras de contenidos audiovisuales, etc. que facilitarán herramientas y soportes para ser utilizados por los artistas; estos proveerán los contenidos.
- Libros virtuales para la Sociedad del Conocimiento.
- Aplicaciones didácticas, el arte digital hoy.
- Cursos online de aprendizaje para la utilización de herramientas y programas de código abierto.
- Aplicaciones podcast. Desarrollos interactivos para plataformas móviles.
- Desarrollo Radio Internet, entrevistas a los creadores, innovaciones tecnológicas.
- Acciones Telecompartidas.
- Redes Virtuales en todas las Comunidades Autónomas y centros de arte que permitan mantener una información actualizada de contenidos culturales.

b) Desarrollo de contenidos personalizados y en colaboración para la Web orientados a la interacción y creación de redes sociales. Portales de sindicación de contenidos, que impulsen y faciliten la agregación de contenidos y conocimientos entre los usuarios, habilitándose los mecanismos necesarios para garantizar su mantenimiento y gestión.

- Desarrollo de una plataforma que facilite la coordinación entre las distintas redes públicas existentes y agregación de contenidos garantizando su mantenimiento y gestión. Acceso a la Sociedad de la Información con la creación de una red que vincule a las administraciones, universidades, centros de arte, empresas tecnológicas, medios de comunicación... en un mismo portal. Favorecerá la interacción y colaboración para la generación de contenidos y su difusión...
- Desarrollos de software y hardware de código abierto.

- Laboratorio de Experimentación. Laboratorio Interdisciplinar.
 - Contenidos específicos para administraciones, centros de arte, etc.
 - Convocatorias para artistas digitales, nacionales e internacionales que permitirán disponer de contenidos y favorecer la creación colaborativa.
- c) Creación de redes o comunidades entre los diferentes agentes del sector de contenidos digitales de ámbito internacional, nacional, regional y local, para la creación de contenidos, adopción de estándares comunes y la interconexión de los recursos existentes. Se hará uso, de esta forma, de las sinergias y economías de escala que se produzcan, y se facilitará un acceso más sencillo y económico por parte de los ciudadanos y las empresas a los contenidos digitales en red.
- Coordinación de todos los centros de producción de contenidos, medialabs, etc. en un mismo portal de información actualizado continuamente. Favorecerá optimizar los recursos y las sinergias disponibles y la no duplicación de proyectos similares.
 - Promover la creación digital a través de convocatorias específicas, seleccionadas por consejos formados por directores/as de museos, centros de arte, etc.
 - Accesibilidad en red.

d) 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.

- Posibilidad de conectar centros urbanos de gran actividad en arte digital con los territorios con menor desarrollo y posibilidades de traslados físicos.
- La utilización del espacio virtual que dé voz a todos los ciudadanos, con herramientas de rápida asimilación y fácil manejo.
- Desarrollo de cursos online para el aprendizaje de programas, tanto de carácter creativo, como de administración, comunicación y presentación de proyectos.

e) Desarrollo de experiencias piloto y demostradores que promuevan la utilización de la información y contenidos del sector público, tales como datos geográficos, asistenciales, turísticos, culturales, etc., que contribuyan a la creación de nuevos servicios de administración electrónica para los ciudadanos y las empresas.

- Desarrollo de proyectos Storytelling y Geospaciales.
- Proyectos específicos encaminados a estimular el uso de Internet y sus aplicaciones entre segmentos diferentes de población.
- Potenciar el aprendizaje transversal y la interrelación entre diversos campos de conocimiento.
- Familiarizar a los jóvenes con las nuevas tecnologías de la comunicación ofreciéndoles contenidos en los que han participado.
- Desarrollar la capacidad comunicativa a través de Internet: blogs, chats...

f) Desarrollos colaborativos en espacios virtuales (Second Life y otros).

- **g) Realización de jornadas, talleres y encuentros que promuevan el intercambio de experiencias y contribuyan a la elaboración de nuevas propuestas relativas a la creación y distribución de contenidos digitales de calidad a través de las redes. Se buscará las líneas de pensamiento, investigación y creación más novedosas.**
- **Líneas preferentes de trabajo**

a) Desarrollos generales descritos en los objetivos del proyecto.

b) Además de incentivar la colaboración con empresas tecnológicas, administraciones y grupos locales, potenciando especialmente a los artistas emergentes, los Centros están concebidos como lugares vivos, que podrán dar respuesta a las necesidades que se planteen los diferentes ámbitos sociales e institucionales. Además, estarán habilitados como talleres y centros de investigación e innovación.

Al disponer de información sobre los recursos existentes en España e internacionalmente, se potenciará el intercambio de artistas y la coproducción de proyectos.

- **Impacto socio-económico y territorial**

a) **Impacto social**

- Las Administraciones públicas, Comunidades Autónomas, Ayuntamientos y otras organizaciones, corporaciones y la sociedad en su conjunto dispondrán de una plataforma operativa con base de datos actualizados y enlace a páginas web con toda la información que se produce en el mundo, facilitará la coordinación de las políticas y recursos, incentivará los desarrollos artísticos y el acceso y la utilización de contenidos. Todo ello permitirá ofrecer un mejor servicio al ciudadano.
- Los ciudadanos también se beneficiarán al disponer de una red para expresar sus opiniones, acceder a enlaces con información sobre recursos, convocatorias...
- Los artistas podrán acceder y disponer de recursos para generar contenidos.

b) **Impacto económico**

- Estos Centros Experimentales deben considerarse como una inversión generadora de empleo, recursos, contenidos y de un tejido industrial de innovación tecnológica.
- La financiación será compartida entre Administraciones, empresas y corporaciones. El presupuesto estimado por Centro y año es de 200.000 euros.
- El equipo estará formado por 7/8 personas altamente cualificadas por Centro.
- Se desarrollarán contenidos y redes globales que fomenten la Sociedad del Conocimiento.
- La colaboración estable y eficiente entre las instituciones, el ámbito artístico, la universidad, los centros de investigación y desarrollo, productoras, empresas tecnológicas... favorecerá la optimización de los recursos que permitirán más investigación e innovación y generar más y mejores contenidos creativos, aplicaciones para el arte, las administraciones y otros sectores.

c) Impacto territorial

- El objetivo de la Red de Centros Experimentales es extenderse por todas las Comunidades Autónomas españolas y que éstas, a su vez, amplíen su radio de actuación atendiendo a sus propias realidades y necesidades. Esta Red podrá expandirse internacionalmente y colaborar con otros centros.
- Se invitará a participar a las instituciones y a los sectores relacionados con la creatividad y los nuevos medios.
- Permitirá tejer una red operativa en Internet que enlace recursos, información y generar contenidos. A los ciudadanos se les facilitará el acceso a la información, el conocimiento y sus aplicaciones creativas. Facilitará su relación con las distintas administraciones, instituciones y organizaciones españolas e internacionales.

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. Pongamos las TIC y su potencial creativo al alcance de toda la sociedad.

3.- Sectores invitados

- Institucional
- Artístico, cultural y universitario
- Centros de investigación y producción
- Empresas y corporaciones tecnológicas
- Fundaciones y organizaciones relacionadas con el arte y la cultura digital
- Medios de comunicación
- Redes de producción y difusión de contenidos digitales
- Observatorios y Consejos de las Artes

4.- Principales objetivos

Somos conscientes de la complejidad para articular y desarrollar este Plan Estratégico que tiene entre sus principales objetivos contribuir al desarrollo de la Sociedad de la Información y del Conocimiento por medio de la cooperación de todos los sectores relacionados con la creación y los nuevos medios. Sin embargo, a pesar del momento de crisis actual -la cultura vive en estado de crisis permanente- las políticas que incentiven la creación, investigación e innovación deben ser consideradas prioritarias si queremos salir fortalecidos de los cambios de paradigmas producidos en la sociedad por el desarrollo espectacular de las nuevas tecnologías. Hoy parece indiscutible la necesidad de establecer alianzas estables que ofrezcan respuestas novedosas a los retos que tiene un mundo globalizado. Además de los apoyos que esta propuesta está encontrando en numerosas instituciones y organizaciones de todo el mundo, tenemos previsto organizar el II Congreso

Internacional ART TECH MEDIA en el año 2009 donde se presentarán las aportaciones al Plan, los patrocinadores, colaboradores y el calendario que permita el desarrollo de los objetivos previstos.

- El Plan Estratégico para el Desarrollo de las Artes y la Cultura Digital ha sido presentado para su estudio a instituciones, organizaciones y colaboradores de ART TECH MEDIA.
- Coordinación de las políticas culturales y de investigación y los recursos existentes.
- Impulso de las Tecnologías de la Información y Comunicación y la Sociedad del Conocimiento incentivando la creación y coproducción de proyectos.
- Investigación y promoción del Arte y la Cultura Digital en código abierto.
- Colaboración con instituciones y organizaciones de todo el mundo con objetivos similares.
- Incentivar la alianza entre Arte, Ciencia, Innovación, Tecnología y Empresa para la generación de proyectos y contenidos que reviertan en la construcción de una Sociedad más culta y solidaria.

5.- Colaboradores Plataforma ART TECH MEDIA

Ministerio de Cultura; Instituto Cervantes; Casa de América; SEACEX; AECl; Casa Asia; Ministerio de Industria, Dirección Gral. Sociedad de la Información; Fundación Española Ciencia y Tecnología, FECYT; Innovación Tecnológica Comunidad de Madrid; Canarias Crea Gobierno de Canarias; Dirección Gral. de Museos y Arte Emergente, Consejería de Cultura, Junta de Andalucía; Ayuntamiento de Zaragoza, Milla Digital; Universidad Europea de Madrid, UEM; Ayuntamiento de Córdoba; Diputación de Córdoba; Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa, Junta de Andalucía...

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía; Museo de A. C. Unión Fenosa; Presidencia Gobierno de Canarias; DA2 Salamanca; Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo. Artium; BilbaoArte; Centro Párraga; Museu A. M. y C. Es Baluard; CCCB; MEIAC; Centro de Historia de Zaragoza; TESLA Berlín; V2. Rotterdam; MAXXI. Roma; Ars Electronica. Linz; CIANT. Praga; Arts Council. UK; Rhizome.org. New Museum New York; UCLA Design - Media Arts MIT; MADC. Costa Rica; CENART. México; Museo de Arte Moderno de Buenos Aires; Museo Rufino Tamayo Arte Contemporáneo. México; The Institute of Art Chicago; Hangar; Medialab Prado; Centro de Historia de Zaragoza; MEIAC...

Agencia Efe; Miradas 2 TVE; EL PAIS.com; CiberPaís; El Cultural.es; Revista Mu; Revista Lamon; ABCdARCO; La Vanguardia; Periódico El Día; Diario de Avisos; Diario de Levante; ADN; Calle 20; DigiCult; Artificiala; Nettime; Fluido Rosa. Radio 3 de RNE; Newmediafix; Academia de Roma; Universidad de Chile; MasdeArte; Rhizome.org; ASIMELEC; AITE; COTEC; AVAM; Random, IED; LOOP; Cámara de Comercio e Industria de Madrid; Organización de Estados iberoamericanos; DFoto; UpgradeLisbon; ArtFutura...

Dulce Xerach [exViceconsejera de Cultura Gobierno de Canarias] - Rosina Gómez Baeza [Directora Laboral y exDirectora Feria de Arte Contemporáneo ARCO] - Angela Martínez [Directora Departamento de Audiovisuales y Multimedia CCCB] - Javier Panera [Coordinador Programación DA2. Salamanca] - Menene Gras [Directora Exposiciones Casa Asia] - Sergio Morales [Coordinador Espacio Digital Gran Canaria y Canarias Mediafest] - Vicente Matallana [Director La Agencia] - Nuria Fernández [Directora Galería de Arte Espacio Líquido] - Roberta Bosco [Periodista especializada en

new media] Carmen Rivera [Directora Gerente MACUF] - Laura Fernández [Subdirectora Area Museística Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo ARTIUM] - Pablo Berástegui [exDirector PhotoEspaña] - Juan Romero [Investigador Arte Artificial. Lab RNasa] - Olga Osorio [Periodista] - Antonio Sanjuán [Decano Facultad de Comunicación Univ. A Coruña] Lola Dopico [Directora Grupo de investigación Tracker. Lab Visual] - José Luis de Vicente [Periodista y comisario independiente] - Younes Bachir [Ayudante dirección La Fura dels Baus] - Miguel Rubio [Desarrollador tecnológico] - Marisa González [Artista] - Daniel Castillejo [Conservador Colección Permanente ARTIUM] - Beatriz Herráez [Crítica de arte] Pilar Albarracín [Artista] - Carlos Mori [Director 1º Festival Internacional de Vídeo de Gijón] Natxo Rodríguez [Fundación Rodríguez] - Nekane Aramburu [Comisaria y directora Generación Digital] - Soledad Lorenzo [Galerista] - Jaime del Val [Artista] - María José Martínez y Francisco San Martín [Laboratorio de Luz Universidad BBAA de Valencia] Antonio Franco [Director del MEIAC] - Alejandro Sacristán [Silicon Artists] - Marcel.lí Antúnez [Artista] - Mara Mira [exDirectora Centro Párraga] - Txema Agiriano [Festival MEM] - Rosa Sánchez y Alain Baumann. Konic Th [Artistas] - Peter Bosch [Artista con Simone Simons] - Clara Alba y Andrea García [Revista tecnológica AMínima] - Pere Soldevilla [Galería Metropolitana] - Rubén Díaz [Zemos 98] - Ximo Lizana [Artista] Enrique Miñano [Director Art-tv. Festival de Cine de Málaga] - Carlos Belmonte [Productora Acción Visual] - Javier Riaño [Director Fundación Bilbao Arte Fundazioa] Santiago Eraso [exDirector Arteleku] - Pablo y Philippe Domínguez [delcorp.org] - Pedro Medina [Crítico de arte] - Pablo de Soto [Hackitectura] - Maria Pérez [Netlach] - Javier Candeira [Barra punto-dorkbot] - Iñaki Estella [Crítico de arte y escritor] - Roberto Aguirrezabala [Artista] - Laura Baigorri [Interzona / Lourdes Cilleruelo Especialista net art] Pedro Soler [Director Hangar] - José Luís Brea [Crítico de arte] - Angela Molina [Directora CyberArt y Curator new media] - Natalia Rojas [Coordinadora proyectos interactivos 9ZEROS, coDirectora Cuatic] - Agustín Pérez Rubio [Conservador Jefe MUSAC] Georgina Cisquella [Directora Miradas2. TVE] - Margarita de Aizpuru [Comisaria y Crítica de arte] - Tomás Delclós [Director CiberPaís] - Carolina Martínez [Responsable Fundación Ordoñez y Comisaria] - Marie-Claire Uberquoi [Directora Museu A. C. Es Baluard] Vivianne Loría [Jefe de Redacción Revista Lápiz] - Carlos Padrissa [coDirector La Fura dels Baus] - Bani [Director D-I-N-A] - Ignasi Labastida [Creative Commons] - Pedro A. Cruz [exDirector CENDEAC, Consejero Cultura Región de Murcia] - Mia Makela [Artista] Karin Ohlenschlägen [Comisaria y exDirectora MediaLab Madrid] - Daniel García Andújar [Artista] - Soledad Sevilla [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 profesora Universidad de Barcelona] - Pepe Cobo [Galerista] - Carlos Durán [Galerista y coDirector Festival LOOP] - Angela Molina Climent [Crítica de arte] - Claudia Gianetti [exDirectora MECAD] - Marcos García [MediaLab Madrid] - Juan Carlos Rego [Editor ABCdARCO] - Pedro Ortuño [Artista] - Antoni Mercader [Comisario y crítico de arte] Rachel Baker [Visual Arts. Media Art and Moving Image. Art Council UK] - Marta Rupérez [Curator FACT Liverpool] - Pavel Smetana [Director CIANT. Praga] - Gerfried Stocker [Director Ars Electronica. Linz] - Andreas Broeckmann [Director TESLA, Berlin] - Laura Barreca [Curator Pan-Palazzo delle Arti Napoli and Università degli Studi della Tuscia, Nápoles] - Luigi Pagliarini [Director Peam Festival, Italia] - Elena Rossi [Curator NetSpace. Museo Nazionale Arti del XXI Secolo, Roma] - Luis Silva [Curador, Lx2.0. Director The Upgrade Lisboa] - Anne Nigten [Lab V2. Rotterdam] - Nina Colosi [The ProjectRoom.org International Arts & Education Program @ Chelsea Art Museum, New York] - Lisa Dorin [Curator The Art Institute of Chicago] - Rebeca Allen [Media Artist. Professor at UCLA Design. MIT MediaLab] - Alberto Saraiva [OI Futuro. Brasil] - Tina Velho [Artista, Coordinadora Laboratorio Arte e Tecnologia Escola Artes Visuais do Parque Lage, Rio de Janeiro] - José Carlos Mariategui [Fundador Alta Tecnología Andina ATA, Lima] - Mauricio Delfín [Director de Realidad Visual / Gestor del Programa Nuevas Tecnologías, Perú]



Arcángel Constantini [Artista y curador Cyberlounge Museo Tamayo A.C. México] - Tania Aedo [Directora de Multimedia CENART. México] - Graciela Taquini [Curadora del Centro de Desarrollo Multimedia del C. C. General San Martín, Buenos Aires] - Gustavo Romano [Artista. Coordinador MediaLab C. C. de España en Buenos Aires. Director Proyecto Limbo Museo de Arte M. Buenos Aires] - Enrique Aguerre [Coordinador Dpto. Vídeo Museo Nacional de Artes Visuales, Uruguay] - Néstor Olhagaray [Director Bienal de Video y Nuevos Medios, Chile] - María José Monge [Adjunta Director MADC, Museo de A. C. San José de Costa Rica] - Niranjana Rajah [School of Interactive Arts and Technology S. Fraser University] - Semi Ryu [Kinetic Imaging School of the Arts Virginia Commonwealth University] - Zhuang Lixiao [Consejera Asuntos Culturales. Embajada de República P. China] - Fermín Montero Gómez [Subdirector General de Innovación Tecnológica y Sociedad de la Información. Comunidad de Madrid] - Lourdes Fernández [Directora Feria de Arte Contemporáneo ARCO] - Ricardo Echevarría [Artista] - Paul Brown [Director Computer Art Society. Australia/Londres] - Alex Adriaansens [Director V2. Rotterdam] Paloma Rupérez [Directora Fundación EFE] - Emma Quinn [Directora de Live & Media Arts, Institute of Contemporary Arts. Londres. UK] - Johann Holland [Institute of Research and Innovation Centre Pompidou. Paris] - Michel Emmer [Universidad Sapienza. Roma / Leonardo ISAST. San Francisco. EEUU] - Manuel Zahera [Director Promoción Fundación COTEC] - Mikel Astorkiza [Director Fundación Euskaltel] - Paul Brown [Director Computer Art Society. Australia - Londres] - Vicente Serrano [Presidente Comisión de Cultura CECO] May Silva [Directora Fundación Audiovisual de Andalucía] - Maribel Montañó [Delegada Instituto de la Cultura y las Artes-ICAS] - Ana Navarro [Directora General Artes Escénicas e Industrias Culturales. Junta de Andalucía] Fernando Mateos [Director Departamento Comunicación de la Ciencia y la Innovación, FECYT] - Alex Adriaansens [Director V2. Rotterdam. Holanda]...

Noviembre 2008

Dirección: Montse Arbelo y Joseba Franco

www.artechmedia.net

artechmedia@montsearbelojosebafranco.com