

Comunidades artísticas virtuales: los insectos sociales como modelos bioinformáticos

Lourdes Cilleruelo

lourdes@dariola.net

**Centre d'art La panera
Lleida, 2007**

DISTANCE

Tina LaPorta

====> Monitor Settings : 832 x 624 <====

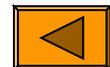
R H I Z O M E

2020:43:39

SUMARIO

<http://www.dariola.net/docs/insectos.html>

1. El paradigma conexionista: las comunidades de insectos sociales (biomodelos informáticos).
2. El aspecto creativo de la comunicación: creación de redes sociales en Internet como recurso y práctica artística (arte y comunicación).
3. Evolución: fósiles y monstruos (Foucault, 1966). Recorrido a través de la trayectoria de plataformas de comunicación; y sus recursos
4. Dariola.net

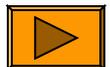
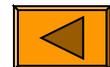


1. El paradigma conexionista y las comunidades de insectos sociales

Comportamientos gregarios: propensión de algunos animales a vivir en grupos. “*Sus genes deben obtener de la asociación un beneficio mayor de lo que invierten en ella*” (Dawkins, 1976)

Colonias de hormigas

- Son **agentes** básicamente **autónomos** que trabajan en paralelo.
- Individuos muy simples de una colonia **se comunican entre sí** por medio de una sustancia química denominada feromona, estableciendo el camino más adecuado entre su nido y su fuente de alimentos.





Computación bioinspirada: observación de los insectos sociales (Marco Dorigo)

- Aplicación al diseño de **Sistemas Inteligentes**
- La modelización de los insectos sociales por medio de la **auto-organización** puede ser de ayuda para el diseño de **modelos artificiales distribuidos** de resolución **de problemas.**

El paradigma conexionista

Inteligencia Artificial disciplina de ingeniería que intenta construir “máquinas inteligentes”

Dos formas de entender la mente humana:

- IA Simbólica: conjunto de reglas lógicas
- IA conexionista: concepto de **emergencia** en una red de elementos simples, donde la **autoorganización** de los elementos juega un papel fundamental.

Modelos de redes neuronales y comunidades de insectos (modelos bioinformáticos); ordenadores de **procesamiento paralelo**.



Conectivismo en arte

«El paradigma conexionista también abarca el conexionismo en ciencias y lo que podríamos llamar el conectivismo en arte».

ASCOTT, 1996

- Características: Conectividad, inmersión, interacción, transformación y emergencia
- Las comunidades virtuales se presentan como perfectos modelos conexionistas.



Comunidad Z.exe (Antoni Abad, 2001-02)

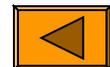
Enjambre virtual de moscas

POPULATION

Z.exe (*software.art*): **colectivo de moscas** que habitan en el escritorio de sus integrantes cuando estos se conectan a Internet.

"El objetivo final de Z es la creación de una **red de comunicación distribuida**, independiente de cualquier servidor central. Cada mosca será cliente y servidor simultáneamente y pronto, los usuarios de Z podrán crear sus propias redes".

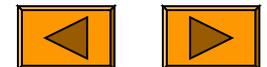
Z



2. El aspecto creativo de la comunicación. Comunidades artísticas virtuales en Internet.

*“Las comunidades virtuales son **agregados sociales** que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para **formar redes de relaciones personales** en el espacio cibernético.”*

RHEINGOLD, 1996



Definiendo las comunidades virtuales

*“The Telematic Imperative: When there's no more geographical boundaries, territorial aggression is as irrelevant as polarised politics. **The only imperative is to connect.** Nowadays even the self is permeable.”*

ASCOTT, 1995

1. Conexión. vs. agrupación (Vilém Flusser)

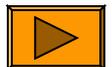
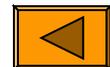
La **comunicación** entre sus componentes es de naturaleza **no jerárquica**

2. Identidad de red.

Disolución del individuo en el flujo de pensamiento de la Red.

3. Conectividad vs. vecindad geográfica

La base de su relación responde a su conectividad. La telepresencia: nueva forma de estar presente.



Características del arte conectivista de Internet

1. Conexión vs. Contenido

El hecho artístico puede ser entendido como un **proceso de interacciones de grupo**, como **construcción y evolución de enlaces** entre comunidades cultural y profesionalmente diversas.

2. Arte colectivo

El acto creativo es **fruto de la interacción de un colectivo** normalmente anónimo

3. Arte emergente

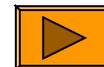
Puede ser conceptualizado como aquél fruto de la interacción de unidades semisimples de una manera **compleja, no lineal**



3. EVOLUCIÓN

Fósiles y monstruos de las BBS a la web 2.0

- De las BBS a los blogs y wikis: recorrido a través de la trayectoria de plataformas de comunicación; y sus recursos
- Fósiles y monstruos (Foucault, 1966) como dos estructuras (permeables) de entender las redes y comunidades virtuales.



The Machine is Us/ing Us. Michael Wesch (video)

- Del HTML al XML: separación del contenido y de la forma.
- Generación y categorización de información por los usuarios (fenómeno blogging y tags (etiquetas) sociales)
 - Intercambio de información
 - Nosotros creamos y nosotros somos la máquina

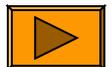
Focault cita dos formas de construir la historia natural.

- Fósil (conjunto estable): una serie de continuidades, en la que sólo hay cabida para una historia, una especie de **memoria** que se construye pieza por pieza y que asegura continuidad
- Monstruo (conjunto emergente): se construye por casos que juntos formarán la red continua de las especies, la continuidad no viene asegurada por la memoria sino por un **proyecto**.



Comunidades de Internet (dos etapas):

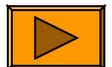
FÓSILES (1994-2000) archivos, e-zines y listas de correo	MONSTRUOS (2001-07) blogs, wikis, Second Life
Taxonomías	Folksonomías
Memoria, archivo (serie de continuidades)	Proyecto (metamorfosis del prototipo)
una historia lineal fija e inmutable	una historia mutable infinita y emergente



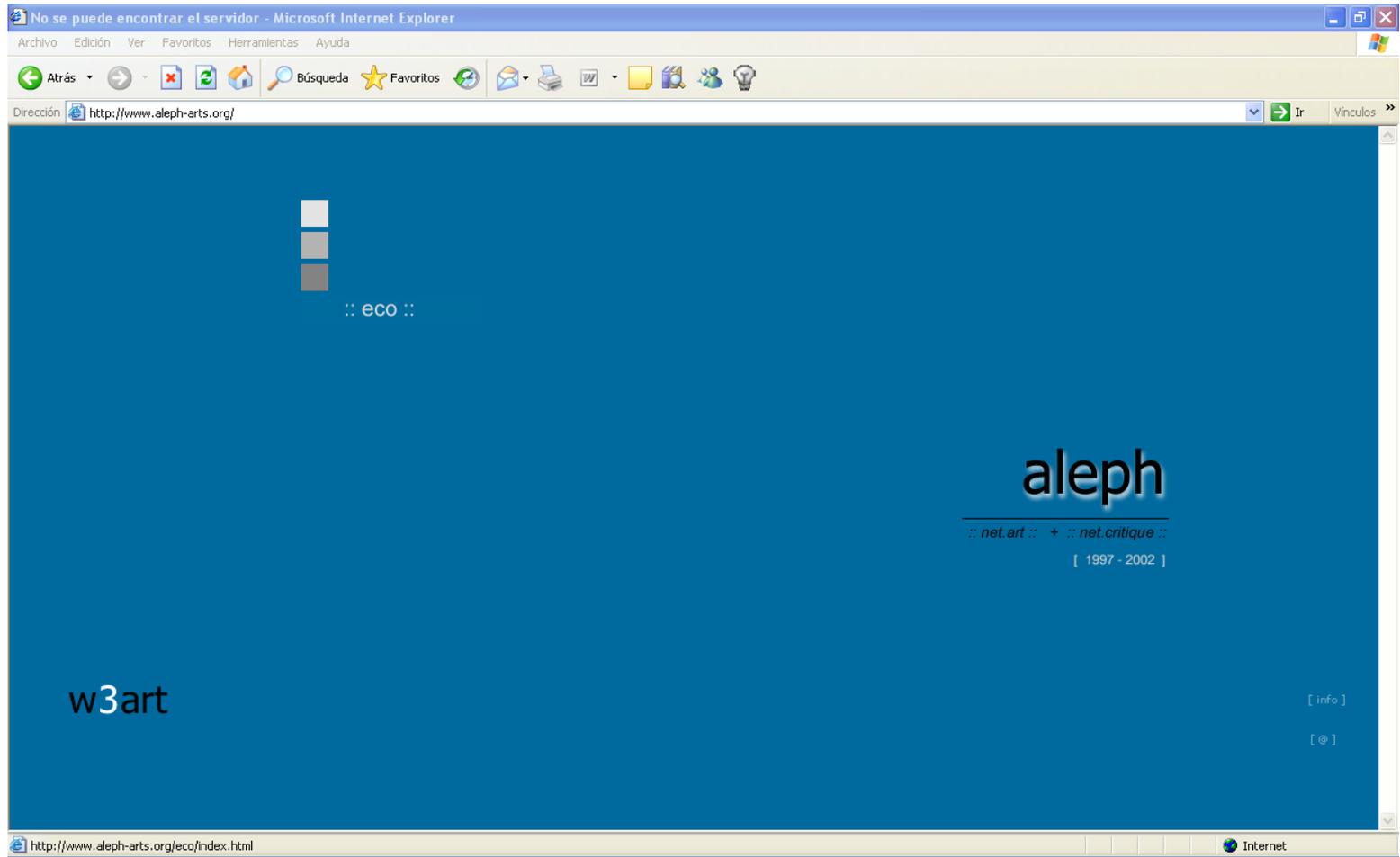
1. Los fósiles: archivos y taxonomías

A. Listas de correo: memorias inertes (almacenes de datos)

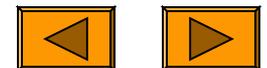
- **Objetivos:**
 - Recopilación de información de interés para la comunidad
 - Puntos de encuentro para la crítica y la reflexión (labor reservada hasta la fecha a festivales)
- Nettime o Rhizome (escena internacional)
- Aleph (Ricardo Echeverría, José Luis Brea)
 - Eco (lista de correo) acogida entusiasta por la comunidad artística.
 - *netart* (proyectos artísticos),
 - *e-shows* (exposiciones on-line)
 - *pensamiento* (textos).
- Estudios on line: estudios sobre arte (Ana Martínez-Collado y Ana Navarrete) textos sobre ciberfeminismo (importancia en Internet de este colectivo).



Listas de correo

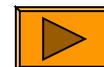


Aleph-arts (Ricardo Echeverría y José Luís Brea, 1997-2002)



B. Grupos de discusión

- **Uso derivado del correo electrónico** que permite libremente suscribirse y desuscribirse; aleja el habitual *spam*, de la bandeja de entrada del correo electrónico.
- Por norma general, cuentan con una breve descripción sobre los contenidos de la lista y acceso a los archivos de los envíos anteriores.
- La lista de suscriptores es sólo accesible para los suscritos; y el acceso a su Interfaz administrativa requiere autorización.
- Copyleft-arte -- Debate y reflexión sobre copyleft en las artes visuales (Natxo Rodríguez - Fundación Rodríguez) a raíz de las **jornadas sobre propiedad intelectual y copyleft** (Arteleku).



Grupos de discusión

Página de Información de Copyleft-arte - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

https://listas.sindominio.net/mailman/listinfo/copyleft-arte

Hotmail gratuito Personalizar vínculos Windows Media Windows

Copyleft-arte -- Debate y reflexión sobre copyleft en las artes visuales

Sobre Copyleft-arte

Ver esta página en Español (España)

La irrupción de lo digital en el arte ha sido objeto de estudio y trabajo en el mundo del arte desde un punto de vista casi exclusivamente procedimental, estético y formal. Esto es, los nuevos medios y posibilidades digitales han abierto un gran abanico de herramientas a la vez que presentan un fecundo espacio para nuevas "formas" e "imágenes". Sin embargo, no ha incidido, como se podrían esperar si volvemos la vista al software libre de código abierto, en un giro de los paradigmas vigentes en las estructuras tradicionales para el arte contemporáneo. Nos encontramos ante una situación paradójica que queremos someter a debate en este foro. Por un lado, las industrias culturales tales como la musical o Hollywoodiense son emblemáticas de los problemas a muy diferentes niveles que el fenómeno digital representa para sus modelos de negocio. En segundo lugar, el camino abierto por el mundo del software libre de código abierto plantea un amplio catálogo de soluciones que, por último, podemos estudiar el modo en que pueden afectar al ámbito de las artes visuales. Es decir, las estructuras vigentes para el arte contemporáneo, eternas aspirantes a constiuirse en industria cultural, siguen con admiración los tics neocapitalistas de las industrias culturales "de éxito", con el seguro riesgo de repetir sus errores. Sin atender al camino abierto por el software libre, que irremediamente trae consigo un cambio de los paradigmas tradicionales vigentes en la producción cultural del siglo XXI.

Para ver envíos anteriores a la lista, puede visitar los archivos de [Copyleft-arte](#).

Como usar la lista Copyleft-arte

Para enviar un mensaje a todos los miembros de la lista, envíelo a la dirección copyleft-arte@listas.sindominio.net.

Puede usted subscribirse a la lista, o cambiar su subscripción, en las siguientes secciones.

Subscribirse a Copyleft-arte

Subscribase a Copyleft-arte rellenando los datos del siguiente formulario

Se le mandará un mensaje de correo electrónico pidiendole una confirmación, para prevenir que otras personas le suscriban sin que usted lo sepa. Esta lista es privada, lo que significa que los suscriptores de la lista no están disponibles a los que no estén suscritos.

Dirección de correo electrónico:

Su nombre (opcional):

Debe introducir una clave de protección. Esto le da un bajo nivel de seguridad, pero debería evitar que otros enreden con su subscripción. **No utilice**

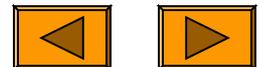
Terminado listas.sindominio.net

Copyleft-arte (Natxo Rodríguez - Fundación Rodríguez)



C. E-zines y directorios

- **e-zines** o revistas electrónicas:
 - Artnodes (Pau Alsina) publica artículos, entrevistas y una completa agenda de la intersección entre artes, tecnologías y ciencias.
 - Forward (Zemos98) revista electrónica de este festival centrado en la escena audiovisual.
- **Directorios:** herramientas de trabajo para la red, archivos vivos que necesitan actualizar sus enlaces.
 - El transmisor (Laura Baigorri) vasta lista de enlaces comentados sobre activismo.
 - Arte.red (Roberta Bosco y Stefano Caldana) una historia cronológica y temática del net.art.



E-zine

Artnodes, espacio de arte, ciencia y tecnología - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/>

ISSN 1695-5951
Depósito legal B-52019-2002

#Artnodes (CREDITOS) (POLÍTICA EDITORIAL) (CONTACTANOS) (CATALÀ / ENGLISH)

UOC

Subscríbete al boletín
Correo electrónico Enviar

LABS:
tesis sobre arte, ciencia y tecnología en Internet

YASMIN:
red sobre arte, ciencia y tecnología

AGENDA [27/09/06]

ENTREVISTAS [27/09/06]

Artículos

Entrevistas

Convocatorias

Agenda

Noticias

Rutas

Enlaces

Bibliografía

Sala de prensa

Cronica

Heterotopia

Calculabilidad

Quiénes somos

"Al final, la interfaz es una cuestión política"
Principio y desarrollo de la arqueología de los media
Erkki Huhtamo (profesor adjunto en la Universidad de California en Los Angeles. Historiador de los media, investigador, escritor y conservador)

"El software art está relacionado con el significado del software en nuestra sociedad"
Repercusiones del código y el software en nuestra vida diaria
Andreas Broeckmann (director artístico de Transmediale)

"Las palabras clave que están espiando, ahora les controlan a ellos"
Interfaces de juguete físicas conectadas a software de vigilancia
Jonah Brucker-Cohen (investigador y artista digital)

"¿Es una invasión de la privacidad vigilarse a uno mismo?"
Tecnología de la vigilancia en proyectos artísticos
Alex Galloway (programador y profesor de media digitales en la Universidad de Nueva York)

"Criaturas informáticas que pueden oírnos y pueden oírse unas a otras"
Creación de sonido por criaturas virtuales
Marc Downie (artista e investigador de inteligencia artificial)

"Que canten coreando juntos surge de su intercomunicación"
Comunidades de realidad virtual interconectadas
David Rokeby (artista digital)

AGENDA [27/09/06]

ANIMADRID
VII Festival Internacional de Imagen Animada de Pozuelo de Alarcón. Comunidad de Madrid un año más propicia un espacio de encuentro entre creadores y público con el fin de promocionar y dar a conocer la animación audiovisual. (Madrid, España) [29/09/06 - 06/10/06]

VAD Festival Internacional de Video y Artes Digitales
Un año más el festival VAD presenta una selección internacional de obras recientes que permitirán, tanto al público en general como a profesionales y artistas, conocer la diversidad que aportan el video y los nuevos medios digitales a la cultura contemporánea. (Girona, España) [18/10/06 - 21/10/06]

LEM
Décima edición del Festival Internacional LEM de Música Experimental de Barcelona organizado por Gràcia Territori Sonor. (Barcelona, España) [07/10/2005 - 05/11/2005]

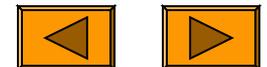
Media Art Friesland Festival 2006
Esta es la 10.ª edición del festival y este aniversario se celebrará con un programa especial y amplio que incluye muchos invitados de ámbito internacional.

La evolución definitiva de los creadores de los Códigos Nuevos

<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/>

Internet

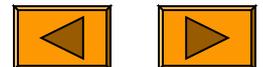
Artnodes (Pau Alsina, 2002)



Directorio

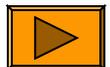
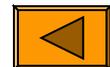


El transmisor (Laura Baigorri, 2000)



2. “Monstruos” bajo el efecto Creative Commons. Blogs, wikis y Second Life

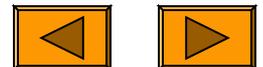
- **Web 2.0** (Tim O’Reilly, 2004) segunda generación de Internet que permite a los usuarios colaborar y compartir información online empleando nuevas herramientas y servicios: redes sociales, wikis, blogs, folksonomías...
- Dos aspectos clave:
 - La clasificación e indexación dirigida a una mejor recuperación de la información
 - El paso del archivo al *remixing*: **construcción colectiva de la información** en la que la colaboración e interacción de los usuarios toma un papel crucial. Constituyen un sistema complejo adaptativo en el que sobresalen valores como: la auto-organización, emergencia, relaciones, feedback, adaptabilidad y no linealidad.



- **Folksonomías** (etiquetas sociales) colección de metadatos generados por usuarios:
 - Nueva forma de **indexación basada en patrones sociales** → paso de la categorización jerárquica de contenidos a uno social;
 - Se deriva la autoría (uno o varios) a un colectivo emergente.
- Publicación de archivos de distinta naturaleza -vídeos, fotografías, *bookmarks*-, para posteriormente organizarlos y compartirlos a través de la web gracias a las *tags* o etiquetas que los describen.
- Nuevos formatos: Wikis y blogs
 - Remplazan el formato de las listas de correo (Aleph).
 - Las webs basadas en folksonomias superan al algoritmo PageRank de Google (propietario de YouTube).
 - Insertan contenido audiovisual: Youtube (Sinapsis) y DailyMotion (competidor europeo en Mediateletipos y Zemos98).
 - Bookmarks sociales (retroalimentación): del.icio.us muchos blogs insertan enlaces automáticos para agregar etiquetas a este sitio.



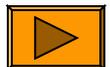
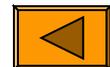
- Procesar, compartir y reutilización de datos
(adaptados a las preferencias de los usuarios):
 - **RSS (compartir titulares y noticias)**: tan popular como los tags permite definir una serie de *metadatos* con los que se puede especificar contenidos para su sindicación (difusión).
 - **Creative Commons (esquemas abiertos de propiedad intelectual y de gestión)**: permiten copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra e incluso crear obras derivadas siempre y cuando se reconozca el autor (con o sin ánimo de lucro).



A. Blogs: Noticias colectivas

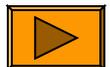
*“Sitio **web** periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores donde el más reciente aparece primero, con un uso o temática en particular, siempre conservando el autor la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente”.*

- Evolución: diferencia contenido y formal
 - Primeros: carácter personal y biográfico -*hobbie*- (textual)
 - Actuales: incluir noticias (textos, artículos) de interés comunitario (audiovisual)
- Su popularización:
 - uso de herramientas gratuitas y sencillas para su creación → sin conocimientos informáticos, construir una plataforma de información/comunicación;
 - mantenimiento gratuito que ofrecen ciertos servidores.



Algunos ejemplos (blogs):

- Sinapsis, (origen en Ade*e*e/Sinapsis -una lista de discusión de Yahoo) intenta cubrir el hueco abierto tras el cierre de Aleph o Nettime-latino.
- Mediateletipos una referencia indispensable para abordar cuestiones como el arte electrónico en el ámbito del estado español.
- Elastico relacionado con las artes y la cultura en la era digital pero más enfocado a los movimientos relacionados con el software libre.
- Zemos 98 se recogen las noticias en torno al Festival Zemos98. Representa uno de los colectivos más importantes del panorama español que trabaja en dicho ámbito audiovisual.



Blog de interés comunitario (segunda etapa)

SINAPSIS es un boletín de noticias sobre arte+ciencia+tecnología+sociedad. Si quieres participar puedes publicar tus propias noticias o artículos, previo registro, o añadir el tag *blogsinsapsis* a tus enlaces de del.icio.us relacionados con nuestros temas.

RSS RSSc RSSdt FIREFOX

Entrevista con el colectivo Dispatx

31 Octubre 2006

Uno de los más celebrados productos de la unión entre el arte y la Red ha sido la puesta en cuestión definitiva de la figura del autor. Tras el desguace de la obra a manos de las vanguardias del S.XX y la liquidación del propio arte anunciada y después matizada por **Danto**, se nos había creado el problema de qué hacer con los artistas. La única solución posible era acabar también con ellos, claro. Las posibilidades de la computación distribuida y las estrategias puestas en juego por los artistas favorecerían su disolución en la autoría colectiva, su fusión con un público definitivamente obligado a la conclusión de unos procesos apenas iniciados por los autores...

O no.

En un universo lineal como el que corresponde al relato histórico del arte; una sucesión de periodos y estilos aparentemente dependientes unos de otros, consecuencia necesaria cada uno del anterior, quizá fuera una verdad incuestionable, pero si algo se ha cargado la estructura reticular en boga ha sido la vigencia de esos relatos lineales. Por suerte vivimos en un escenario en el que es posible matar al autor y aún así celebrar su nombre (reconocemos, por ejemplo, a **Antoni Abad** como autor de **Canal Gitano**, o a **García Andújar** como promotor de **e-valencia** o **e-sevilla**). Más aún, el fin de la autoría coincide con la reivindicación del punto de vista individual que suponen los weblogs. De hecho son dos caras del mismo fenómeno.

Así que volvamos a la pregunta: ¿qué hacemos con los autores? o ¿qué deben hacer ahora los post-autores? Una posible respuesta es: nos queda encargarnos la autopsia del proceso creativo.

Dispatx es un colectivo online que desde 2004 se empeña en hacer visibles los

Registro
Identificarse

General
Admin
Recursos
Convocatorias
Sociedad
Red
Tecnología
Economía

Inicio
Info
Registro
Sinapsis TV

Buscar

Video: Dispatx

Delicias turcas [rss]

[Links de delicio.us marcados con el tag *blogsinsapsis*]

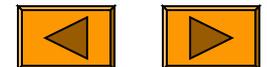
SE INAUGURA EL PRIMER FORO MUNDIAL SOBRE EL FUTURO DE INTERNET

ELECTRONIC BLOCKADE OF MEXICAN GOVERNMENT FOR OAXACA

- Electronic Blockade of Mexican Government that was started by "Reclaim The Commons" on Sun, October 29, 2006 continues on the Electronic Disturbance Theater site - due to backend problems at mountainreble.net.

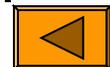
ÚLTIMOS MÁS DE LAS CONVOCATORIAS 2FM2006

Sinapsis (José Vicente Araújo, 2006)



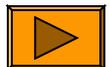
B. Wikis (la enciclopedia colectiva)

- **Documentos colaborativos** donde el visitante puede participar enviando sus descripciones o editando las de otros usuarios:
 - { artículo } contiene el texto resultado de las distintas contribuciones;
 - { discusión } para tratar temas controvertidos,
 - { historial } permite recuperar versiones anteriores.
- La wikipedia una enciclopedia gratis, libre y accesible por todos.
 - se liberan del viejo problema en torno a la moderación de las listas de correo heredado por los weblogs.
 - la falta de filtros favorece la inclusión deliberada de datos erróneos, o su borrado intencionado
- Conclusión: el hecho es que estas herramientas auto-organizativas, además de ganar en escala y rapidez, representan el caldo de cultivo idóneo para las aberraciones que reclama Foucault.



Algunos ejemplos (wikis):

- Como modelos educativos, permiten la creación y edición de contenidos, su uso en grupos de investigación como cuaderno colectivo se ha incrementado en estos últimos años.
- Germinador colectivoTAG, Taller d'intangibles (David Gómez y Jaume Ferrer) un proyecto que trata de encontrar las claves a través de la experimentación sobre la creación colectiva en red; y diferentes cuadernos colectivos en torno al net.art como: Net.art wiki, Aproximación al net.art, taller de creación colectiva en la red



Wiki

Portada - Net.art wiki - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Búsqueda Favoritos

Dirección <http://netart.iaa.upf.edu/wiki/index.php/Portada> Ir Vinculos >>

Registre/Entrada

{ net.art wiki }

documentació observatori discussió

navegació

- Portada
- Canvis recents
- Ajuda
- wiki bilingüe
- Comunitat d'editors
- Actualitat
- Support
- Pàgina aleatòria

cerca

Vés-hi Cerca

eines

- El que enllaça aci
- Seguiment d'enllaços
- Carrega
- Pàgines especials
- Versió per imprimir

article discussió veure text font historial

Portada

català > castellano

Anomenem **net.art** a un conjunt de pràctiques artístiques sorgides a mitjans dels anys 90 que es desenvolupen a internet i que són específiques d'un entorn "de xarxa"; utilitzen els seus protocols i tecnologies, investiguen els seus límits i aposten per formes d'art cooperatives i distribuïdes. El net.art és un tipus d'art digital específic d'Internet.

{ net.art wiki }
Aquest wiki vol ser un espai de treball i documentació sobre net.art construït col·lectivament.
El projecte és impulsat des del col·lectiu artístic [TAG Taller d'Intangibles](#) amb el suport de l'[IUA](#) de la UPF. L'embrió del que ara és el Net.art wiki va sorgir d'una experiència al Graduat Superior en Disseny de l'[Escola Elisava](#) l'any 2005.

Objectius:

- Conèixer pràctiques i projectes de net.art
- Identificar qüestions interessants i/o polèmiques entorn al net.art
- Recopilar informació i opinions.
- Organitzar, compartir i generar coneixement.
- Discutir, debatre i contrastar idees sobre aquests temes.

Contents [amaga]

- 1 net.art què és
- 2 net.art documentació
- 3 feina per fer al wiki
- 4 netartReferencias
- 4.1 Prova el sorral

net.art què és
Definicions, discussions i informació sobre què és net.art i l'àmbit que engloba: [netartLaCosa](#)

net.art documentació
Documentació sobre els principals temes de treball relacionats amb el net.art:

Formació i tallers

Aquest projecte vol ser un recurs tant per l'ensenyament formal com informal.

assignatura de net.art Elisava

- Professors: [Jaume Ferrer](#) i [David Gómez](#) (TAG)
- Estudis: Graduat Superior en Disseny (GSD)
- Curs 2005-06: [netart GSD elisava 2006](#)
- Curs 2004-05: [netart2004-05](#)

taller net.art: creació colectiva en red UOC

- Consultor: [David Gómez](#) (TAG)
- Estudios: Graduado Multimedia a Distancia (GMMD)
- Febrero 2006

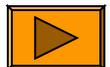
Sobre aquest wiki

- ajuda
- wiki bilingüe

Projectes "Veïns"

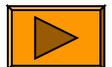
[aproximación al net.art](#) (es) | [WikiARTpedia](#) (it) | [germinador](#) (cat-es-en) | [artnodes](#) (cat-es-en) | [censq, art](#) (es)

Net.art.wiki (TAG, Taller d'intangibles, Jaume Ferrer y David Gómez, 2005)



C. Second Life (SL) “Segunda Vida”

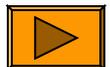
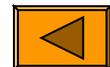
- “Es un *mundo virtual 3D de interacción social*. Este programa proporciona a sus usuarios o “residentes” herramientas para modificar el mundo y participar en su economía virtual, que opera como un mercado real”.
- El 8 de enero de 2007, Linden Lab anuncia la **distribución libre del código** del programa cliente de Second Life bajo licencia GPL versión 2, permitiendo con ello a la comunidad del **software libre** participar en el desarrollo de Second Life.
- <http://sl-art-news.blogspot.com/>
(blog sobre noticias de arte en sl)



Algunos ejemplos (SL)



La casa encendida abre una isla en Second Life, 2007
([tutorial de acceso](#) + [trailer](#))





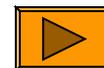
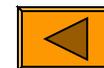
Historia del profesor y artista Steve Kurtz.(Critical Art Ensemble)

Posteriormente se proyectó en Sundance Festival y en el Festival de Berlin en este mismo año.

¿Nuevas formas de distribución audiovisual on-line?

Strange culture (Lynn Hersmann , 2007)

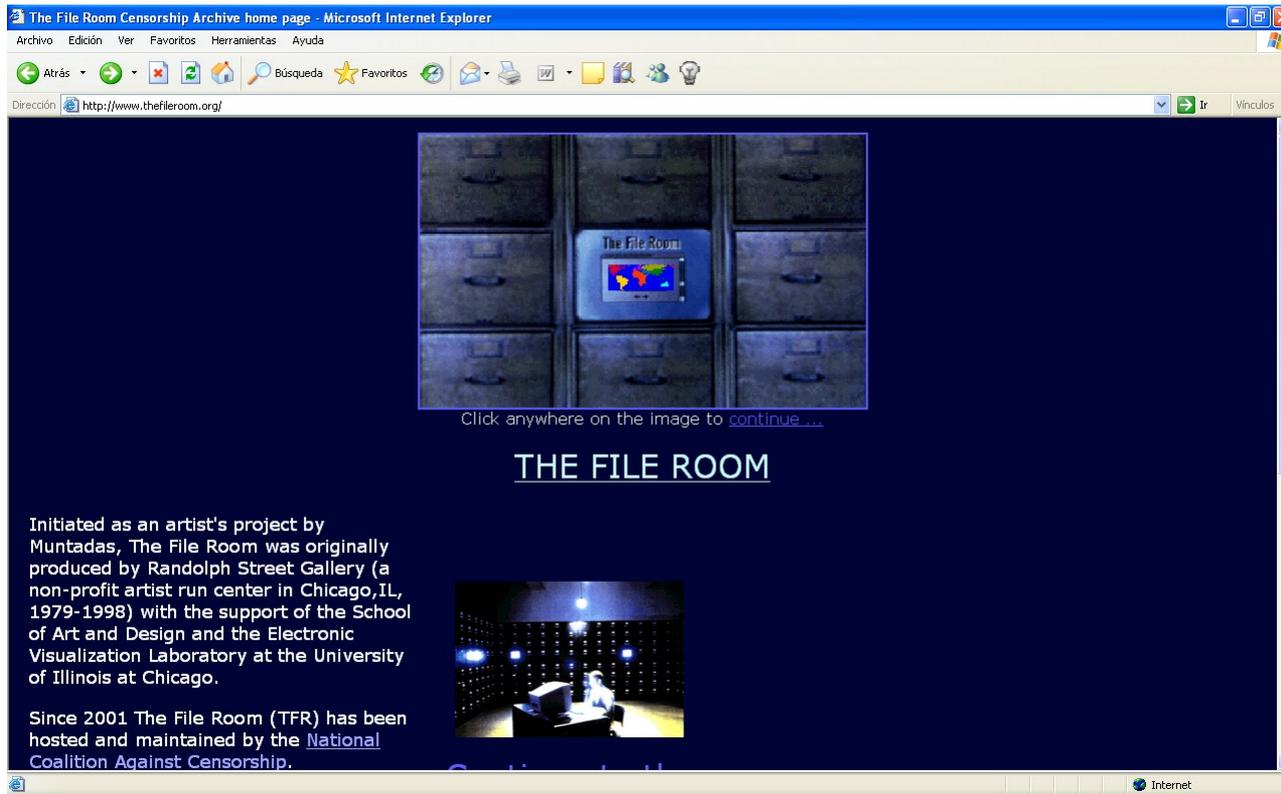
Estreno del docudrama en su complejo artístico de NEWare Island.



3. Archivos y canales alternativos de comunicación

- Proyectos **concebidos en sí mismos como obras artísticas** que comparten herramientas y objetivos con los trabajos citados en los apartados precedentes.
- Se trata de iniciativas de artistas interesados en el aspecto creativo de la comunicación: comparten el interés por el acceso a la tecnología y a la información.





FileRoom (Antoni Muntadas, 1994)

Archivo de objetos censurados

Comunidad en torno a la idea de censura (pioneros del net.art en el Estado Español).

Proyecto colaborativo que comparte con estos proyectos la estructura de las bases de datos.



e-valencia.org :: e-valencia.org :: El nou portal cultural que et deixa espai - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

http://www.e-valencia.org/index.php?name=News&catid=8&topic=21

Hotmail gratuito Personalizar vínculos Windows Media Windows

Posta Elektroniko Zerbitzua / Servicio ... Dariola.net e - e-valencia.org :: e-valencia.org :: ...

e-valencia.org
el nou portal cultural que et deixa espai

Año V - Edición del día 23 Mar, 2007 - 09:58

Equip editorial
Article destacat
Calent
Registro
Publicar

Texto Buscar

Menú

- Principal
- Enviar un artículo
- BD Artículos
- Ordenar por temas
- Web Links
- Galería
- Forum
- Top 40
- Búsqueda avanzada
- Biblioteca
- Tablón
- Club Social
- Recomendados
- Avançado/PDA
- FAQ
- Datos

Últimos 20 Comentarios

- La muerte, la Hermandad, la Poesía, Oscar Portela
- Iluis ronda
- Empezando por la Quintero...
- al que flipa en colores
- La Plataforma por una...
- L'EXTERMINI INTEL·LIGENT
- Enchufismo y mucha lerdá...
- La estrategia de la...
- La viulencia, está en...

Tema: e-valencia.org

Los artículos publicados en este tema son los siguientes.

1 - 2 >

Noticias Hoy: Un alto cargo de Cultura denuncia a la página 'e-valencia.org' 294 lecturas

EL PAÍS - Valencia
EL PAÍS - 26-05-2006

Un alto cargo de la Consejería de Cultura ha denunciado el sitio e-valencia.org. El 23 de mayo, un funcionario de Policía Nacional se puso en contacto telefónicamente con el responsable de este portal de Internet, el artista Daniel G. Andújar, para informarle de que se había producido una denuncia contra e-valencia.org, por lo que solicitaba datos de control relativos a los comentarios que se vierten en esta página web de forma anónima. Andújar comunicó al funcionario que los datos relativos a las IP -Internet Protocol, identificaciones de los equipos- de quienes participan en el proyecto no se archivan, por lo que la policía pidió los datos del servidor para hacerse con esta información.

e-vlc

Viernes, 26 Mayo, 2006
Enviado por [dmadmin](#)

Leer el artículo completo: 'Un alto cargo de Cultura denuncia a la página 'e-valencia.org'' 1 Comentario

Noticias Hoy: Un alto cargo de Cultura denuncia a la página 'e-valencia.org' 511 lecturas

EL PAÍS - Valencia
EL PAÍS - 26-05-2006

Un alto cargo de la Consejería de Cultura ha denunciado el sitio e-valencia.org. El 23 de mayo, un funcionario de Policía Nacional se puso en contacto telefónicamente con el responsable de este portal de Internet, el artista Daniel G. Andújar, para informarle de que se había producido una denuncia contra e-valencia.org, por lo que solicitaba datos de control relativos a los comentarios que se vierten en esta página web de forma anónima. Andújar comunicó al funcionario que los datos relativos a las IP -Internet Protocol, identificaciones de los equipos- de quienes participan en el proyecto no se archivan, por lo que la policía pidió los datos del servidor para hacerse con esta información.

e-vlc

Nota: Un alto cargo de Cultura denuncia a la página 'e-valencia.org' EL País
El caso de e-Valencia.org: Cómo tratan los políticos de censurar el debate público El blog de Juan Freire
Un alto cargo de Cultura denuncia a la página 'e-valencia.org' *Consejería de Cultura de Valencia denuncia web por comentarios criticos anónimos.* <http://jorge.cortell.net>
La Conselleria de Cultura denuncia a la web e-valencia.org *Contradicciones*

Ara TV

e-vlc
e-valencia TV

Destrucción a toda costa

Informe anual de Greenpeace que analiza el estado del litoral Entre el lamento general y la falta de acción política para protegerlo, el litoral se nos sigue escapando entre las manos.
[Descargar PDF](#)

Buscar Google

Google

Búsqueda

Llenguatge

Idioma preferido:
Español

Revista Mono

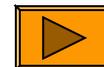
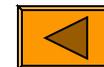
mono

Terminado

E-valencia (Daniel Andújar, 2001)

Blog.art. Plataforma de voz crítica en el ámbito valenciano.

A esta alternativa se unieron otras como e-barcelona o e-sevilla.



Barcelona ACCESSIBLE - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Búsqueda Favoritos

Dirección http://www.zexe.net/BARCELONA/barcelona.php?can_actual=74&qt=6

canal ACCESSIBLE 1-5



40 persones discapacitades fotografien amb telèfons mòbils cada obstacle que troben pels carrers. Mitjançant missatges multimèdia dibuixen a internet la cartografia de la Barcelona inaccessible. 40 people with disabilities use mobile phones to photograph every obstacle they come across on the city's streets. By means of multimedia messages they create a map of inaccessible Barcelona on the internet. 40 personas discapacitadas fotografian con teléfonos móviles cada obstáculo que encuentran en las calles. Por medio de mensajes multimedia dibujan en internet la cartografía de la Barcelona inaccessible.



(Quedan 12 elementos) Descargando imagen <http://www.zexe.net/BARCELONA/maps/M/M7300.gif>...

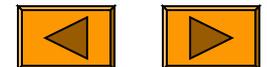
Internet

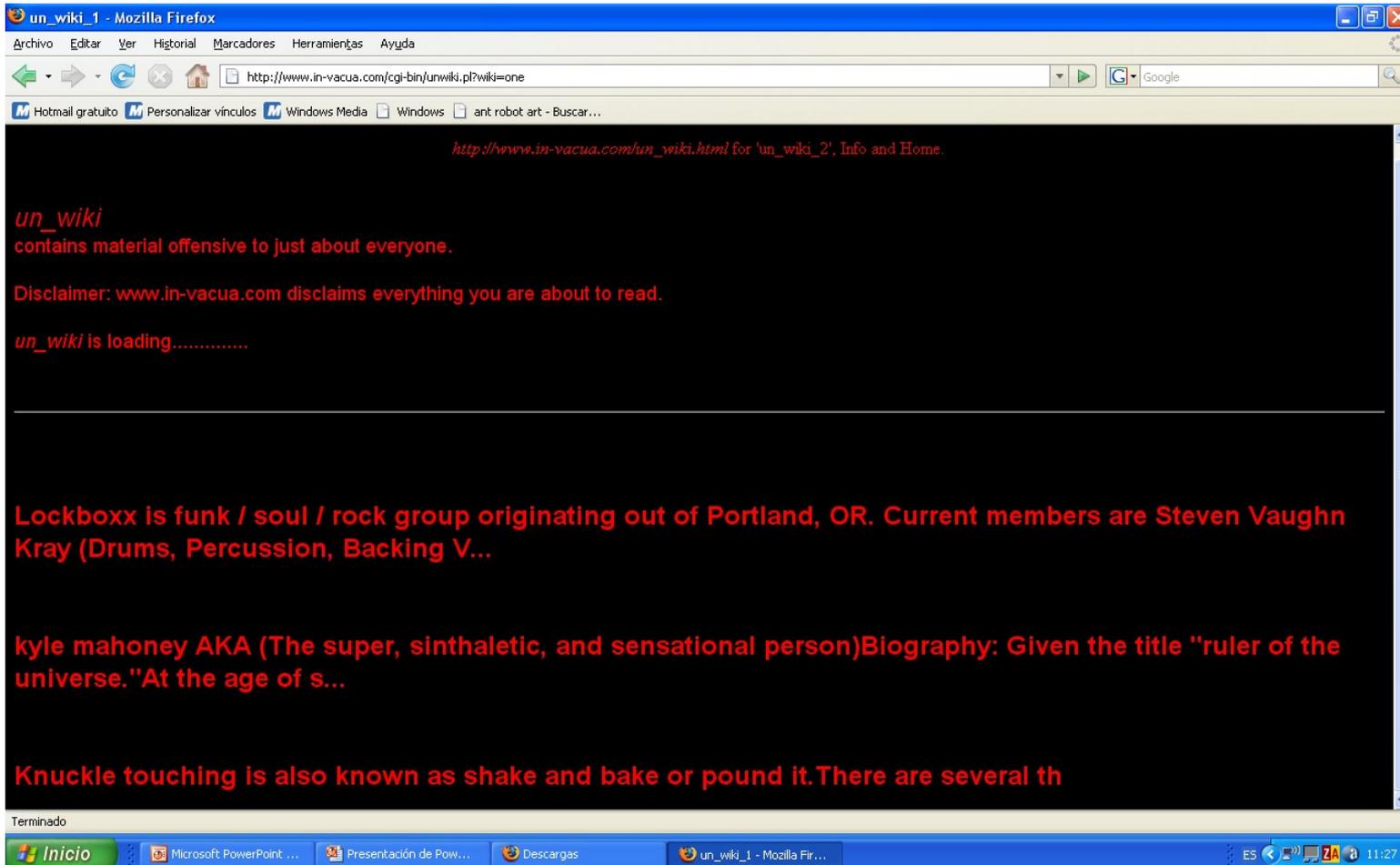
Canal accesible (Antoni Abad, 2004)

Plataforma de comunicación para diferentes colectivos marginales

Canales alternativos de comunicación

40 discapacitados cartografiaban las distintas barreras arquitectónicas que encontraban en su periplo por Barcelona: provistos de un móvil multimedia tomaban instantáneas que enviaban a un portal de Internet en la que se publicaban de inmediato.

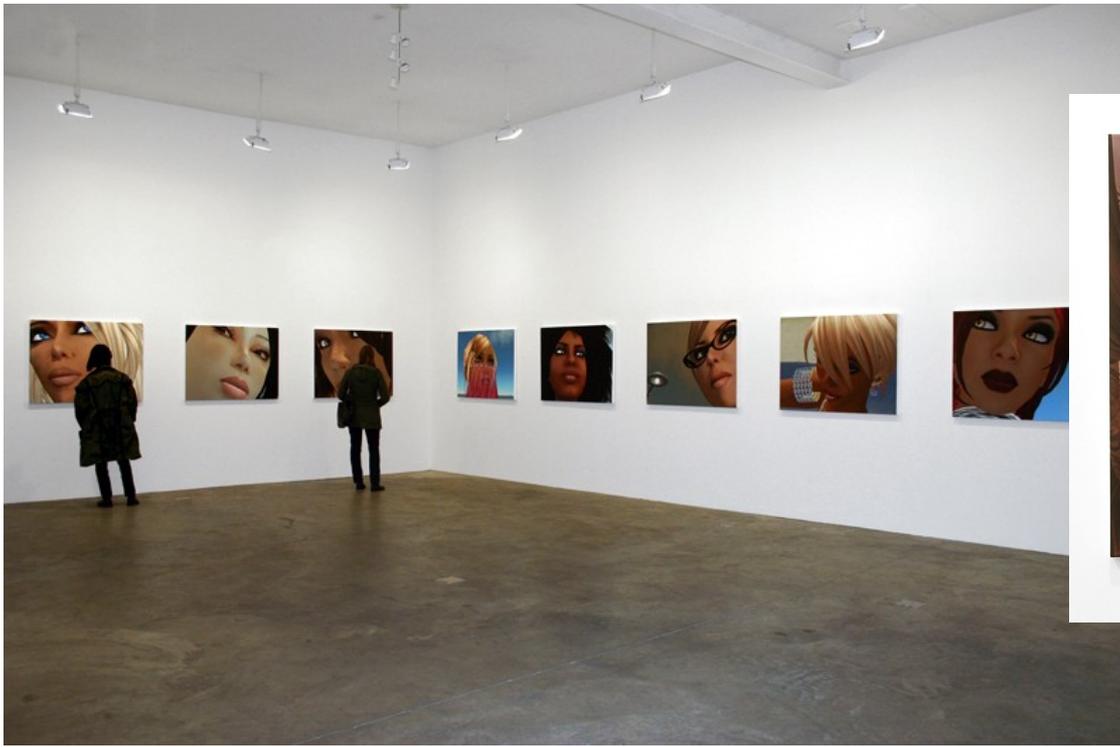




[un_wiki](#) (Wayne Clements, 2006)

Award of Distinction, Net Vision, Prix Ars Electronica 2006





Portraits (Eva and Franco Mattes a.k.a.
0100101110101101.ORG, 2006-07)

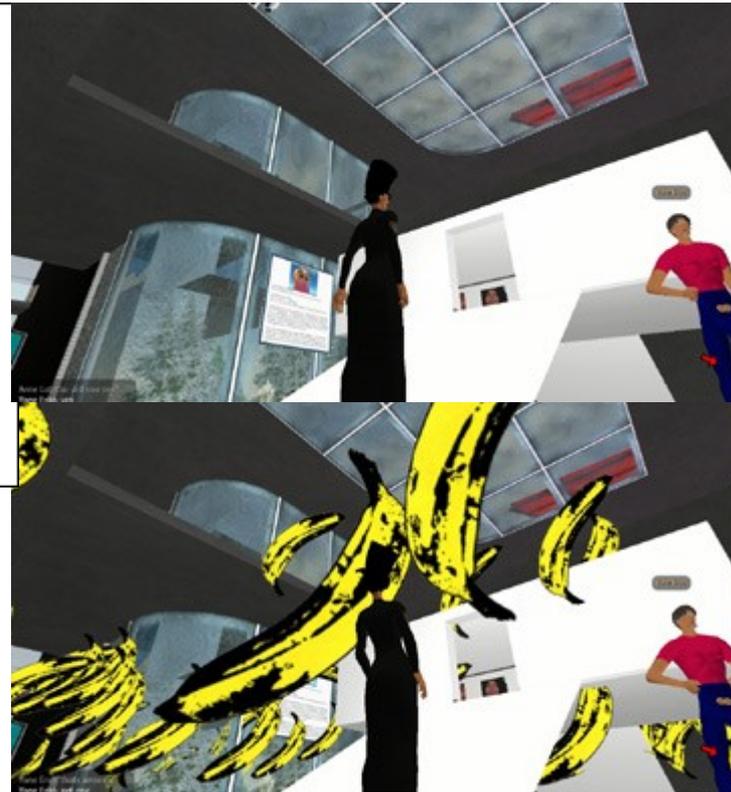
Colección de retratos de avatares expuestos en Ars Virtua.

Fama y glamour (Andy Warhol)



Gazira Babeli
Banana Goo

ARS VIRTUA, Second Life
15 November 2006

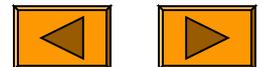


Réplicas del plátano de Andy
Warhol portada del disco de los
Velvet Underground

Banana Goo (Gazira Babeli, 2006)

Inauguración de la exposición *13 Most Beautiful Avatars* en Ars Virtua.

Code-performances (Second Life). Scripts que ejecuta y documenta con fotos y vídeos. Este material se publica en su web junto al código.



Reflexión final

1. Los nuevos modelos de comunidades apuestan por una Internet entendida como una gran mente colectiva, donde sus componentes, al igual que las neuronas del cerebro, se rigen por un modelo no jerárquico reforzando sus conexiones según sus intereses, mediante su interacción y comunicación.
2. Las taxonomías y las folksonomías deben de considerarse como herramientas complementarias. Las fuerzas estabilizantes y desestabilizantes son igual de necesarias puesto que, citando de nuevo a Foucault, mientras que unas mantienen una continuidad (fósil) las otras dejan un resquicio abierto a la evolución (monstruo).



4. Dariola.net

un website de reflexión orientado a analizar la práctica artística en la Red Internet como soporte audiovisual (entendido éste en un sentido amplio); así como una plataforma de intercambio de recursos y herramientas para artistas.

Lourdes Cilleruelo y Mariano Maturana

<http://www.dariola.net>



2007, Lourdes Cilleruelo
<http://www.dariola.net/docs/insectos.html>

lourdes.cilleruelo@ehu.es
<http://www.dariola.net>