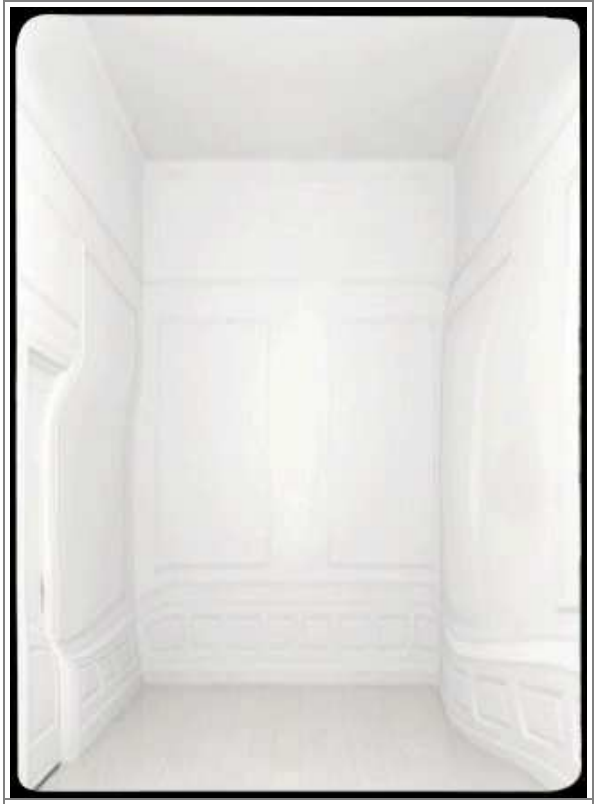


"WAG's plan displacement" por Chiara Passa con Licencia Creative Commons

Para los artistas que trabajan con las nuevas tecnologías, la llegada de las últimas generaciones de smartphones ha supuesto la aparición de un universo de posibilidades inéditas para difundir su producción inmaterial, hecha de códigos y programación, y alcanzar públicos cada vez más amplios. Algunos han planteado mini-museos que contienen obras de otro tipo como en el caso de la italiana Chiara Passa o el proyecto de **Domenico Quaranta** **que quiere ser un museo portátil en un USB recorriendo el mundo con una pequeña pantalla** .

Otros artistas, como el caso de la austriaca Lia desarrollan piezas específicas para teléfonos inteligentes, en concreto para iphone, piezas de arte que se generan con la interacción del dispositivo y que responde a toda una corriente histórica de desarrollo de software de visualización y manipulación de datos informáticos. Puedes encontrar las aplicaciones de Lia y otros interesantes artistas en esta web **http://www.iphoneart.org/**

Por último, habría un tercer grupo de artistas que están utilizando las potencialidades, sobre todo de la cámara de fotos, de su teléfono móvil para desarrollar una corriente de "iphonegrafía" en el que aplicaciones que aplican efectos vintage se llevan la palma. De esto ya hemos hablado en los temas de imagen fija pero **aquí puedes encontrar** unas muy buenas galerías de fotos artísticas realizadas con teléfonos móviles.

Para saber más

Otra corriente interesante en el mundo de las aplicaciones para teléfonos móviles son las aplicaciones que te permiten visitar museos virtualmente o que te ayudan a la visita física de un museo, como por ejemplo, las audioguías o más recientemente, aplicaciones de **realidad aumentada** , sdond epuedes interactuar y entrar virtualmente en las obras. El caso más celebrado es la del museo **MOMA de Nueva York** que tiene mucho contenido extra como vídeos, imágenes de calidad, que realmente aumentan tu visita al museo. También el **Museo del Prado** tiene **Pradomedia** , una interesante sección multimedia con juegos interactivos, vídeos y audioguías didácticas.

En España destaca la aplicación de la radio del **Museo Reina Sofía** , disponible en sistema Android e iOS (iphone & ipad), en la que puedes escuchar los programas que la propia radio **aloja en su web** .

Hoy día todos los más importantes museos tienen presencia en internet mediante portales donde informan puntualmente de sus actividades y programas de exposiciones. Otros importantes proyectos en internet como **Google Art Project** permiten disfrutar del arte hasta en los más pequeños detalles, gracias a sus excelentes reproducciones.

Cuando un tipo de arte está en formación recibe muchos nombres diferentes y en el caso que no os ocupa hay multitud de categorías diferentes para nombrar a cosas similares, muchas de ellas son palabras que provienen del inglés, y otras se han traducido y adaptado a nuestro idioma. No es intención de este tema resolver un problema propio del arte actual pero sí queremos aprovechar para diferenciar, mínimamente, entre tres conceptos claves:

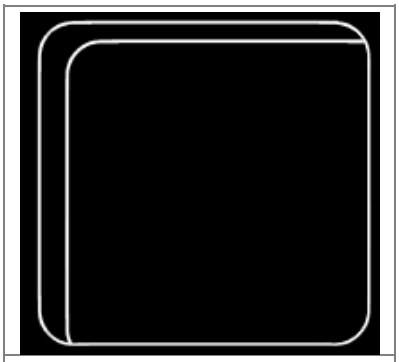
Manuel Barbadillo en el Museo Reina Sofia

Arte Digital es aquel arte que ha sido realizado con herramientas digitales, el arte digital puede ser muy diverso, la imagen de arriba es una de las obras pioneras del artista andaluz Manuel Barbadillo, que trabajó con ordenadores en el Centro de Cálculo de Madrid, en los años 70, influenciando toda su obra como se puede apreciar en la foto de una de sus obras expuestas en la colección permanente del Museo. El arte digital puede ser audiovisual, puede estar impreso, puede servir para ser proyectado o para teléfonos móviles. El arte digital es la categoría en la que vamos encontrar luego multitud de ramificaciones, a día de hoy, el arte digital comprende muchas artes audiovisuales (videojuegos, animación, cine digital), musicales y sonoras, visuales y de diseño gráfico. De alguna manera todos y cada uno los ejemplos y temas que hemos visto hasta aquí responden al arte digital por ello no le vamos a dedicar un apartado específico.

"Audiovisual Mapping" en la Plaza de la Corredera para la Inauguración del Festival Eutopía en Córdoba.

New Media Art o Arte de los nuevos medios hace referencia al arte digital más reciente y que usa

la última tecnología. Lo que hemos visto anteriormente de arte para y con teléfonos móviles es un buen ejemplo de arte de los nuevos. Es decir que con "arte de los nuevos medios" nos referimos a obras que se sirven de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de los mismos. Digamos que es una categoría avanzada y específica del arte digital y como tal es imposible delimitarla. El ejemplo que utilizamos, del que ya hablamos cuando hacíamos referencia al mundo del VJ y la música electrónica, es sintomático: entran en juego música, animación visual, proyección audiovisual adaptada al espacio físico (mapping) y por supuesto mucha tecnología informática de última generación. Hay estudios que no distinguen entre Arte Digital, New Media Art o Arte electrónico. Es un terreno que será pantanoso mientras sigamos trabajando en él.



Jodi según Vuk Cosic - Historia del Arte para Aeropuertos

Net.Art o Arte en red es una expresión acuñada a mediado de los años 90 para explicar, englobar y asumir aquellas prácticas artísticas que se están produciendo gracias a Internet. Es un tipo de arte digital. Se dice que el Net.Art tiene su época dorada hasta el año 2000 donde España, Europa del Este, Estados Unidos y América Latina, a pesar de lo que pueda parecer, juegan un papel primordial. Podemos afirmar que existe un potente nodo de producción e investigación sobre Net.Art en el ámbito hispano gracias a proyectos, ya extintos, como Aleph-arts. El Net.Art es aquel arte que sólo tiene sentido porque se produce por y para internet. Hablaremos un poco más en profundidad a continuación.

Curiosidad

El origen de término net.art, se debe al artista esloveno Vuk Cosic. Nos lo cuenta Alexei Shulgin, uno de los más activos artistas del net.art en este correo electrónico enviado en 1997 al grupo de correo Nettime.

>>origen del término net.art
>>una descripción a cargo de Alexei Shulgin
>>pass **********

To: nettime-l@Desk.nl
Subject: nettime: net.art - the origin
From: Alexei Shulgin <easylife@hawk.glas.apc.org>
Date: Tue, 18 Mar 1997 01:05:08 +0300
Organisation: moscow wwwart centre
References: <Pine.SUN.3.95.970308103406.11504C-100000@unix1.netaxs.com>
Creo que ya es hora de aclarar el origen del término "net.art".
En realidad es un "ready made".
En diciembre de 1995 Vuk Cosic recibió un mensaje, enviado por un mailer anónimo.
Debido a una incompatibilidad de software, el texto era un abracadabra en ASCII práctica
[...] J8~g#|\;Net. Art{-^s1 [...]
Vuk quedó muy impresionado: la red misma le había proporcionado un nombre para la ac

"declarando la libertad de la autoexpresión y la independencia para el artista en Internet."
El fragmento del texto mencionado, tan extrañamente convertido por el software de Vuk,
[*]"All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes
Así que el texto en sí no era demasiado interesante. Pero el término que indirectamente tr
Pido disculpas a los futuros historiadores del net.art - ya no disponemos de ese manifiesto
Me gusta muchísimo esta extraña anécdota, porque es una ilustración perfecta del hecho d
Alexei

Este email se difundió rápidamente en la web y la anécdota fue celebrada con entusiasmo. Años después Vuk Cosic desvela:

> "Net.art es una expresión acuñada por Pit Schultz en 1995. Alexei escribió esa estúpida historia acerca de mí para divertirse, y ese e-mail todavía sigue siendo la obra de net.art a la que más referencia se hace"

1.1 . Nuevas herramientas, nuevos medios

El **Net-Art** se vale tanto de la interacción o propuesta de un artista o colectivo con un determinado grupo de usuarios a través de internet (normalmente "convocados" o "provocados" a colaborar en redes sociales como Twitter o Facebook) como de la utilización creativa y personal de herramientas y aplicaciones disponibles en la red , cuyos productos están pensados para ser exhibidos igualmente a través de la red: sitios webs, YouTube, Vimeo, etc. Algunas obras de Net-ART abandonan el ciberespacio y acaban "expuestas" físicamente en espacios públicos a través de diversos formatos de exhibición como la instalación, la videoinstalanción, el reportaje documental o el videoarte, con lo que, en cierta forma, acaban desposeídas de su condición de net-art. En el apartado 1.2 se verán algunos ejemplos de cómo pueden usarse redes como Twitter para distintos proyectos de Net-Art; en el apartado 1.3 se mostrarán algunas aplicaciones artísticas en red para poner a prueba tus dotes de videoartista. Es posible que ya las conozcas pues se hablaron de ellas igualmente en la materia de **Dibujo Artístico I** . Pero antes que nada, tal vez te vendría bien saber qué es exactamente el Net-Art. En este vídeo te lo explican:

Tuit ilustrado de *El Grand Chamaco* de manuleica en flick bajo CC

Casi todo el mundo usa o conoce las redes sociales en internet. Hoy día hablar de internet es hablar básicamente de lo que se cuece dentro de las redes sociales y sus foros, y por extensión de la llamada web 2.0 o **web social** : Facebook, Tuenti, Twitter, Youtube, Spotify, Flickr, etc. Sin embargo, dentro de esa gran telaraña se esconden y circulan nueva se interesantes formas de arte que invitan a la participación ciudadana.

El desarrollo de las tecnologías de la información ha provocado también la respuesta de muchos artistas. Esto no es nuevo, los artistas siempre han tenido una relación muy estrecha con los avances científicos y tecnológicos de la época que les tocó vivir. Como sucede en otras facetas artísticas, los cambios de contenidos, lenguajes y soportes parten también muchas veces de posiciones críticas hacia la propia tecnología: ciertos artistas investigan y usan las herramientas tecnológicas para descubrirnos aspectos de las mismas que de otra forma nos pasarían desapercibidos: temas como la

videovigilancia, la telefonía móvil, la privacidad personal o de datos, las cámaras web o el correo electrónico se usan como vehículos para algunas de sus propuestas artísticas.

Twitter , por ejemplo, es un hervidero de proyectos artísticos de diversa índole, tanto individual como colectiva y participativa. Y es curioso, pues es una red social, un sistema de comunicación donde prima el lenguaje escrito propiamente dicho, limitado a los consabidos 140 caracteres. Por esta sencilla razón no sería un medio adecuado para la experimentación artística y sin embargo es utlizada de distintas y curiosas formas. Veamos algunos ejemplos...

Algunos artistas, como **David Espinosa** (@dee-dee_dee en twitter) o el mexicano apodado **"El Grand Chamaco"** (@sedibujantuits en twitter) utilizan los tweets publicados por los usuarios como inspiración para sus ilustraciones. **Aquí** puedes ver algunos de ellos recopilados. Por su parte, David Espinosa recoge sus producciones en **El tuit ilustrado**

The Chalkbot Works

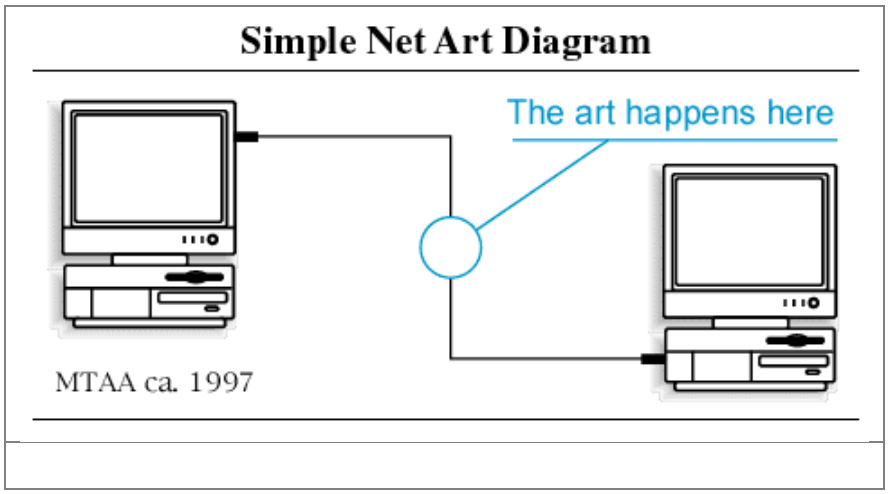
También en twitter, este proyecto llevado a cabo por el usuario y artista @chalkbot durante la carrera del Tour de Francia en una franja de carretera . Los usuarios escribían sus mensajes de esperanza, inspiración y estímulo que eran enviados a la Chalkbot Nike LIVESTRONG, una especie de máquina robot conectada a twitter que serigrafiaba los tweets a lo largo de la carretera. En el vídeo de tu izquierda puedes ver parte del proceso seguido por el ciberartista, en inglés eso sí.

Portwiture
(http://portwiture.co

Portwiture es un proyecto onli
que interrelaciona dos de las
sociales más populares: **Twit**
y **Flickr** . Texto y fotografía,
combinación perfecta. El sitio
funciona pidiendo primero un
nombre o nick de usuario, par
luego ir rastreando en los twe
más recientes de dicho usuari
sacando las palabras clave ma
utilizadas. Con estas palabras
clave, a continuación, selecci
fotografías en Flickr para crea
"representación visual fortuita
tu perfil de Twitter." Los result
son cuanto menos curiosos y
puede ver tanto en el modo
mosaico (ilustración de la
izquierda) como en presentac
de diapositivas. Haz la prueba

Face to Face from Manuel Pérez Báñez on Vimeo .

Internet ofrece un abanico impresionante de herramientas abiertas a la experimentación artística, a la colaboración y participación ciudadana. El listado sería practicamente inacabable, pues cada día surgen nuevas aplicaciones. El listado de juegos, aplicaciones y herramientas online que tienes a continuación es solo una muestra de todo lo que esconde la gran telaraña de internet: clica en **Medios audiovisuales, vídeo y fotografía** . Experimenta con algunas de las aplicaciones, es posible que en las tareas te toque trabajar con algunas de ellas. El vídeo de más abajo está realizado a partir de una de ellas, **IMPROVISA** donde el teclado de tu ordenador se convierte en una peculiar mesa de mezclas con carpetas de imágenes y sonidos subidas por los propios usuarios y que puedes tocar como si fuesen las teclas de un piano. Si tienes curiosidad por probar, este tutorial te puede ayudar.



Con este simple diagrama podríamos explicar y definir qué es el Net.Art pero nos tememos que va a ser complicado decir algo tan sencillo de un movimiento artístico que no llega a los 20 años. Y de hecho ese simple diagrama del Net.Art obtuvo la siguiente respuesta: http://linkoln.net/complex/ Si navegas por la imagen y sigues las flechas rojas entenderás que nos adentramos en un complejo (y divertido) mundo de relaciones.

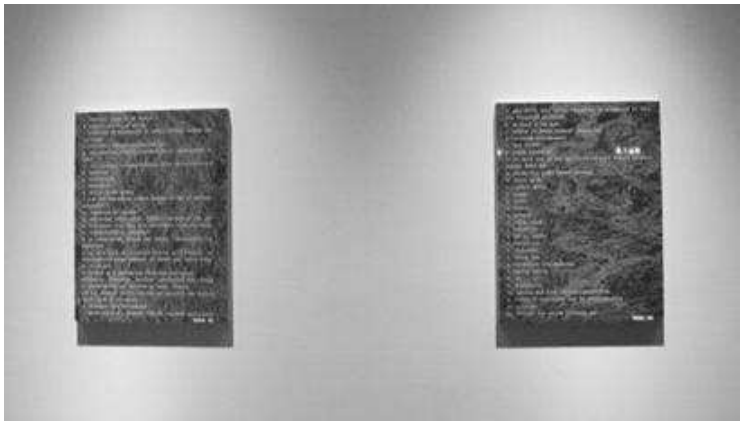
El Net.Art que ocurre en estos primeros años no es espectacular e implica una posición crítica con la tecnología usando el humor. Se conoce como periodo heroico del Net.Art aquel que comprende obras realizadas entre 1994 y el año 2000. Lo de heroico forma parte de la broma de un colectivo pequeño, muy poco conocido fuera del ámbito concreto del arte digital, que pone en cuestión, gracias a Internet, el status quo del arte. Natalie Bookchin una investigadora y artista de Estados Unidas decía esto a los periodistas Roberta Bosco y Stefano Caldana en 2001 :

> "A veces, en Internet el término "arte" se utiliza con el objetivo de limitar el impacto de algunos proyectos. A veces, es mejor no situar nuestras obras en la categoría de arte, ya que esto puede ser utilizado para justificar y moderar iniciativas que, de otro modo, serían completamente radicales. Más allá de la página Web, lo que realmente cuenta es el debate que provoca y las acciones que estimulas."

Es decir, que muchas de las acciones y obras que se realizan tienen un interés crítico y de “remezcla” muy importantes. En la etapa heroica del Net.Art no existe, apenas, el “arte por el arte” o el “arte fascinado por la tecnología”.

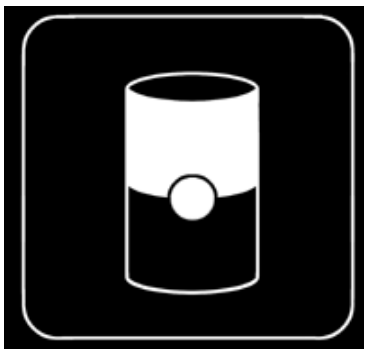
2.1. Natalie Bookchin

Natalie Bookchin es artista y profesora de la Universidad de Los Ángeles. Pasó todo el verano del 97 conectada a internet preparando una asignatura llamada "Introduction to the Computing in the Arts". Desde entonces ha desarrollado una labor importante como historiadora, docente y net.artista. Una de sus obras más conocidas Introducción al net.art fue realizada en colaboración con el artista moscovita Alexei Shulgin. Aquí puedes encontrar una traducción al español. La obra se extiende también en una especie de lápidas con la inscripción como puedes ver en esta foto:



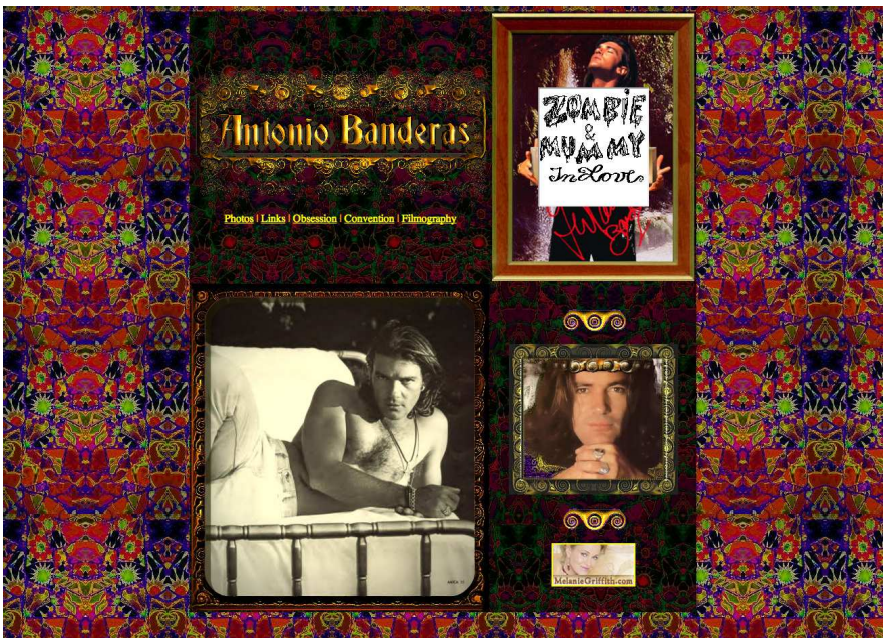
El texto funciona como un manifiesto fundacional en el que se destacan, no sin humor y cierto grado de crítica, todas las características posibles del Net.Art. Además de estas Bookchin colabora con otros artistas y desarrolla también sus propias piezas. La más destacada es Metapet, un juego que te pone en la figura de un "jefe" que controla a un trabajador perfecto porque puedes injertarle partes de otros animales. Es una reflexión sobre la biología y los avances de la ciencia. Aquí puedes ver algunos pantallazos .

2.2. Vuk Cosic



El esloveno Vuk Cosic se inició en internet en 1994, como todos es artista al mismo tiempo que activista de la red. Organizó encuentros que le sirvieron para conectar con algunos de los artistas más importantes de la época. Empezó apropiándose de obras que ya circulaban por internet con una actitud de "ready-made", de hecho consideraba que los net.artistas eran los herederos de Marcel Duchamp. En una entrevista llega a afirmar "Me gusta esta actitud de modificar cosas, de jugar con ellas. Lo que hago son reflexiones. Al igual que mis colegas, pienso en la red, en cómo está hecha, porque queremos entenderla. Y nuestro proceso de entendimiento consiste en transformar lo que obtenemos en alguna forma de expresión."

Una de sus obras más celebradas es la Historia del arte para aeropuertos en la que en apenas 15 imágenes realiza un trabajo de síntesis icónica muy inspiradora. Desde las pinturas rupestres de Lascaux al arte del error de JODI pasando por el nacimiento del cine o la Piedad de Miguel Ángel. Puedes verlas todas aquí .

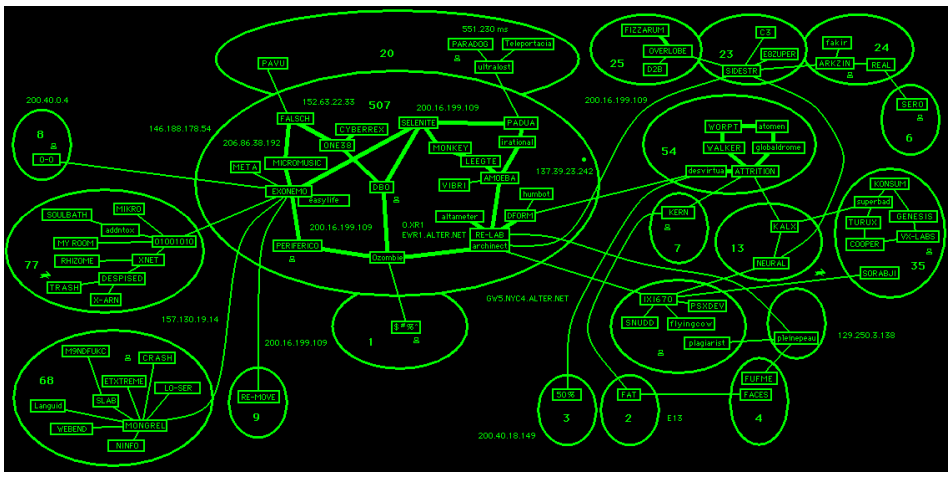


El trabajo de Olia Lialina y su presencia activa en la red, la convierte en una de figura clave de los primeros años de arte de la red. Empezó colgando archivos de vídeo en la red, allá por mediados de los 90 y se dio cuenta que la red no era sólo un buen lugar para reproducir películas, era un lugar inédito para contar historias. La narrativa está muy presente en todas sus obras. Empleando "marcos" (páginas html que cargan dentro otra página html) e hipertexto, Lialina construye un sugerente diálogo a dos voces. Estamos en 1996, es su primer experimento y dará mucho de qué hablar. Se trata de *My boyfriend came back from the war* que es visitable desde aquí .

Aunque Olia se propuso hacer, no un film, sino "otra cosa", el guiño al cine es uno de los atractivos de la obra. *My boyfriend* … evoca el ambiente de películas bélicas y lo hace utilizando una serie de frases absolutamente tópicas. La narración se construye a través de una serie de fogonazos verbales y visuales "proyectados" sobre una pantalla negra.

Otra obra interesante es su serie de cómics Zombie & Mummy realizada en colaboración con Dragan Espenschied y producido para el Día Center de Nueva York. Se trata de una colección de cómics protagonizada por dos monstruos a los que casi nunca les ocurre nada. Puedes visitarlos aquí porque el contexto de cada uno de ellos es interesante. Te recomendamos el que Zombie&Mummy se enamoran . Lialina es una recuperadora de toda una estética kitsch en cuanto a uso de gif animados y demás recursos estéticos para contar sus historias.

2.4. JODI



JODI es el nombre que utilizan la holandesa Joan Heenskerk y el belga Dirk Paesmans. El trabajo de Jodi explora la máquina y descubre posibilidades alternativas de relacionarse con el ordenador y con la red. Jodi comenzó a trabajar con ordenadores en la primera mitad de los 90: "Nunca elegimos ser o no ser net.artistas. Lo que ocurre es que empezamos hacer cosas con el ordenador sobre las cosas que pasan dentro del ordenador" Las propuestas de Jodi recrean gráficos de las pantallas de fósforo verde de la prehistoria informática, como el mapa de Internet que puedes ver más arriba y explotan las posibilidades creativas de los errores de programación como puedes ver si pinchas aquí: http://asdfg.jodi.org/ Algunas otras obras de JODI son 404 . TEXT o las modificaciones de juegos como el de Quake que aparecieron en CD ROM .

Ellos dicen que su obra "es un collage, es un nuevo collage, naturalmente" y que de alguna manera intenta poner los límites en la navegación, jugando con el error y sobre todo dejando de lado la seriedad de otras obras. Es evidente que la obra de JODI remite también a una estética ciberpunk y hacktivista.

Páginas de entrada al Moscow Art Center diseñadas por Jodi, Lialina, Bunting y Cosic

Es uno de los artistas rusos de los que ya hemos hablado antes como "creador" del término Net.Art. Su obra siempre ha jugado con la sorpresa, el humor y la mentira. Ha sido un artista de la colaboración y uno de sus primeros proyectos para la red buscaba precisamente la colaboración con otros artistas: Moscow WWW Art Center (ahora no funciona el enlace pero en la imagen de arriba) pero en él podíamos encontrar acceso a piezas de otros artistas rusos que él se proponía fomentar.

Otro de los proyectos promovido por Shulgin - Refresh fue un proyecto clave en los primeros años del arte de la red. Consistió en una serie de páginas enlazadas en un loop continuo. Las páginas se alojaban en distintos servidores. El usuario accedía a una de ellas y a partir de ahí y en intervalos de diez segundos se iban sucediendo las siguientes. En la cadena participaron artistas de diferentes países.

En FuckU-FuckMe se inventa un dispositivo electrónico para mantener relaciones sexuales a distancia. Puedes ver la web completa aquí: http://www.easylife.org/fufme/

Actividad de lectura

386DX interpretando a "The Mamas & The Papas" en 1998.

Volver a reproducir las condiciones técnicas y socioculturales de los orígenes del Net.Art son complicadas. Ya has navegado por muchos sitios web, ya has conocido muchas obras de arte digital impresionantes, ya has interactuado con herramientas digitales muy avanzadas, corres el riesgo de que todo lo que ahora llamamos "periodo heroico" del Net.Art te parezca obsoleto y hasta cierto punto ingenuo. El vídeo de arriba es del proyecto 386DX de Alexei Shulguin, con su viejo ordenador ha interpretado y dado conciertos por todo el mundo. Reflexiona a continuación sobre esta frase de José Luis Brea (el teórico español más importante en cuanto Net.Art se refiere): " *Net.art es sólo aquél tan específicamente producido para darse en la red que cualquier presencia suya en otro contexto de recepción se evidenciaría absurda -cuando no impensable.* "

En España encontramos, durante el periodo heroico del Net.Art, a algunos de los teóricos y artistas más importantes del mundo. En España se acogieron algunos de los eventos más interesantes de esta época y fue punta de lanza para un arte en español que tuvo una importancia mayor que en otras épocas, donde comenzaron a destacar en el panonarma internacional artistas multidisciplinares como **Antoni Muntadas** . Lamentablemente algunos de los proyectos que en aquellos años fueron punteros hoy ya no funcionan y muchos de ellos sólo podemos encontrar "ruinas digitales" de páginas web que son imposibles de navegar. A continuación destacamos algunos proyectos que hay que conocer.

Fue la web que generó el mejor y más profundo debate sobre el Net.Art, liderada por José Luis Brea, conocido teórico del arte en España, y que en el periodo 1997-2002 mantuvo un espacio para obras de net.art (con producciones propias, exposiciones y encargos a artistas), una serie de textos importantes (traducciones de otros autores clave para entender cómo se configuraban estas prácticas) y ::eco:: un foro de debate. A día de hoy se puede visitar una versión congelada de la web, donde puedes encontrar algunas obras de artistas españoles y algunos de los textos fundamentales. Para entender el estilo de alep-arts se pueden visitar las obras de su colectivo artístico: La Sociétè Anonyme, arte conceptual que se interroga a sí mismo por la propia naturaleza del arte digital. En obras como ¿Por qué seguir hablando de arte? es muy evidente. Otra de las producciones importantes, y sintomáticas de cómo ha evolucionado este arte en la red a día de hoy, es 1.000.000 de Antoni Abad. El objetivo de esta obra era dar un millón de besos y después ya no funcionaría más, cosa que se cumplió en muy poco tiempo y por eso decidieron dejar que la obra siguiera dando besos. Para poder verla tendrás que desactivar de tu navegador el control sobre pop-ups. A día de hoy esta obra se puede entender como una interesante reflexión sobre la publicidad en el espacio web.

3.2. Dora García

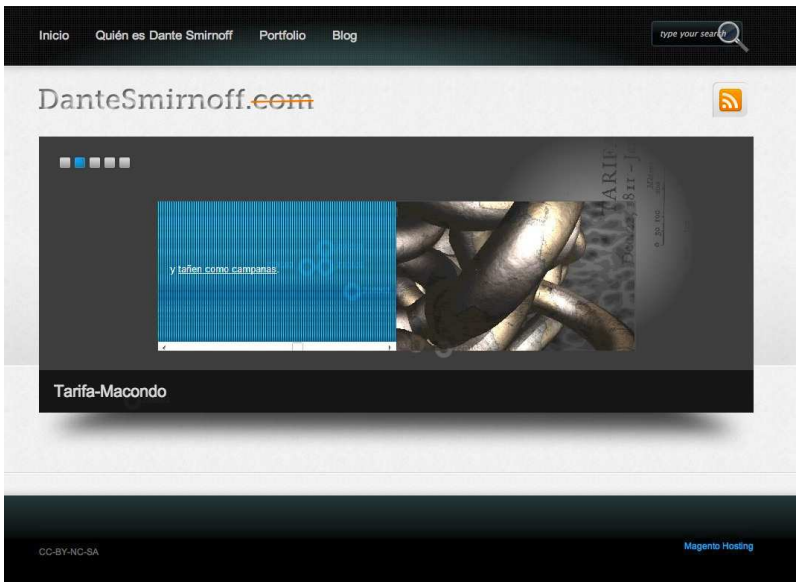
Vive y trabaja en Barcelona y es una artista española que ha paseado su arte por las mejores exposiciones internacionales. Fue una pionera del Net.Art en España de la mano de Aleph-Arts y de alguna manera sigue una estela, entre conceptual y narrativa, que es muy interesante de cara al trabajo que se hizo en la etapa dorada del Net.Art. Siempre trabajó en castellano y todas sus obras, que mezclan web, performance y textos, están disponible en su web http://www.doragarcia.net/ Vamos a conocer un poco mejor **Heartbeat** y **Todas las Historias .** En la primera nos encontramos con una obra propia de la narrativa hipertextual, si la navegas verás que se trata de una historia enlazada, de manera no lineal, sobre personas que están obsesionadas con escuchar el sonido de su corazón. Heartbeat aún siendo una obra del principio mantiene la tensión y fomenta la lectura tan propia de internet: a saltos, mezclando géneros de manera no lineal. Por otro lado Todas las Historias ha tenido múltiples formatos, el planteamiento es simple, y recuerda mucho al trabajo de artistas conceptuales y dadaístas, parece un manual de instrucciones de un juego imposible que empieza así:

La obra forma parte de Insertos en Tiempo Real una serie de acciones en el espacio público que se documentan en la red. Todas las historias sigue viva en un blog que tiene cerca de 3000 microrrelatos.

3. 3. Santofile

Es un proyecto radicado en Barcelona que desde el activismo y la remezcla siempre ha estado presente con obras en diferentes espacios importantes de la creación en red. David Casacuberta y Marco Bellonzi han trabajado sobre los memes, se consideran un grupo de "guerrilla memegénica" y lo hacen hackeando y reutilizando materiales de la cultura popular. Utilizan los nuevos medios de manera multidisciplinar y probablemente X_Reloaded es una de sus mejores obras. En ella combinan el homenaje a sus artistas favoritos (entre los que se encuentran algunos de los del periodo heroico del Net.Art) de una manera bastante peculiar: haciendo obras por ellos con el tema común del Quijote. En el menú de inicio se explican las obras y los motivos de las mismas: http://www.santofile.org/x_reloaded/

3.4. Dante Smirnoff



Dante Smirnoff es el pseudónimo de José Vicente Araújo uno de los artistas andaluces más importantes de los primeros años del Net.Art. Una de sus obras UR.ILINOIS es una buena muestra de esa idea de ficción-web que simula los efectos la "cámara cromokinética" que soñó, pero que nunca puso en práctica, el cineasta granadino José Val del Omar. Esta obra es un viaje por una navegación compleja en la que se mezclan 10 obras de arte de la historia de la pintura española y la importancia de la luz en ellas. Puedes navegarla aquí .

Para saber más

¿Y todo esto es el arte digital?

Este es el último tema dentro de las diferentes unidades de Cultura Audiovisual de 1º de Bachillerato artístico, y claro es imposible recopilar todo lo que ocurre bajo el epígrafe de Arte Digital y por eso hemos querido centrarnos casi en exclusiva en lo específico del arte de internet. Hoy día la evolución del arte digital está derivando en procesos de visualización de datos, de realidad aumentada, motion, la fabricación digital, el hardware libre, conceptos nuevos que aparecen cada año y que algunos han sido integrados en los temas anteriores (iphone art, audiovisuales interactivos, etc etc). Las tecnologías cambian, las historias siguen ahí, sé curioso y si quieres seguir aprendiendo sobre lo último que ocurre en el arte actual **el blog de Stefano Caldana y Roberta Bosco** en El País y los programas de **Metrópolis en TVE** son referencia obligada para cualquier persona relacionada con el arte del siglo XXI.

Cierto artistas plásticos españoles como **Evru** (antes conocido como *Zush*) han explorado las posibilidades creativas de las nuevas tecnologías y las han incorporado sin complejos a su trabajo. Es muy recomendable una visita a su curiosa **página web** .

Instituciones como **Centro Virtual Cervantes** , por ejemplo, en su modalidad de Artes presenta **"Palabras corrientes: 10 proyectos de Net-Art"** . Siguiendo en el campo de la lengua y la semántica tenemos el interesante proyecto **"Esferas"** donde jugar y crear "redes de combinaciones semánticas. Podemos considerar "arte" la forma poética y arbitraria en que se relacionan unas palabras con otras. Bastan dos palabras juntas para desencadenar narrativa, reflexiones, teorías, arbitraridad, poesía, humor...

Sin salirnos del panorama nacional, es interesante igualmente el proyecto **MediaLab Prado** que presenta tres casos de arte basado en internet en el espacio real: **TRANS.FORM.WORK**