

094 - 095

Debate
e Investigación

Proyectos y experiencias

PH46 - Diciembre 2003

(<http://www.campusforpeace.org>), que añadió contenidos sobre la infancia y las guerras más recientes de las últimas décadas.

Fieles a la propuesta de llegar a un público diferente y propiciar la interactividad con él, un reto importante fue el de poner, al servicio de todo el mundo que quisiera usarlo, un espacio en donde poderse expresar, de forma libre. Este objetivo se ha incorporado al diseño de la exposición con unos resultados destacados, que suponen un cambio en la narración de la memoria de la guerra: hasta el momento, la recuperación de los testimonios había sido habitualmente dirigida por los investigadores o las instituciones, y en los casos en que la gente anónima tomaba la iniciativa de contar su historia, debía tener a su alcance unos recursos considerables que le permitieran, por ejemplo, editar un libro de memorias o publicar una página web propia. Con el espacio "Nuestros recuerdos", han podido



dejar su testimonio todo tipo de personas, y hacerlo, además, libremente

Poco a poco, el convencimiento de que sólo la posibilidad de unir muchas y diversas voces serviría para acercarnos a una realidad imposible de explicar desde la primera persona del singular conllevó que esta polifonía fuera tomando mayor protagonismo. Las memorias personales y un discurso memorialístico ficcionalizado -una especie de compendio de las experiencias de muchos que articula conceptualmente la exposición- fueron convirtiendo la muestra virtual en ejemplo del modelo expositivo **memoria**.

Este modelo pretende provocar una respuesta emocional ante las vivencias infantiles de la guerra civil -y, por lo general, las experiencias de la infancia en cualquier conflicto bélico. Por tanto, más que la aprehensión del conflicto vía el intelecto, "Memorias de nuestra infancia" busca la sorpresa o la complicidad, incluso pretende el enojo ante los muchos olvidos (porque resulta -y el visitante lo advertirá enseñada- imposible recoger todas las experiencias individuales y, por esto mismo, singulares). Todo ello con el fin último de acceder al espacio íntimo de la propia sentimentalidad, una de las vías más productivas para acercarnos a las generaciones más jóvenes y, a la vez, a los protagonistas de nuestra exposición: los niños y las niñas de la guerra.

Teresa Ferriz Roure
Grupo de Investigación Óliba-IN3

Proyectos y experiencias

eGALAB. Proyecto Virtual Galleries & Laboratories for Electronic Art de la UE

eGALAB (Virtual Galleries & Laboratories for Electronic Art)¹ es un proyecto perteneciente al programa CULTURE 2000 de la Unión Europea, desarrollado entre 2002 y 2003 por CIANT (Internacional Centre for Art and New Technologies) de Praga, CYPRES (Centre Interculturel de Practiques, Recherches et Echanges Transdisciplinaires) de Marsella, y por el MIDE (Museo Internacional de Electrografía) de Cuenca², que tenía como objetivos preferentes:

> Establecer una nueva plataforma para la creación artística, la experimentación y la exhibición en la red Internet, basada en el uso de nuevas tecnologías dentro del campo cultural.

> Construir una sistema técnico en VRML (Virtual Reality Modeling Language) que permitiera a grupos de artistas visuales trabajar juntos en proyectos dentro de espacios virtuales en 3D y de manera on-line.

> Llevar a cabo una serie de talleres basados en las presentaciones y creaciones artísticas dentro de espacios virtuales.

> Promover la divulgación y la educación en el área de galerías y talleres electrónicos, facilitando al público en general el acceso a la red Internet y a creaciones artísticas virtuales de una manera nueva e intuitiva.

La idea de crear una galería y un laboratorio electrónicos para el arte virtual refleja el ac-

tual estado de necesidad que tiene el artista digital a la hora de crear y presentar sus obras. Hay una falta de entendimiento entre la manera normal de representación del arte en galerías y museos y las formas artísticas emergentes, que se presentan directamente en soportes electrónicos (net-art, modelado virtual, animaciones interactivas, etc.).

Aunque actualmente las galerías y museos están empezando a presentarse on-line, aún continúan tratando a los artistas y sus obras de una manera anticuada. Incluso las galerías más progresistas que se encuentran en red, están basadas en un simple tipo de navegación, basado en señalar y

¹ Para más información relacionada con este proyecto, ver artículo de J.R. Alcalá "Creación en Internet: los nuevos museos de arte", en esta misma revista (Pág. 61)

² Investigadores del MIDE participantes en el proyecto: Sara Malinarich, Sergio Jiménez, Manuel Alegre, Javier Morcillo y José Ramón Alcalá (coordinador).

pulsar, el cual es tan limitado como hostil tanto para el artista como para el público.

Lo que se echa en falta estos días es un acercamiento intuitivo en el campo de entornos y comunidades virtuales dentro de las artes visuales y de las colaboraciones artísticas. Por ello, resulta totalmente necesario un nuevo tipo de galería, combinando y/o transformando las ventajas de los espacios virtuales de la red Internet con los aspectos tradicionales de las creaciones y presentaciones artísticas.

La meta es traspasar la frontera de las viejas tradiciones y dirigirse hacia las nuevas tendencias de las formas artísticas emergentes a través de las actividades de los artistas usando nuevas tecnologías, estableciendo los siguientes retos creativos:

> Desarrollar una plataforma 3D multiusuario en Internet con un sistema de navegación y funcionamiento propio, dirigido a artistas (en adelante, sería también utilizable por un público más extenso) y que sirviese también como galería y laboratorio al mismo tiempo.

> Permitir a los artistas no sólo presentar sus obras ya creadas del mundo real, lo cual ya se lleva a cabo hoy en día, sino también crear nuevas obras directamente a través de este sistema y presentarlas.

> Presentar, de forma continuamente actualizada (mediante su sofisticado y completo sistema de navegación multimedia que incorpora sonido, música, imagen, animación, video), información sobre actividades artísticas de espacios virtuales en la red Internet ya existentes (páginas web, creaciones en flash o java, etc.). Esta información debe ser presentada en tiempo real dentro del espacio propio de eGALAB, dando así a los visitantes de este espacio 3D virtual la oportunidad de seleccionar sus propios personajes virtuales (mediante avatares), que los representan y les permite comunicarse interactivamente con otros a través de chats, animaciones y sonido.

> El espacio resultante de eGALAB consiste en diversas áreas virtuales diseñadas para soportar formas artísticas particulares

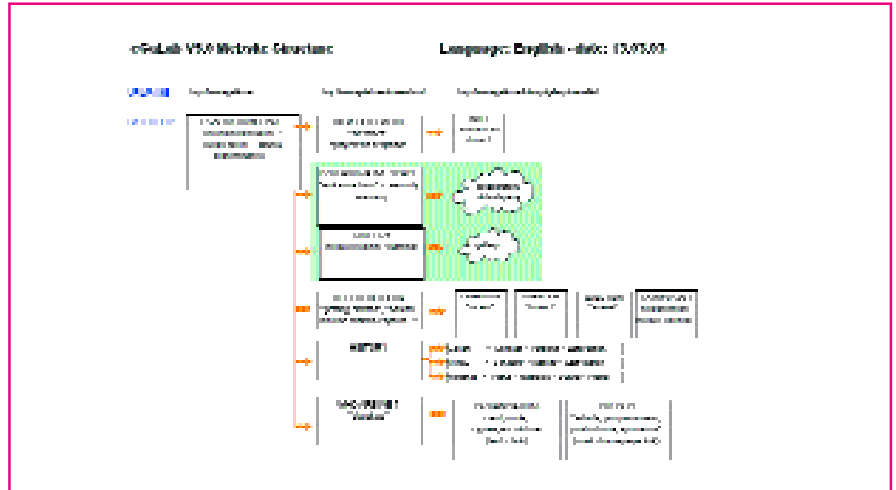


Diagrama del sistema funcional on-line del la web del proyecto eGALAB. 2002-2003.



Performance de presentación del sitio web del proyecto eGALAB. Teatro Akropolis. Praga. 2003.



Performance de presentación del sitio web del proyecto eGALAB. Teatro Akropolis. Praga. 2003.

(para ser creadas y presentadas); como por ejemplo:

- > Diseño de objetos
- > Modelado virtual
- > Animación y experimentación con personajes virtuales (avatar)
- > Instalaciones interactivas
- > Instalaciones realizadas en Java Scripts
- > Páginas Web

Para estas áreas no es necesario la llamada a espacios representativos, como por ejemplo, habitaciones con paredes (tal y como las usamos en las galerías on-line al uso). De hecho, los nuevos espacios que se han diseñado en eGALAB se convierten en todo un desafío artístico.

El proyecto, por consiguiente, pretende abrir un gran horizonte de posibilidades en torno a cómo crear y presentar una nueva generación de obras en espacios virtuales.

Por nueva generación de obras, entendemos aquellas que dependen de espacios electrónicos desde su inicio y son creadas para dicho espacio. Los principales beneficiarios de eGALAB serán, sin lugar a dudas, los artistas, críticos de arte y estudiantes pertenecientes a escuelas de arte, que estén involucrados en la creación y experimentación de espacios virtuales con la ayuda de nuevas tecnologías. Pero también está destinado a un extenso público interesado en arte y cultura que, tal vez, y a través del potencial creativo de estos nuevos sistemas, se involucren en los procesos artísticos, redefiniendo, de una manera ampliada, el concepto de artista -tal y como ya han hecho con el de obra de arte-.

José Ramón Alcalá Mellado
Catedrático de la Universidad de Castilla-La Mancha
Director del MIDE