



artfutura20ediciones20editions

De la Realidad Virtual a las Redes Sociales
From Virtual Reality to Social Networks

book + dvd

artfutura
2009

El secreto de ArtFutura. ArtFutura's secret.

Roberta Bosco y Stefano Caldana

Longevo, mediático y exitoso. ArtFutura el más pionero festival español dedicado a las nuevas tecnologías aplicadas al arte, el entretenimiento y la cultura, cumple veinte años. Veinte años en los que ha acogido creadores y proyectos muy dispares, sin perder nunca su enfoque abierto al gran público, un público que no diserta y reflexiona sobre la tecnología, mas que la vive intensa y cotidianamente a través de sus juegos, teléfonos, ordenadores y otras interfaces.

En estos años ArtFutura se ha caracterizado por destacar a su antojo determinados creadores y propuestas, más allá de las modas y las tendencias, sean dominantes o minoritarias. Y eso porque a lo largo de estos veinte años, ArtFutura ha sido –y sigue siendo– sinónimo de Montxo Algora, su fundador y director. Además de conseguir superar crisis, competencias y otros avatares, Algora ha impreso al festival su huella personal, apostando decididamente por un modelo descentralizado, abierto y popular en el sentido más positivo del término. En vez de organizar una mega exposición en una gran ciudad, Algora ha optado por difundir el festival a través de un potente programa de vídeos, que ha llegado a proyectarse simultáneamente en diez sedes de otras tantas ciudades. Una estrategia que revela la voluntad de mirar el público y no sólo él de las capitales.

A pesar de haber traído a España como conferenciantes, varios pesos pesados de la escena digital, ArtFutura no se ha querido nunca definir como un referente intelectual ni por buscar el reconocimiento del mundo del arte institucional. Por el contrario ha siempre perseguido el contacto y la difusión, a través de un enfoque lúdico y condescendiente con la cultura digital más asequible al gran público, a menudo no especializado, pero muy curioso y con mucha gana de conocer, experimentar y divertirse.

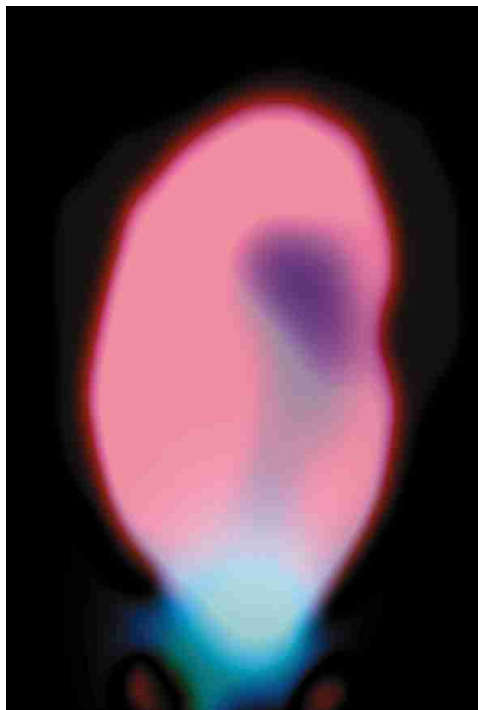
Otros eventos de este tipo ofrecen programas de debates que se convierten en una arena para el enfrentamiento entre la gente del medio y a menudo resultan incomprensibles por los no iniciados; tertulias repletas de lenguaje institucional y académico, donde los ponentes se lucen por sus conocimientos y no por su afán de dialogar con la audiencia y a menudo ni siquiera con los demás participantes.

En cambio ArtFutura, con sus programas que mezclan obras de arte y vídeos de autor con productos surgidos en ámbito comercial y producciones cinematográficas de animación digital súper taquilleras, ha conseguido abrir una ventana y establecer un diálogo a diversos niveles. Sus debates se han convertidos en charlas animadas, abarrotadas también de familias y niños, ilusionados por poder contactar con los creadores de las ardillas y ogros de sus películas favoritas.

Además de participar en el programa de conferencias de varias ediciones, nuestra aportación a ArtFutura se ha plasmado en dos exposiciones temáticas: *Digital Jam* (2001) y *Web as Canvas* (2002), ambas aún disponibles en la web del festival. *Digital Jam*¹ es una selección de once proyectos concebidos para Internet, que reflejan las diversas tendencias de la investigación artística centrada en el aspecto colaborativo del proceso creativo on line. *Web As Canvas*² (La Red como lienzo) reúne diez propuestas artísticas concebidas para la red, metafórica y prácticamente considerada como el nuevo lienzo y escenario de la creación contemporánea. Para *Web as Canvas*, que se exhibió en el hall del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, ArtFutura produjo la obra del colectivo barcelonés area3, *World Wall Painters*, una aplicación para *The Carnivore Project*, que aquel mismo año se expuso también en el festival Ars Electronica de Linz, donde ganó un Golden Nica.

Así que deseamos un feliz aniversario a ArtFutura, para que cumpla muchos más y con el deseo que continúe en su acción de difusión y divulgación de la cultura digital y que vuelva también a participar en la producción de obras inéditas de artistas más alejados de la industria del ocio digital.

¹ Digital Jam:
<http://www.artfutura.org/2001/digitaljam.html>
² Web as Canvas:
www.artfutura.org/02/expo_lared.html



Long-lived, high profile and successful. ArtFutura, the most pioneering Spanish festival dedicated to the new technologies applied to art, entertainment and culture, is twenty years old. Twenty years in which it has welcomed disparate creators and projects while never losing its focus of being open to its public, a public that does not expound and reflect on technology, but which lives it intensely on a day-to-day basis thanks to games, telephones, computers and other interfaces.

Over these years, ArtFutura has become noted for the particular way in which it has highlighted certain creators and proposals regardless of fashion and tendencies or whether they were dominant or minority. And this is because throughout these twenty years ArtFutura has been –and continues to be – a synonym of Montxo Algora, its founder and director. In addition to managing to overcome crises, competition, and other occurrences, Algora has printed his personal stamp on the festival, decidedly wagering for a decentralized model, open and popular in the most positive sense of the term. Instead of organizing a mega exhibition in a large city, Algora has chosen to diffuse the festival by means of a powerful program of videos which have been projected simultaneously in ten venues in ten cities. A strategy that shows a desire to pamper the public and not only that of the capitals.

In spite of having brought various heavy-weight speakers from the digital scene to Spain, ArtFutura has not wanted to be considered an intellectual reference point or to seek recognition from the institutionalized art world. On the contrary, it has always pursued contact and diffusion by means of a ludic and understanding focus on the digital culture most accessible to the public at large, often not specialized, but highly curious and which has a great desire to discover, experiment and have fun.

Other events of this sort offer programs of debates that become an arena for confrontation between people who work in the medium which often turn out to be incomprehensible for the uninitiated; chats full of institutional and academic language in which the speakers stand out for their knowledge and not for their desire to enter into dialogue with the audience and often not even with the other participants.

On the other hand, ArtFutura, with its programs that mix works of art and independent videos with products from the world of box-office success digital animated productions from the commercial film industry, has managed to open a window and establish a dialogue on various levels. Its debates have become lively chats packed with families and children keen to make contact with the creators of the squirrels and ogres in their favorite films.

In addition to having participated in the conference programs of various editions, we have contributed to Art Futura in two thematic exhibitions: *Digital Jam* (2001) and *Web as Canvas* (2002), both are still available on the festival's web. Digital Jam¹ is a selection of eleven projects conceived for Internet and which reflect diverse tendencies of artistic investigation centered on the collaborative aspect of the creative process online. *Web as Canvas*² unites ten artistic proposals conceived for the net, metaphorically and practically considered to be the new canvas and stage for contemporary creation. For *Web as Canvas*, which was exhibited in the hall of the Center of Contemporary Culture of Barcelona, ArtFutura produced the work by area3, a collective from Barcelona, *World Wall Painters*, and an application for *The Carnivore Project*, which that same year was also exhibited in the festival Ars Electronica in Linz where it won a Golden Nica.

We wish ArtFutura a happy anniversary and many more with the desire that it continues with its task of diffusing and circulating digital culture and that it also participates in the production of unedited works by artists distanced from the digital leisure industry.

¹ Digital Jam:
<http://www.artfutura.org/2001/digitaljam.html>
² Web as Canvas:
www.artfutura.org/02/expo_lared.html

