

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 17

Critical Art Ensemble CAE

Nombre
de la obra

Electronic Civil Disobedience

Autor

USA

1994

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

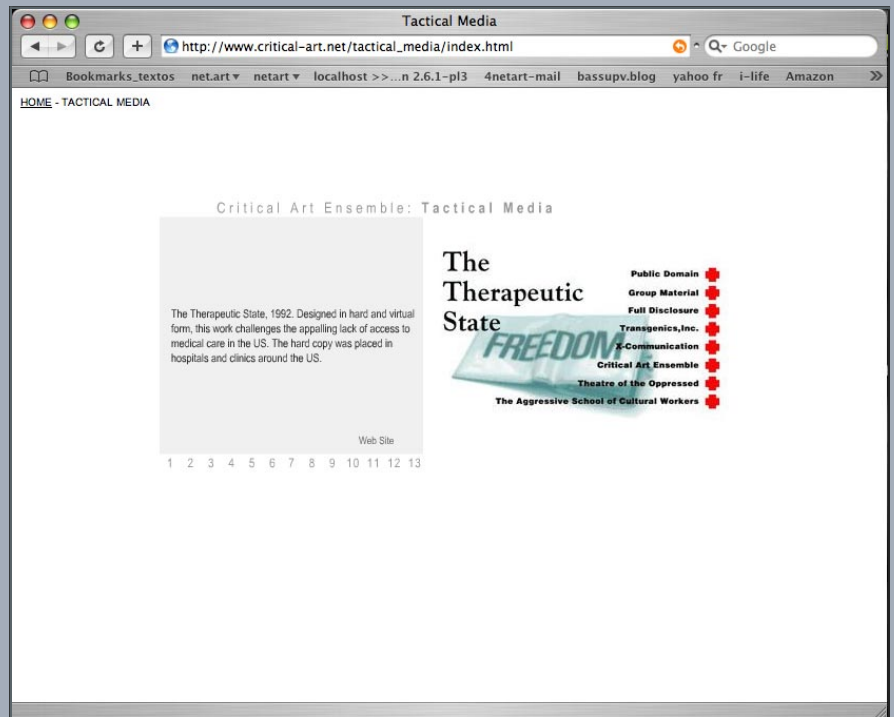
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Desobediencia Civil Electrónica,
comunidad

Descripción

En 1994, cuando el Critical Art Ensemble (CAE) introdujo por primera vez la idea y posible modelo de la desobediencia civil electrónica (DCE) -electronic civil disobedience (ECD)- como otra alternativa dentro de la resistencia digital, el colectivo no tenía forma de saber qué elementos resultarían más prácticos, ni sabía sobre cuáles serían necesarias más explicaciones. Tras casi cinco años de trabajo sobre el terreno en torno a la DCE llevado a cabo tanto por colectivos como por personas que trabajan aisladamente, las lagunas de información han ido quedando algo más patentes y podemos al fin ocuparnos de ellas. Este ensayo examina con especial atención el giro que se ha producido en la situación y que ha generado un modelo de DCE en el que predomina el espectáculo público frente a la subversión clandestina de políticas y que da mayor importancia a la acción simulada frente a la acción directa. El Critical Art Ensemble (CAE) sostiene que este tipo de tendencias dentro de la investigación general sobre DCE son poco oportunas. El CAE sigue creyendo que la DCE es una actividad underground que (al igual que la tradición hacker) debe permanecer al margen de la esfera pública o popular y de la mirada de los medios. El Ensemble también mantiene que las tácticas de simulación que están utilizando las fuerzas de resistencia son sólo parcialmente efectivas, cuando no contraproducentes.

URL <http://www.critical-art.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 21

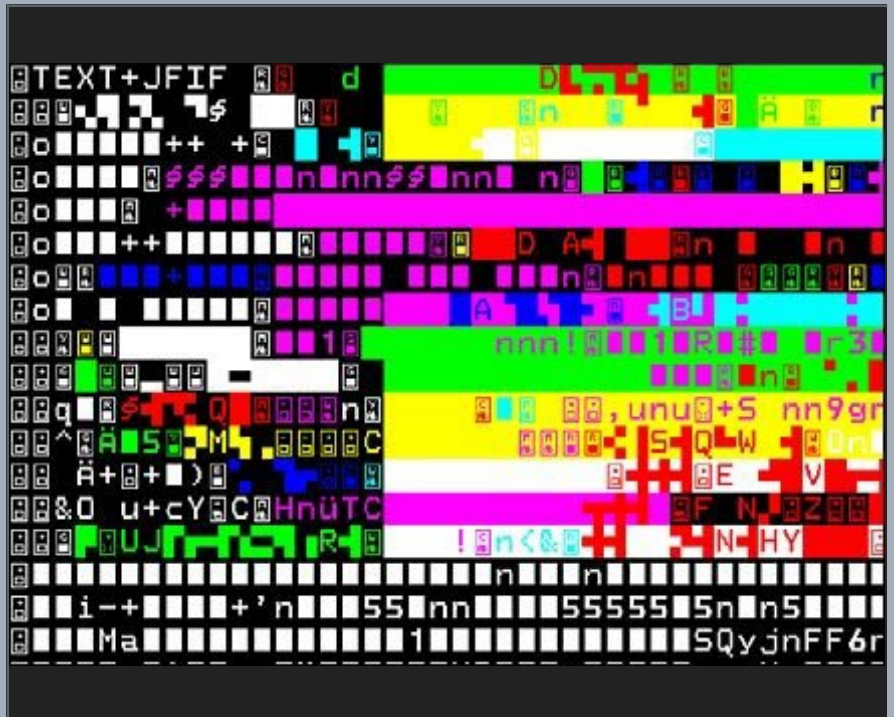
Jodi	Nombre de la obra	www.wwwww.jodi.org
Autor		
Holanda / Bélgica	1995	
País	Año	
<input checked="" type="checkbox"/> Grupo netartistas	<input type="checkbox"/> En Colaboración	<input type="checkbox"/> Fem
TIPOLOGIA		Net.art
		Categoría
		Art.hacktivismo
		Subcategoría

Características / Foto

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[hacktivismo](#), [browser art](#)

Descripción

En 1995 hicieron una de sus obras más conocidas, <http://www.wwwww.jodi.org>, que nos asalta con un sinfín de imágenes y textos que parecen reproducir errores y virus asumiendo una estética completamente nueva. Han modificado viejos videojuegos desarmándolos hasta que logran destruir su lógica interna por lo tanto el sentido intuitivo del propio juego.

Jodi, o jodi.org, es un dúo de artistas de Internet: Joan Heemskerk [Holanda] y Dirk Paesmans [Bélgica]. A partir de mediados de los 90 empezaron a crear trabajos artísticos originales para la World Wide Web. Unos años después, también se cambiaron al software artístico y a la modificación artística de juegos de ordenador. Desde el 2002, han estado en lo que se ha llamado su periodo de "captura de pantalla", haciendo trabajos en vídeo grabando la pantalla de su monitor mientras trabajaban, jugaban a videojuegos, o programaban.

URL <http://www.wwwww.jodi.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 92

RTMark / etoy

Nombre
de la obra eToy

Autor

Europa

1995

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

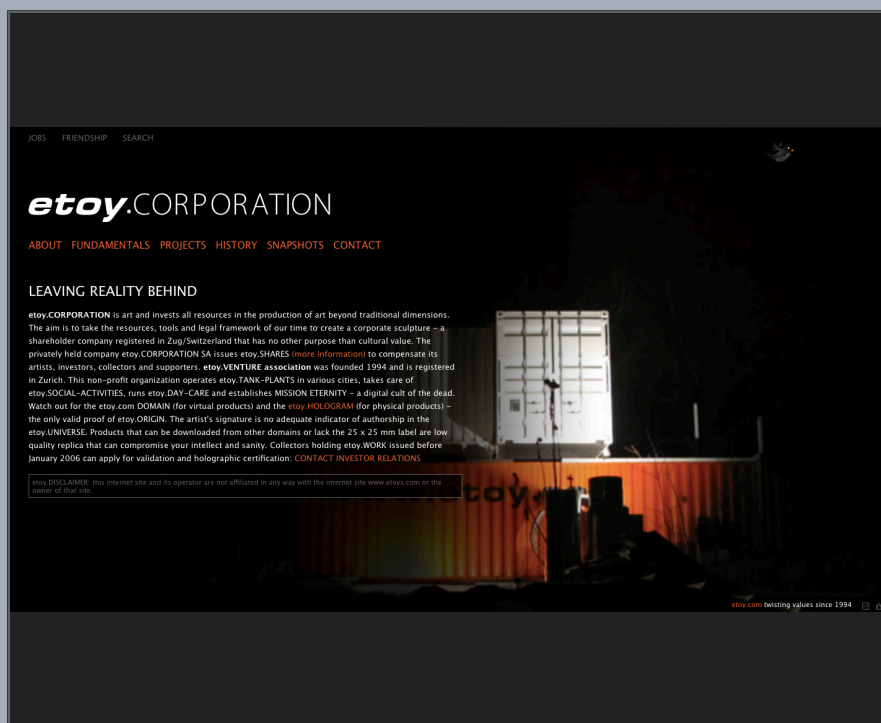
Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

suplantación, globalización,
política

Descripción

®TMark, un colectivo abierto que podríamos enmarcarlo en la vertiente del activismo on line. En su página propone una larga lista de acciones de sabotaje creativo en contra de las multinacionales, los políticos y los nuevos mitos de la era digital. Entre sus intervenciones, que se caracterizan por su contenido subversivo y por carecer de un objetivo comercial, destacan los mirrors que parodian las páginas oficiales de políticos y corporaciones.

URL <http://www.etoy.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 26

etoy

Nombre
de la obra

The Digital Hijack

Autor

Suiza

1996

País

Año

X

Grupo netartistas

☐

En Colaboración

☐

Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐

Comunidades on-line

X

Activismo

☐

Visualización1.0

☐

Gender identity

☐

Web APIs

☐

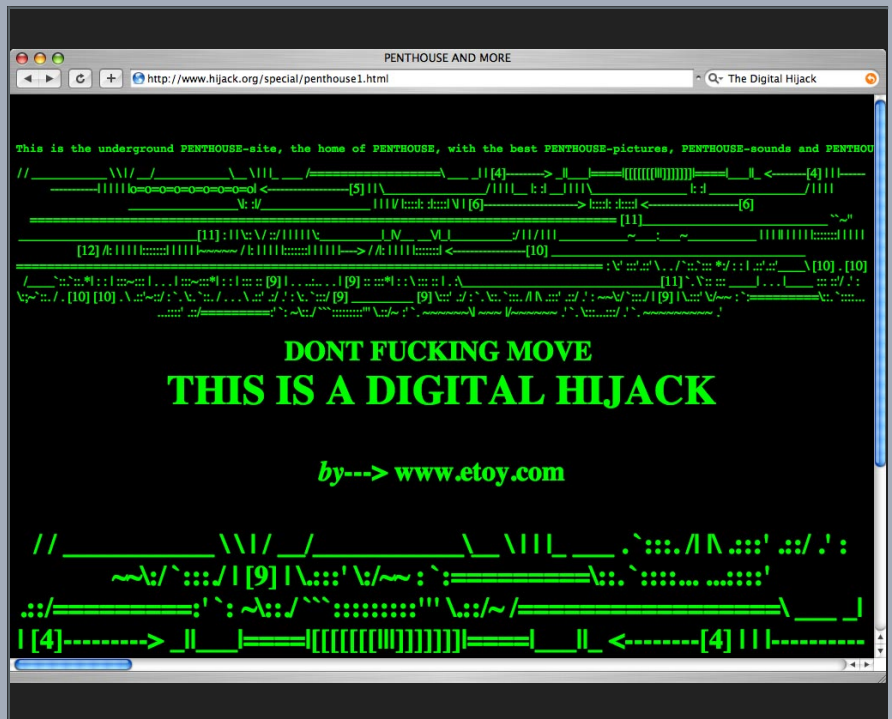
Redes Sociales

☐

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

infiltración, código ASCII,
motores de búsqueda

Descripción

El grupo etoy se había fundado en Zurich en 1994 y desde entonces operaba principalmente a través de Internet. En 1996 había ganado el premio más prestigioso del sector, el Golden Nica del Ars Electronica Festival de Linz en Austria, por su proyecto de net.art Digital Hijack, con el cual consiguió redireccionar a su página web a unos 600.000 internautas en tres meses, utilizando una serie de palabras reconocidas por los mayores motores de búsquedas, como Altavista o Infoseek. "Queríamos demostrar que un puñado de compañías controlan el destino de millones de internautas y que la mayoría de la gente no tiene ni idea de cómo funcionan los motores de búsqueda" afirmó Zai, portavoz de etoy.

With this action, etoy demonstrates the "room" behind popular interfaces of the world wide web. weak points and twilight-zones of this medium are the place of action... search-server-databases turn into projectors of individuality... etoy.software-agents control this systematic illusion and the hijack of bored net-travellers. resulting in 250,000 art-hostages in march 1996.
the technology-tourist is evasively assimilated into a trap configured by etoy.

the project "digital hijack" runs either until 1'000'000 users have been hijacked or etoy is suppressed by the

URL <http://www.hijack.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 99

Daniel García Andújar

Nombre
de la obra

Street Access Machine®

Autor

España

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

tecnología, control,
corporativismo, apropiación,
suplantación

Descripción

Este proyecto cuestiona, mediante la ironía y la utilización de estrategias de presentación de las nuevas tecnologías de la comunicación, las promesas democráticas e igualitarias de estos medios y critica la voluntad de control que esconden detrás de su aparente transparencia. En este proyecto, el artista crea una empresa virtual e inexistente, para la cual elabora una imagen corporativa diseñada al detalle (con sus correspondientes logotipos, videos promocionales y páginas Web) que se convierte en una metáfora del uso de las nuevas tecnologías, capaces de hacernos creer que es posible algo que no existe. Uno de los productos de TTP es Street Access Machine®, un dispositivo inalámbrico que permite validar tarjetas de crédito en la calle y que es propuesto para que por ejemplo los homeless puedan aceptar limosnas aún en el caso de que no se tenga efectivo.

Andújar crea una ficción con el fin de hacernos tomar conciencia de la realidad que nos rodea y del engaño de unas promesas de libre elección que se convierten, irremisiblemente, en nuevas formas de control y desigualdad. Adopta (y pervierte) el discurso de las corporaciones y sus estrategias de difusión, mecanismos que nos recuerdan la gran similitud entre el comportamiento viral de las marcas y los logos en el ecosistema del mercado global y el de los virus (y los memes) en el ciberespacio.

URL http://www.irational.org/ttpp/*siteTTP/dpro.html

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

104

Vuk Ćosić

Nombre
de la obra

Documenta Done

Autor

Eslovenia

1997

País

Año



Grupo netartistas



En Colaboración



Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen



Comunidades on-line



Activismo



Visualización1.0



Gender identity



Web APIs



Redes Sociales

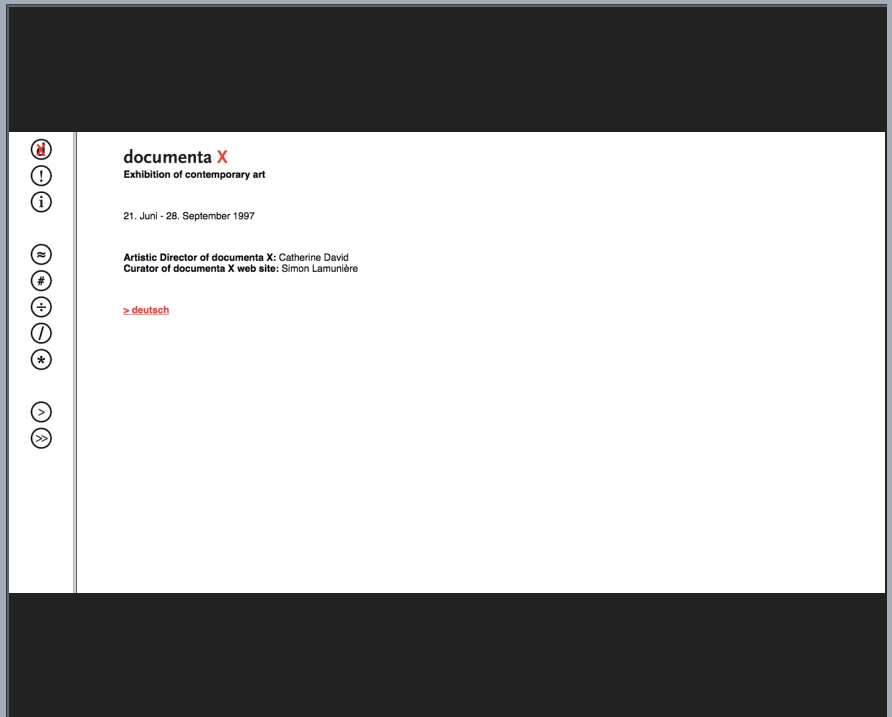


Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

suplantación



Descripción

En septiembre de 1997 se celebró en Kassel la controvertida Document X. Con motivo de su clausura, el festival anunció el cierre de site en internet. Vuk Cosic realizó una copia completa de la página web y la incluyó en su propio dominio.

Rachel Greene en "Una historia del net.art" explica:

"Cosic, que fue definido por la prensa como un "hacker de Europa del Este", comentó en un principio que el site de la Documenta robado era su readymade y proclamó que los net.artistas eran "los hijos ideales de Duchamp."

URL

<http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 44

Electronic Disturbance Theater

Nombre
de la obra FloodNet

Autor

USA

1998

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

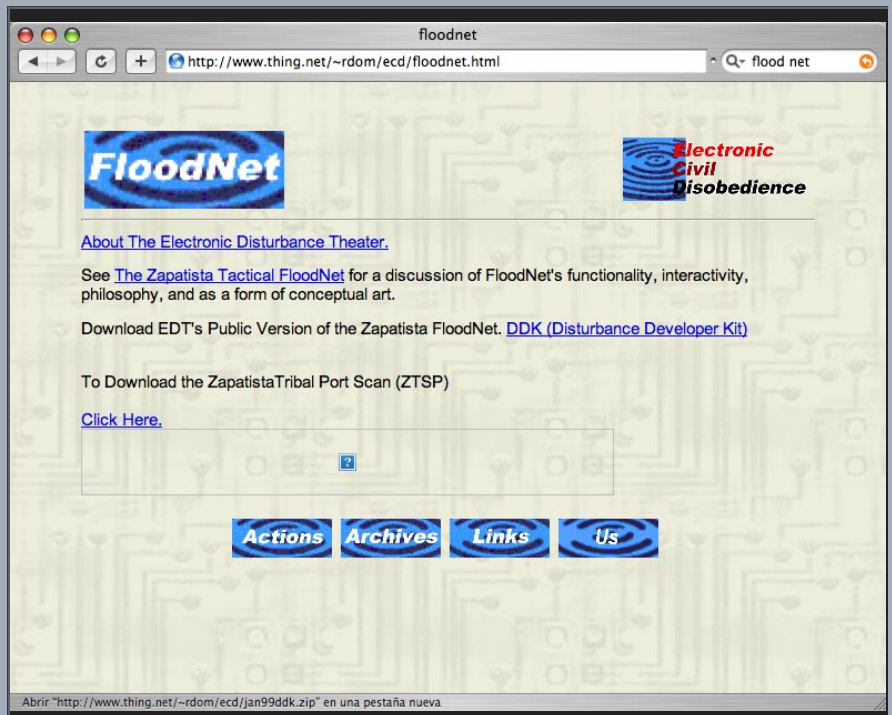
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Desobediencia Civil Electrónica,
html, applet java

Descripción

Zapatista Tactical FloodNet - EDT

< ataque de denegación de acceso>

Applet de java que podia descargarse para atacar a otras páginas

In January of this year, a group from Italy, the Anonymous Digital Coalition, circulated a proposal through the Zapatista networks for a virtual sit-in to take place on five web sites of Mexico City financial institutions. Their suggested method was for many people to be simultaneously, and note manually, striking the reload key of the targeted web sites on the theory that if enough people participated in this action, that these web sites could be effectively blockaded. Based on this theory of simultaneous and collective, yet decentered, electronic action against a targeted web site, the group that became the Electronic Disturbance Theater automated the process of manually striking the reload key repeatedly. On April 10, Flood Net Tactical Version 1.0 was showcased during a dress rehearsal action of Electronic Civil Disobedience against Mexican President Zedillo's web site. As a Java applet reload function, the first test of Flood Net sent an

URL <http://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 105

Electronic Disturbance Theater

Nombre de la obra

DDK (Disturbance Developer Kit)

Autor

USA

1998

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Desobediencia Civil Electrónica, html, applet java, software



Descripción

El 10 de abril de 1998, al cumplirse un nuevo aniversario de la muerte de Emiliano Zapata, The Electronic Disturbance Theater (el Teatro de Disturbio Electrónico), comenzó su campaña para detener la guerra del gobierno mexicano contra el zapatismo en un nuevo teatro de operaciones: la word wide web.

Mediante la distribución de un kit de herramientas de ataque contra las webs oficiales, y siguiendo un calendario de operaciones tácticas publicado en la web The Thing, se desarrolló uno de los primeras operaciones multitudinarias sincrónicas en internet.

El DDK se componía de una aplicación en Java que enviaba una orden de refresco, varias veces por minuto, al sitio web de Zedillo, impidiendo de ese modo las consultas. Los reportes indican que en esta primera acción de FloodNet participaron más de 8 mil personas distribuidas en varios países del mundo. Más allá de las discusiones surgidas posteriormente acerca de este tipo de estrategias, debemos destacar el contexto en el que fue realizada esta acción y el precedente que dejó el uso de Internet como elemento de acción conjunta y que crecería posteriormente en forma exponencial con la llegada de las redes sociales, que fue decisivo por ejemplo en la llamada primavera árabe. La acción del EDT fue la primera sentada virtual y una primera llamada de atención pública.

URL <http://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 107

Hong Hong Blonde

Nombre
de la obra

Protest China Gov

Autor

China

1998

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

mail hacking, crítica, computer
hacking email

Descripción

El grupo hacktivista Hong Hong Blonde, en Hong Kong, compuesto por unos cien miembros, mandaban correos electrónicos a las páginas de usuarios de Internet en China que habían sido prohibidas por su gobierno.

URL

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

110

Minerva Cuevas

Nombre
de la obra

Mejor Vida Corp.

Autor

Méjico

1998

País

Año



Grupo netartistas



En Colaboración



Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen



Comunidades on-line



Activismo



Visualización1.0



Gender identity



Web APIs



Redes Sociales

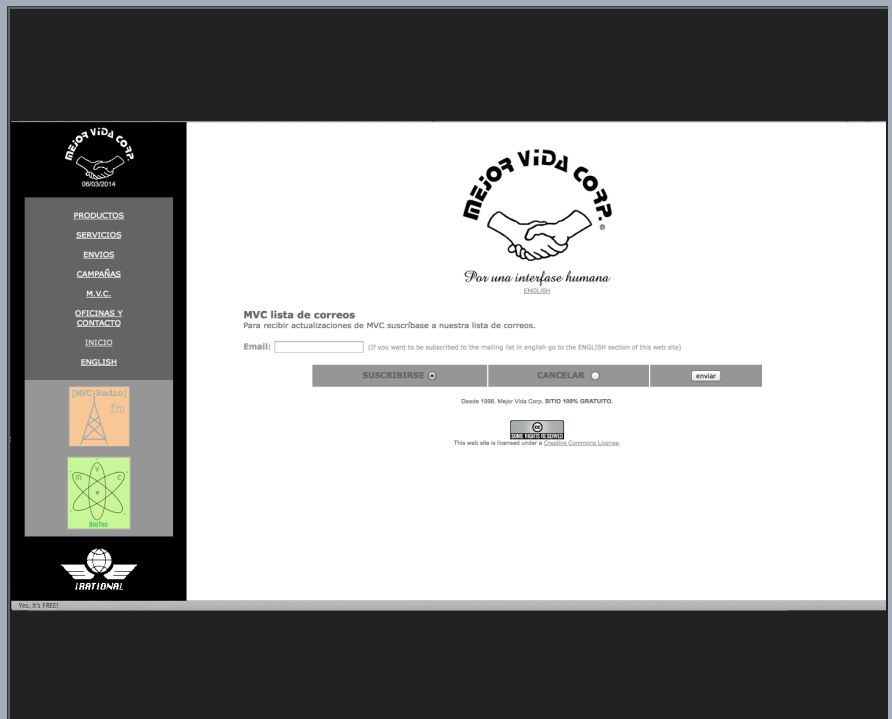


Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

simulación, corporativismo



Descripción

Haciendo uso de todas las herramientas que las tecnologías de la reproducción y distribución de la información ponen a su alcance, la "empresa" Mejor Vida Corp, ha realizado desde 1998 diversas acciones entre las que se cuentan regalar billetes del metro y sobres con sellos incluidos, ofrecer la posibilidad de imprimirse boletos de lotería, carnets de estudiante para obtener descuentos, e incluso códigos de barras, personalizados según el país del usuario, para rebajar los precios de la comida en los supermercados. Además, MVC ofrece un servicio de cartas de recomendación de galeristas que colaboran con la iniciativa. Según palabras de la artista " MVC es un proyecto de activismo independiente que utiliza la estructura de la corporación para subvertir sus objetivos y practicar una crítica frontal a la economía de mercado, utilizando los medios de comunicación, llevando a cabo intervenciones públicas de carácter político y ofreciendo al usuario la posibilidad de generar acontecimientos micropolíticos "

Utilizando las mismas herramientas tecnológicas que han sido desarrolladas para apuntalar el crecimiento de las corporaciones a nivel global, Mejor Vida Corp entrega salvoconductos para desarticular este mecanismo a aquellos que han sido relegados al papel de simples consumidores.

URL <http://irational.org/mvc/espanol.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

114

X-Ploit Team

Nombre
de la obra

Mexican Govt. Website Hacked

Autor

Méjico

1998

País

Año

☒

Grupo netartistas

☐

En Colaboración

☐

Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen



Comunidades on-line



Activismo



Visualización1.0



Gender identity



Web APIs



Redes Sociales



Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

suplantación

06/15/1999 09:42 AM From: x_ploit@hotmail.com Subject: [aaa-lie] MEXICAN GOVT. WEBSITE HACKED

MEXICAN GOVT. WEBSITE HACKED WEBSITE DEL GOBIERNO MEXICANO HACKEADO
(<http://www.edomorelos.gob.mx>)

These are just some government servers we have hacked: Estos son algunos de los sitios gubernamentales que hemos hackeado:

4.Febrero.98 Secretaria de Hacienda y Credito Publico 23.Abril.98 Comision Nacional del Agua 29.Abril.98 Instituto Nacional de Estadistica Geografia e Informatica 25.Mayo.98 Senado de la Republica 14.Julio.98 Secretaria de Salud 16.Septiembre.98 San Pedro.gob.mx 15.Junio.99 Gobierno del estado de Morelos

We celebrate the feedback of people who has let us know their support for a coalition against corrupt government, and freedom of speech. We convoke people with axs to classified information to let them free. Everyday will be stronger! If you have axs to a government network, sniff it, get passwords and search for classified information, search for the TRUTH.

INFORMATION WANTS TO BE FREE!

Festejamos la respuesta que ha habido por parte de la gente que nos ha comunicado su solidaridad y su disposición para una alianza mexicana por la libertad de expresión, y contra la negligencia del gobierno. Y reiteramos la convocatoria para interferir los sistemas gubernamentales y los monopolios, que nos permitan conocer la VERDAD, no solo lo que les conviene decir, y los invitamos a que al estar inconformes con el sistema, aquellos que tengan acceso a información confidencial la den a conocer, la divulguen, de manera anónima si es necesario, pero llegará el día en que podamos gritar nuestro desacuerdo sin temor a represalias, porque cada vez seremos más.

Si tienes acceso a una red del gobierno, corre un sniffer, consigue passwords y busca lo que el gobierno nos esconde; cuenta con nuestro apoyo, nuestro e-mail está a tu disposición, y daremos a conocer la información que nos hagas llegar, recurre a los medios, nacionales e internacionales, no podrán callar todas nuestras voces.

LA INFORMACIÓN ES PODER, Y EL SABER NOS HACE LIBRES!!!

[X-PLOIT TEAM] - 100% MEXICANO

x_ploit@hotmail.com

Descripción

WEBSITE DEL GOBIERNO MEXICANO HACKEADO

A group of hackers called X-Ploit rewrote the home page of a Mexican government site to protest what they said were instances of government corruption and censorship. The group, which did not reply to several emails, made the claims to the Hacker News Network. The hacktivists were bringing an offline issue into the online world, McClandish said.

The phenomenon is becoming common enough that next month, the longtime computer-security group, the Cult of the Dead Cow will launch the resource site hacktivism.org. The site will host online workshops, demonstrations, and software tools for digital activists.

(en algunos textos aparece como X-Pilot Group)

>> By BBC Internet correspondent Chris Nuttall:

Hackers in Mexico appear to be turning the tables on Big Brother by setting up their own electronic

URL <http://www.edomorelos.gob.mx>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 115

0100101110101101.org

Nombre
de la obra

Mirror Art.Teleportacia

Autor

Italia

1999

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

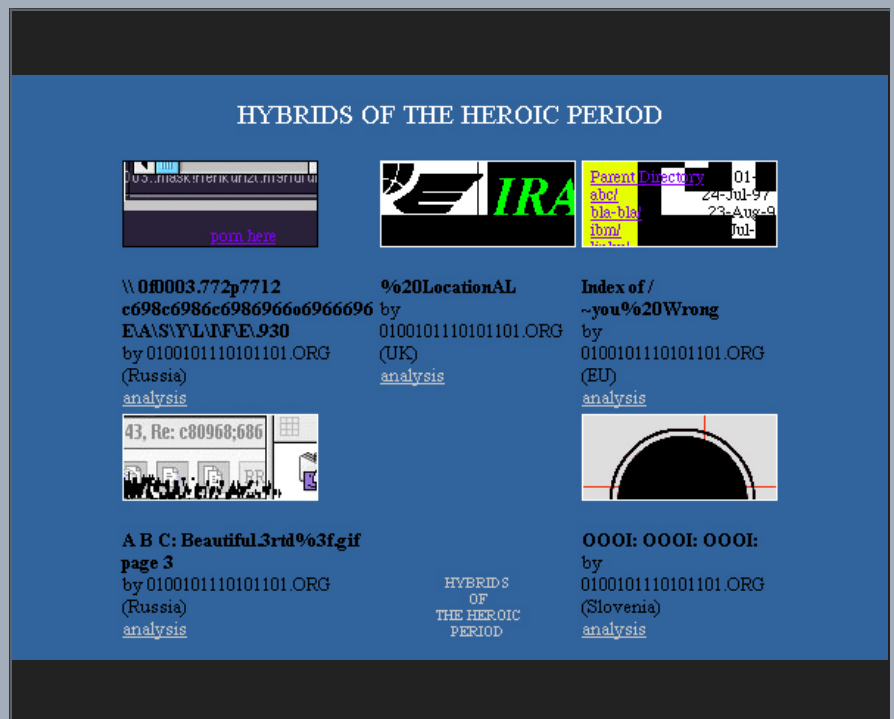
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

suplantación, anti-
comercialización, remake,
copyright

Descripción

<We copied another website: Art.Teleportacia.org, the first Net Art gallery on the internet. We also made some little changes remixing the original works>

Estas intervenciones iniciaron un acalorado debate en la originalidad, la autenticidad y la singularidad del arte en Internet que todavía está abierta.

Con sus acciones el grupo rechaza la falsa interactividad de muchos proyectos e invita al usuario "a disfrutar de la obra de forma impredecible, alejándose de las previsiones del autor, sacándola de su rutina habitual (artista/galería/museo/web) y reutilizándola en un nuevo contexto". En rápida sucesión 0100101110101101.org hackea: Hell.com (una plataforma de ciberartistas muy elitista), el sitio de Jodi y Art.Teleportacia, evidenciando las contradicciones implícitas en el desarrollo de este medio.

URL <http://0100101110101101.org/files/art.teleportacia.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

116

0100101110101101.org

Nombre
de la obra

Mirror Hell.com

Autor

Italia

1999

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

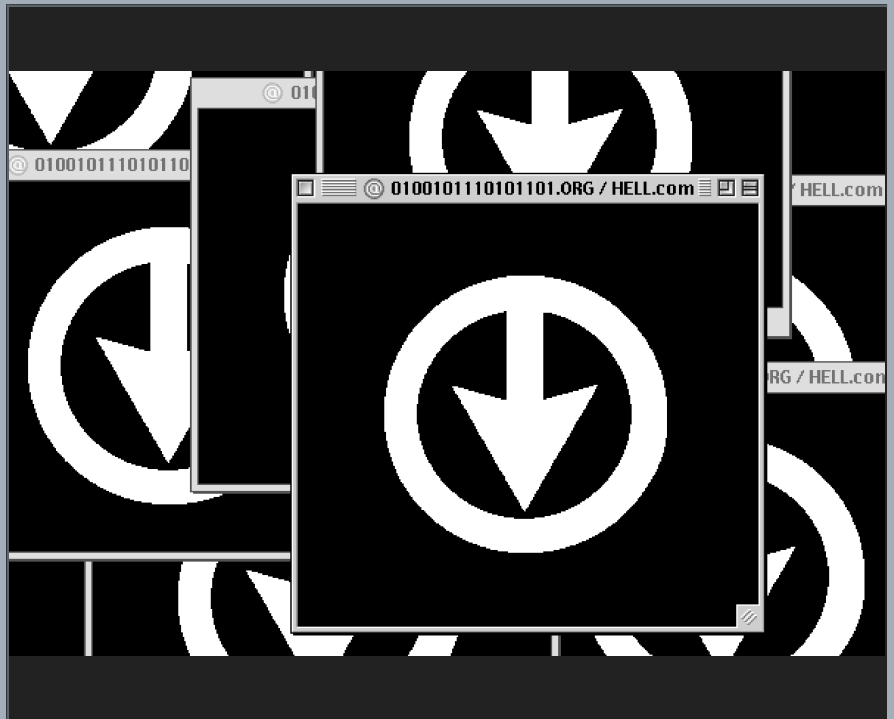
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

suplantación, anti-
comercialización, remake,
copyright



Descripción

Con la premisa de que la información debe circular libremente y más aún en Internet, los "Cerouno", iniciaron su acción de copiar y publicar en su propia web tres sitios con cierto renombre ya por aquella época (finales de los 90): Hell.com, Teleportacia.org y JODI.org.

La primera acción comenzó con una noticia en Rhizome de que Hell, un sitio de acceso cerrado, abriría su entrada al público durante 48 horas para que cualquiera pudiera ver la muestra "Surface". Fue durante ese lapso que los Cerouno bajaron íntegramente el sitio de Hell y lo publicaron, ahora sin trabas de acceso, en 0100101110101101.ORG.

Citando a los autores: "Las copias son más importantes que su original, incluso si no hubiera entre ellas diferencia. Las copias contienen no sólo todos los parámetros del trabajo que es copiado, sino mucho más: la idea misma y el acto de copiar."

URL <http://0100101110101101.org/files/art.teleportacia.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 118

Electrohippies

Nombre
de la obra

World Trade Organization / Resistance is Fertile

Autor

Reino Unido

1999

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

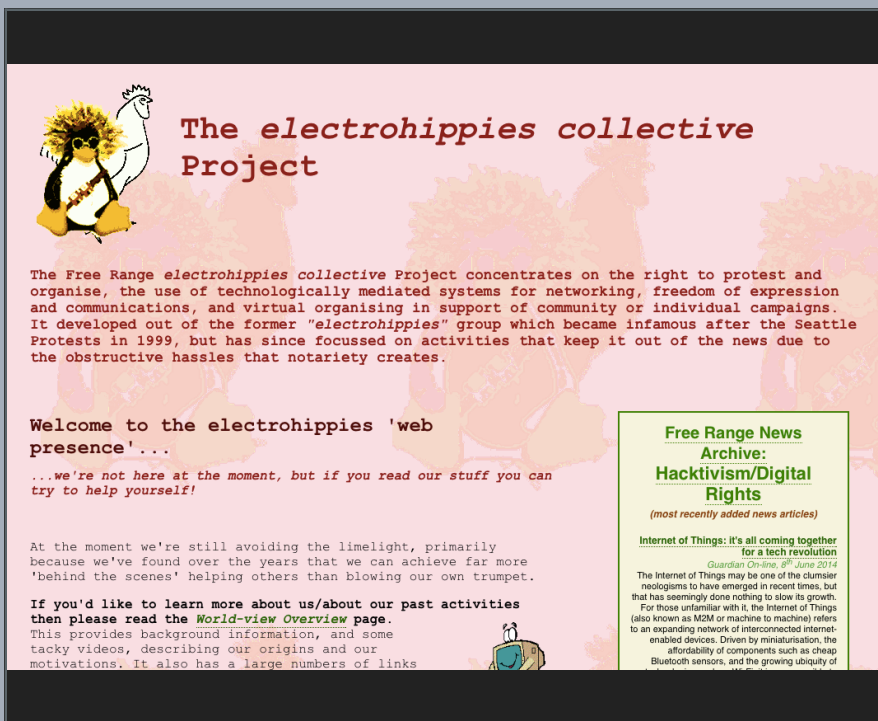
Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

mail hacking



Descripción

El grupo de cinco activistas ingleses llamados "Electrohippies" (www.gn.apc.org/pmhp/ehippies) es conocido por su "World Trade Organization" "sit-in" virtual y por su acción especial "Resistance is Fertile" (La resistencia es fértil) iniciada con una campaña de correos electrónicos dirigida a 78 oficiales y al Departamento norteamericano de Agricultura para presionar contra los alimentos manipulados genéticamente.

Electrohippies. Nace a mediados de 1999. Organizan una gran "sentada". 400 mil personas de todo el mundo protestaron virtualmente durante la cumbre de Seattle. Su objetivo era la web de la Organización Mundial de Comercio, que dejaron inactiva durante varias horas.

URL <http://www.fraw.org.uk/mei/electrohippies/index.shtml>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 128

®TMark

Nombre de la obra GWBush.com (The Presidential Exploratory Committee)

Autor

USA

1999

País

Año

☒ Grupo netartistas☐ En Colaboración☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

suplantación



Descripción

website that at first glance appeared to be that of Republican Presidential candidate George W. Bush (his website is GeorgeWBush.com). The first version incurred Bush's wrath, and his lawyers sent a threatening letter.

A primera vista, muchos creyeron que se trataba nada menos que de la web oficial del candidato republicano a la presidencia de los Estados Unidos. Una observación más detallada revelaba que era una réplica muy creíble de la página auténtica de Bush, a la que se le habían realizado algunos cambios. Mientras que en la verdadera página oficial se puede encontrar el programa electoral del candidato, en la creada por ®Tmark podemos hacernos con el famoso video doméstico grabado en una boda en la que el gobernador de Texas aparece con varias -demasiadas- copas de más. Bush ha emprendido medidas legales para cerrar el sitio, pero de momento sigue ahí, y se ha convertido en uno de los más exitosos casos de "avergonzamiento táctico" promovidos por ®Tmark. El nerviosismo de Bush al ser preguntado por la página le hizo decir esta frase ante una sala llena de periodistas: "la libertad de expresión debería tener límites".

URL <http://rtmark.com/gwbush1/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

132

Andy Cox

Nombre
de la obra

Anti-Capitalist Operating System (ACOS)

Autor

Reino Unido

2000

País

Año



Grupo netartistas



En Colaboración



Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen



Comunidades on-line



Activismo



Visualización1.0



Gender identity



Web APIs



Redes Sociales

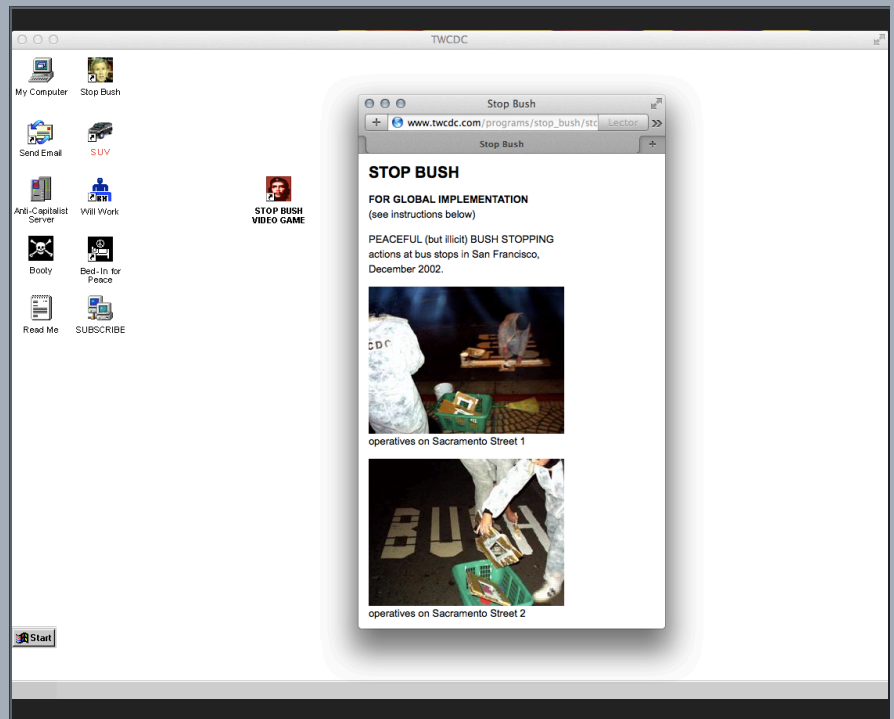


Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Guerrilla, anticapitalismo,
alegoría, DHTML, java,
RealPlayer, JavaScript, software



Descripción

Un sistema económico puede ser comparado a un sistema operativo. No todos pueden funcionar en él si no tienen la información correcta, si no se manejan con las reglas actualizadas o si no tienen los drivers que los identifiquen como aceptables y funcionales para el sistema. ACOS nos propone en forma irónica un cambio de sistema operativo para derrotar al capitalismo. En su menú encontraremos programas como Stop Bush Video Game, May Day 200 Project, Guerrilla Tea Room, Che Money entre otros.

The Anti-Capitalist Operating System (ACOS) forms the kernel of the web site of the guerrilla art collective Together We Can Defeat Capitalism (TWCDC). Released in parallel with the Windows ME and Apple OS X (Public Beta) operating systems, ACOS takes a different approach to the corporate operating system paradigm: By building our own operating systems we can hack our way out of the current impasse of capitalism. Folders on the web site contain documentation of anti-capitalist projects undertaken by TWCDC.

URL <http://www.twcdc.com/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 135

Daniel Garcia Andújar

Nombre
de la obra

Illegal Interference / Interferencia ilegal

Autor

España

2000

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

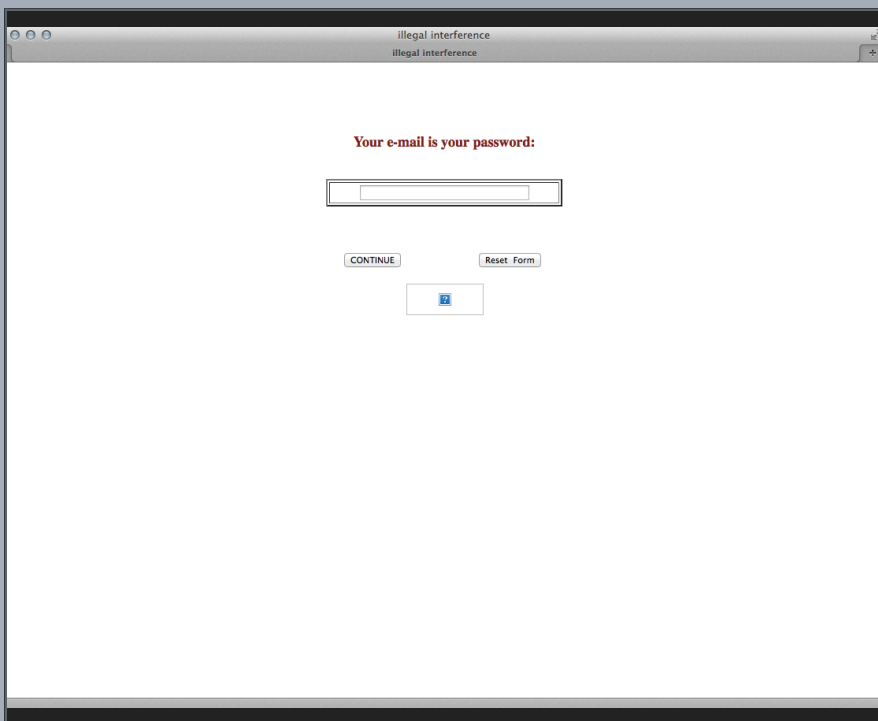
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

remezcla, mail



Descripción

Illegal Interference coge el correo electrónico de los grupos de discusión y de las comunidades secretas de hackers y lo combina dando forma a una nueva e ilegal red de interferencias.

Como un packet sniffer (rastreador de paquetes), aparato que se utiliza para espiar la correspondencia en la web sin ser detectado, Illegal Interference intercepta el correo electrónico entre hackers que piden números de serie robados o software intervenido. Al meter las narices en lo que sucede en el submundo de la red, el artista Daniel Garcia Andújar nos ofrece un panorama de los procesos mediante los que la información se intercambia, se traspapela, se pierde o se roba.

URL <http://www.irational.org/daniel/pirates/Illegal.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 136

James Baumgartner

Nombre
de la obra

Voteauction.com

Autor

Austria

2000

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

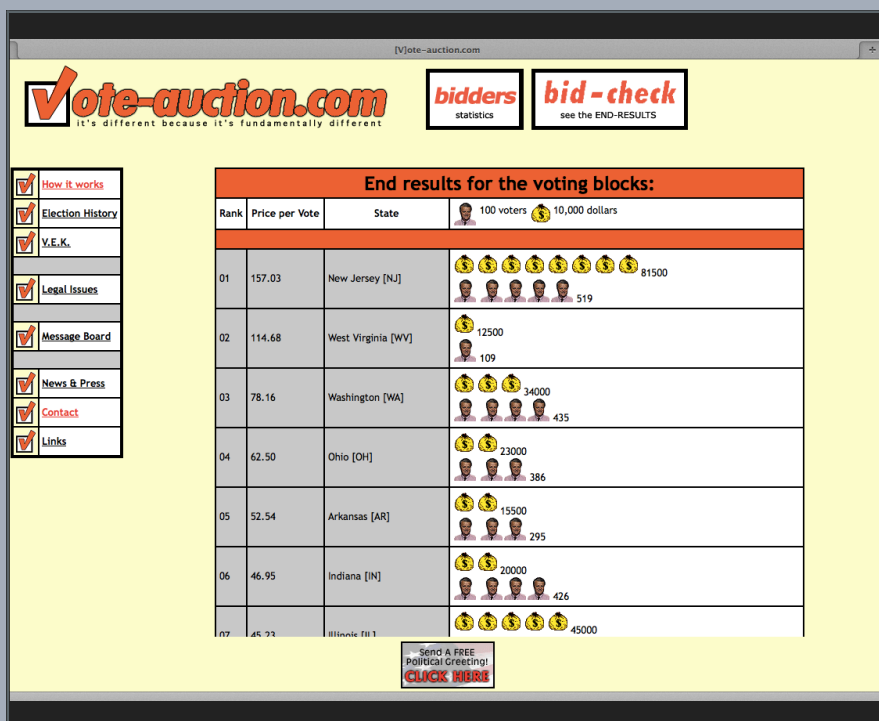
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

crítica, comercialización,
democracia, sátira, suplantación

Descripción

Trabajo que pretende una crítica satírica sobre la forma en como el dinero socava la democracia en EEUU. En Voiceauction un ciudadano podía poner su voto a subasta y esperar las ofertas de empresas. La evolución del precio del voto aparecía en tiempo real, como en la bolsa, fluctuando según el interés de las empresas de cada estado. Por ejemplo, el precio de un voto en California rondaba la cantudad de 1 dolar, - un chollo, decía la página web-, una fracción de la cantidad que gastan las empresas en publicidad política durante una campaña.

El proyecto fué duramente atacado. Solo dos periodistas se dieron cuenta de que la web era una crítica al sistema de financiación en EEUU, en la cual hay empresas que casi compran el voto.

Después llegaron las amenazas legales, en California, Chicago, New York, secretarios de estado, juntas electorales... James tuvo que recurrir al grupo RTMark, que le ayudaron trasladando su site a un servidor en Europa.

Vote-Auction.net was a satirical website that during the 2000 U.S. presidential election offered U.S. citizens

URL <http://vote-auction.net/index00.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 143

Andy Deck

Nombre
de la obra

War Without Winners

Autor

USA

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

crítica, política



Descripción

2001, en medio de toda aquella mezcla explosiva de dolor, terror, humillación y furor, los net.artistas neoyorquinos tuvieron una respuesta extremadamente rápida y a la vez profunda, sincera y sobretodo valiente.

"Los enemigos de las libertades civiles están utilizando esta tragedia como una especie de oportunidad. La opinión pública está polarizada, no hay lugar para la crítica pacifista y nadie se pregunta porque los EUA se han convertido en un blanco" podemos leer en en War Without Winners de Andy Deck una semana después del atentado. Deck es autor de obras muy politizadas, en defensa de los derechos y sobre los peligros de una sociedad informatizada y mediatizada. En la página War Without Winners, que colgó el día 17, ofrece su habitual visión crítica sobre la mediatización de la información cuestionando la consideración de este ataque como a "acto de guerra" y ubicándolo como acto de terrorismo resultado directo de la política provocativa desarrollada por el gobierno Bush. También advierte que las fantasías militaristas están convirtiendo la venganza en un peligroso catalizador:

"World wide war is war without winners".

URL <http://artcontext.org/crit/essays/www/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 20

Heath Bunting y K Brandon

Nombre
de la obra

BorderXing Guide

Autor

Reino Unido

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

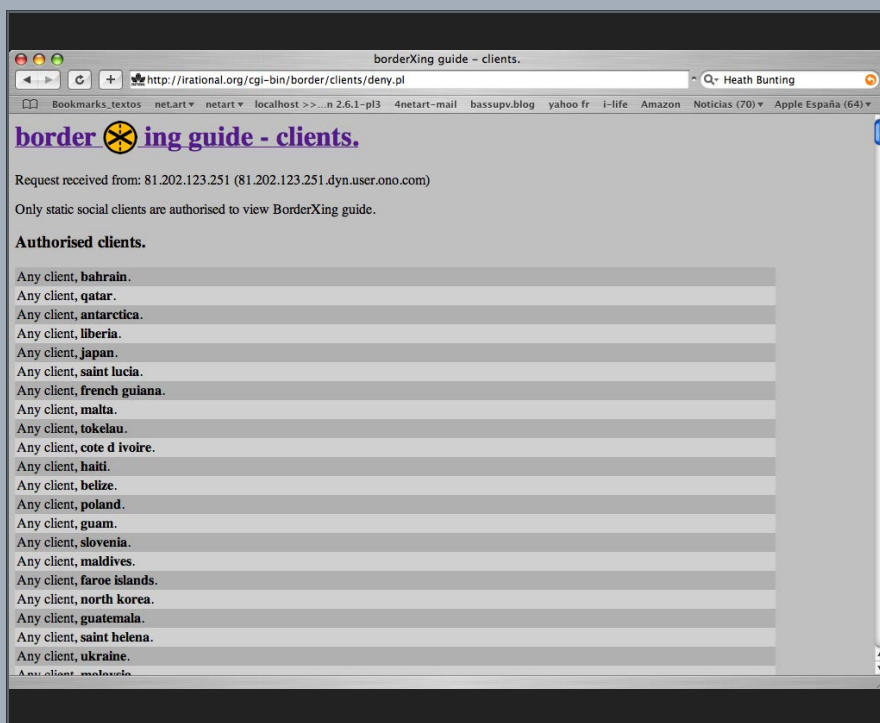
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

activismo, resistencia electrónica,
información

Descripción

Un proyecto destinado a cuestionar y subvertir la idea de Internet como un espacio libre y sin fronteras. Se trata de una web que contiene documentación sobre una serie de recorridos realizados por el autor (excursiones) que atraviesan los límites nacionales de diferentes países, sin impedimentos de aduanas, inmigración o policía fronteriza.

BorderXing Guide es un espacio que contiene documentación sobre una serie de recorridos que atraviesan los límites nacionales, sin impedimentos de aduanas, inmigración o policía fronteriza.

Paradójicamente, el sitio web no es accesible a cualquiera que tenga una conexión a Internet, sino que quien quiera visitarlo debe desplazarse físicamente hasta uno de los lugares designados por el autor, o bien conseguir una autorización de este a través de la Red (se puede consultar la lista completa en <http://irational.org/borderxing/>). Como podemos suponer, el proyecto se dedica a invertir los papeles entre dos ideas preconcebidas: en primer lugar la idea de que las fronteras restringen el movimiento, y en segundo lugar la idea de supuesta libertad relacionada con el concepto de Internet como un espacio sin fronteras.

URL <http://www.irational.org/heath/borderxing/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 28

0100101110101101.org

Nombre de la obra Vopos

Autor

Italia

2002

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

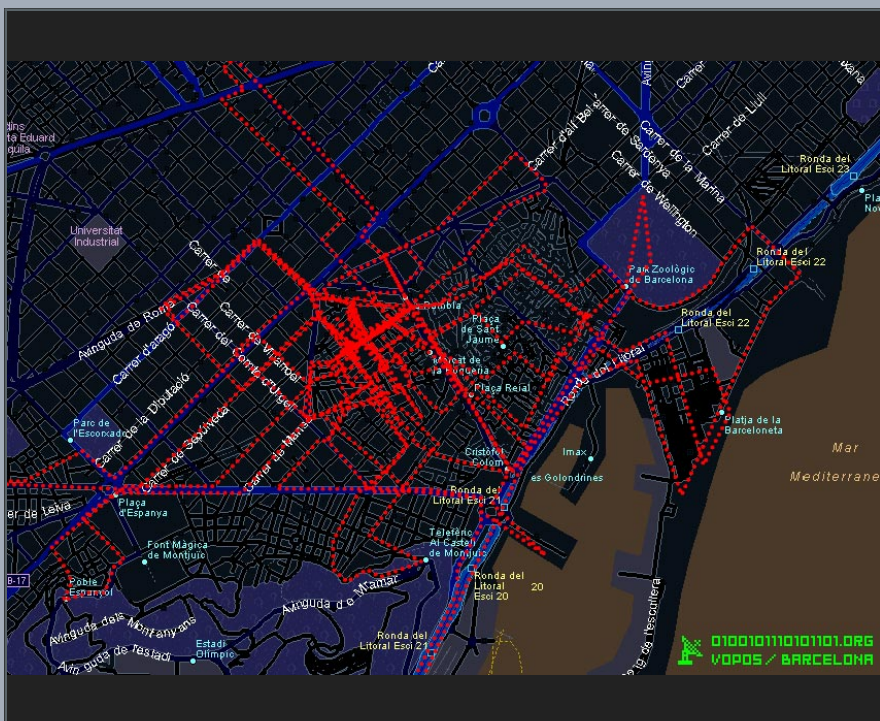
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

GPS



Descripción

Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG

A Self-surveillance System for Complete Digital Transparency

The telephone, satellites and the Internet: Vopos exploits and merges three kinds of net. Eva and Franco Mattes, internationally known as 0100101110101101.ORG, are the cell under control. For an entire year they have been wearing a GPS transmitter, sending their co-ordinates to their website. A software drew their exact position on a digital geographic map, establishing a path that traced all the movements of the nomadic couple.

URL <http://0100101110101101.org/home/vopos/map.php>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

155

Andrew Forbes

Nombre
de la obra

The>Wartime<Project

Autor

Reino Unido

2002

País

Año

☐

Grupo netartistas

☐

En Colaboración

☐

Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐

Comunidades on-line

☒

Activismo

☐

Visualización1.0

☐

Gender identity

☐

Web APIs

☐

Redes Sociales

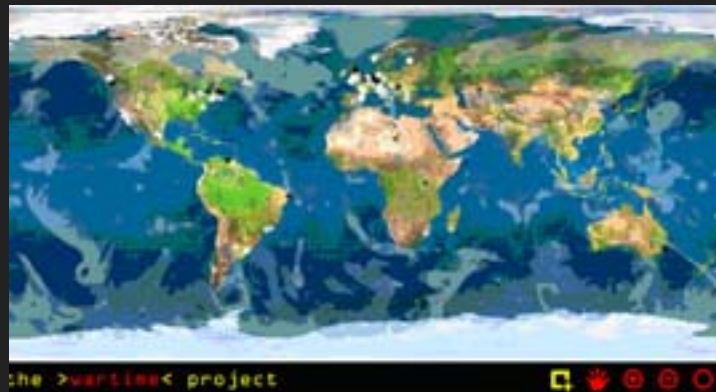
☐

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

flash, ASCII, HTML, información



Descripción

Mientras Bush y Blair hacían planes de guerra, el británico Andrew Forbes lanzó The>Wartime<Project, un trabajo en proceso donde, en pocos días, se vincularon más de 60 artistas, entre los cuales los nombres más representativos del Net.art internacional. "A parte de reunir las reflexiones creativas de los netartistas sobre el tema de la guerra The>Wartime<Project es un intento de romper la cortina del silencio que a partir de la primera Guerra del Golfo, hace ya diez años, envuelve todos los conflictos" afirma Forbes.

Partiendo de la idea que la función del arte no consiste en reflejar el estado del mundo, sino en traer el mundo de su estado, The >Wartime>Project se desarrolla a partir de una interfaz concebida como una representación del mundo en el cual están entrelazados todos los proyectos de los artistas participantes en correspondencia a su ciudad de origen. Para acceder a sus obras, el internauta debe desencadenar pequeños bombardeos virtuales: la obra elegida deviene el blanco, el mapa del mundo donde se va ampliando como en la simulación de un ataque aéreo i, cuando la bomba consigue su objetivo, el proyecto se despliega bajo la mirada del usuario.

La diversidad de trabajos que se encuentran está formada por una imagen, una frase o una pequeña

URL <http://offline.area3.net/wartime>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 156

Daniel García Andújar

Autor

Nombre de la obra e-valencia.org

España

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas

☐ En Colaboración

☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

☐ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

portal de participación
ciudadana, foro abierto,
resistencia, crítica



Descripción

e-valencia.org es un proyecto que piensa globalmente y actúa localmente, es decir, que contempla internet casi como una red local.

Este es precisamente el aspecto que lo acerca a otro tipo de actuaciones artísticas como por ejemplo, el proyecto KarlsKrona del colectivo Superflex, consistente en la creación de copia digital de la ciudad de KarlsKrona para que los ciudadanos participaran en la redefinición de las funciones y los usos de la ciudad. www.e-valencia.org es un proyecto de arte en red que, bajo el patrocinio de TTTP, se presenta en noviembre 2001 en la exposición The Power of Security en el contexto de una galería de arte convencional, la galería Visor de Valencia. La página está estructurada básicamente en una sección de noticias de actualización diaria y un archivo o base de datos sobre noticias culturales de la comunidad valenciana. e-valencia.org nace como un portal alojado en el servidor de la Universidad de Alicante (MUA), está desarrollada a partir de software libre (libertad de los usuarios a utilizar, cambiar y mejorar el software, difundirlo y distribuir con las modificaciones realizadas), es de libre acceso, y se retroalimenta con la participación de los usuarios.

URL <http://e-valencia.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

159

Knowbotic Research

Nombre
de la obra

Minds of concern: Breaking news

Autor

Suiza

2002

País

Año

☒

Grupo netartistas

☐

En Colaboración

☐

Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐

Comunidades on-line

☒

Activismo

☐

Visualización1.0

☐

Gender identity

☐

Web APIs

☐

Redes Sociales

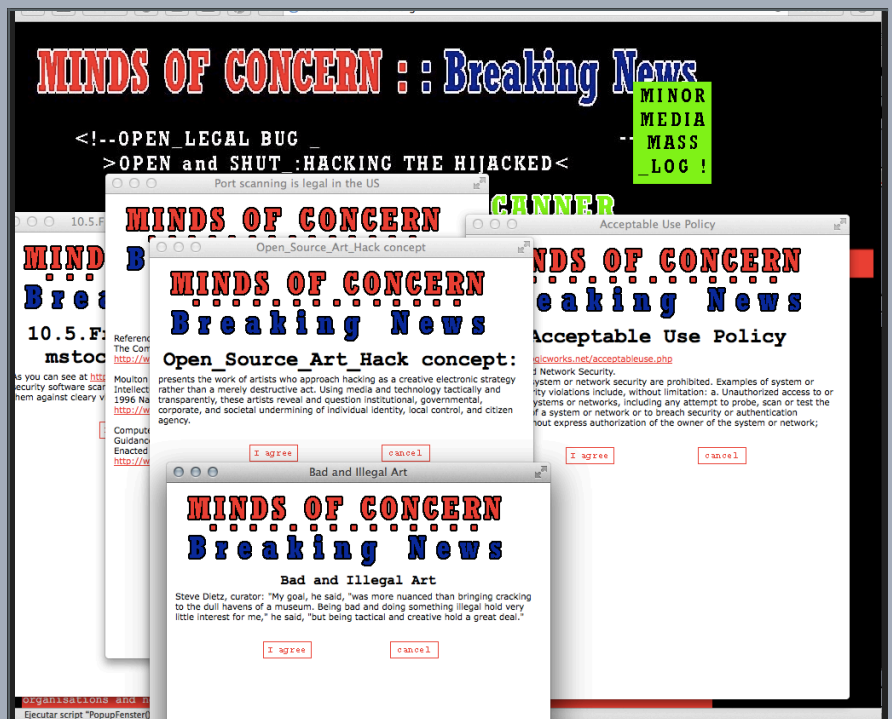
☐

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

deconstrucción, subversión,
utopía, comunicación, mirror
media, vigilancia



Descripción

Knowbotic Research (grupo creado en 1991, formado por Yvonne Wilhelm, Christian Huebler y Alexander Tuchacek)

La obra se basa en un programa que identifica los fallos de seguridad en los servidores de Internet, que en esta ocasión estaba provocadoramente dirigido hacia ONG y organizaciones de activistas antiglobalización, en vez de contra multinacionales. La instalación sigue en el New Museum y en red, pero el programa ha sido desactivado por el proveedor de Internet, bajo la acusación de llevar a cabo operaciones de vigilancia no autorizada.

La obra forma parte de Open_Source Art Hack (OSAH) una exposición presentada en Nueva York por Steve Dietz, conservador de Media Art del Walker Art Center de Minneapolis. La obra Mind of Concern: Breaking News ha sido censurada tras 10 días de exposición en el New Museum de Nueva York.

'OSAH quiere reconducir el fenómeno del hacking a su esencia, a través de una serie de artistas que utilizan estas técnicas como una estrategia de resistencia electrónica creativa. y no por su poder

URL <http://unitedwehack.krcf.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 34

Radioqualia

Nombre
de la obra

Free Radio Linux

Autor

Nueva Zelanda

2002

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

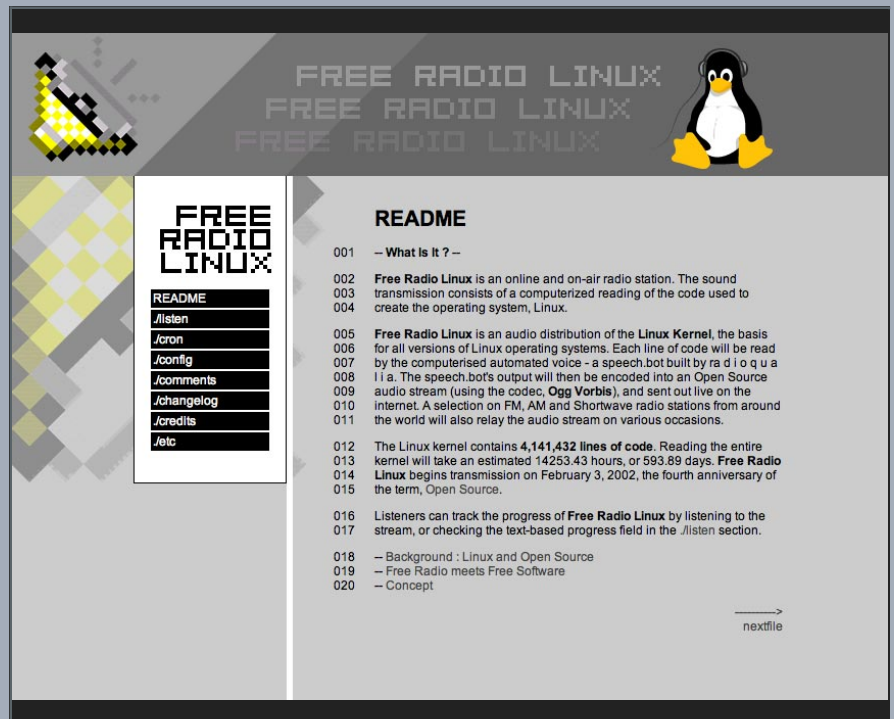
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

codigo abierto, sonido,
performance oral

Descripción

Radioqualia programó un speech.bot (un programa que convierte texto escrito en una voz humana sintetizada) para que recitase las más de 4 millones de líneas de código principal del sistema Linux. La voz se retransmitió en directo a través de internet y fué retransmitida a través de estaciones de FM., AM y onda corta. FRL es un buen ejemplo de la naturaleza no comercial de buena parte del arte de los nuevos medios.

Free Radio Linux is an online and on-air radio station. The sound transmission consists of a computerized reading of the code used to create the operating system, Linux.

Free Radio Linux is an audio distribution of the Linux Kernel, the basis for all versions of Linux operating systems. Each line of code will be read by the computerised automated voice - a speech.bot built by radioqualia. The speech.bot's output will then be encoded into an Open Source audio stream (using the codec, Ogg Vorbis), and sent out live on the internet. A selection on FM, AM and Shortwave radio stations from around the world will also relay the audio stream on various occasions.

URL <http://radioqualia.va.com.au/freeradiolinux/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 184

VVAA

Nombre
de la obra

Proyecto Nómade

Autor

Argentina

2005

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

wiki



Descripción

Proyecto Nómade: una interfase entre artistas y software libre.

Liminar ha puesto en marcha una comunidad de apoyo al software libre que bajo el nombre de Nomade se reúne en torno a un wiki. Por supuesto, con especial énfasis en las herramientas de producción de medios.

Nomade es una interfase entre artistas que usamos tecnología y el software libre. Interfase que pretende informar, despejar dudas y facilitar la migración desde sistemas operativos y software propietarios hacia sus alternativas libres, a través de una experiencia compartida por un grupo de usuarios con problemas e inquietudes similares, que serán apoyados por el grupo de usuarios Linux de Córdoba (Argentina).

URL <http://nomade.org.ar>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 198

Michael Mandiberg

Nombre de la obra Oil Standard

Autor

USA

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☒ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

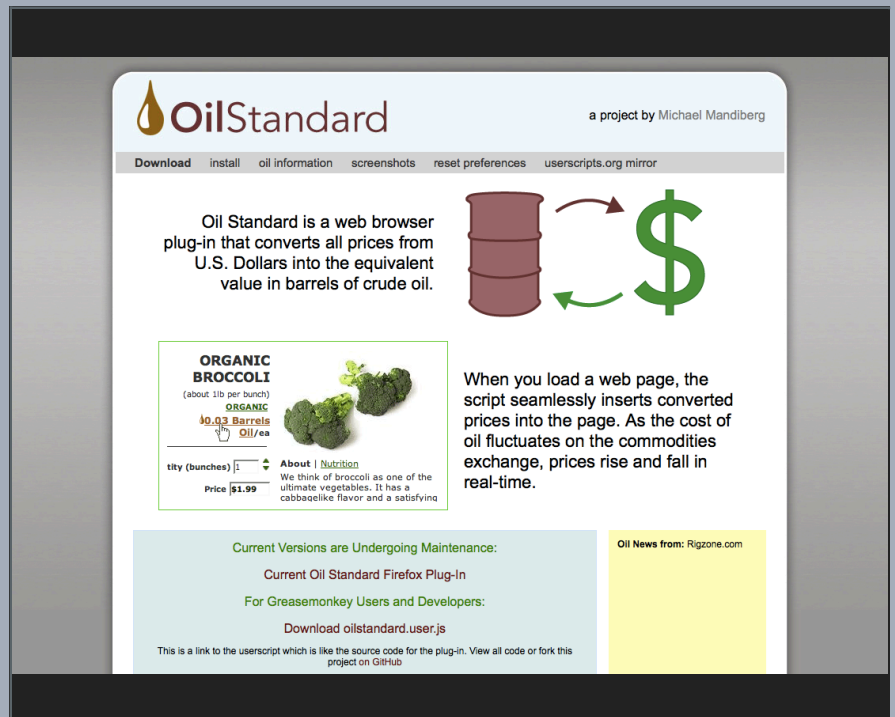
☐ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Firefox plugin, browser, software



Descripción

Oil Standard es un plug-in para el navegador web Firefox, que convierte todos los precios de dólares estadounidenses a su valor equivalente en barriles de petróleo crudo. Cuando se carga una página web, la secuencia de comandos inserta perfectamente los precios convertidos en la página. A medida que el costo del petróleo fluctúa en el mercado de los productos básicos, los precios suben y bajan en tiempo real.

Oil Standard is a web browser plug-in that converts all prices from U.S. Dollars into the equivalent value in barrels of crude oil. When you load a web page, the script seamlessly inserts converted prices into the page. As the cost of oil fluctuates on the commodities exchange, prices rise and fall in real-time.

URL <http://www.mandiberg.com/oil-standard-2/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 51

Aram Bartholl, Evan Roth, Tobias Leingrub

Nombre de la obra

China Channel Firefox Add-on

Autor

Alemania

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

censura, open source, software



Descripción

La experiencia de la censura china de Internet desde tu casa!

China Channel Firefox Add-on ofrece la posibilidad de experimentar como un propio ciudadano chino vive la censura de internet en su país.

Entre todos los países que limitan el acceso a contenidos de Internet, China es el más importante de los censores. Gracias al Proyecto Escudo de oro (The Golden Shield Project), la "Gran Muralla Digital" es el más increíble Firewall de control de contenidos. Una arquitectura de censura que incide tanto en el plano económico como en el social ya que el usuario solo encuentra aquello que no ha sido eliminado del índice de lo que se puede ver.

China niega a una gran mayoría de sus usuarios de Internet el acceso a la información que se considera podría atentar contra su poder.

Firefox add-on China ofrece la posibilidad de experimentar como un propio ciudadano chino vive la censura de internet en su país. Con el apoyo de empresas como Google, Yahoo, Microsoft, Cisco y sus 30000

URL <http://www.chinachannel.hk/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 214

Steve Lambert

Nombre de la obra AddArt

Autor

USA

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

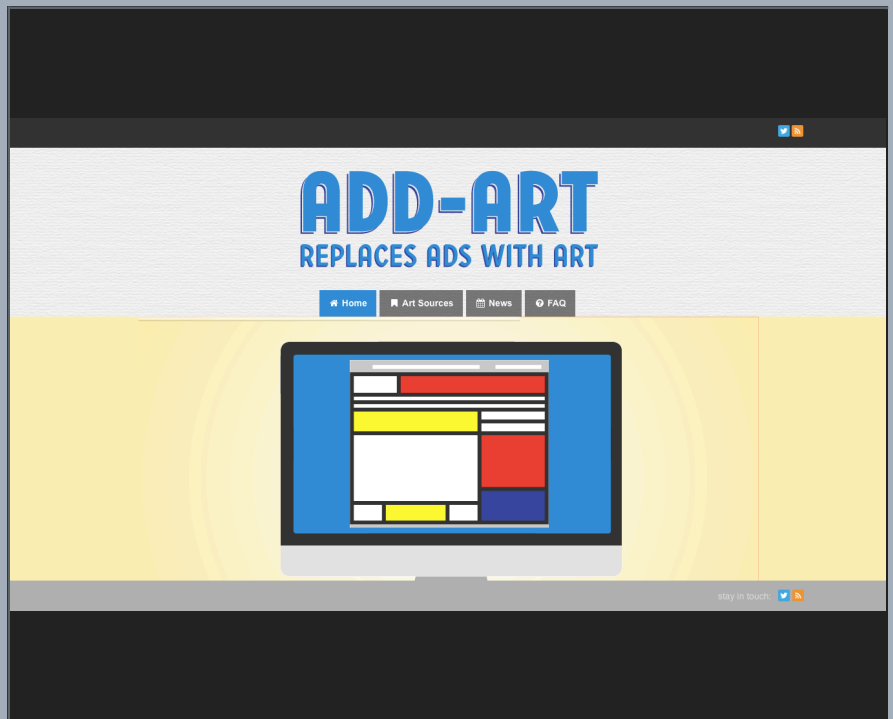
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Plug-in, Firefox, software, código abierto



Descripción

El arte de bloquear anuncios en Firefox. La idea es aprovechar el hueco que dejan los anuncios para poner una galería virtual de arte. De este modo, los anuncios son reemplazados por una obra de arte diferente cada vez que cargas una página.

Como se puede leer en la página de Addart, el uso de bloqueadores de publicidad está cobrando tal popularidad que si sólo el 5% de los usuarios se decidieran por esta versión artística estaríamos hablando de cientos de miles de museos virtuales de arte contemporáneo...

Por el momento, el prototipo reemplaza todos los banners publicitarios de una página con la imagen de la misma obra, pero la versión definitiva colocará diversas piezas, procedentes de una base de datos, que se va creando con este propósito. "El objetivo es que, además de eliminar los anuncios, AddArt transforme el navegador en una galería de arte. Espero que artistas y comisarios lo consideren simplemente otro espacio de exposición y realicen trabajos expresamente concebidos para este soporte", afirma Lambert (Los Angeles, 1976). Lambert está ya en contacto con colectivos, como el Banner Art Collective e instituciones pioneras en el apovo al arte digital, como el Walker Art Center, para que contribuyan al proyecto con sus

URL <http://add-art.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID

199

Michael Mandiberg

Nombre
de la obra

HowMuchItCosts.us

Autor

USA

2009

País

Año

☐ Grupo netartistas

☐ En Colaboración

☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Art.hacktivismo

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☒ Web APIs

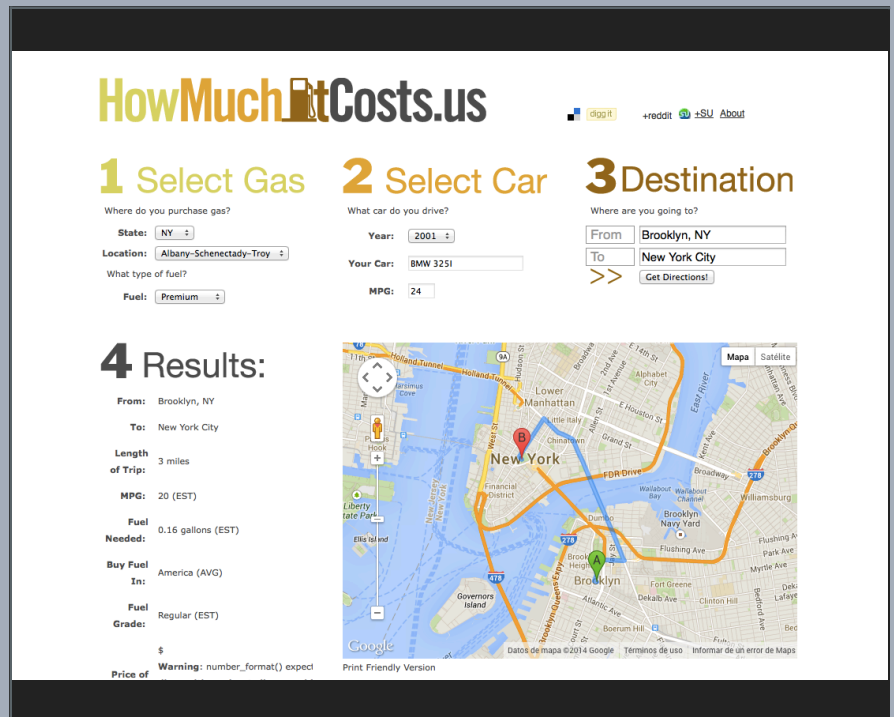
☐ Redes Sociales

☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

maps, mashup, software



Descripción

HowMuchItCosts.us un sitio de rutas por carretera que incorpora el coste económico y de combustible de la conducción.

era un mashup que añadía los precios del gas y la huella de carbono en Google Maps. Esta funcionalidad ya se ha incorporado a Google Maps, y se ha tomado la decisión de presentar el proyecto como un screencast para documentarlo, en lugar de realizar el mantenimiento regular sue requiere para mantener el código en ejecución.

HMC, was a mashup that adds gas prices and carbon footprints to Google Maps. The site calculated accurate figures based of off of a database of each car model's miles per gallon, and the daily price of gas in the location of travel. This functionality has since been incorporated into Google Maps, and as such, the decision has been made to present the project as a screencast documenting the project, rather than performing the regular maintenance required to keep the code running.

URL <http://howmuchitcosts.us>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 19

Heath Bunting

Nombre
de la obra

Irrational.org

Autor

Reino Unido

1994

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Artists Communities

Subcategoría

Características / Foto

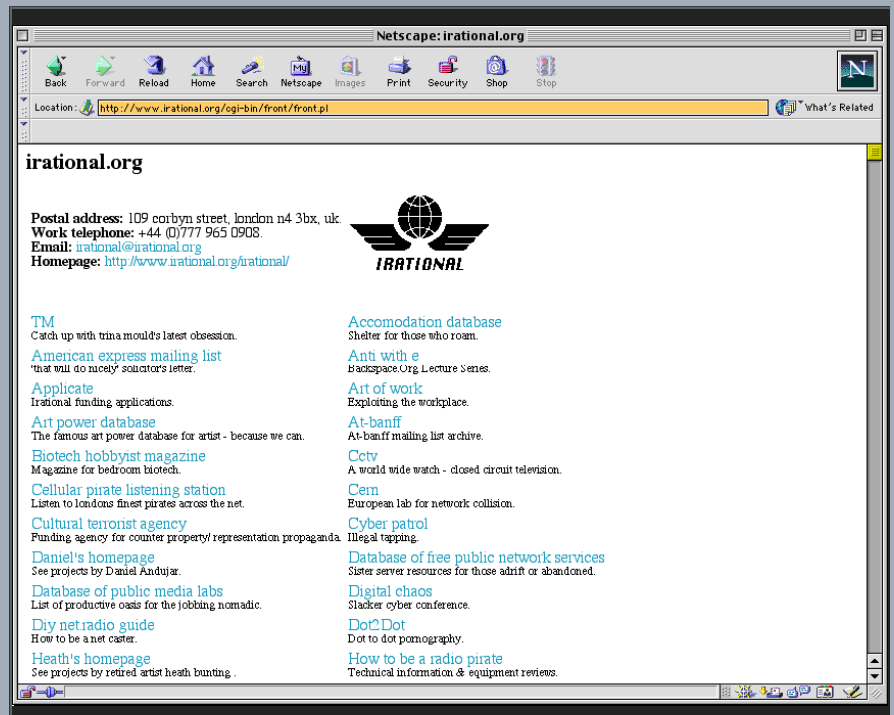
Insertar Imagen

☒ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

desinformación, activismo



Descripción

IRATIONAL.ORG is an international system for deploying "irrational" information, services and products for the displaced and roaming.

IRATIONAL.ORG supports independent artists and organisations that need to maintain mission critical information systems. These 'Irrationalists' create work that pushes the boundaries between the corporate realms of business, art and engineering.

Core Irrationalists number 6 at present and we are currently in the process of consolidating our system structure to become more effective and self-sustaining as a network. We are building a software intensive online toolkit that is fast, cheap and adaptable to users needs. We aim to provide our resources to a wider public.

// fundado por Heath Bunting

URL <http://irrational.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐ID Nombre
de la obra

Autor

País

Año

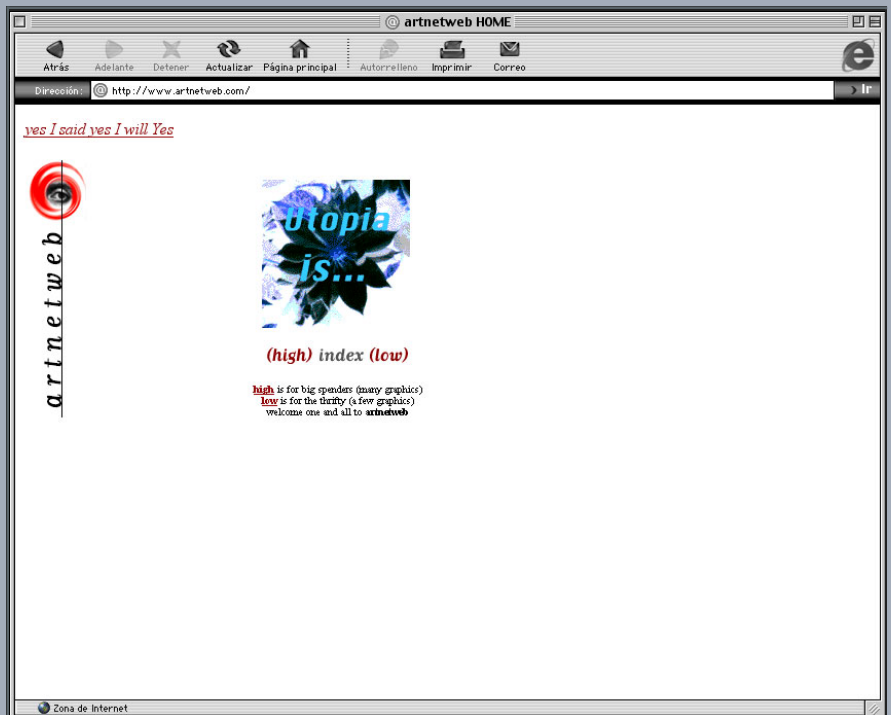
☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Características / Foto

☒ Comunidades on-line☐ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave



Descripción

Sitio dedicado a proyectos de newmedia art, como los de Mark Napier, MTAA y otros.

Artnetweb is a network of people and projects investigating new media in the practice of art.

"We must expect great innovations to transform the entire technique of the arts, thereby affecting artistic invention itself and perhaps even bringing about an amazing change in our very notion of art."

artnetweb was founded in 1995 by Remo Campopiano and Robbin Murphy as a collaborative dedicated to the access and exploration of new technologies for artists. In 1997 they organized "PORT: Navigating Digital Culture" for the MIT List Visual Arts Center.

ver en <http://web.archive.org>

URL

Datos de la Obra

Fav X

ID 6

Colectivo

Nombre de la obra Nettime

Autor

1995

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Artists Communities

Subcategoría

Características / Foto

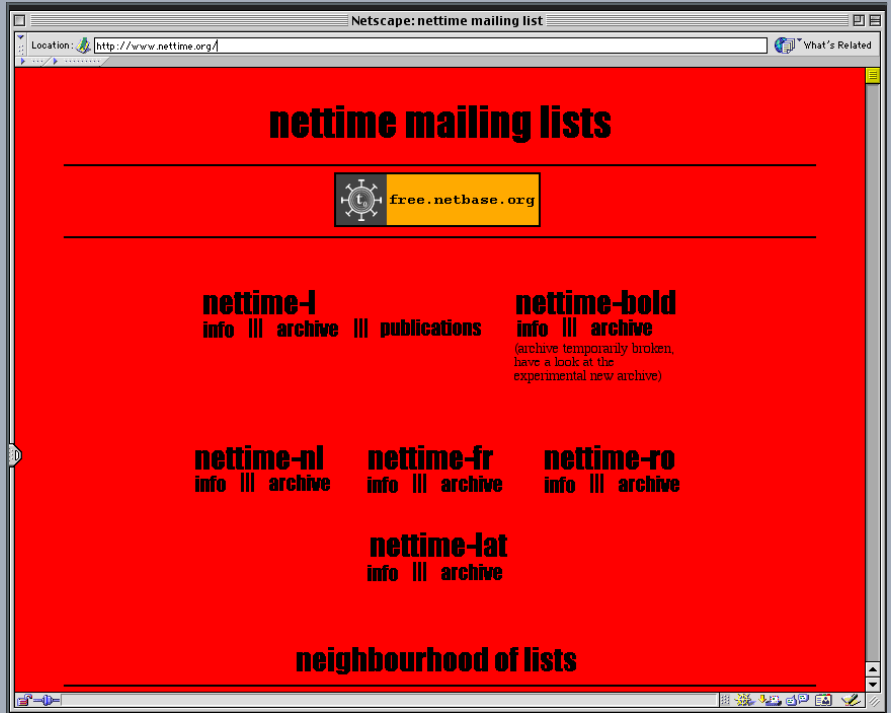
Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

comunidad , listas de distribución



Descripción

<nettime> is a way to reach a large group of active cultural producers. feel free to invite new subscribers or to suggest them by simply sending a mail to the list-owner.

The Thing in NYC -- in particular, bbs.thing.net -- has been nettime-l's home since July 1999. However, a reorganization of The Thing's energies and resources has been long overdue. And that, in combination with server problems, put the list offline for the longest time since it made its first move, from desk.nl to a temporary home on material.net.

URL <http://www.nettime.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐ID Nombre
de la obra

Autor

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Categoría

Subcategoría

Características / Foto

- ☒ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

thing.net**dxs.thing.net****editions.thing.net****isp.thing.net****post.thing.net****webmail.thing.net**

Descripción

The Thing in NYC -- in particular, bbs.thing.net -- has been nettime-l's home since July 1999. However, a reorganization of The Thing's energies and resources has been long overdue. And that, in combination with server problems, put the list offline for the longest time since it made its first move, from desk.nl to a temporary home on material.net.

THE THING is a non-profit organization committed to the development of new media culture, information technology, and social activism.

At its core, THE THING is a social network, made up of individuals from diverse backgrounds with a wide range of expert knowledge. From this social hub, THE THING has built an exceptional array of programs and initiatives, in both technological and cultural networks. During its first five years, became widely recognized as one of the founding and leading online centers for new media culture. Its activities include hosting artists' projects and mailing lists as well as publishing cultural criticism.

THE THING's multimedia lab has regularly hosted a variety of artists, including Vuk Cosic, Sebastian Luetkert, Nick Crowe, Prema Murty, Daniel Pflumm, Heath Bunnting, Beat Streuli and Mariko Mori. THE

URL

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 24

Colectivo

Nombre de la obra Hell.com

Autor

1995

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Artists Communities

Subcategoría

Características / Foto

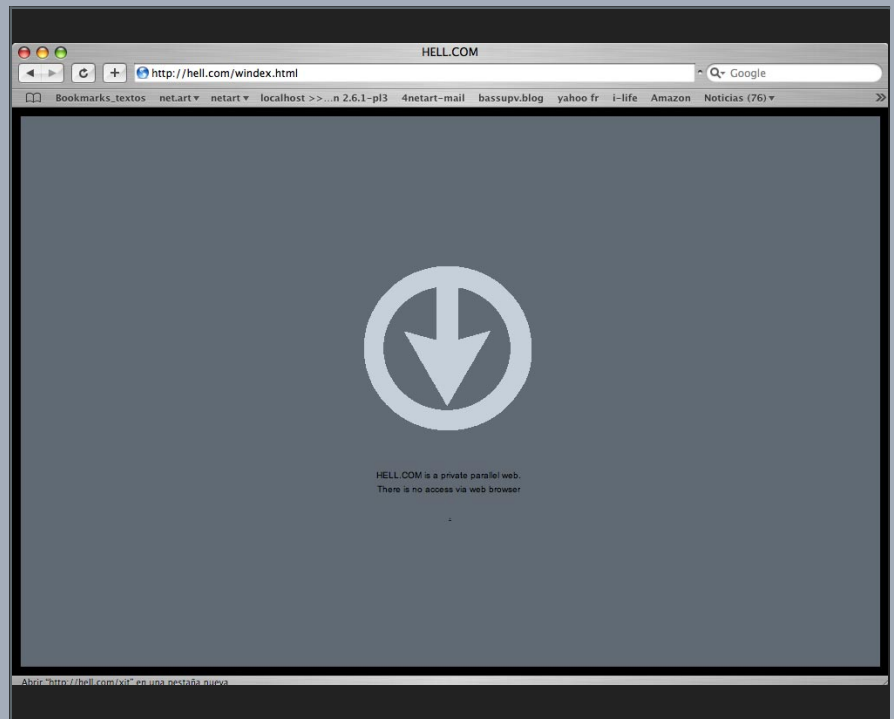
Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

dominio, hosting, espacio
privado en red para artistas



Descripción

Hell.com is a website created on August 2, 1995 that serves as "a launching pad for cool designers and leading net.artists." It has been known for being quite barren and simple; many media companies, such as New York Times, TIME,[citation needed] and numerous others, have taken a liking to this site as well as curious visitors and hackers. Due to this, the site has been heavily speculated by some as the frontend for a secretive global group with an unknown purpose, although it could be likely to be no more than a collaboration for net.art. Despite the site's sparseness, it receives thousands of visitors daily.

La lucha por los dominios...los dominios de alto nivel deben ser apelativos o frases fáciles de recordar: la elección de un nombre atractivo de dominio puede llegar incluso a garantizar el éxito o fracaso de una página web. El mejor ejemplo sobre su trascendencia lo ostenta hell.com. A principios del año 2000 Hit. domains.com, una de las más importantes empresas de compraventa de dominios en Internet, sacó a subasta hell.com con un precio de salida de 8 millones de dólares. Hell.com, originariamente un servidor sin información, recibía, gracias a la frecuencia con la que se teclea "infierno" -hell en inglés- en los motores buscadores. más de un millón de visitantes al mes.

URL <http://hell.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 25

Colectivo

Nombre de la obra Rhizome.org

Autor

USA

1996

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Artists Communities

Subcategoría

Características / Foto

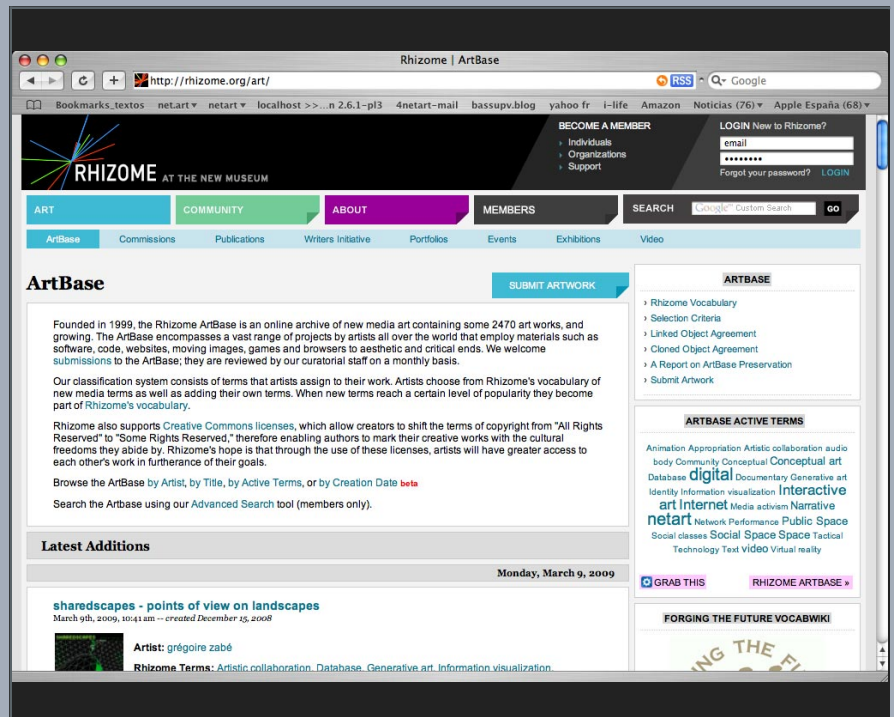
Insertar Imagen

☒ Comunidades on-line☐ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

comunidad, lista de correo, distribución, hosting



Descripción

Founded in 1996 as an intimate email list subscribed to by some of the first artists to work online and, twelve years later, a thriving nonprofit, Rhizome has played an integral role in the history, definition and growth of art engaged with the Internet and networked technologies. Our website is a dynamic, interactive platform, rich in historical resources and updated continually with new art and commentary by a vast community. Our programs, realized both on and offline, support art creation, presentation, preservation and interpretation; they include exhibitions & events, commissioning, daily art news and in-depth criticism, and the maintenance of a singularly comprehensive digital art archive.

Rhizome affiliated with the New Museum in 2003, when the institutions identified a shared commitment to emerging art and ideas.

URL <http://www.rhizome.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav 

ID 12

Colectivo

Nombre de la obra Kein.org

Autor

Alemania

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Artists Communities

Subcategoría

Características / Foto

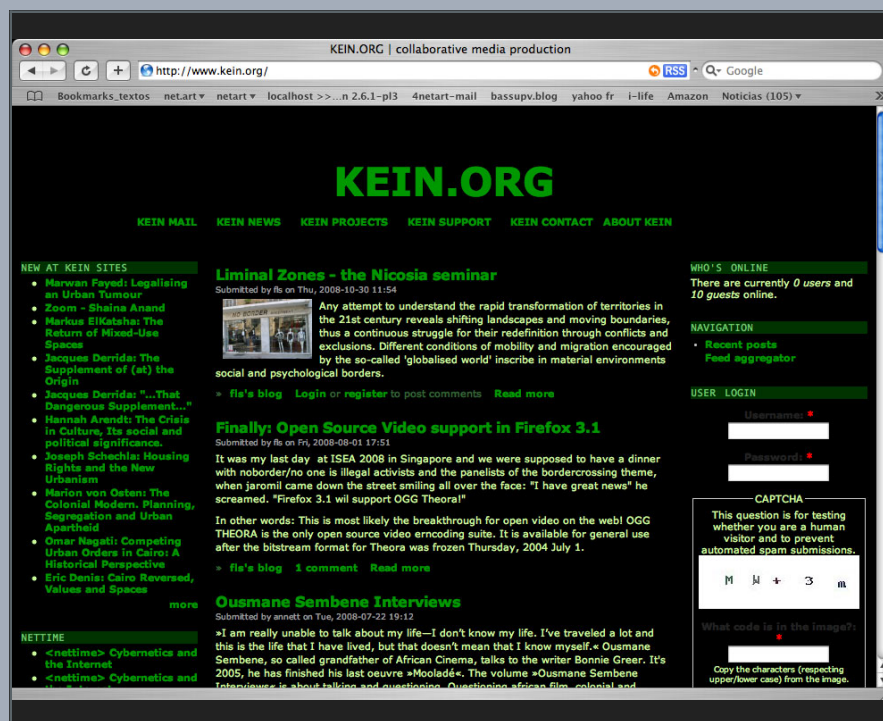
Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio 

Palabras clave

comunidad , hosting



Descripción

KEIN.ORG is a collaborative working environment that offers a wide range of internet services to activists and artists, groups and individuals from across the globe. The idea of KEIN.ORG is self-supply in terms of networking techniques. At KEIN.ORG we try to realize and produce exactly what is helpful, what is needed or desired, what is up-to-date, state of the art or might be of any historic or further value.

KEIN.ORG operates on a strictly non-commercial, open source, self-authorized and self-organized basis. There are no technicians or employees to be blamed, but there are teams of volunteering developers, administrators and operators involved who collaborate on an ad-hoc basis. The continuity and quality of service is guaranteed by KEIN users and KEIN collaborators themselves rather than by meaningless certificates.

KEIN.ORG is an open-ended and self-learning environment. It is not inhabited by unencumbered users pampered with promises and fortified by contracts. The goal is rather to deal with dependencies in the most creative ways and, on this basis, multiply experiences, skills, knowledge among those who really use and appreciate KEIN services.

URL <http://www.kein.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 22

Colectivo

Nombre de la obra 7-11.org

Autor

Alemania

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Artists Communities

Subcategoría

Características / Foto

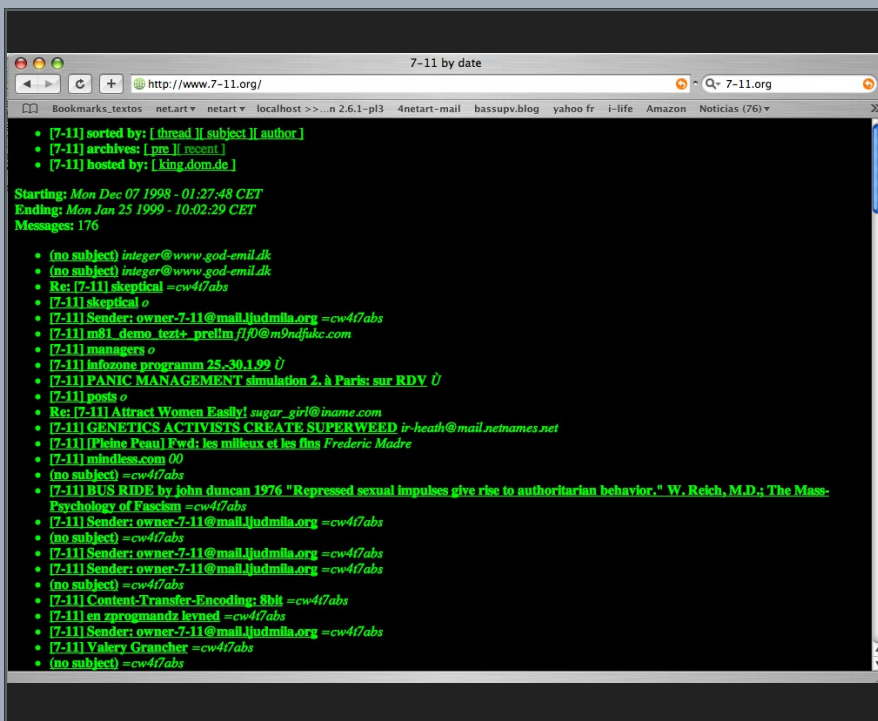
Insertar Imagen

☒ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

lista de correo, comunidad



Descripción

7-11 (una lista de e-mail, archivada como 7-11.org)

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 63

Vuk Ćosić

Nombre
de la obra

Deep ASCII

Autor

Eslovenia

1998

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

ASCII art

Subcategoría

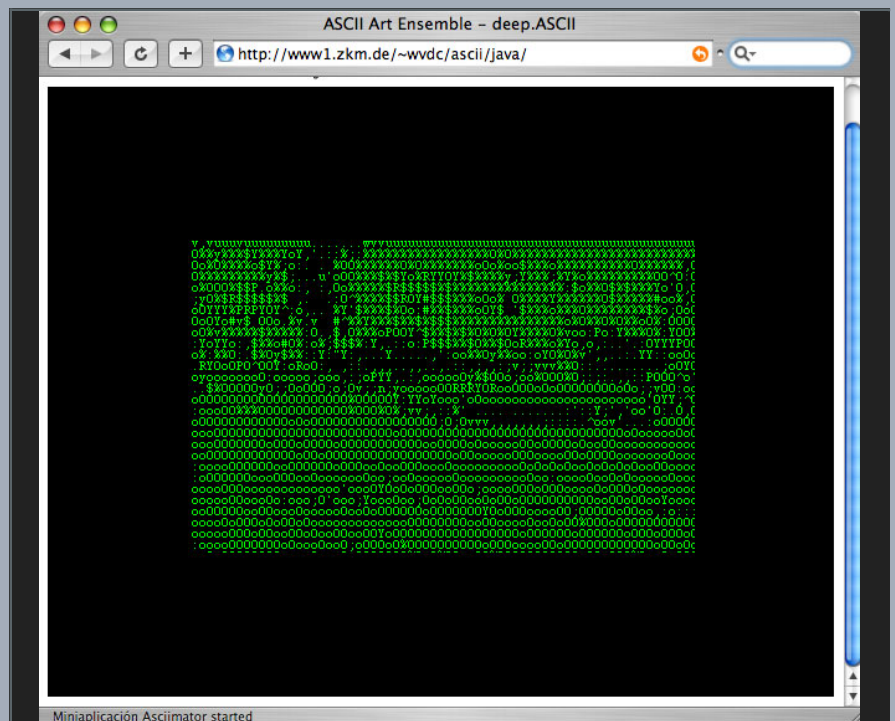
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

ASCII, visualización código,
Java

Descripción

URL <http://www1.zkm.de/~wvdc/ascii/java/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 130

Vuk Ćosić

Autor

Nombre
de la obra

ASCII Unreal

Eslovenia

País

1999

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

ASCII art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

ASCII characters,
deconstrucción, juego

Descripción

ASCII Unreal (un juego de arte)

In ASCII Unreal, he interconnects with the ASCII element (fundamental and characteristic in his works) and his interest in computer games. He appropriates himself of scenarios of the popular first-person shooter game and changes one of its levels by removing all the concrete elements of the three-dimensional space and replacing them with surfaces constituted by letters of the Cyrillic alphabet.

URL <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/unreal/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 131

Vuk Ćosić

Nombre
de la obra

Instant ASCII Camera

Autor

Eslovenia

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Internet / New Media

Categoría

ASCII art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

ASCII characters,
deconstrucción, juego



Descripción

Instant ASCII Camera is working like the known instant cameras in the railway stations. An obvious difference is that it produces portraits in ASCII style. The client approaches the camera, presses the green button and instantly receives his/her portrait on a supermarket type of receipt. The use of machine is not being charged (coin-operated or similar).

The Instant ASCII Camera which was presented at NEXT. The machine is working like the known instant cameras in the railway stations, with several differences, it's quite small, very fast, free and it produces portraits in ASCII style. Just press a button and your ASCII portrait is printed on a supermarket type of receipt.

URL <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/camera/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 164

Raquel Meyers

Nombre
de la obra

Sexbotics

Autor

España

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

ASCII art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

splash pages



Descripción

Raquel Meyers (conocida en Hack n' Trade como AcidT*rrorcast)

Dida-web, Arteleku. Los Dida-Web, las splash pages habituales en las webs de los centros de arte estadounidenses, pero prácticamente desconocidas en los españoles. Se trata de piezas de pequeño formato que aparecen al azar al entrar en la página y, después de unos segundos, tras interactuar brevemente con ellas, se accede a los contenidos habituales de la web.

URL <http://www.arteleku.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 80

Jodi

Nombre
de la obra

Day 66

Autor

Holanda / Bélgica

1994

País

Año

X Grupo netartistas

En Colaboración

Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

Comunidades on-line

X Activismo

X Visualización1.0

Gender identity

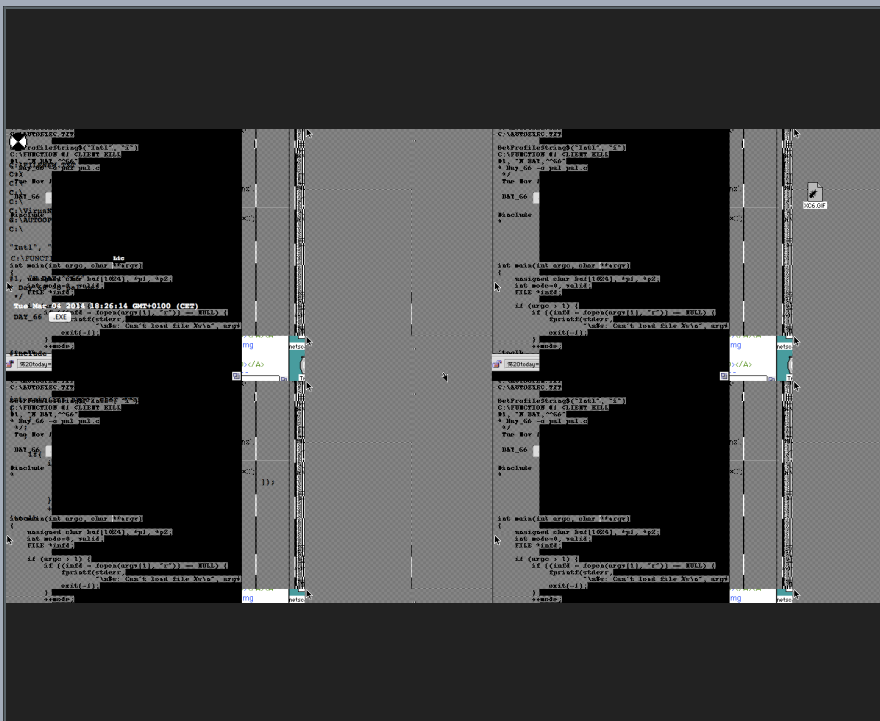
Web APIs

Redes Sociales

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave



Descripción

Presenta una estética de simplicidad y es un excelente ejemplo del arte de navegador. El movimiento es un elemento crucial de Day66. La página, justo después de cargarse, empieza a moverse en diagonal a través de la pantalla.

Los autores de esta obra es utilizar la imagen del código al desnudo. Fragmentan las imágenes y el texto para intercalarlos con cifras y signos de puntuación con la finalidad de crear una forma legible o simplemente para crear una composición caótica. Es un ejemplo de nuevo “arte de interfaz”. Su innovación consiste en sobrecargar el navegador con meta código html y javascript. Los autores crean imágenes ininteligibles que se apilan en el fondo. Además podemos decir que entre las características de la propia obra destaca el uso del scroll de javascript.

URL

```
<- click en el url
```

Datos de la Obra

Fav X

ID 45

I/O/D

Nombre de la obra WebStalker

Autor

Reino Unido

1995

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

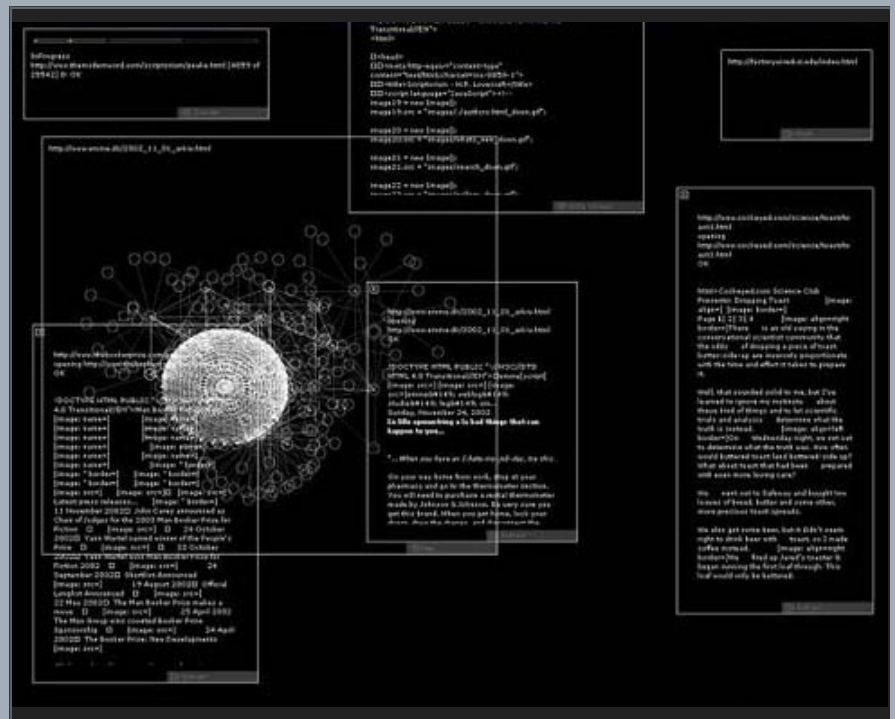
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

browser, browser art, software, visualización de datos



Descripción

I/O/D [Simon Pope, Colin Green y Matthew Fuller]

"Webstalker" desarrolla mejor los potenciales de la red. Refuerza el rango de mutación de la red. Los navegadores normales relacionan un sitio web con una determinada cantidad de datos. Lo que hacemos es generar una apertura de la red hacia una representación del infinito. Supongo que ésta es la diferencia matemática fundamental entre el "Webstalker" y los navegadores: la diferencia entre presentar una cantidad acotada de datos y una cantidad infinita de datos. Lo que queremos decir es que la red consiste en una cantidad potencial de datos infinitos. Lo que hacen los navegadores normales es acotarla, es por eso que son fáciles de usar.

Entre 1995-97 surge el 'Web Stalker', uno de los primeros softwares de navegación alternativa, visualizador de estructuras web y del relacionamiento de la información contenida en ella. Es una intervención estético-tecnológica que logra resultados muy interesantes, y que provee de las experiencias de navegación mas completas en este tipo de aplicaciones, incluso hasta estos días.

Con el se puede acceder al código fuente de las paginas. Generar un mapeo de tipo 'molecular' del sitio

URL <http://bak.spc.org/iod/iod4.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 62

Tom Corby y Gavin Baily

Nombre
de la obra

Reconnoitre 1.0

Autor

Reino Unido

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[browser](#), [visualización de datos](#)

Descripción

Un proyecto sobre como se organizan los datos en el espacio. [97-99] (Tom Corby & Gavin Baily)

Reconnoitre is part of an ongoing series of works concerned with our experience of the network as a bizarre_scape; an environment with a high metabolism whose boundaries are continuously re-shaped; accreting and thickening under the influence of powerful social and commercial forces.

While Reconnoitre can be considered as a browser in that it allows the user to search for and access web sites, it is less concerned with the coherent display of information as with representing browsing as a behavioural activity.

Probably best described as a dysfunctional browser it seeks to enunciate our consumption of information as a journey of surprise, that seeks to reinstate the pleasure of browsing as technologically experienced dérive (drift) in its own right -an ambient grazing of text.

URL <http://www.reconnoitre.net/recon/rec.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 29

0100101110101101.org

Nombre de la obra	Hybrids
-------------------	---------

Autor

Italia	1998
--------	------

País	Año
------	-----

X Grupo netartistas En Colaboración Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

Comunidades on-line

Activismo

Visualización1.0

Gender identity

Web APIs

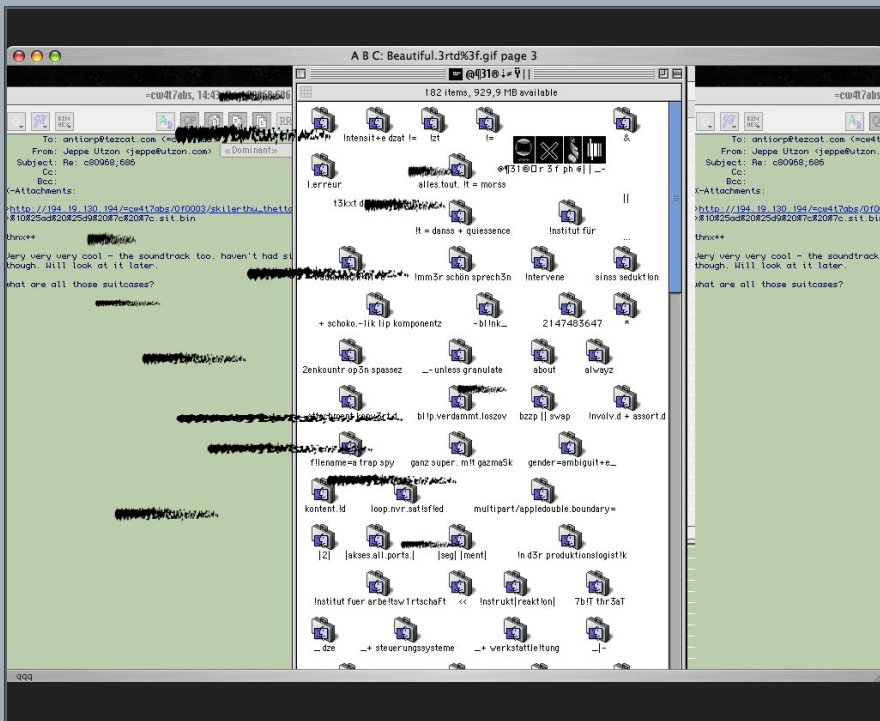
Redes Sociales

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

netart collage, plagio digital, remezcla



Descripción

Online Net Art collages - Digital collages from the 90's

Hybrids are digital collages done remixing "stolen" works of Net.art together with web pages randomly chosen from the Internet. Aesthetically speaking they look like new works in which the original sources are hardly distinguishable, while conceptually they represent an open invitation at actively re-using culture through digital-plagiarism and visual-recycling.

Having appeared on the Web for the first time in 1998 Hybrids, as well as other 0100101110101101.ORG works of that period, make a statement on some of the main themes of digital art: the issues of reproducibility, authenticity and the sharing of knowledge. In a world of constantly recycled sounds and images, Hybrids are no aberration, they're part of the natural evolution of all things digital.

Hybrids don't contain any specific viewable element of originality in the composition, in the sense that one can identify any specific original image or composition created by the software. The only original element of a Hybrid is the selection and collage of the material to be blended into a new work. 0100101110101101.

URL <http://0100101110101101.org/home/hybrids/hybrids.html>

```
<- click en el url
```

Datos de la Obra

Fav X

ID 30

Mark Napier

Nombre
de la obra

Shredder 1.0

Autor

USA

1998

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

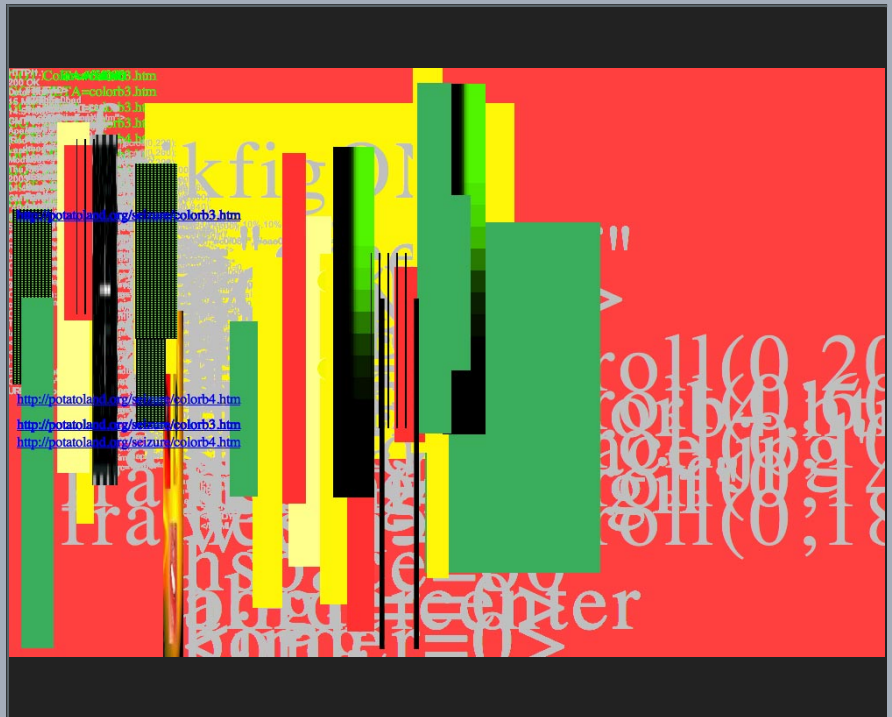
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

deconstrucción, remezcla,
navegador



Descripción

Mark Napier's Shredder 1.0 interface was first revealed in 1998. The Shredder 1.0 web interface was created to be both an interactive exhibit as well as an artwork generator. To create an image the user inserts a url into the Shredder 1.0 and the code is then reinturpreted by a Perl Script code created by Napier. Perl Script is a stable, open source programming language and is the most popular web programming language due to its text manipulation capabilities and rapid development cycle.

In his piece summary Napier explains that in his view the web is not a physically representation of information in the same way a magazine or book is, but instead a temporary graphic created when browsing software interprets HTML instruction. The focus of Shredder 1.0 is to reveal this hidden truth behind the internet and give the user a new interpretation of common web pages.

<<As long as all browsers agree (at least somewhat) on the conventions of HTML there is the illusion of solidity or permanence in the web. But behind the graphical illusion is a vast body of text files -- containing HTML code -- that fills hard drives on computers at locations all over the world. Collectively these instructions make up what we call 'the web'. But what if these instructions are interpreted differently than

URL <http://www.potatoland.org/shredder/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

113

Vuk Ćosić

Nombre
de la obra

Metablink

Autor

Eslovenia

1998

País

Año

☐

Grupo netartistas

☐

En Colaboración

☐

Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐

Comunidades on-line

☒

Activismo

☐

Visualización1.0

☐

Gender identity

☐

Web APIs

☐

Redes Sociales

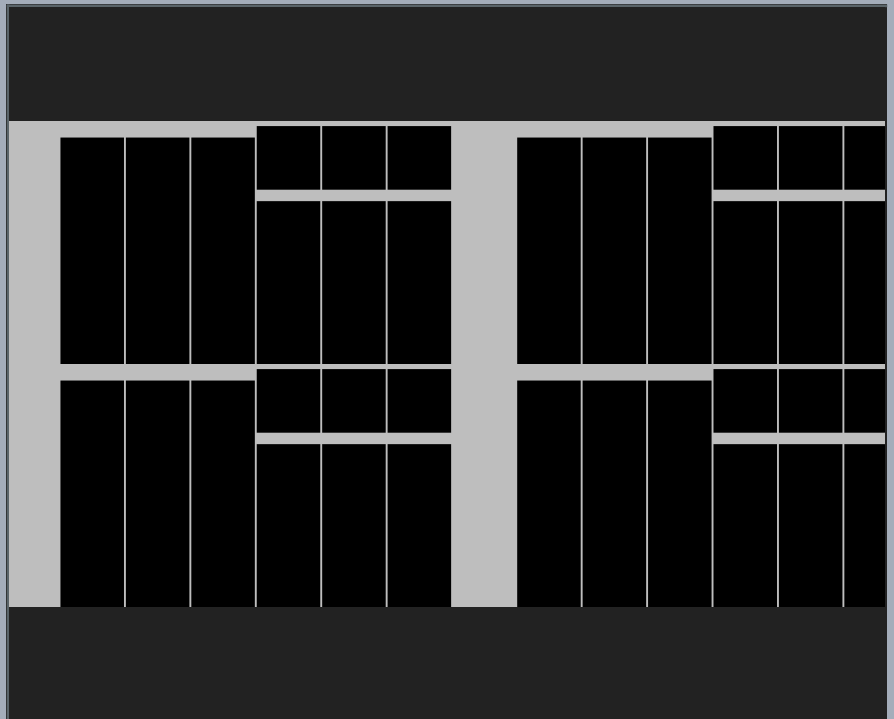
☐

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

código, ironico, browser, anti-navegación, minimalismo



Descripción

Este trabajo se enmarca dentro de las experimentaciones con el medio y con el aspecto formal y funcional del HTML, de los browsers y de la navegación. Metablink hará uso de un par de características que llamaron la atención en las 'nuevas' versiones de los navegadores del momento y que fueron utilizadas hasta el abuso por parte de los usuarios-diseñadores del momento: me refiero a los marcos y al el "blink" o parpadeo. Con una evidente economía de recursos, Vuk Cosic construye un sitio web sin textos y prácticamente sin imágenes, tan solo 1 pixel, que parpadeará hipnóticamente del blanco al negro, sometiéndonos a una experiencia digital pura: la de estar conectados más allá de la mediación de la imagen o la palabra.

Además de este señalamiento a observar las formas más allá del contenido, Metablink esboza un comentario irónico acerca de la interactividad, concepto que también era central aunque poco debatido en esos primeros años. Interactividad limitada a mover una banda de scroll sólo para sentir que somos nosotros quienes tenemos el control.

URL

<http://www.ljudmila.org/~vuk/metablink/metablin.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 4

Lisa Jevbratt

Nombre
de la obra 1:1

Autor

Suecia

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

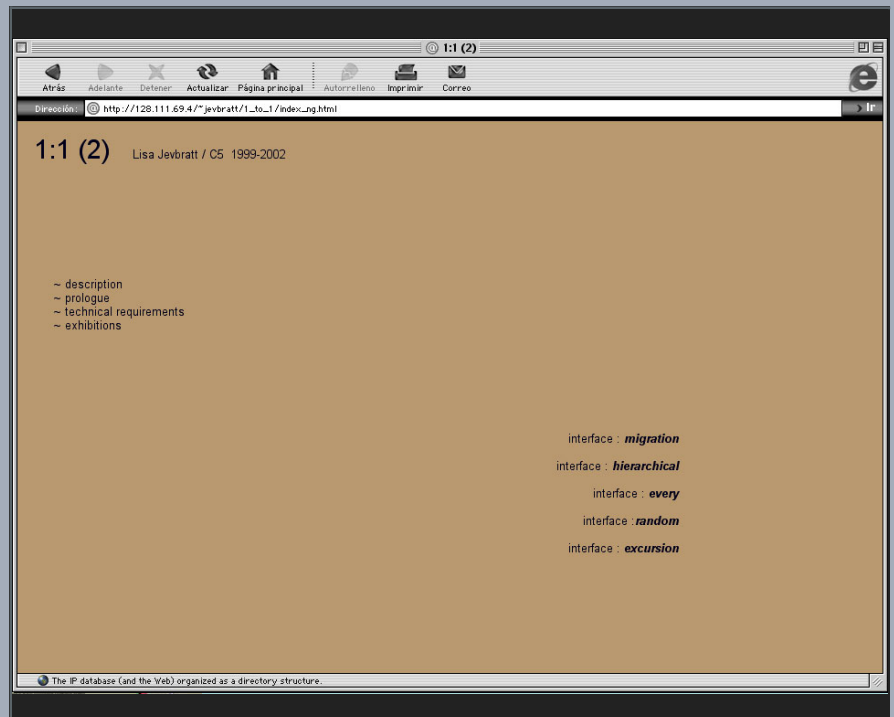
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

bases de datos, visibilidad,
cartografía de datos, softbots,
IPs



Descripción

Jevbratt, con esta obra, intenta salirse del modelo de navegación implantado por los motores de búsqueda y portales que ella denomina "mapas de carretera". Desde una evaluación crítica, se enfrenta a la propia estructura del medio, e ignora su contenido. El proyecto "1:1" de Lisa Jevbratt se compone de una database y cinco interfaces que ayudan al usuario a experimentar la información contenida en aquella. Para la creación de dicha database utiliza softbots o robots informáticos que recogen todas las direcciones IP de aquellos servidores que responden a una llamada, incluso aquellos invisibles cuyo contenido no está destinado a la visualización del internauta.

1:1 was a project created in 1999 which consisted of a database that would eventually contain the addresses of every Web site in the world and interfaces through which to view and use the database. Crawlers were sent out on the Web to determine whether there was a Web site at a specific numerical address. If a site existed, whether it was accessible to the public or not, the address was stored in the database. However, the Web was changing faster than the database was updated and in 2001 it was clear that the database was outdated.

URL http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/index_ng.html

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 81

Maciej Wisniewski

Nombre
de la obra

Netomat

Autor

Polonia

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

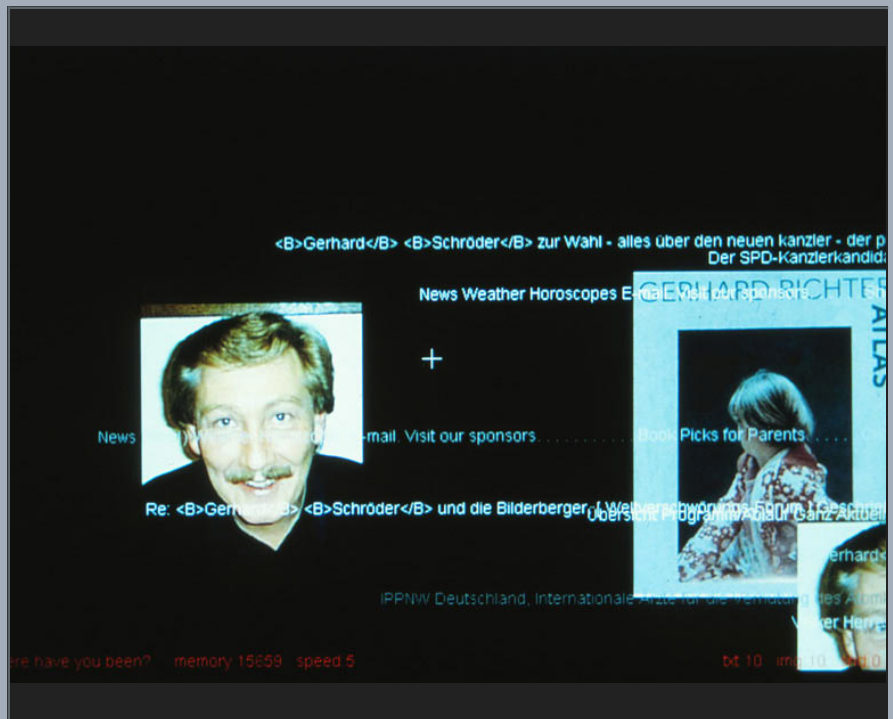
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

buscador, deconstrucción,
RealAudio, jpg, gifs, aiff, wav,
html, xml



Descripción

Esta obra es un acercamiento completamente novedoso al concepto de navegación en Internet. Se trata de un buscador que revela la estructura interna de un sitio web, su código y sus elementos de composición, y los destruye. Después de introducir la dirección url, el netomat presenta numerosas animaciones abstractas e imprevisibles series de imágenes, sonidos y símbolos. En aquel momento, es una experiencia totalmente diferente de acercarse a la web. El navegador lo que hace es crear infinitas capas de códigos, que manipulan los elementos audio – visuales.

El proceso de la búsqueda se realiza en dos niveles. El nivel principal se realiza a base de las imágenes, mientras que, el nivel secundario se basa en el sonido. El objetivo del proyecto "Netomat" fue revolucionar el modo en que buscamos información en la web y el modo en que esta información se presenta.

URL <http://www.netomat.net/netomat-art-project>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID

125

Mark Napier

Nombre
de la obra Riot

Autor

USA

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas☐ En Colaboración☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

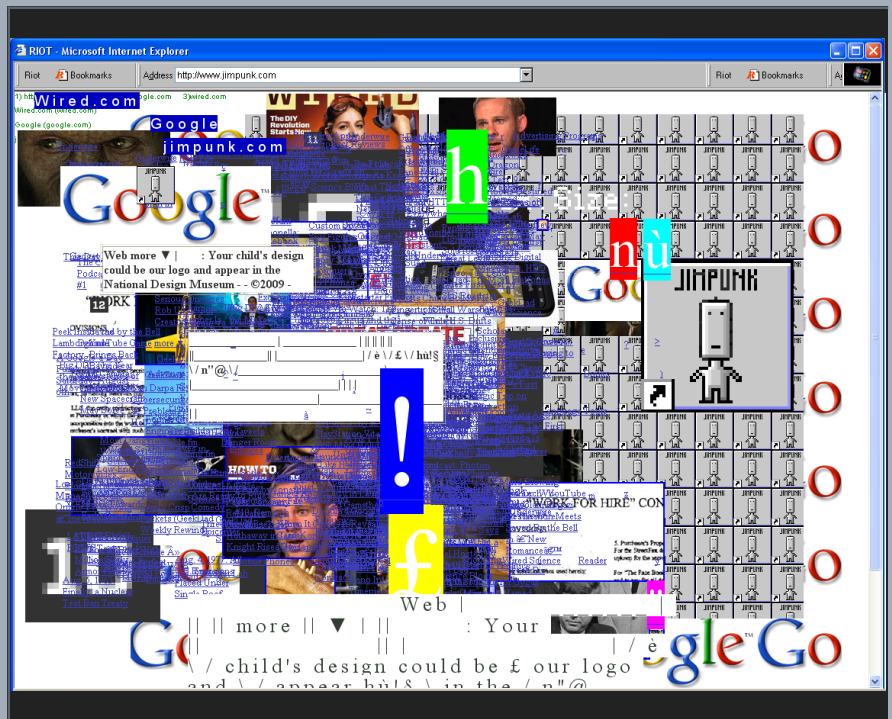
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

browser, deconstrucción



Descripción

Riot is an alternative, "cross-content" Web browser. Like it's real-world namesake, Riot disrupts the accepted rules of property and exposes the fragility of territorial boundaries. Inspired by the clashing classes and ideologies of New York's lower east side, Riot is a software coded "melting pot", a blender that mixes web pages from separate domains into one browser window.

The basic functionality of Riot is still rooted in traditional browser conventions: you may surf the Web by entering a URL into the location bar, or select from bookmarks. Unlike the conventional browser, Riot builds its page by combining text, images and links from the recent pages that any Riot user has surfed to. The markings of virtual territory: images, brand names, corporate logos, are squeezed into one page. Vatican.org mixes with Hell.com. Microsoft.com bumps up against Hackers.org. Content and ideologies clash and merge as Riot draws from disparate URLs to create a web of mutable, shifting borders. Riot dissolves traditional notions of territory, ownership, and authority by collapsing territorial conventions like domains, sites and pages. The visual result is a beautiful composite based on controlled randomness-determined by chance and the user's actions as well as the parameters for display that have been set by the artist.

URL <http://potatoland.org/riot/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 146

Jodi	Nombre de la obra	WrongBrowser
Autor		
Holanda / Bélgica	2001	Net.art
País	Año	Categoría
<input checked="" type="checkbox"/> Grupo netartistas	<input type="checkbox"/> En Colaboración	<input type="checkbox"/> Fem
		Subcategoría

TIPOLOGIA

Características / Foto

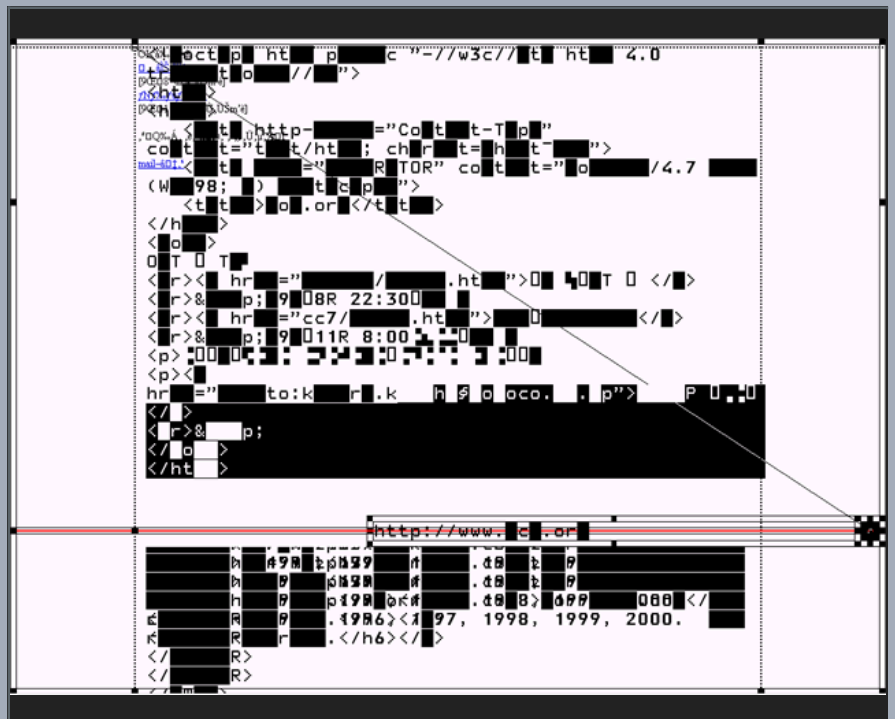
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

navegación, caos, control



Descripción

En esta serie de trabajos, los artistas JODI desafían el uso del navegador común, investigando sobre la estructura de los dominios (URLs), interlinkados aleatoriamente por su software desarrollado en Director. En los navegadores usuales, los sitios son vistos en su formato interpretado, en "%WRONG Browser," varios urls son presentados simultaneamente, muchas veces superponiendose entre si con diversos colores/transparencias. El codigo HTML es presentado crudamente, (en el estilo típico de JODI), formando collages interactivos (el usuario puede arrastrarlos, seleccionar/colorear texto, separar las ventanas transparentes), pero donde la interactividad con respecto a la navegación está totalmente dominada por la ejecución autónoma de algoritmos aleatorios de interlinkeo, tiempos de ejecución y formación de los links, de una manera urgente y caótica.

Los navegadores son herramientas para 'navegar' libremente, pero en este caso, el usuario está restringido a una relación imperativa y aleatoria entre sitios específicos. La interacción se da en la parte visual o de pantalla, que por otra parte continúa proporcionando automaticamente información nueva y cambios en su presentación y estructura a traves de bajadas de datos en tiempo real.

URL <http://www.wrongbrowser.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 149

Mark Daggett

Nombre
de la obra

Browser Gestures

Autor

USA

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

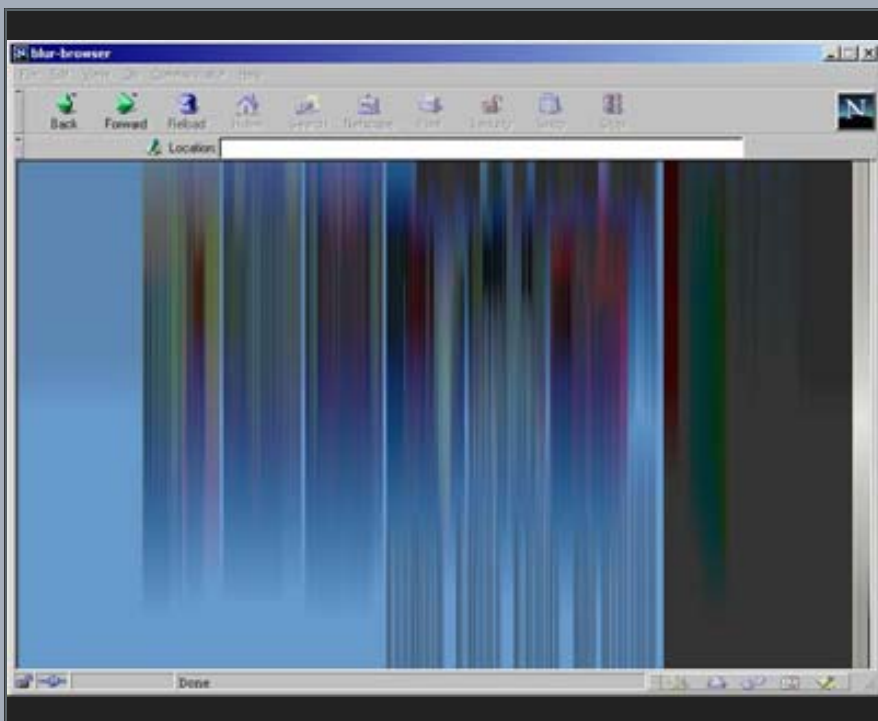
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

shockwave, aniación,
generativo, abstracción



Descripción

'Browser Gestures' es una serie de aplicaciones que reinterpretan lo que es un navegador. Alternativas a la forma de proveer visualmente la información y navegarla. En algunos casos, el navegador abstraer la información a ser mostrada, enviandosela a si mismo a través de un 'loop' realimentado. En otros, el navegador utiliza el historial del usuario, mostrandole capas y capas de paginas previas por las que éste ha navegado desde que abrió el mismo.

-Blur Browser

El 'Blur Browser' toma la pagina que el usuario haya requerido y genera un antialias del contenido de la misma hasta convertirse en un abstracto campo de color.

-History Browser

El 'History Browser' recoge el historial del usuario, y despliega rapidamente todas esas paginas previas de manera dislocada, generando una especie de 'blur frenético' entre las mismas.

-Icon Browser

El 'Icon Browser' es un navegador totalmente funcional que trabaja en el limitado espacio que ocupa un icono: 32x32 pixeles.

URL <http://www.flavoredthunder.com/dev/browser-gestures/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 151

Netochka Nezvanova

Nombre
de la obra

Nebulam81+0.2

Autor

Rusia

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

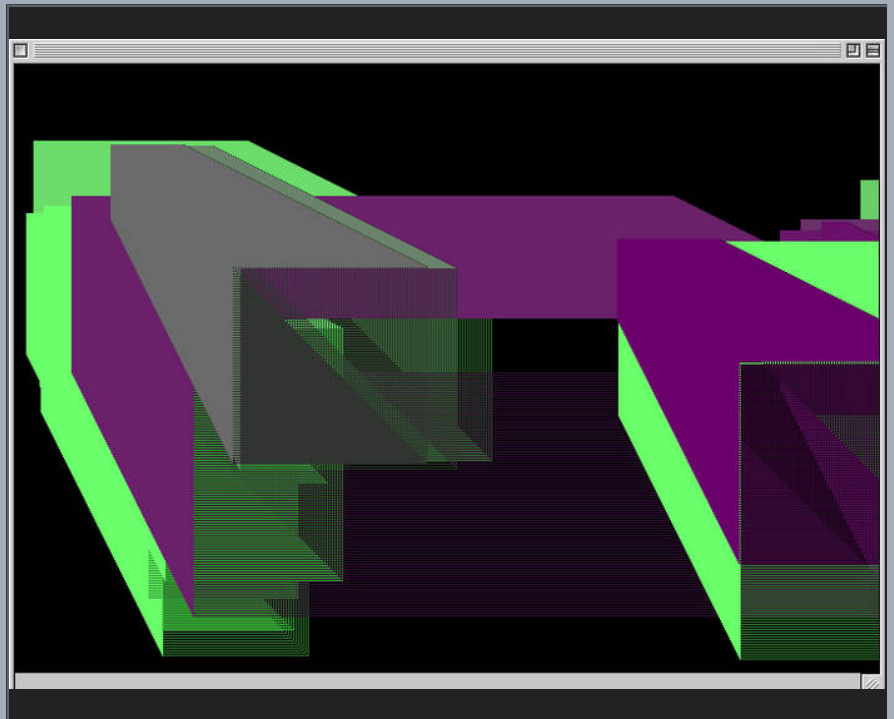
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

HTML, Java, sonido, datos,
software art

Descripción

browser experimental, una aplicación que funcionaba como interpretador-lector de datos originarios de la Red.

“Nebulam81+0.2” consiste en un sistema que interpreta los datos de una página web que el usuario introduce en un campo de texto específico y, a cambio recibe una respuesta a través de datos visuales y de audio. Se basa, como en la mayoría de sus propuestas, en una estética caótica, con claros referentes metalingüísticos, con recursos propios de las primeras aplicaciones informáticas, a través de la utilización del código “ASCII” y de sistemas operativos que se entrecruzan y detonan pequeñas explosiones de datos incontrolados. Las transformaciones de los datos pueden dar lugar a formas visuales realmente impredecibles y fortuitas, totalmente basadas en factores aleatorios. Podemos obtener imágenes en movimiento construidas a partir de un estilo pixelista, imágenes basadas en líneas vectoriales o a partir de código “ASCII” animado. El código de “Nebulam81+0.2” funciona como filtro y en sincronía a una banda de audio deconstruye los datos de la url introducida. Cuando los datos se traducen en audio, se obtiene una amalgama auditiva entre síntesis de frecuencias, interferencias y sonidos granulares. Cuando el resultado del trabajo lo consideramos interesante o suficientemente satisfactorio podemos grabarlo en el disco duro

URL http://www.m9ndfukc.org/korporat/nebula.m81.0+n_order.html

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 153

Tom Betts

Nombre
de la obra

Webtracer

Autor

Reino Unido

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

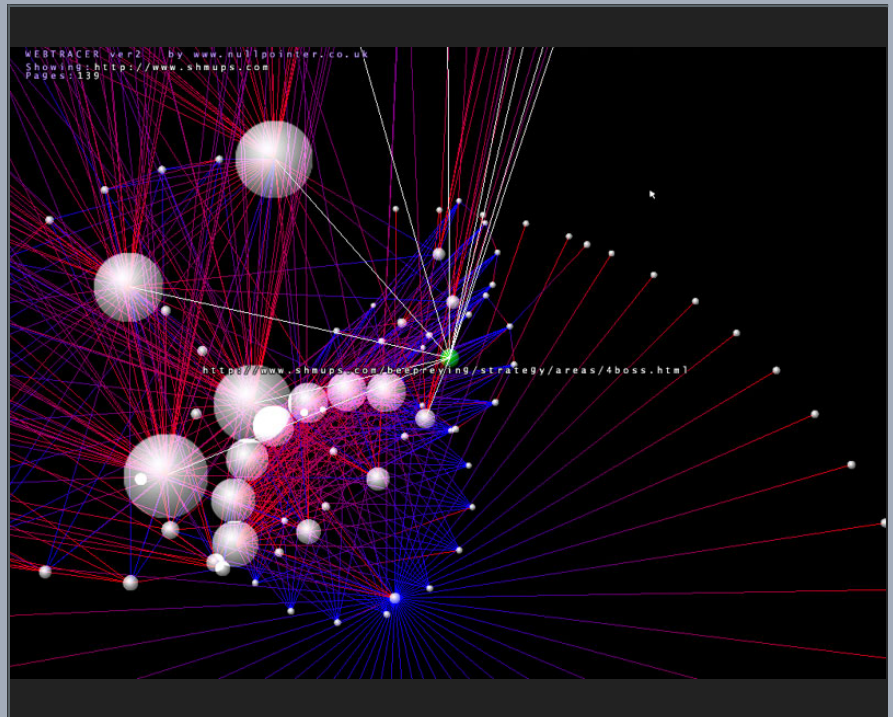
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Spider, Visualizer, software,
OPENGL, 3D



Descripción

WebTracer es un proyecto basado en la visualización de la estructura de la red. Existen muchas aplicaciones que analizan, para diagnosis, la integridad estructural de los sitios, pero muy pocos revelan la estructura visual que el hipertexto crea en la web. Webtracer representa esta estructura como un diagrama molecular en 3D, mostrando las paginas como nodos o átomos y los links como líneas, o 'fuerzas atómicas' que interconectan los nodos.

Dentro del entorno de esta aplicación, la estructura web-molecular puede ser examinada desde cualquier ángulo y distancia. Los nodos pueden ser seleccionados para acceder a mas información acerca de su contenido, y puede ser lanzado un navegador para mostrarlo directamente. Este tipo de visualización refleja claramente la secuencia de hiperlinks entre las paginas y a la vez, la estructura interna del directorio del servidor.

Al generar una estructura molecular interactiva -única para cada sitio-, deja al desnudo las tendencias del diseñador de la información, en como organiza la misma, o la intención de promover determinadas partes del sitio. Las estructuras visuales resultantes varían desde tapices profundamente entretejidos a árboles

URL <http://www.nullpointer.co.uk/-/webtracer2.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 163

Peter Luining

Nombre de la obra ZNC browser

Autor

Holanda

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

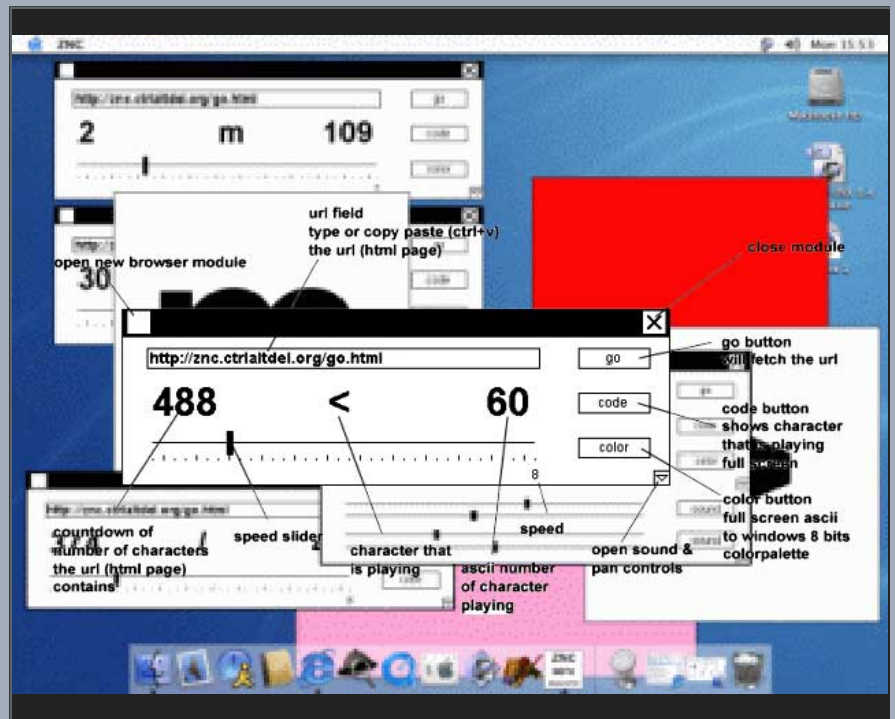
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio ☐

Palabras clave

html, ASCII, sonido, color, browser module, código



Descripción

ZNC es un browser que traduce el código HTML con el que están formateadas las paginas web, en código numérico ASCII. Este código es, a su vez, utilizado para generar tonos y crear colores.

Cada caracter (letra o signo) de una pagina HTML (por ejemplo, "a" or "@") puede ser traducida en un número ASCII ("a" es el numero 97 y "@" es 64). Existen en total 256 (0-255) numeros ASCII.

Estos valores están conectados:

1- a un tono. La altura del tono estara dada por el valor del caracter ASCII. Por ejemplo, si el valor es 98 (que es el valor correspondiente a la letra "b"), se genera un tono de 98 Hertz.

2- a la paleta de color standard de 8-bits (que contiene 256 (0-255) colores). Cada caracter tiene su correspondiente color que a su vez corresponde a su valor ASCII.

Siguiendo con el ejemplo anterior, el valor 98 (caracter "b") producira un color purpura profundo (posicion 98 en la naleta de colores)

URL <http://znc.ctrlaltdel.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 165

Stanza

Nombre
de la obra

Subfusión

Autor

Reino Unido

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

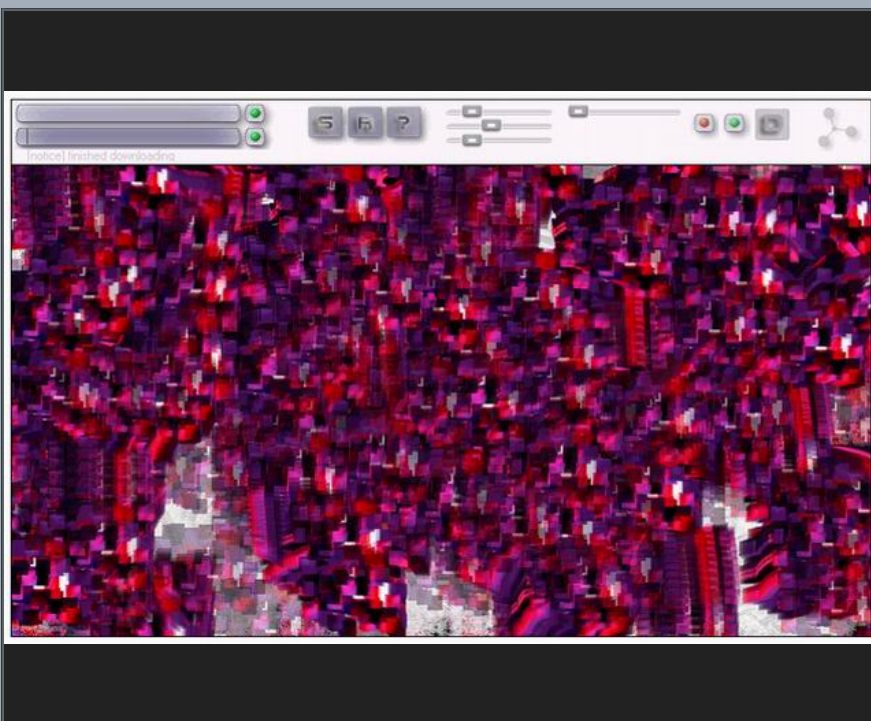
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

mash up, generative, software,
networked, interactive, audio
visual



Descripción

Este browser actúa como un tesoro audiovisual. Genera collages con los sonidos e imágenes relevantes a criterios de búsqueda introducidos por el usuario.

Permite la fusión de sonido e imágenes, actuando, como comenta su autor, como una obra modernista. Genera collages constantemente. Los sonidos generativos son también recortados y vueltos a loopear, en una evolución continua.

"Subfusión es una serie de códigos que recogen datos desde otros sitios web, reorganizándolos de manera caótica. La noción de imagen es así transformada, subvertida y re-apropiada. El navegador conecta con un sinnúmero de posibilidades, con una ilimitada cantidad de sonido y datos visuales fusionándolos en otra cosa. Todo se vuelve imagen por un momento, exponiendo de esta manera la belleza de su infraestructura."

URL <http://www.stanza.co.uk/subfusion/index.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID

179

Moisés Mañas

Nombre
de la obra

Untitled Browser

Autor

España

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas

☐ En Colaboración

☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Browser art

Subcategoría

Características / Foto

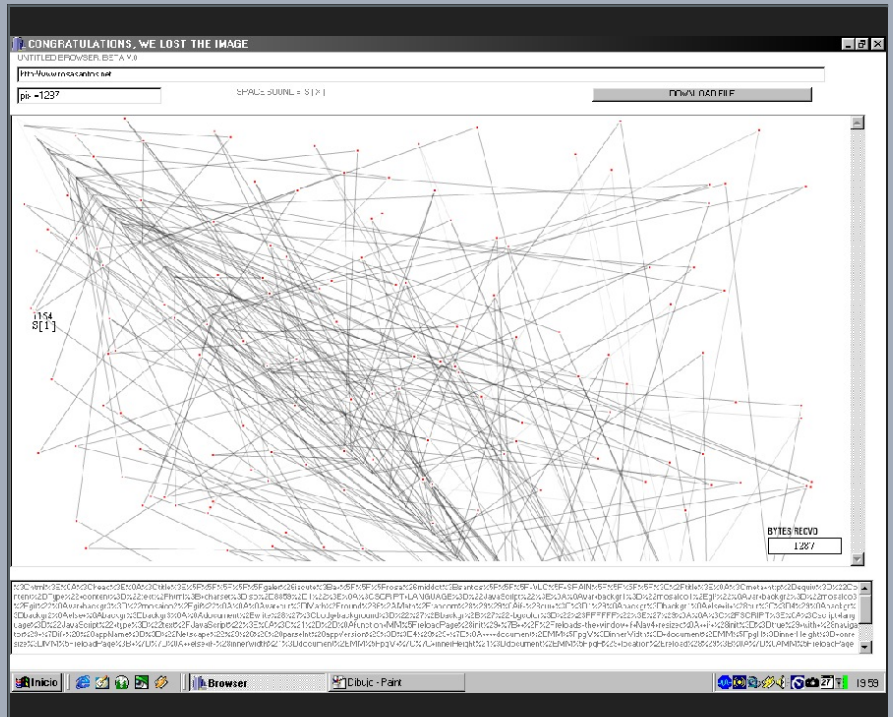
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

C++, software, sonido, datos



Descripción

Untitled Browser es un navegador experimental de páginas web programado en lenguaje C++ para sistemas Windows. Software sonoro relacional con el volumen de datos de un site.

El usuario puede introducir en el campo de texto principal la dirección de Internet (URL) deseada. Al conectarse al servidor de esa URL, descarga la página y calcula su peso en bytes. La cifra resultante en bytes y la descarga se representan en una relación Byte/píxel, por lo que cada byte descargado se convierte en un píxel rojo que se sitúa rítmica y aleatoriamente en el espacio de la pantalla. Estos se encuentran unidos con el anterior, convirtiéndose esta página, a través del filtro de nuestro navegador, en una trama lineal de descarga.

La supuesta representación del propio site, con sus fotos y textos que deberían aparecer en otro navegador comercial, aquí no es igual. La solución es inversa a cualquier navegador habitual. No desaparece su representación, sino que aparece, se conexiona y fluye sonoramente, ya que, dependiendo de la situación que ocupa el píxel en la pantalla, crean una nueva matriz de sonidos. Esa descarga, como imagen de la transacción, se convierte en composición sonora. un resimulacro de la propia apariencia

URL <http://www.youtube.com/watch?v=RxoZ4bpikF4>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 244

Warren Sack

Nombre
de la obra

Conversation Map

Autor

USA

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

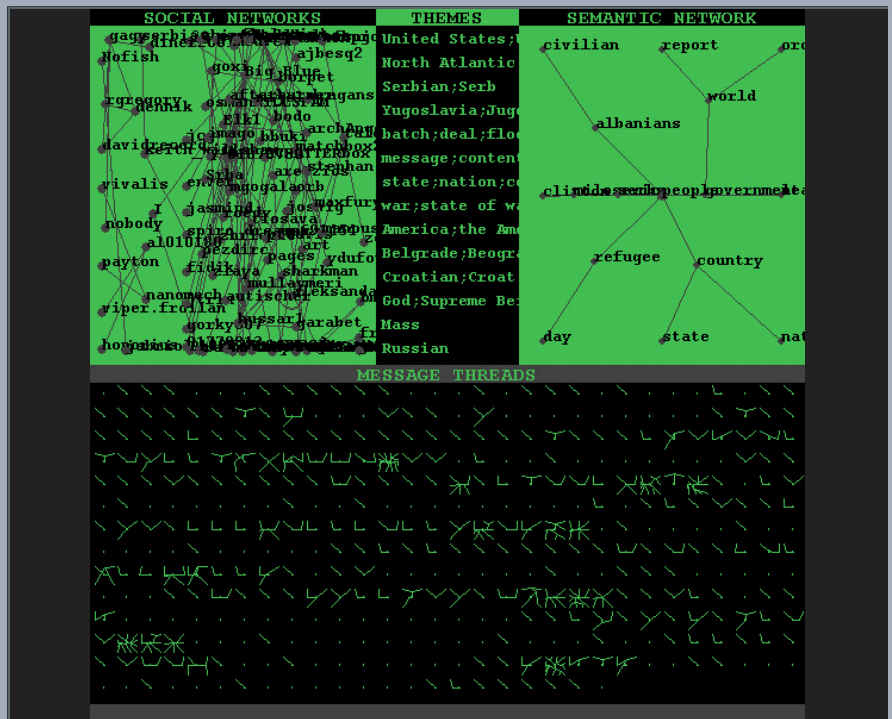
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave



Descripción

Uno de los primeros proyectos de visualización de redes, donde encontramos ya la idea de visualizar la red en una representación gráfica de nodos interconectados, es 'Conversation Map'69 de Warren Sack (1997-2000), que también nos muestra la red como social y semántica. Conversation Map (desarrollado en el MIT Media Laboratory) era un navegador de grupo de noticias diseñado para facilitar a los usuarios a comprender y reflexionar sobre las conversaciones a gran escala como las listas electrónicas de correo o grupos de noticias UseNet.

Conversation Map también podía ser usado como un sistema igual a un lector de noticias electrónicas o programa de correo electrónico (del tipo de Eudora, RN, o Netscape Messenger). La principal diferencia era que en Conversation Map el sistema analizaba el contenido y las relaciones entre los mensajes y luego utilizaba los resultados del análisis para crear una interfaz gráfica. A través de esta interfaz gráfica, un usuario podía ver las relaciones sociales y semánticas que habían surgido en el curso de la conversación. El sistema calcula y representa gráficamente quién está hablando a quién, lo que están hablando alrededor, y los términos centrales y posibles metáforas de la conversación.

URL <http://web.media.mit.edu/~lieber/IUI/Sack/Sack.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 77

Benjamin Fry

Nombre
de la obra

Anemone

Autor

USA

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

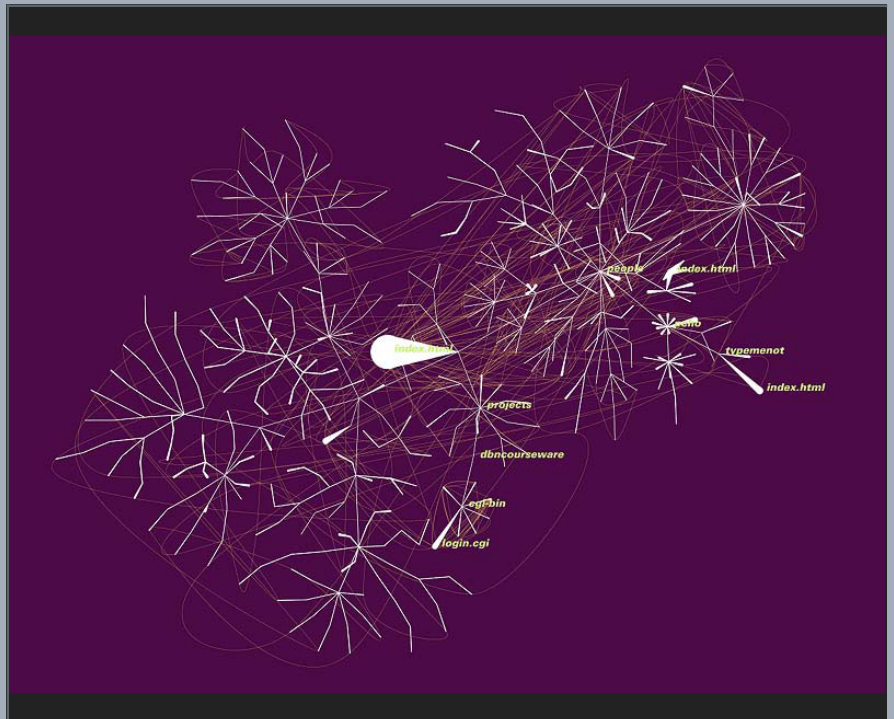
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización de datos, applet de Java



Descripción

<<anemone, using the process of organic information design to visualize the changing structure of a web site, juxtaposed with usage information>>

ste sistema utiliza como metáfora visual lo que Fry llama Diseño de Información Orgánica. Los organismos crecen, tienen partes que se atrofian o que se vuelven activas, metabolizan alimentos y en conjunto tienden al equilibrio. Ben Fry aprovecha la simulación de estas propiedades orgánicas para visualizar grandes cantidades de información. Anemone presenta una estructura de especto orgánico en crecimiento que está dirigida por la estructura de una pagina web en particular y en las estadísticas de acceso de ésta.

Anemone es como un organismo, cuando una página es visitada por primera vez, una rama empieza a brotar, movida por una regla de crecimiento, las áreas que no se usan se van atrofiando, llegando incluso a desaparecer. Las áreas relacionadas se acercan guiadas por reglas de movimiento. Al final de cada rama se encuentra una página web. Cada vez que un usuario visita la página, ésta se vuelve algo más gruesa, de forma que las páginas más visitadas son muy gruesas comparadas con las poco visitadas.

URL <http://benfry.com/anemone/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 117

Benjamin Fry

Nombre
de la obra

Valence

Autor

USA

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

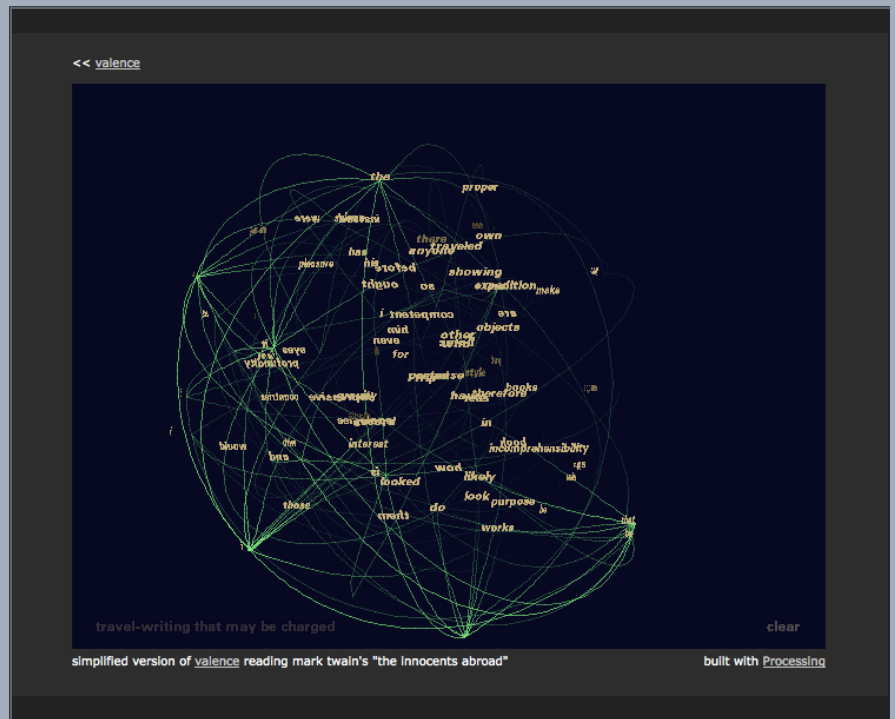
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización de datos,
networked software, processing,
C++, Perl, OpenGL



Descripción

Valence is a set of software sketches about building representations that explore the structures and relationships inside very large sets of information.

El software de visualización de datos de Benjamin Fry, Valence crea construcciones visuales de grandes masas de información que son interesantes y nos ayudan a entender de nuevas maneras. Los métodos estáticos para la representación de los datos - la cartografía, gráficos, clasificación, etc - se han establecido a lo largo de siglos. Desde el advenimiento de las tecnologías digitales, la representación dinámica de los grandes conjuntos de datos se ha convertido en un campo de la investigación científica y estética. En Valence, las piezas individuales de información se representan visualmente en función de sus interacciones con los demás. Valence se puede utilizar para la visualización de casi cualquier cosa, desde el contenido de un libro para el tráfico web, o para comparar diferentes textos o fuentes de datos. La visualización resultante cambia con el tiempo, ya que responde a los nuevos datos. En lugar de proporcionar información estadística, Valence proporciona una sensación cualitativa de las perturbaciones en los datos y construye un mapa auto-evolución impulsada por los patrones.

URL <http://benfry.com/valence/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 133

Andy Deck

Nombre
de la obra

CultureMap

Autor

USA

2000

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

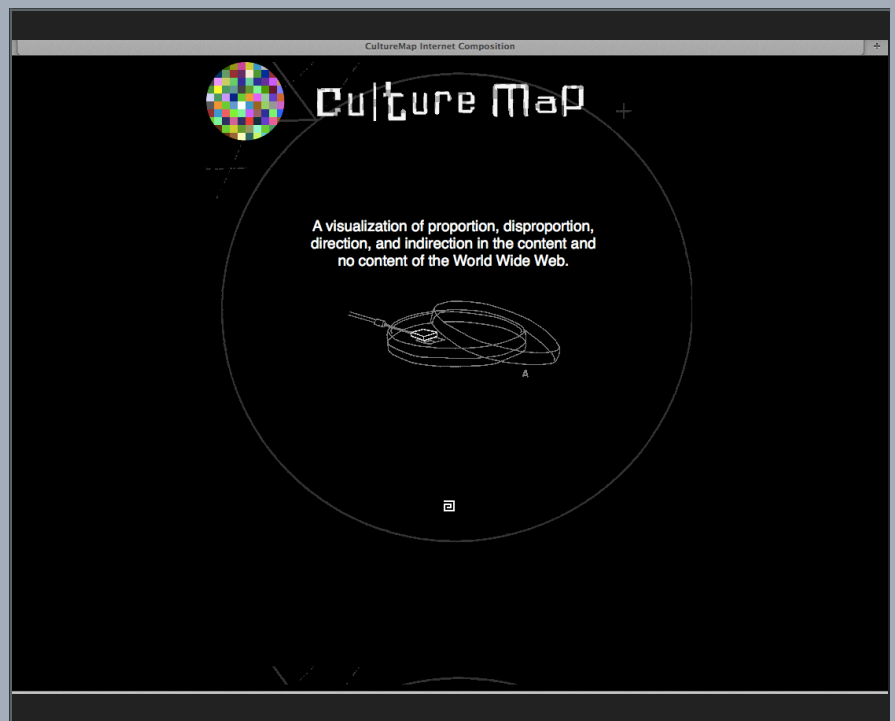
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

buscadores, java, php



Descripción

CultureMap es una visualización de la proporción y la desproporción, de la dirección y la no-dirección, en el contenido y el no-contenido de los portales del World Wide Web. Tomando las categorías más comunes del punto de entrada (por ejemplo, negocios, automóviles, entretenimiento, etc), CultureMap examina una variedad de motores de búsqueda, para construir un gráfico sobre la prevalencia de cada término en las páginas de la Web. Los visitantes podrían sustituir su propios términos "top-level", probando categorías de portales alternativos, algunos de los cuales deben reflejar con más precisión el contenido de la Web.

Confluyendo el diseño abstracto con la representación del panorama de la información, CulturMap dibuja la evolución del contenido Web en forma de composición de color dinámico. Pasado un tiempo, la composición cambiante de información disponible se hará visible como un "fotograma".

Data are collected each day for 32 typical categories from three search engines: altavista.com, alltheweb.com, and google.com. (Note: this has evolved into Yahoo/Altavista, Sogou, and Google due to consolidation and the effective closure of Altavista and AllTheWeb [2014].) It should be clear that the choice of search engines is not meant as an endorsement of them. In fact, the opposite may be true. Rather, these

URL <http://artcontext.net/cultmap/index.php>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 8

Josh On

Nombre de la obra They Rule

Autor

USA

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☒ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

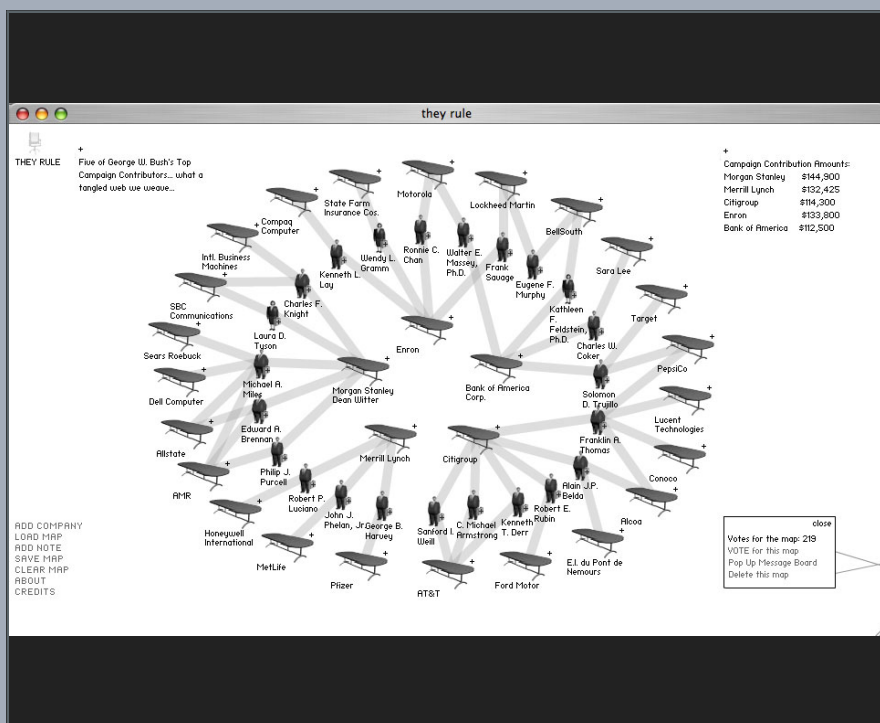
☐ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

sistemas interactivos, mapas, web, visualizacion de datos



Descripción

They Rule (2001-2003) de Josh On, concebida como una interfaz que hace visible las conexiones entre políticos, industriales y principales corporaciones estadounidenses a través de mapas y directorios interrelacionados que los usuarios pueden modificar y ampliar según sus propias informaciones.

Josh On es un conocido diseñador autor de diferentes proyectos en Internet como The Anti War Game o Communiculture. Sus proyectos más ambiciosos son They Rule y Exxon Secrets, dos sistemas interactivos de generación de mapas on line. They Rule pretende desvelar mediante una visualización gráfica algunas de las relaciones ocultas entre distintos sectores de la clase dominante estadounidense. El mismo objetivo que encontramos en su último trabajo, Exxon Secret, donde se evidencian las relaciones directas entre la enorme compañía petrolera Exxon y "think tanks", científicos supuestamente independientes que deslegitiman las tesis sobre la degradación medioambiental.

They Rule aims to provide a glimpse of some of the relationships of the US ruling class. It takes as its focus the boards of some of the most powerful U.S. companies, which share many of the same directors. Some individuals sit on 5, 6 or 7 of the top 500 companies. It allows users to browse through these interlocking

URL <http://www.theyrule.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 148

Lisa Jevbratt

Nombre
de la obra

Mapping the web infome

Autor

Suecia

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

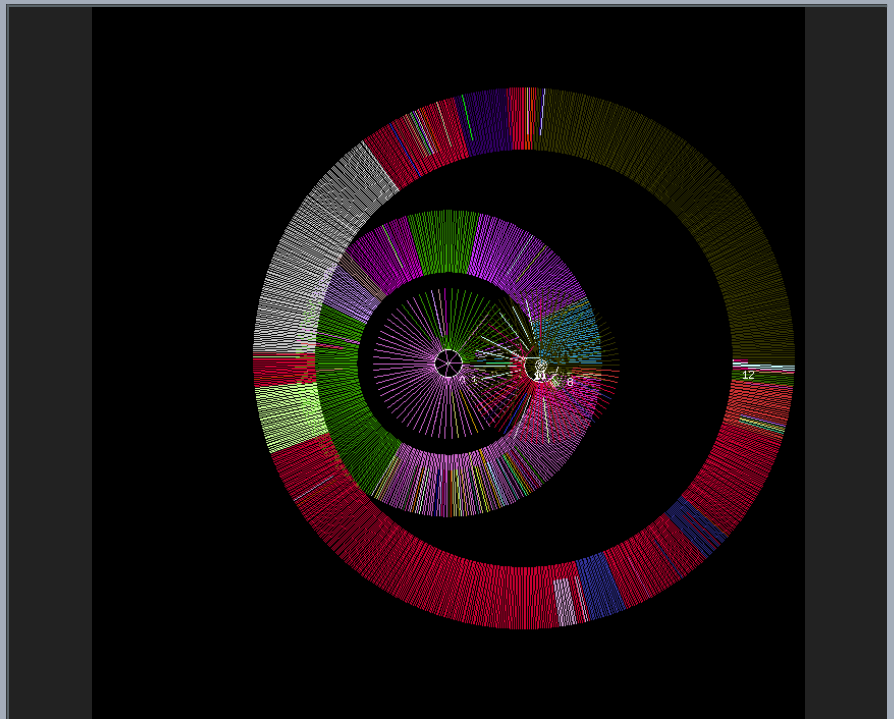
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

web crawler software, cookies,
HTTP, datos, gif, mapa de
imagen



Descripción

Software de Jevbratt de fácil uso que permite crear webcrawlers y visualizaciones de los datos reunidos (un crawler es un programa informático que se mueve de forma automática de página web en página web reuniendo datos de cada una de ellas). Jevbratt invitó a una serie de artistas a que utilizaran su software creando sus propios crawlers y para visualizar de formas diferentes los datos reunidos.

Artistas que participaron: geri wittig, lev manovich, kevin & jennifer mccoey, giuseppe prisco, brett stalbaum, jan ekenberg, ron goldin, ariana kajfes, kazunori takahashi, marc bohlen

-Mapping the Web Infome' is a net art endeavor developed in conjunction with the exhibition LifeLike at New Langton Arts gallery in San Francisco. A group of artists were invited to use software developed for the exhibition. The Infome software enables the creation of web crawlers - automatic processes that access web sites and collect data from them - and the creation of visualizations/mappings of the collected data.-

URL <http://128.111.69.4/~jevbratt/lifelike/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 154

Young Hyun

Nombre
de la obra Walrus

Autor

USA

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

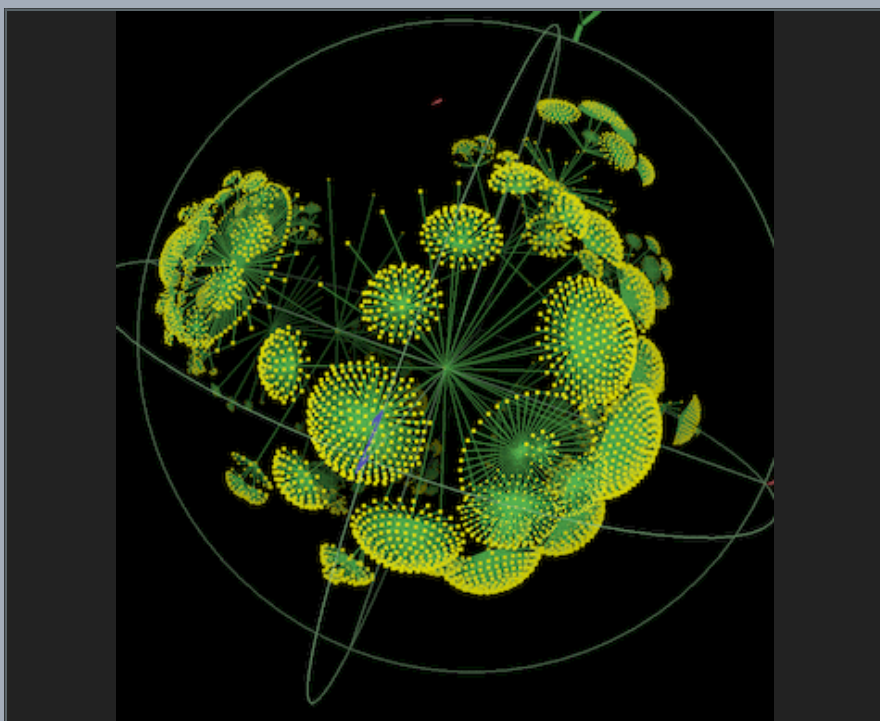
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, tool, estructura web,
nodos, GNU GPL, 3D hyperbolic
geometry, H3Viewer, Java3D,
OpenGL,



Descripción

Proyecto orientado a la detección y visualización de la información que viaja por la red, mediante la representación de los vínculos y relaciones de la estructura de la red.

Walrus es la representación topológica por excelencia, capaz de visualizar cientos o miles de nodos en torno a una proyección hiperbólica (un espacio tridimensional curvado sobre si mismo), que optimiza las posibilidades de conexiones entre los vértices. Walrus detecta la actividad de tráfico de datos y el modo en que se conectan los nodos que conforman una red. La representación puede resultar visualmente compleja, pero gracias a los grandes espacios y el volumen de datos que representa permite comprender su relación y estructura.

El proyecto es una visualización muy completa, que da la impresión de adolecer de otorgarle valor cuantitativo a los elementos que la constituyen; sin embargo, la densidad que se logra por la recurrencia de los enlaces entre nodos permite descubrir patrones de tráfico. De la misma manera, los nodos empiezan a mostrar su importancia gracias la intensidad visual y la densidad de objetos, que se interpreta como la relación de jerarquía entre estos dentro del total. El uso del color permite realizar asociaciones visuales

URL <http://www.caida.org/tools/visualization/walrus/gallery1/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 70

DoubleNegatives

Nombre
de la obra

PlaNet Former

Autor

Japón

2002

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

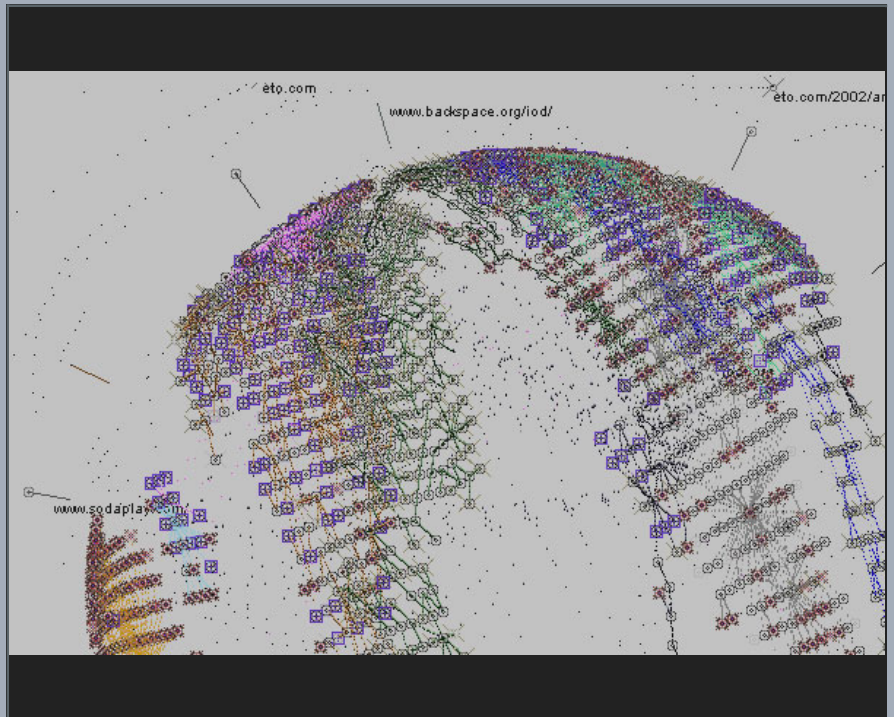
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización de datos, nodos
web, shockwave

Descripción

"plaNet Former" It has been only about 10 years since WWW appeared and there are countless sites and links that have been posted. Certain sites have survived continuously, with their contents being renewed and they have passed through different spaces and frontiers. The situation that these links have flourished could be said as a kind of self-organization process, as Manuel de Landa described.

"PlaNet Former" utilizes as its resource, the various pre-existing links and structures and sites on the Internet. In this work, the various websites links flatly as nodes, with no inherent structure of content nor meaning, in a vast constellation of horizontal structure, creating a virtual space that is not unlike the universe. The thing that allows this to happen is the "Former Agent (FA)", and it visualizes the tracks left behind by the visitors of the websites into a form of a plaNet.

The formation of the plaNet begins with the accessing individual inputting a URL address. FA (Former Agent) will arrive at the designated site and randomly searches out any links that are connected to the designated website via links. If there are links to other websites, then the agent will connect with it. If there are no further links, the agent will connect to another link by accessing its memory bank of all previous

URL <http://doublenegatives.jp/installations/pF/index.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 259

Golan Levin, Jonathan Feinberg, Shelly
Wynecoop and Martin Wattenberg

Autor

Nombre
de la obra

The Secret Lives of Numbers

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

País

2002

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

Características / Foto

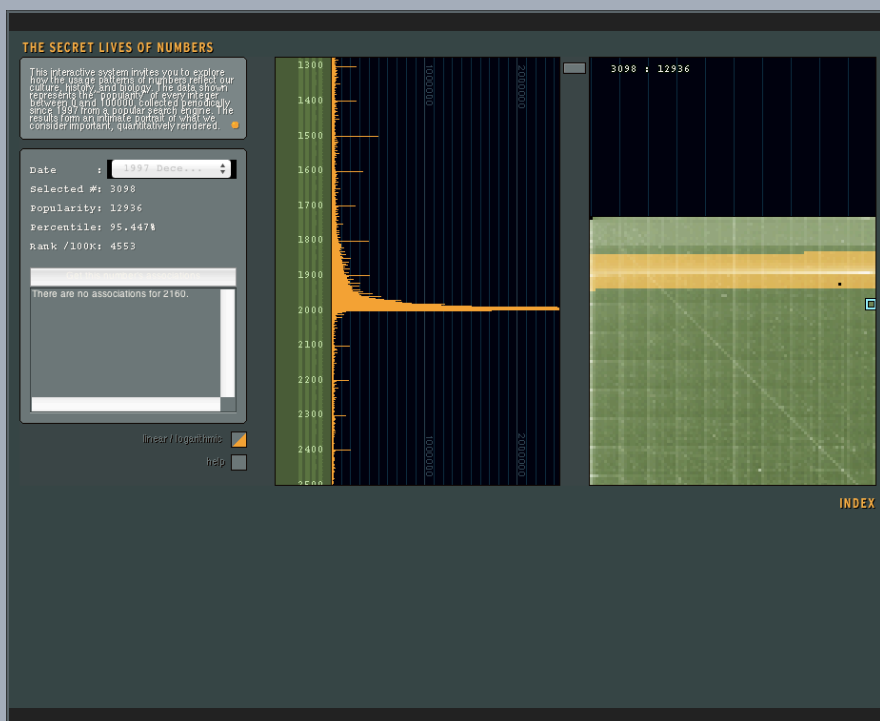
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Java applet,



Descripción

The Secret Lives of Numbers (2002: Golan Levin, Jonathan Feinberg, Shelly Wynecoop and Martin Wattenberg) is an interactive data visualization and online artwork, commissioned by Turbulence.org. An exhaustive empirical study was conducted to determine the relative popularity of every integer between zero and one million. The resulting information exhibits an extraordinary variety of patterns which reflect our culture, our minds, and our bodies—forming a numeric snapshot of the collective consciousness. In The Secret Lives of Numbers, these analyses are returned to the public in the form of an interactive visualization, whose aim is to provoke awareness of one's own numeric manifestations.

URL <http://www.turbulence.org/Works/nums/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 158

Holly Coleman, Boris Muller, Josh On

Nombre
de la obra

Community Browser

Autor

 2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

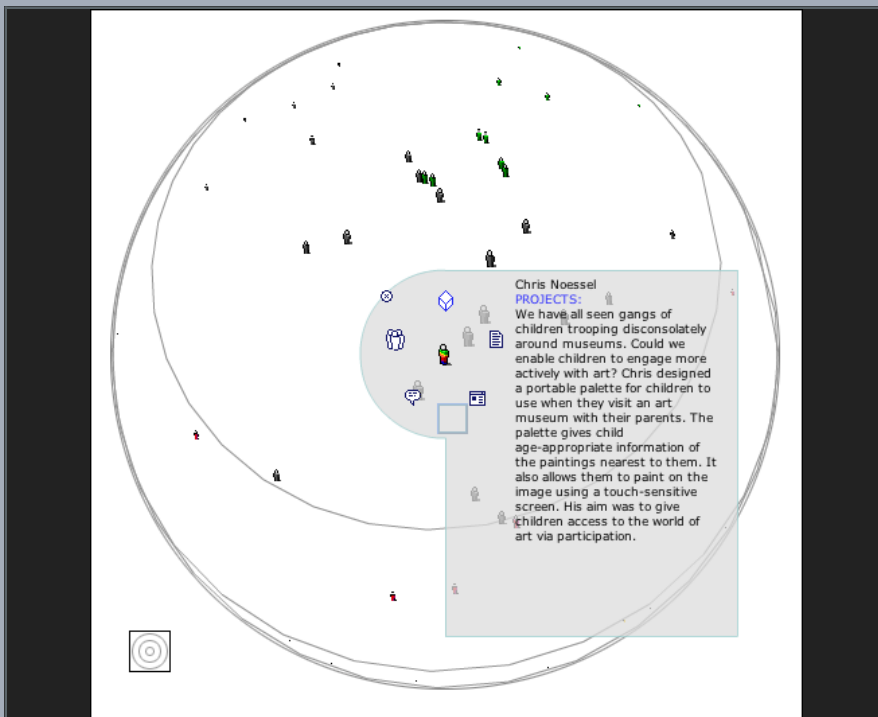
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Shockwave Player, comunidad,
visualización

Descripción

Parte del proyecto de investigación Connected Communities, el objetivo del Community Browser es crear una conciencia de una comunidad, al facilitar una manera fácil de ver y encontrar a otros, y encontrarse a sí mismo en un contexto social determinado.

Cada miembro de la comunidad se representa como un icono. Así que cada miembro de la comunidad puede encontrarse a sí misma / mismo en un contexto social. Es posible averiguar, ¿quién más está en la comunidad y que comparte las ideas u obras similares en los mismos proyectos. El perfil personal, es decir, la suma de todas las actividades y aportes de un miembro se puede acceder a través del icono. Así que el Buscador Comunitario es a la vez una herramienta para la visualización y navegación.

La interacción es bastante interesante y fresca. El usuario puede navegar fácilmente a través de su "mundo pequeño" en un mundo que gira y buscar a una persona en particular. El concepto parece ser una analogía inteligente de "El Principito" de Antoine de Saint Exupery.

URL <http://www.esono.com/boris/projects/concom/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 66

Lucia Leão

Nombre
de la obra

Pluralmaps

Autor

Brasil

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☒ Web APIs☐ Redes Sociales☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

:: Lucia Leão ::

:: Artistic Projects :: Pluralmaps

: Artistic Projects :
: Biography :
: Publications :
: Lectures and
Congress :
: Teaching and
Research Groups :
: Contact :

FULLSCREEN

pluralmaps

Lucia Leão

This work needs VRML

Lost in São Paulo

concept
credits
participation
LabWeb

Descripción

Plural maps: lost in São Paulo Net art project

Is a collaborative project on the WWW that is going to be shown at 25 São Paulo Biennial, next March.

The idea of Plural maps: lost in São Paulo is to use cyberspace to create a multidimensional cartography of São Paulo.

This cartography will be constructed by the choices sent by netcitizens and some other points like webcams showing traffic avenues and cultural centers. Based on an open structure, Plural maps: lost in São Paulo will incorporate the received material in order to create a big rhizomatic labyrinth.

Each element sent by the netcitizens will be a knot, a link that will contribute to the creation of this organic, subjective and collective cartography.

You are the cartoographer:

URL <http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 167

Fernanda B. Viégas y Martin Wattenberg

Nombre
de la obra

History Flow

Autor

Brasil / USA

2003

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

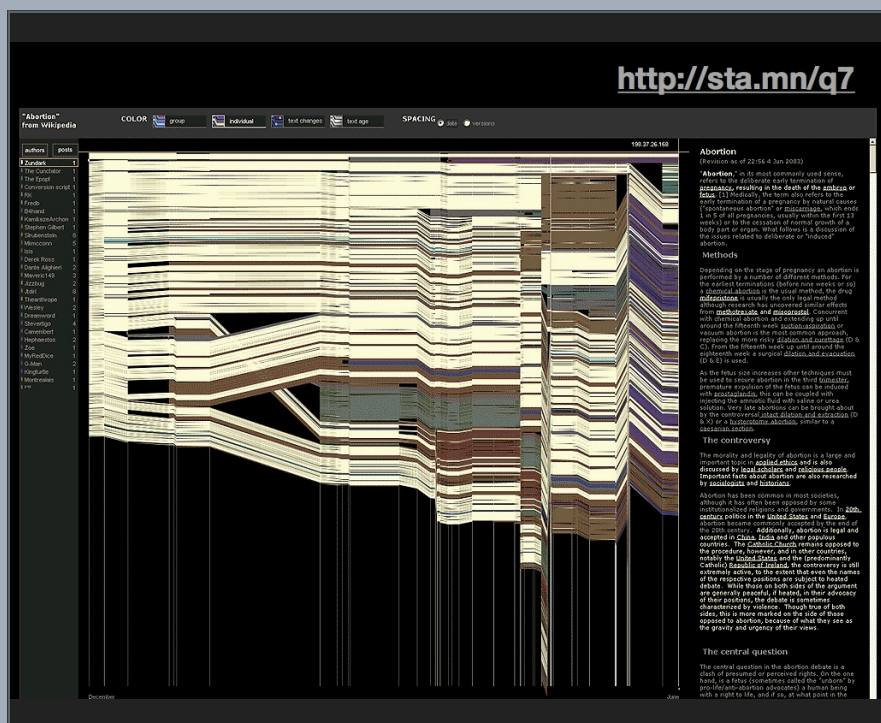
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Java, wikis, software



Descripción

History Flow: software para análisis de wikis

IBM acaba de liberar el software History Flow que permite realizar análisis de la dinámica de un wiki. Sus autores son Martin Wattenberg de IBM, Fernanda Viegas del MediaLab del MIT y Jonathan Feinberg de IBM.

Está basado en Java y cuenta con versiones para Linux, Mac OS X y Windows. Cuenta con herramientas de visualización que permiten síntesis de volúmenes de datos muy grandes de un modo compacto y efectivo.

Las webs de los autores presentan artículos y ejemplos de aplicaciones de History Flow.

URL <http://www.bewitched.com/historyflow.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 168

Franziska Kempf y Christina von Rotz

Nombre
de la obra

[ACTG]enome

Autor

Suiza

2003

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

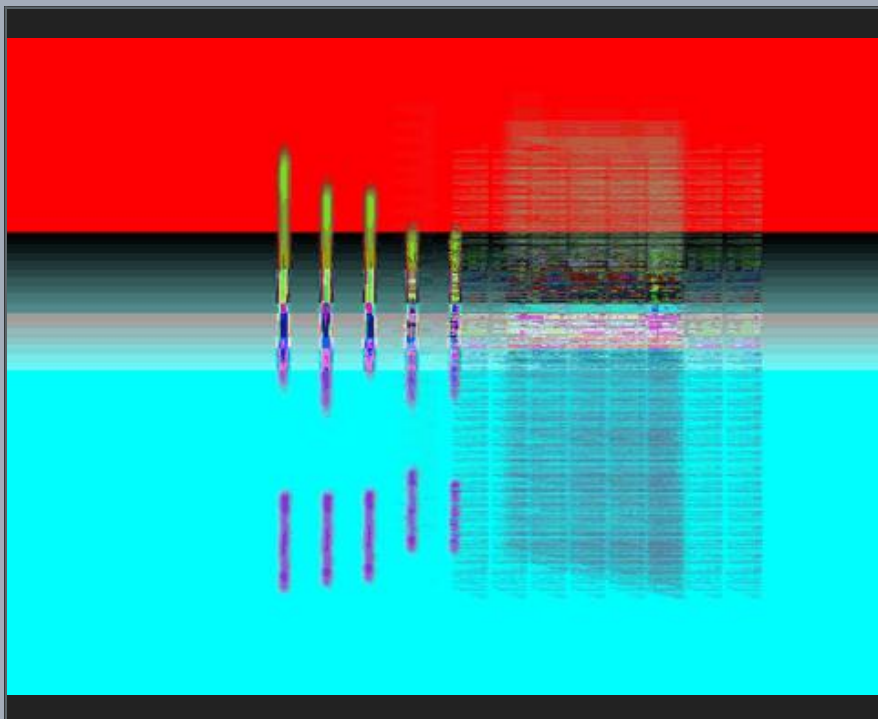
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización, genoma



Descripción

«[ACTG] enome» visualiza el discurso de los genes y demuestra que las tecnologías no son más que un producto de laboratorio, pero tienen efectos en la sociedad.

La interfaz representa el ADN de un gen como un texto continuo de las letras ACTG. Estos son los datos originales del Proyecto del Genoma Humano, reforzado por la información adicional de la base de datos del Instituto Sanger. El texto del ADN ahora puede ser manipulado, proyectado en cuatro pantallas, coordinado como un entorno multi-usuario. Las proyecciones forman una especie de sociedad con los polos: Creatividad - Informaciones - Estructura - Singularidad (diferencia). Las manipulaciones alteran las muestras, se reordenan hasta que la interfaz se bloquea repentinamente.

Una manipulación del ADN perturba primero las proyecciones y convierte la situación al revés: Si la interfaz muestra el código del ADN y las proyecciones de los contornos de una sociedad, los lados han cambiado a continuación, y las proyecciones muestran el ADN y las interfaces en los polos de la sociedad. Análogo a la manipulación de texto, las imágenes pueden cambiar también.

URL http://www.crossingselves.ch/kreatural/ACTGenome_doku.htm

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 170

Marcos Weskamp

Nombre
de la obra

Synapsis

Autor

Argentina

2003

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

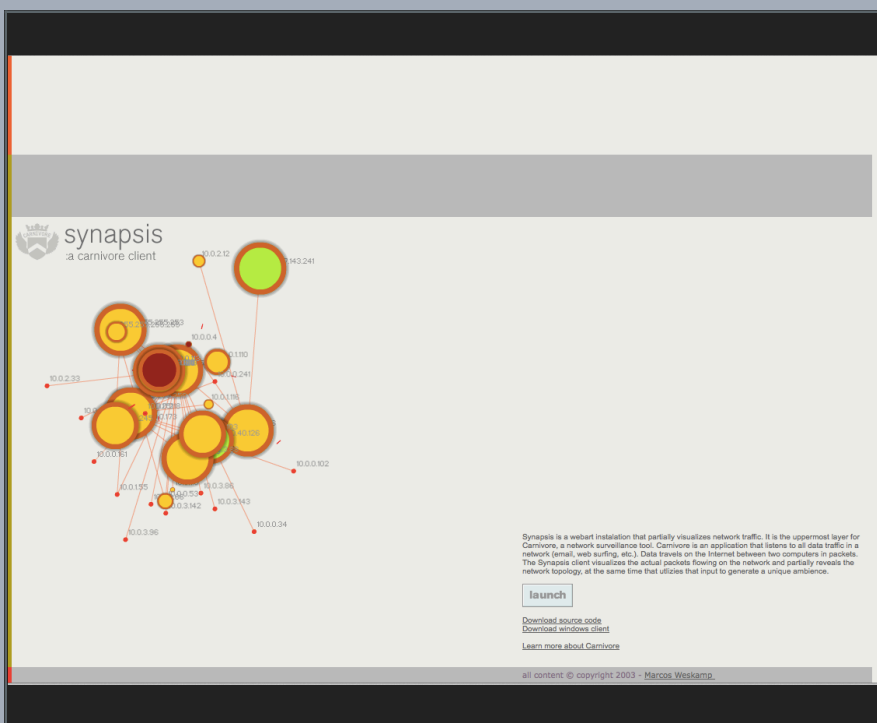
☐ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

carnivore client, processing,
java, TCP/UDP



Descripción

Aplicación que permite ver parcialmente el tráfico de datos: correo electrónico, "web surfing", etc.

Synapsis is an application that partially visualizes network traffic. It is the uppermost layer for Carnivore, a network surveillance tool. Carnivore is an application that listens to all data traffic in a network (email, web surfing, etc.). Data travels on the Internet between two computers in packets. The Synapsis client visualizes the actual packets flowing on the network and partially reveals the network topology, at the same time that utilizes that input to generate a unique sound ambience.

URL <http://marumushi.com/apps/synapsis>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 171

Marika Dermineur y Stéphane Degoutin

Nombre
de la obra

Googlehouse

Autor

Francia

2003

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

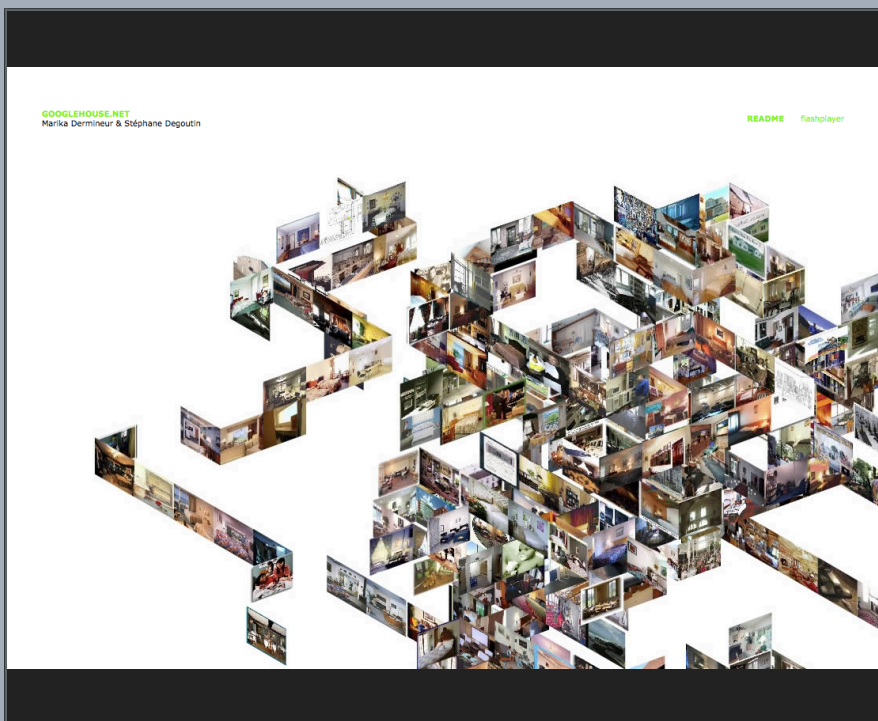
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

imágenes, buscadores,
visualización, flashplayer,
Google



Descripción

Googlehouse (Casa Google) es un dispositivo que construye una casa en tiempo real, a partir de las distintas habitaciones que pueden encontrarse en Internet a través de un motor de búsqueda. La visualización de la obra es diferente en cada acceso: un infinito número de posibilidades, extraída de la multitud de imágenes posibles y disponibles en la red.

Construyen la arquitectura de una vivienda navegable, cuyas paredes están constituidas por fotografías proporcionadas de forma automática por Google. Hay habitaciones que responden a los calificativos genéricos (comedor, sala de estar, etc.) y otras temáticas, como Osama Room, George Bush Room y la más reciente Janet Jackson Room (¿un homenaje al célebre seno desnudo de la cantante durante la Super Bowl 2004 que levantó las iras de amplios sectores de la sociedad norteamericana?). En este ilimitado juego de construcciones el usuario puede no sólo desplazarse, sino también ir al origen de las imágenes a través de sus URL, que son proporcionadas por el sistema. Una forma alternativa de navegar por la actualidad.

URL <http://www.googlehouse.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 172

Mark Napier

Nombre
de la obra

Small words

Autor

USA

2003

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

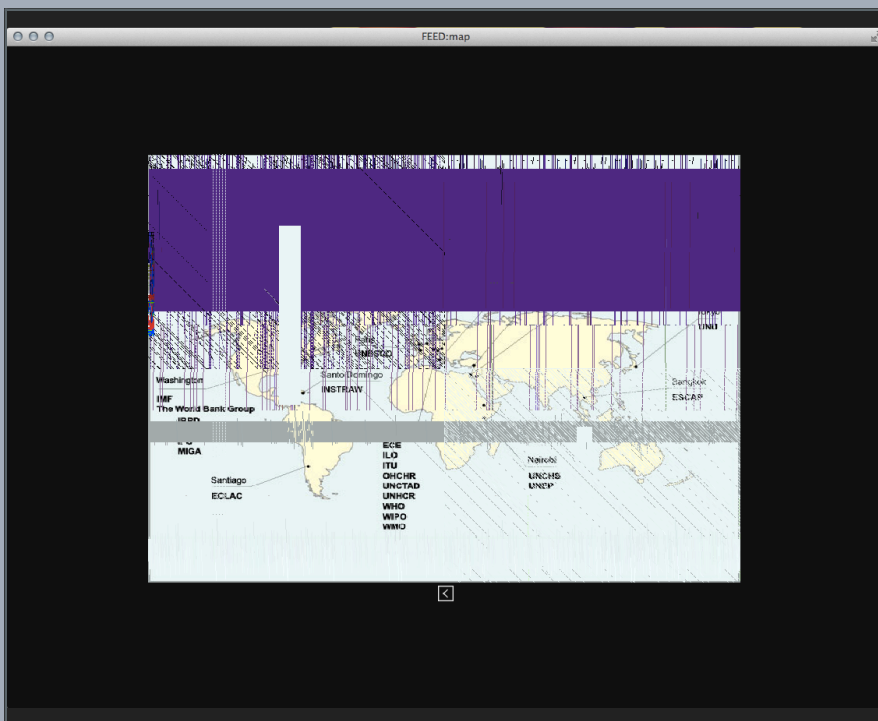
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

deconstrucción, remezcla,
navegador, Java, Google



Descripción

Mark Napier, un artista que ha desarrollado ampliamente en sus obras la idea de capturar, almacenar y elaborar datos y elementos existentes para obtener otros significados.

En este caso, Napier ha aplicado la búsqueda de imágenes de Google a Feed, un navegador creativo que se apropia de la estructura y los contenidos de las páginas y, a partir de la fragmentación de datos, códigos, imágenes y textos, los transforma en un flujo continuo de píxeles. "Feed parodia la creciente obsesión de nuestra sociedad por la información. Su apariencia se inspira en los terminales de información económica, pero lo que proporciona en realidad es anti-información", explicó Napier en el estreno de la obra en el SFMoma, el Museo de Arte Moderno de San Francisco.

En Small Words, las imágenes sacadas de la Red a partir de cuatro palabras clave son reelaboradas por Feed, en una acción parecida a un action-painting informático, que deja al sorprendido usuario con la única posibilidad de modificar la posición y el tamaño de las ventanas.

URL <http://potatoland.org/word/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 177

Clara Boj y Diego Díaz

Nombre
de la obra

Red libre - Red visible

Autor

España

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

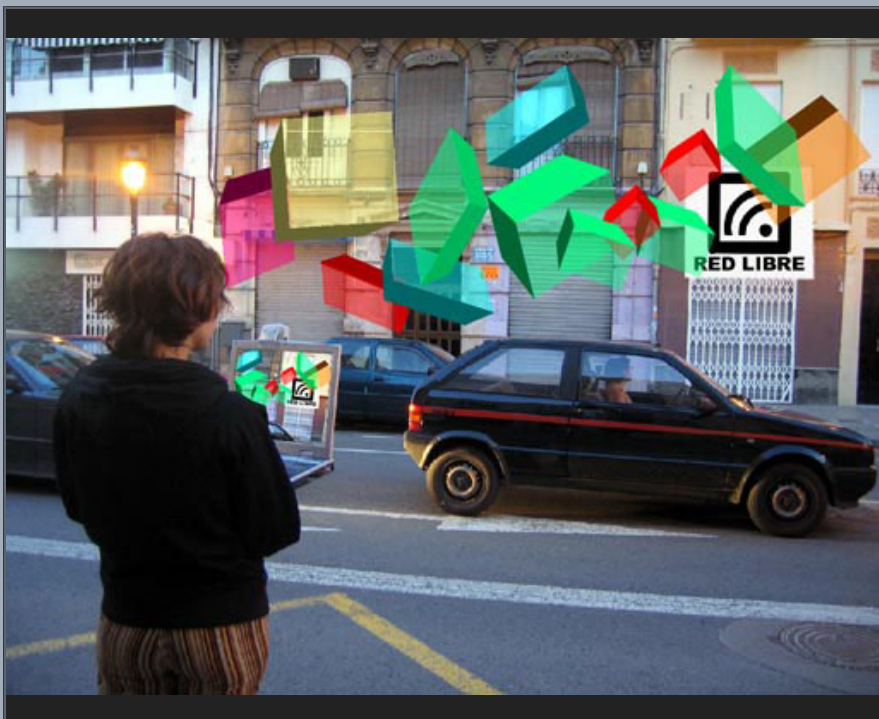
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Cliente CarnivorePE, Java,
Wireless, Realidad Aumentada,
RealTime



Descripción

El proyecto Red Libre Red Visible propone la visualización de los flujos de información intercambiados mediante redes inalámbricas como medio para apoyar a las comunidades wireless en su tarea de construir redes de conectividad alternativas para el intercambio de información de manera libre y gratuita. Hacer visible lo invisible nos permitirá intervenir en el entorno urbano y aportar nuevos significados al espacio colectivo mediante la construcción de arquitecturas que, superpuestas al espacio real, generen un lugar híbrido, mezcla del espacio físico y el espacio digital, producto de la incorporación de las tecnologías de la comunicación a la vida cotidiana.

Territorios Red Libre Red Visible

Nuestra intención es demarcar las áreas en las que está funcionando una red wireless de tal modo que cualquier persona pueda a simple vista conocer la existencia de nodos de acceso a Internet gratuitos en determinados puntos de la ciudad. Esta delimitación la realizaremos de dos modos:

- Señalizaremos mediante el uso de pancartas en los balcones la existencia de un nodo.

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 76

Marcos Weskamp

Nombre de la obra	Newsmap
-------------------	---------

Autor

USA

País

Grupo netartistas En Colaboración Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

Comunidades on-line

X Activismo

Visualización1.0

Gender identity

X Web APIs

Redes Sociales

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

google API news



Descripción

Newsmap is an application that visually reflects the constantly changing landscape of the Google News news aggregator. A treemap visualization algorithm helps display the enormous amount of information gathered by the aggregator. Treemaps are traditionally space-constrained visualizations of information. Newsmap's objective takes that goal a step further and provides a tool to divide information into quickly recognizable bands which, when presented together, reveal underlying patterns in news reporting across cultures and within news segments in constant change around the globe.

Newsmap does not pretend to replace the googlenews aggregator. Its objective is to simply demonstrate visually the relationships between data and the unseen patterns in news media. It is not thought to display an unbiased view of the news; on the contrary, it is thought to ironically accentuate the bias of it.

URL <http://newsmap.jp/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 180

Patrick Barry

Nombre
de la obra

LJNet. LiveJournal Social Network Browser

Autor

USA

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

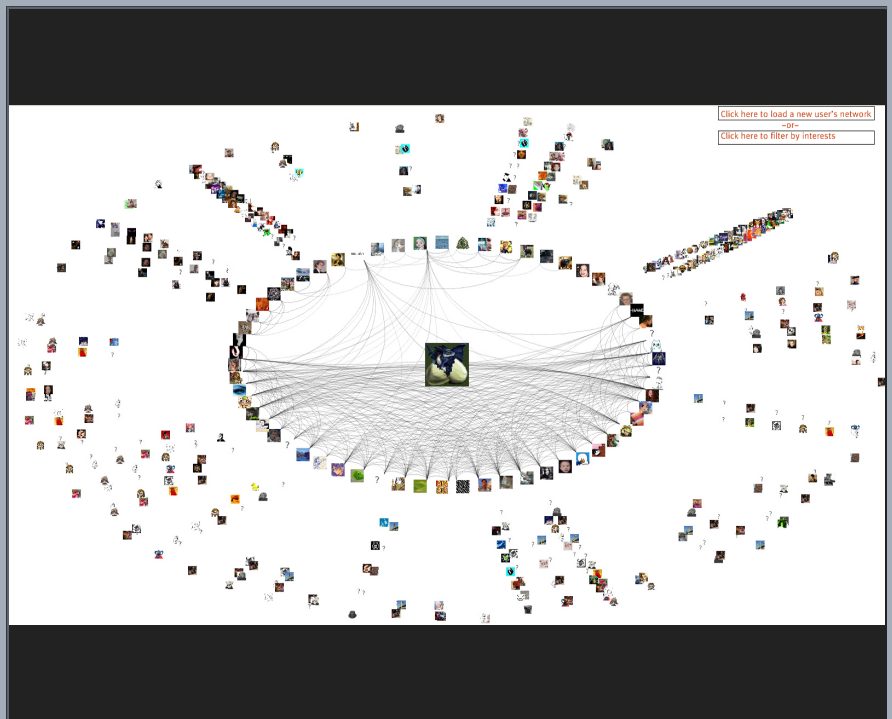
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, Java, LiveJournal,
social networking



Descripción

LJNet es una visualización interactiva de los miembros de la red social LiveJournal.com. Muestra los amigos y amigos de amigos de cualquier miembro de LJ en una red estética y fácil de interpretar. Muestra cómo se visualizan los amigos del usuario alrededor de su icono y las interconexiones entre ellos que se muestran con curvas, y los amigos de segundo grado se muestran en parábolas más alejadas).

LJNet to make social networks more usable. Current social networking websites force one to load up a single user's page at a time and parse a great deal of text to determine anything interesting.

In LJNet, it's much faster to navigate between users, visual information is easier to parse, and most importantly, one can see patterns across the entire network. These patterns can be of the simple form "this member is very interconnected throughout my friend network", but also of the more complex "this clique of users and their extended body of friends all share a lot of interests with my other friend". Basically, there's a lot of information in one's social network that is of great personal interest but not visible unless information is shown in aggregated pattern forms and made extremely quick and easy to navigate through.

URL <http://patrickbarry.com/projects/ljnet/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 69

Paula Levine

Nombre
de la obra

Shadows from another place

Autor

USA

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

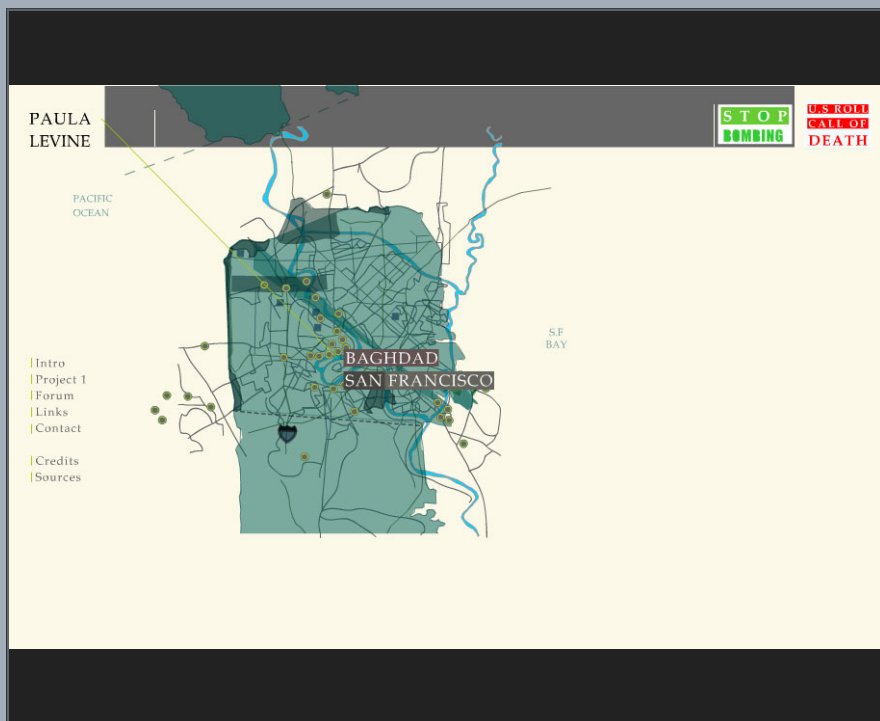
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

mapas, GPS, guerra, simulación, terrorismo



Descripción

Este trabajo, hecho para internet, muestra la proyección hipotética – con el minucioso detalle de bombas tiradas en Bagdad en locales específicos - sobre el mapa de San Francisco en los EUA. Una serie de informaciones políticas que son obtenidas vía GPS permiten ejecutar esta operación de duplicación imaginaria. Ese proyecto amplía la visión de los civiles en cuánto al establecimiento del poder vía dominación tecnológica, trayendo una noción de la realidad de la guerra para locales próximos y tiempos actuales. La utilización intercalada o articulada de las tres fuentes visuales analizadas permite la identificación de un régimen híbrido, donde no más interesa un régimen específico, pero la creación, a través de sobre posición y cruces, de una visualización propia. Visualización esta que, como bien observó Couchot, penetra y cuestiona los recónditos más sensibles de nuestra sociedad.

What if international gestures, such as acts of terrorism or war were like boomerangs returning to sites of origins with an impact equal to the one enacted? Using Global Positioning Systems, Paula Levine imagines the impact of political and cultural changes taking place in one location upon another.

URL <http://shadowsfromanotherplace.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 181

Santiago Ortiz

Nombre
de la obra

Esfera de las relaciones

Autor

Colombia

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

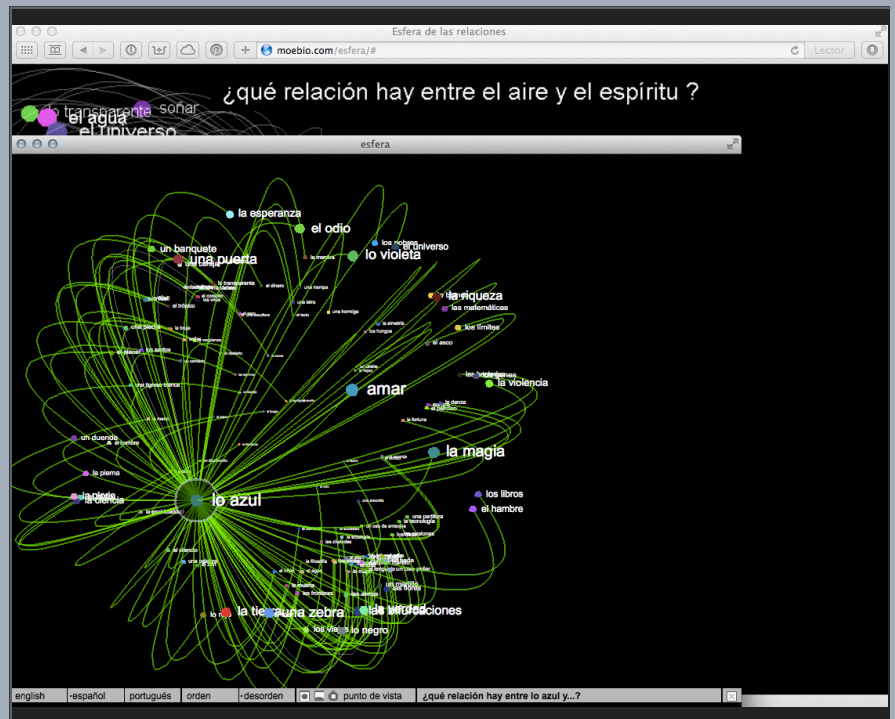
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

narrativa relacional, Flash



Descripción

La esfera de las relaciones es un espacio de estimulación y participación. Es una invitación a la escritura basada en la poética y el humor de las relaciones. El azar y la selección arbitraria de palabras puede estimular la creatividad.

¿Qué relación hay entre el aire y un candado? ¿Entre un diccionario y la Vía Láctea?

Santiago Ortiz nos propone estas y miles de preguntas similares a través de su proyecto La esfera de las relaciones, un aplicativo desarrollado en flash en el que el usuario puede elegir dos palabras de las más de cien que componen la esfera y describir la forma en la que imaginan que estas se relacionan. Es a la vez un espacio de estimulación y participación y una invitación a la escritura basada en la poética y el humor de las relaciones producto del azar.

Podría decirse que la práctica de relacionar implica poner cosas diferentes a la distancia correcta hasta encontrar un encastre un punto en común entre ambas. A su vez, que las diferentes miradas encuentras diferentes posibles encastres. Lo que genera finalmente una suerte de conocimiento, inteligencia e incluso afectividad colectiva.

URL <http://moebio.com/esfera/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 182

Warren Sack

Nombre
de la obra

Agonistics: A language Game

Autor

USA

2004

País

Año

Grupo netartistas

En Colaboración

Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

Comunidades on-line

X Activismo

Visualización1.0

Gender identity

Web APIs

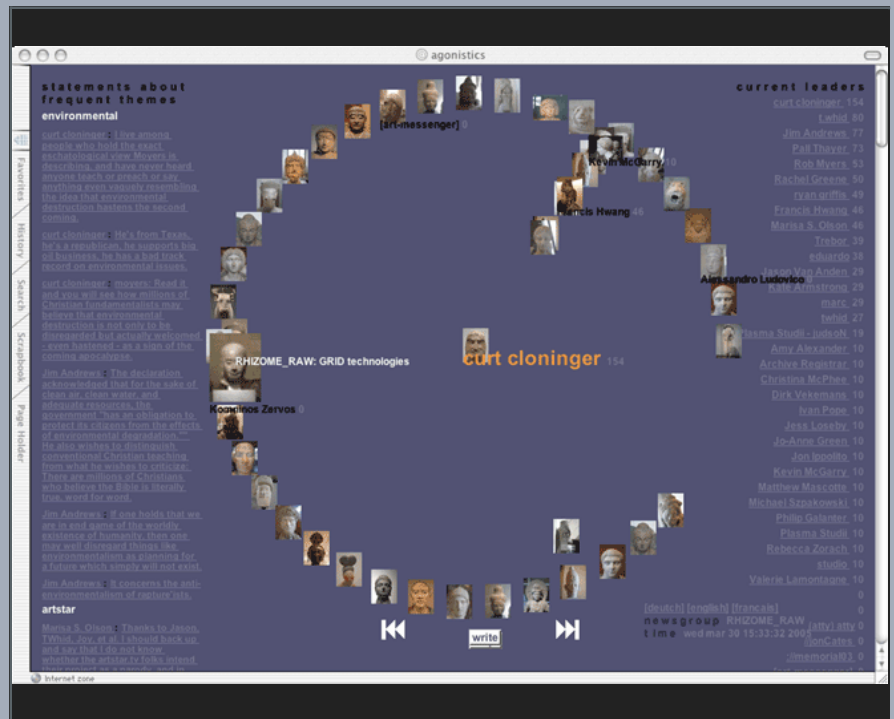
X Redes Sociales

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

alegoría, animación, vida artificial, Collaborative community, Database, juego, HTML, participación



Descripción

El "juego" es en realidad una interfaz que se puede utilizar para visualizar la dinámica de las discusiones en línea.

Las imágenes y acciones utilizadas como metáforas de Chantal Mouffe y otros teóricos de la "democracia agonística" se pueden crear instancias como, objetos y dinámicas gráficas interactivas. esta instanciación "literal" será entonces un juego de ordenador que pueden desempeñado por la publicación de mensajes a un foro de debate público en línea.

-In the game «Agonistics,» players post to one or more online, public discussions (e.g., Usenet newsgroups) using any email program. The system translates players' posts into a graphical display. Depending upon the content and the threading of the messages written, a player is assigned a position on a circle. The goal of the game is to win points and move to the center of the circle. Players score points if they are in dialogue: if they mutually respond to or cite the messages of other players. To win the game, one needs to establish a dialogue with as many other players as possible. Scores are updated after each message posted to the group and a list of leaders is displayed. The

URL <http://artport.whitney.org/gatepages/artists/sack/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 183

Aaron Koblin

Nombre
de la obra

Flight Patterns

Autor

USA

2005

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

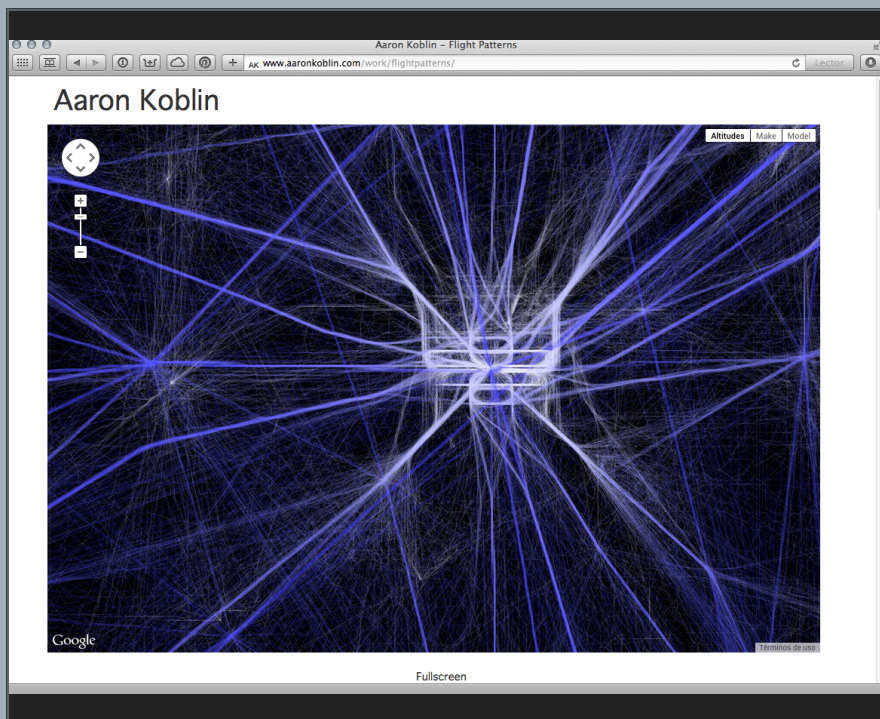
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Java, Processing, After Effects,
visualización



Descripción

Flight Patterns es una visualización del tráfico aéreo en Estados Unidos durante un período de 24 horas. La imagen muestra el efecto acumulado de las rutas a lo largo de todo un día. Los distintos colores responden a los 573 tipos de aviones que sobrevolaron Estados Unidos un día de agosto de 2010, con un total de 205.000 vuelos. El resultado es un extraño dibujo conformado por líneas finísimas de colores que crece y decrece de acuerdo al momento del día. Sobre el margen inferior, se especifica la hora exacta y la cantidad de aviones en funcionamiento.

Koblin utiliza los datos agregados para reflexionar sobre la vida y los sistemas humanos de una forma que no es solo visualmente espectacular, sino que también examina la relación existente entre nosotros y la tecnología.

--This work was originally developed as a series of experiments for the project "Celestial Mechanics" by colleagues Scott Hessels and Gabriel Dunne at UCLA. FAA data was parsed and plotted using the

URL <http://www.aaronkoblin.com/work/flightpatterns/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 188

h.o (hdoto), Hideaki Ogawa

Nombre
de la obra

Colors

Autor

Japón

2005

País

Año

☒ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

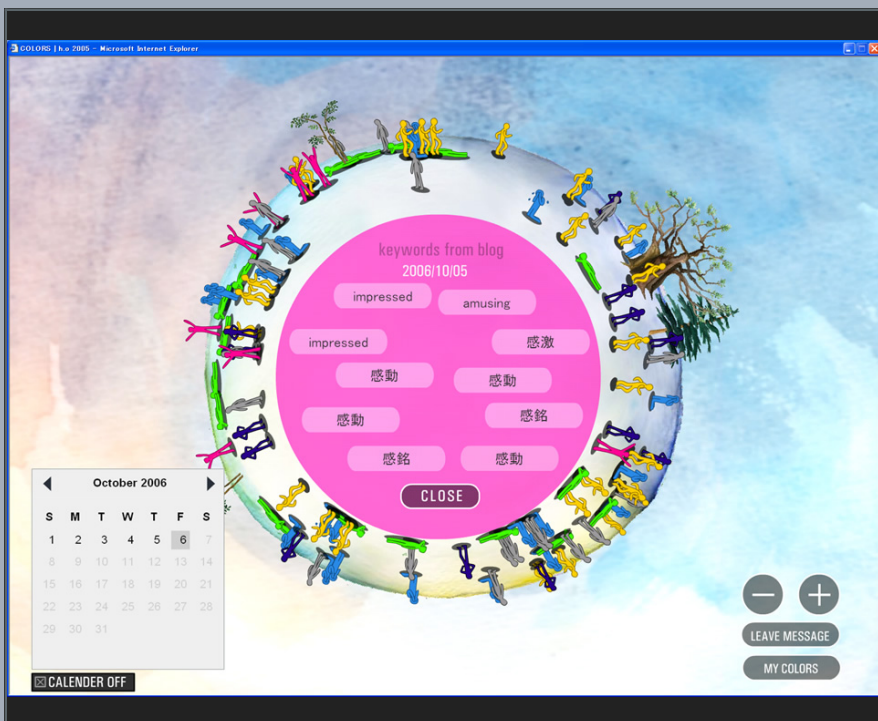
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[Social visualization, database](#)



Descripción

COLORS Project is a project on the Web that records and visualizes feelings of people from all over the world. The project is constructed by a system that automatically collects vocabularies that indicate feelings from numerous weblogs using a robotic engine that searches through blogs in the world every ten minutes. The feelings are sorted in six categories: impressed, happy, peaceful, anxious, sad and angry. The words are recorded on a database with the address of the blogs in which the words were found. The amount of blogs that are scanned sums up to a number as close as half a million every day.

The database is then visualized through the Website. It is designed like a picture book, and has an image of the universe and earth within. The icons that are shaped as human figures in six colors appear on earth everyday, symbolizing the six categories of feelings of the day; 24 hours later, each "person" is transformed into a "star" and rises up in to the universe. The universe consequently is constructed from a record of feelings from the past. All icons, stars and human figures, are clickable to show the words and links to the original blogs that were captured. The database is also used to show a balance of the six colors/feelings on a graph on a daily and yearly basis. Moreover, COLORS Project also includes a system that automatically edits the database into a digest and creates a movie.

URL <http://www.howeb.org/?project=colors>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 189

Josh On

Nombre de la obra

Exxon Secrets

Autor

USA

2005

País

Año

☐ Grupo netartistas

☐ En Colaboración

☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☒ Web APIs

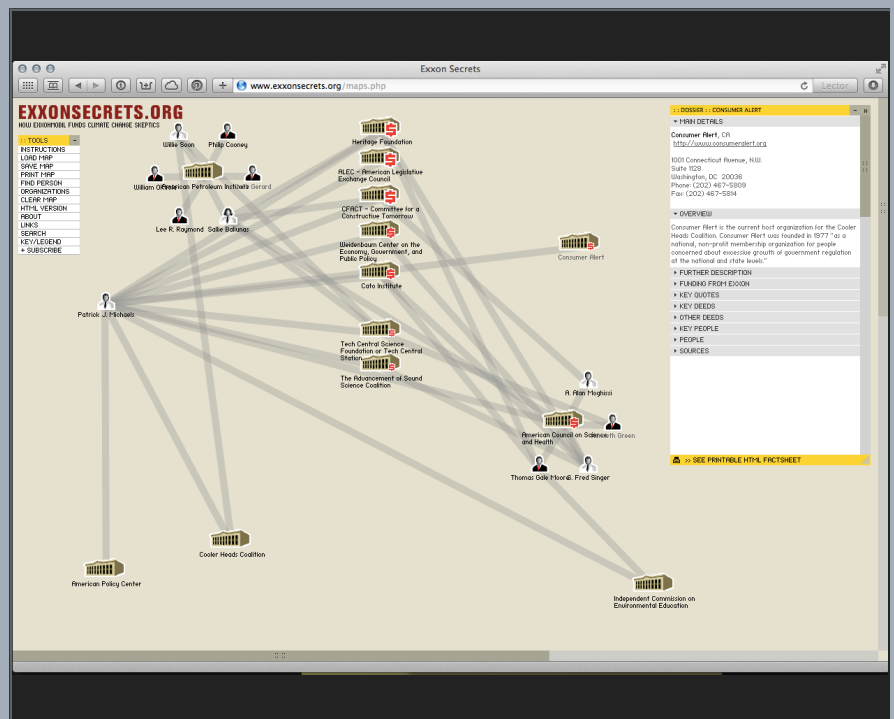
☐ Redes Sociales

☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

activismo, estrategia, política



Descripción

En Exxon Secret, se evidencian las relaciones directas entre la enorme compañía petrolera Exxon y "think tanks", científicos supuestamente independientes que deslegitiman las tesis sobre la degradación medioambiental. [Utiliza la interfaz de They Rule]. Evidencia las conexiones entre los miembros de los consejos de administración de las más poderosas corporaciones estadounidenses.

Exxonsecrets propone una reflexión sobre el uso político de los datos y las estrategias para la construcción de opinión, y por el otro ofrece una ingente cantidad de información para que el internauta se forme su propia idea.

/This website is the first chapter of a larger Greenpeace project provide a research database of information on the corporate funded anti-environmental movement.

The database compiles Exxon Foundation funding to a series of institutions who have worked to undermine solutions to global warming and climate change in recent years. Individuals working with these

URL <http://www.exxonsecrets.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 190

Lisa Jevbratt

Nombre
de la obra

Migration

Autor

Suecia

2005

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

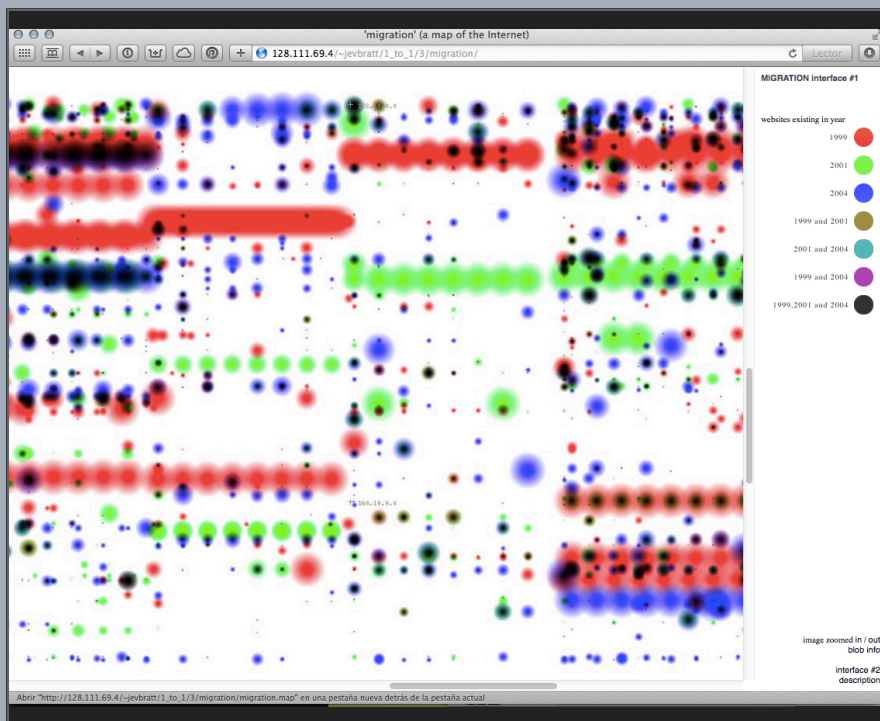
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

IPs, visualización



Descripción

Visualizar la red de diferentes maneras por medio de interfaces, en este caso Migration, a través de las direcciones IP, se pueden apreciar dos estadios de la misma. La cantidad de sitios no ocupados, sobre todo en las franjas correspondientes a los países en vía de desarrollo [4], la cantidad de sitios caídos en desuso, principalmente por incompatibilidades con la nueva tecnología desarrollada. La idea de una red superpoblada desaparece, o por lo menos se pone en duda, amén de que la cantidad de sitios en desuso también puede ser interpretada como un gran basurero de la sociedad de consumo, o la aceleración tecnológica.

Los mapeos realizados a partir de la base de datos, dependen de un sistema de referencia seleccionado por la autora, o sea responden ideológicamente a su pensamiento.

Estos mapeos a partir de bases de datos, modelizaciones y simulaciones de situaciones posibles, no pueden ser tomados como simulacros según el concepto de Baudrillard [6], sino como simulaciones de escenarios posibles y por lo tanto como nuevas formas de interpretación de la realidad, pero nunca en correspondencia directa, porque si cambian los datos cambian los mapas. si cambia el sistema de

URL http://jevbratt.com/1_to_1/3/migration/

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 68

Lucia Leão

Nombre de la obra Hermenetka

Autor

Brasil

2005

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

mapas, bases de datos



Descripción

Hermenetka (acronimo formado por la asociación de Hermes, dios griego de las comunicaciones y los intercambios, Net, de Internet y Ka, figura mitológica egipcia, polimórfica, que comandaba el pasaje hacia lo invisible, el reino de los muertos) es un proyecto de Net Art que genera cartografías randómicas a partir de la búsqueda en bases de datos. El punto de partida es el Mediterráneo, entendido como escenario espiritual de pensamientos y como metodo de búsqueda de conocimientos.

En la era contemporánea, la metáfora del “mar entre territorios”, toma cuerpo en los flujos y los intercambios del ciberespacio. La propuesta de Hermenetka es crear cartografías plurales de los mares de datos que pueblan el cotidiano de la cibercultura. El proyecto se constituye por dos tipo de mapeamientos. En el primero, es posible crear un mapa em tiempo real a partir de temas que orbitan el concepto de Mediterráneo.

La segunda posibilidad consiste en responder a la pregunta: “Para usted, que es el mediterráneo?”. En este caso, la respuesta la dará el ciberespacio a través de imágenes y textos que compondran un mapa. En los dos casos, la imagen generada es compuesta por sobreposiciones randómicas de imágenes y textos que forman la base de datos del sistema v de la propia web.

URL <http://www.lucialeao.pro.br/hermenetka/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 192

Annina Rüst

Nombre
de la obra

Sinister Social Network

Autor

Suiza

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

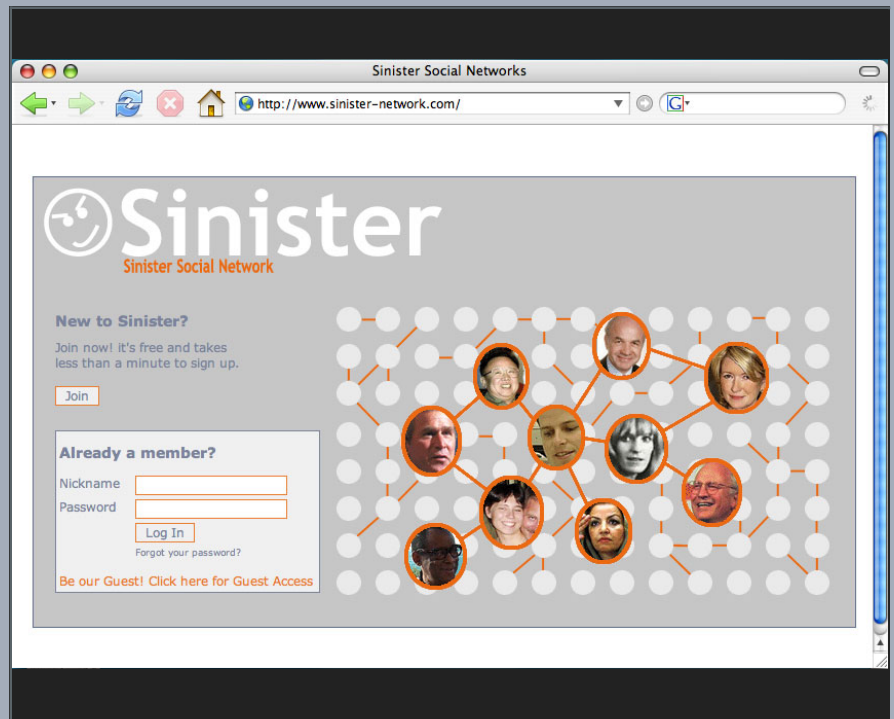
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

simulación, vigilancia,
comunicación, visualización

Descripción

Se basa en la investigación de software diseñado para identificar comportamientos sospechosos mediante el análisis de los patrones de comunicación y no principalmente el contenido de las conversaciones. En la superficie visual, Sinister imita ambientes de estilo "Friendster", redes amistosas. Estos servicios representan las redes sociales como algo amable y bueno, pero podrían también ser utilizados por conspiración.

Sinister seeks to find out what targets of new data-surveillance algorithms would look and sound like. It is based on research into software designed to identify suspicious behaviors by analyzing communications patterns and not primarily the content of conversations. On the visual surface, Sinister imitates friendly "Friendster"-style environments. These services portray social networking as something friendly and good but could just as well be used for conspiracy.

The main component of the Sinister Social Network website are the social network diagrams that get drawn as the chat bots are communicating.

URL <http://www.anninaruest.com/a/sinister-network/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

193

Benjamin Fry

Nombre
de la obra

Linkology

Autor

USA

2006

País

Año



Grupo netartistas



En Colaboración



Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen



Comunidades on-line



Activismo



Visualización1.0



Gender identity



Web APIs



Redes Sociales

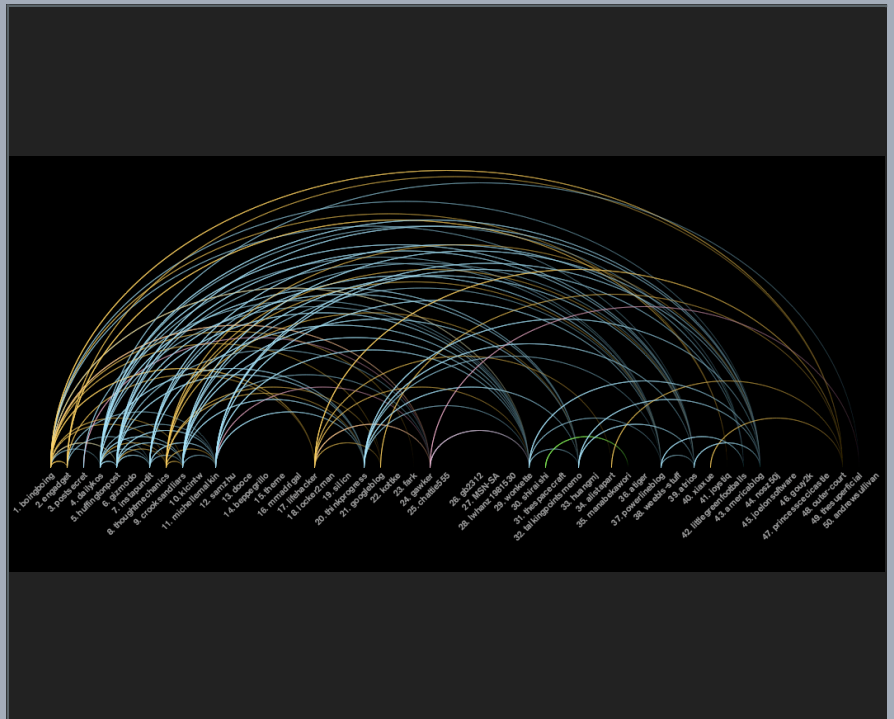


Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Blogs, Processing, PDF,
OpenGL-based 3D renderer,
vector art



Descripción

Este es un proyecto que muestra las conexiones entre 50 blogs, basado en los datos del proveedor de blogs Technorati. Los colores dependen de la categoría: naranja para tecnología, blue para los políticos, etc, y la intensidad de la línea depende del número de links a otros blogs.

Linkology, shows the connections between the top 50 blogs, based on data provided by Technorati. The colors depict the categorization: orange for technology, blue for politics, pink for gossip, and green for "other".

The intensity of the line is based on the direction of the link, so the lines are brightest at the link destinations. Because lower-ranked blogs are more likely to link to a higher ranked blog than vice-versa, the lefthand side of the image (the top ranked blogs) is brightest.

URL <http://benfry.com/linking/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

194

Caleb Larsen

Nombre
de la obra

Visualization of iTunes Libraries

Autor

USA

2006

País

Año



Grupo netartistas



En Colaboración



Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen



Comunidades on-line



Activismo



Visualización1.0



Gender identity



Web APIs



Redes Sociales

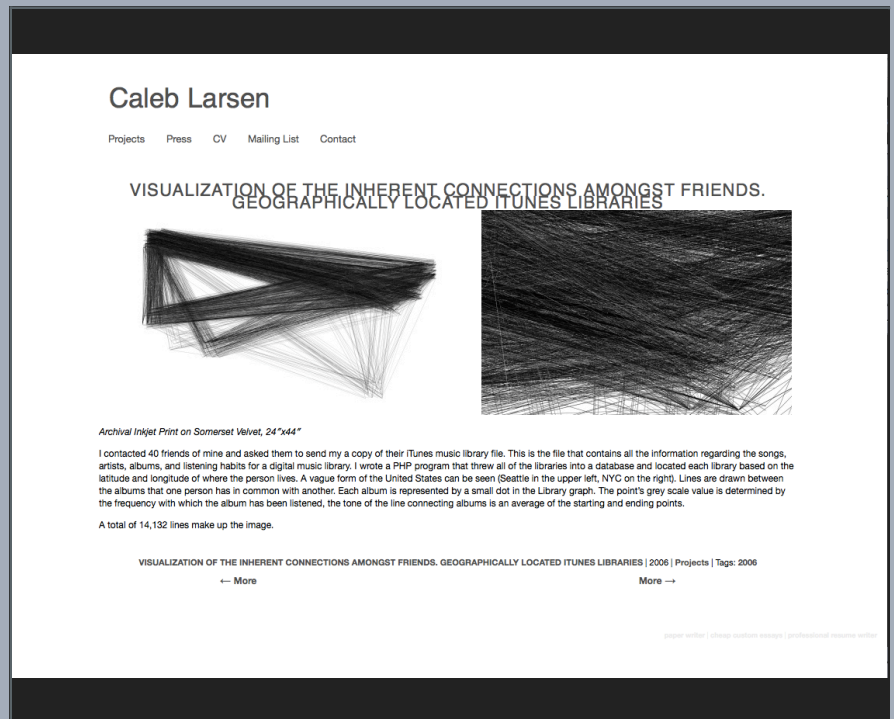


Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

php, coordenadas geográficas,
iTunes library file



Descripción

Visualization of the inherent connections - Visualization of iTunes Libraries

VISUALIZATION OF THE INHERENT CONNECTIONS AMONGST FRIENDS. GEOGRAPHICALLY LOCATED ITUNES LIBRARIES

—I contacted 40 friends of mine and asked them to send me a copy of their iTunes music library file. This is the file that contains all the information regarding the songs, artists, albums, and listening habits for a digital music library. I wrote a PHP program that threw all of the libraries into a database and located each library based on the latitude and longitude of where the person lives. A vague form of the United States can be seen (Seattle in the upper left, NYC on the right). Lines are drawn between the albums that one person has in common with another. Each album is represented by a small dot in the Library graph. The point's grey scale value is determined by the frequency with which the album has been listened, the tone of the line connecting albums is an average of the starting and ending points.—

A total of 14.132 lines make up the image.

URL

<http://caleblarsen.com/visualization-of-the-inherent-connections->

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 13

Golan Levin (con Kamal Nigam and Jonathan Feinberg)

Nombre de la obra The Dumpster

Autor

USA

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

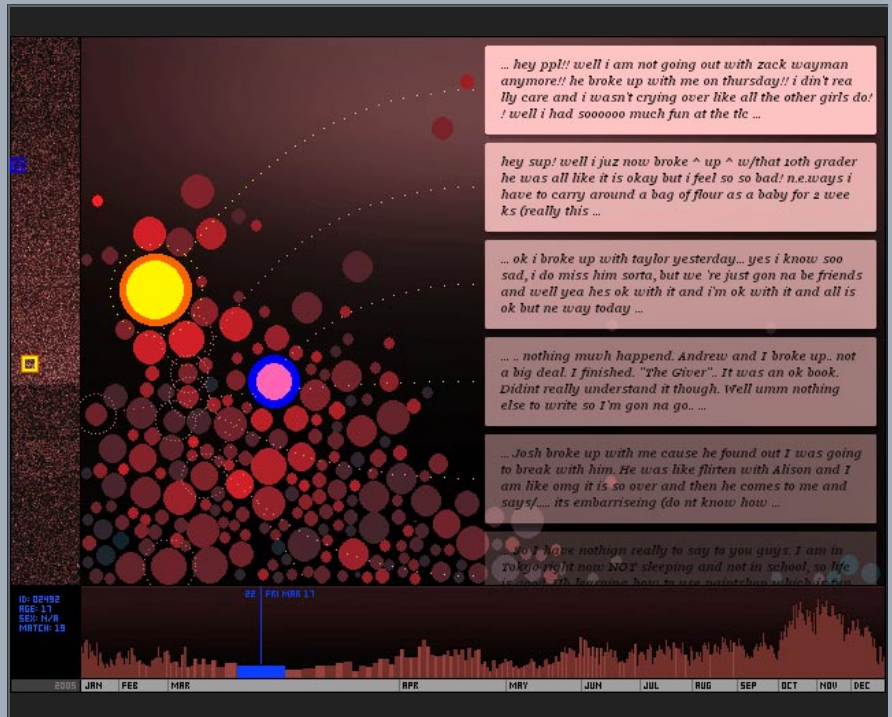
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

netart, redes sociales, datos, processing, Social Data Browsing, visualización de contenidos



Descripción

The Dumpster is an interactive online visualization that attempts to depict a slice through the romantic lives of American teenagers. Using real postings extracted from millions of online blogs, visitors to the project can surf through tens of thousands of specific romantic relationships in which one person has "dumped" another. The project's graphical tools reveal the astonishing similarities, unique differences, and underlying patterns of these failed relationships, providing both peculiarly analytic and sympathetically intimate perspectives onto the diversity of global romantic pain.

The Dumpster was created by Golan Levin, Kamal Nigam and Jonathan Feinberg and made possible by support from the Whitney Artport, the Tate Online, and Intelliseek. Version 1.0 of the Dumpster was built in Processing and launched on Valentine's day, 2006.

The Dumpster is the first in a series of three Net-based artworks co-commissioned by the Whitney Artport and the Tate Online. Critical texts and video interviews with the artists will accompany the works at the Tate Online web site. A high-resolution press image of the Dumpster can be found here. An essay about the Dumpster by media critic/historian Lev Manovich appears here.

URL <http://artport.whitney.org/commissions/thedumpster/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 187

Jonathan Harris y Sep Kamvar

Nombre
de la obra

We Feel Fine

Autor

USA

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

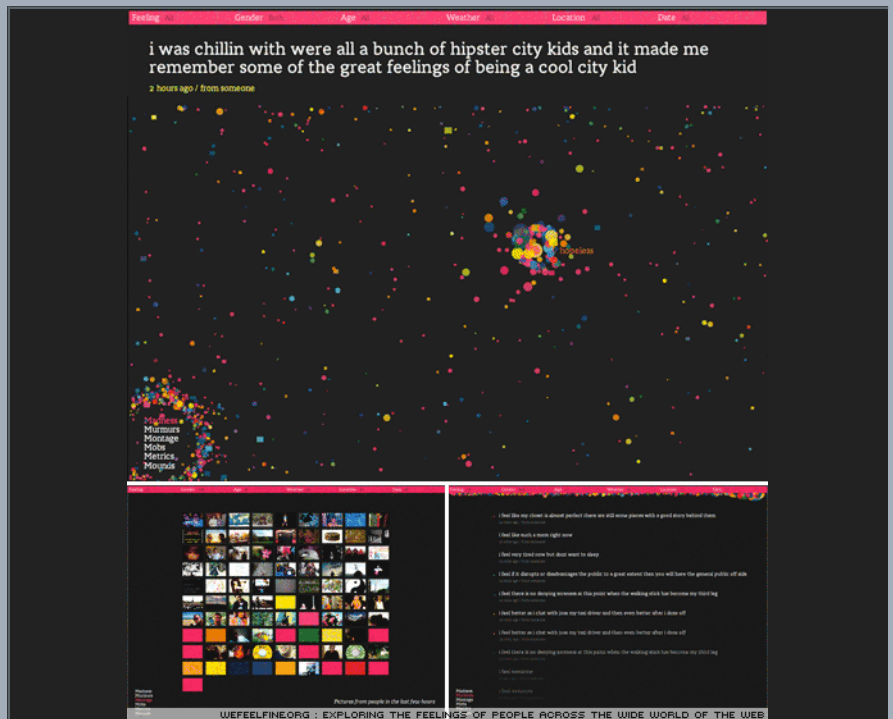
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Java, Perl, Processing, PHP



Descripción

WFF agrega los sentimientos de un gran número de blogs y sitios sociales.

We Feel Fine es una exploración de las emociones humanas en una escala global. Desde agosto de 2005, We Feel Fine ha estado cosechando los sentimientos humanos de un gran número de weblogs. Cada pocos minutos, el sistema busca las entradas de blog publicadas recientemente en el mundo con oraciones que empiezan con las palabras "Yo siento" y "Yo me siento". Cuando encuentra una frase, se graba la frase completa e identifica el "sentimiento" expresado en esa frase (por ejemplo, triste, feliz, deprimido, etc.) Debido a que los blogs están estructurados de manera en gran medida estándar, la edad, el género y la ubicación geográfica de los autores a menudo pueden ser extraídos y guardados junto con la frase, además de las condiciones climáticas locales en el momento en que la frase fue escrita. Toda esta información es archivada.

La interfaz de estos datos es un sistema de partículas de auto-organizado, donde cada partícula representa un solo sentimiento publicado por un solo individuo. Las propiedades de las partículas -color, tamaño, forma, opacidad- indican la naturaleza del sentimiento interior. y en cualquier partícula se puede

URL <http://www.wefeelfine.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 197

Lisa Jevbratt

Nombre
de la obra

The Voice

Autor

Suecia

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

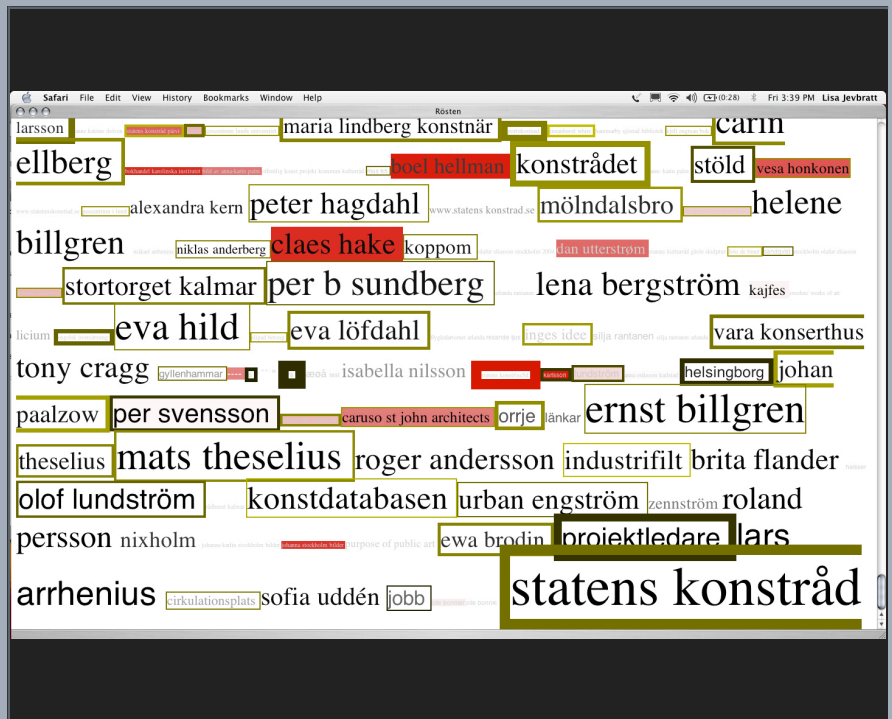
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, data



Descripción

The Voice, un software basado en la web encargada y adquirida por el National Public Arts Council de Suecia. Durante tres años la utora deberá mantener la obra en su propio servidor y, una vez transcurrido ese periodo, el cliente recibirá los datos resultantes del trabajo y el archivo del sitio.

The Voice visualizes the words the users of the Art Council website are searching for on the site and in search engines in order to find the site, and a comparison of these words with the word usage at the office of the Art Council (for example words written in emails and read by the office staff on web pages). The visualization consists of the last two thousand words searched for, displayed in different font sizes/colors, with different border sizes/colors, reflecting how many times it has been searched for, when it was searched for, how much it has been mentioned in the internal communication and how much it is used on the Internet in general. Each word links to the pages on the server that contains the search-word, the visualization thus functions an alternate interface to the Art Council website. The visualization is updated daily and each new "image" is saved in an archive accessible by the user.

URL http://128.111.69.4/~jevbratt/the_voice/

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 74

Marc Lafia y Fang-Yu Lin

Nombre
de la obra

The Battle of Algiers

Autor

 2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

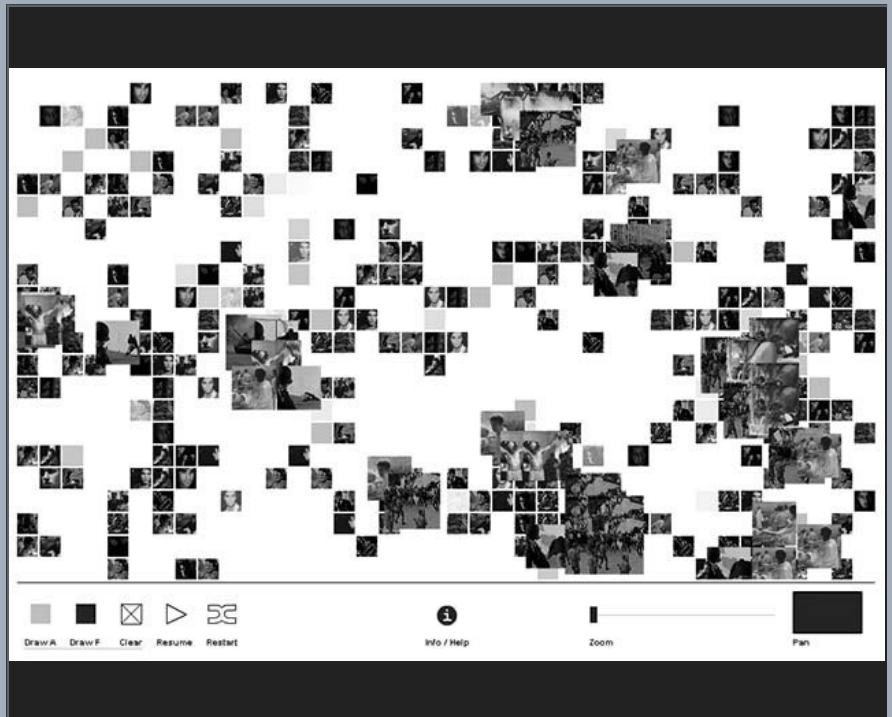
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave



Descripción

The Battle of Algiers recomposes scenes from the 1965 film of the same name by Italian director Gillo Pontecorvo. The original film is a reenactment of the Algerian nationalist struggle leading to independence from France in 1962. The success of the actual battle for independence has been attributed to the nationalists' organization: a pyramidal structure of self-organized cells. Lafia and Lin recomposed the film along a cell-based structure, in which French Authority and the Algerian Nationalist cells are represented by stills from the film and move according to different rule sets. When cells of different camps intersect, they trigger video cells displaying each side's tactics (as depicted in the film) according to the rules of the system.

URL <http://artport.whitney.>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 258

Penelope Umbrico

Nombre
de la obra

Suns (From Sunsets) from Flickr

Autor

Canadá

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

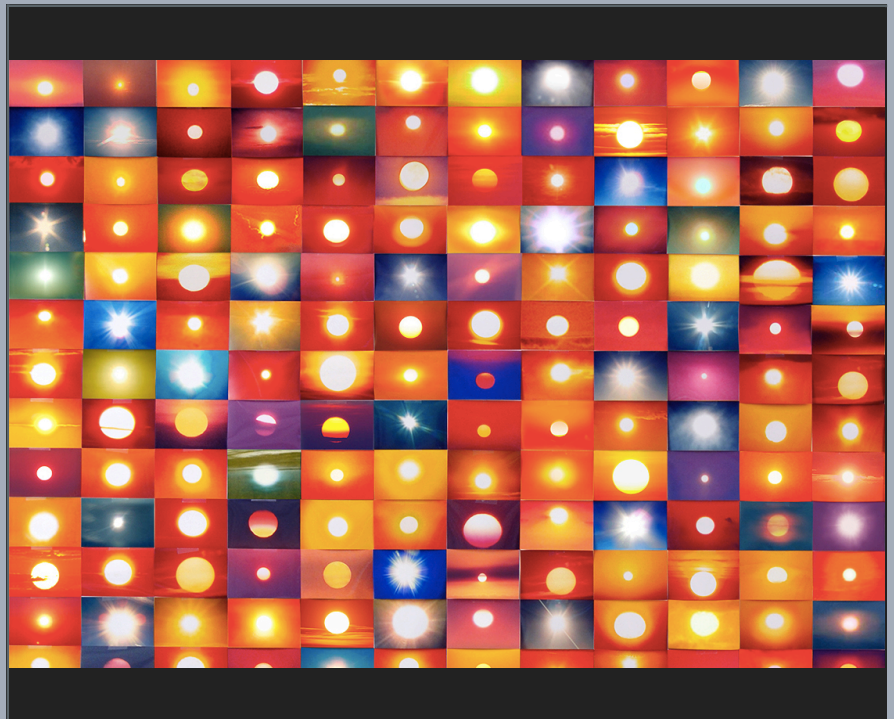
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[apropiación, Flickr](#)



Descripción

This is a project I started when I found 541,795 pictures of sunsets searching the word "sunset" on the image hosting website, Flickr. I cropped just the suns from these pictures and uploaded them to Kodak, making 4" x 6" machine prints from them.

For each installation, the title reflects the number of hits I got searching "sunset" on Flickr on the day I made/print the piece – for example, the title of the piece for the Gallery of Modern Art, Australia, was 2,303,057 Suns From Flickr (Partial) 9/25/07 and for the New York Photo Festival it was 3,221,717 Suns From Flickr (Partial) 3/31/08 - the title itself becoming a comment on the ever increasing use of web-based photo communities, and a reflection of the ubiquity of pre-scripted collective content there. I think it's peculiar that the sun, the quintessential life giver, constant in our lives, symbol of enlightenment, spirituality, eternity, all things unreachable and ephemeral, omnipotent provider of warmth, optimism and vitamin D, and so universally photographed, finds expression on the internet, the most virtual of spaces equally infinite but within a closed electrical circuit. Looking into this cool electronic space one finds a virtual window onto the natural world.

URL http://www.penelopeumbrico.net/Suns/Suns_State.html

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 14

Chris Harrison

Nombre
de la obra

ClusterBall

Autor

USA

2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Internet / New Media

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

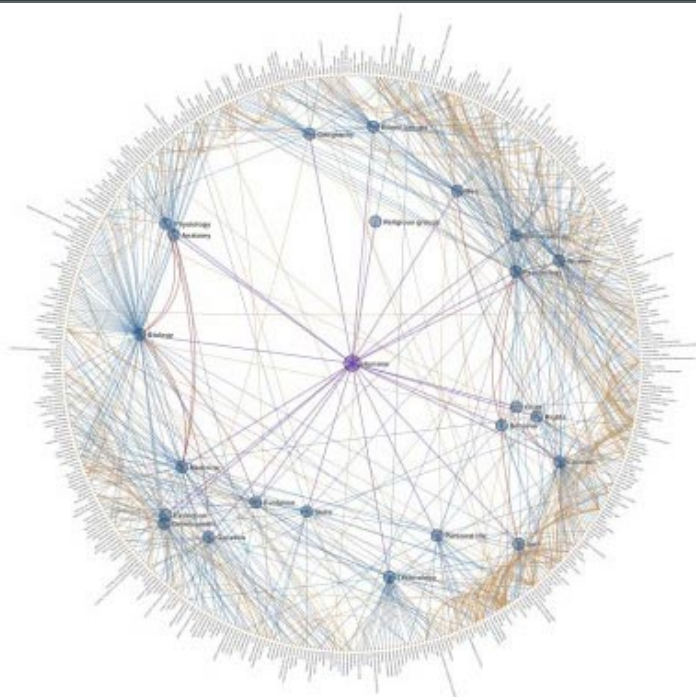
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización de datos,
processing



Descripción

Chris Harrison es un investigador que ha hecho algunos grandes proyectos en la visualización de datos. Entre ellos está ClusterBall. Esta visualización demuestra la estructura de tres niveles de las páginas de la categoría de Wikipedia y de sus interconexiones. Las categorías que están ligadas al nodo están en el interior del círculo, en este caso, Historia (imagen izquierda). Además véase como las páginas que se ligan a los últimos nodos (secundarios) se muestran fuera en el anillo externo.

El autor explica: "La presencia mera de la información no es todo lo que interesa. Sin embargo, la estructura de la información revela que campos se intersectan y cuales divergen, y en última instancia nos muestra cómo los seres humanos organizan la información". La imagen demuestra la historia como el nodo padre.

URL <http://www.chrisharrison.net/projects/clusterball/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 204

Dietmar Offenhuber y Judith Donath

Nombre
de la obra

Comment Flow

Autor

2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

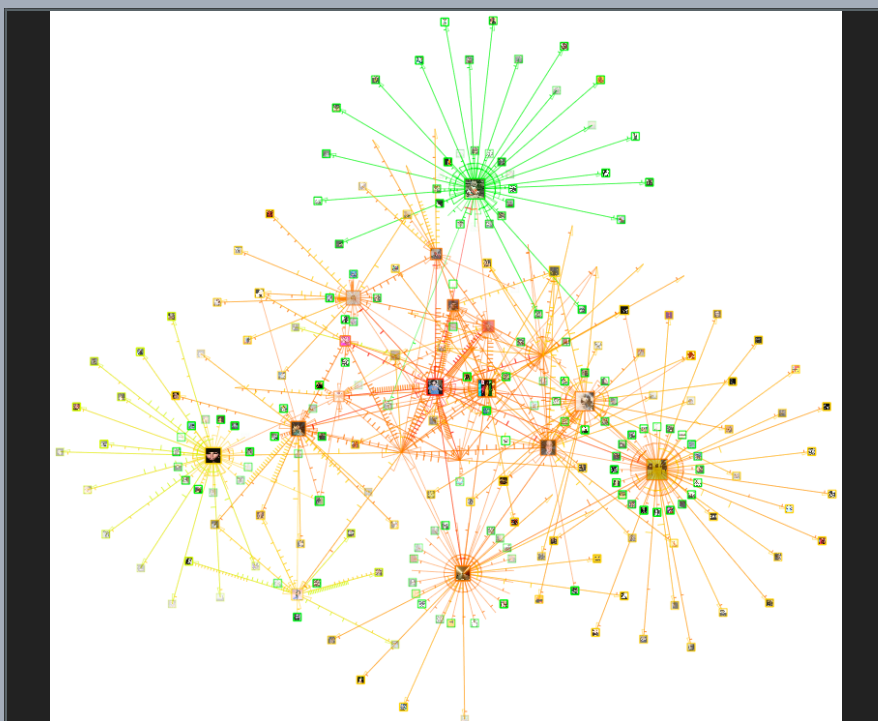
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

JOGL, Java, OpenGL, algoritmo,
HTML, software



Descripción

Una visualización del Flujo de Comentarios "Comment Flow" (visualización de la comunicación en rutas de red) que rastrea las comunicaciones reales entre usuarios. Offenhuber y Donath crearon estas imágenes para rastrear donde y cuan frecuente los usuarios dejan comentarios para otros usuarios; las conexiones están basadas en estos patrones, en lugar de lo que la gente defina como "amigos".

Este trabajo presenta un sistema de visualización para la representación de la comunicación en sitios de redes sociales. Las visualizaciones generadas por "Comment Flow" se utilizan como un importante mapa de actividades sociales en redes sociales en línea. Este mapa crea una imagen más diferenciada de las relaciones individuales que la lista de "amistades" homogéneas ofertada por las plataformas de redes sociales. Estamos convencidos de que éste es un paso hacia la próxima generación de visualización de redes sociales, donde los nodos y vínculos aparecen claramente diferenciados y se asocian a distintos formatos multimedia. Ofrece una ruta viable al problema general de la representación de la identidad en línea y su contexto en la visualización de redes sociales.

-Hemos diseñado e implantado una herramienta flexible que permite la exploración del

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 205

Stamen Design

Nombre
de la obra

Digg Labs: Arc

Autor

USA

2007

País

Año

X	Grupo netartistas		En Colaboración		Fem
---	-------------------	--	-----------------	--	-----

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

Comunidades on-line

Activismo

Visualización1.0

Gender identity

X Web APIs

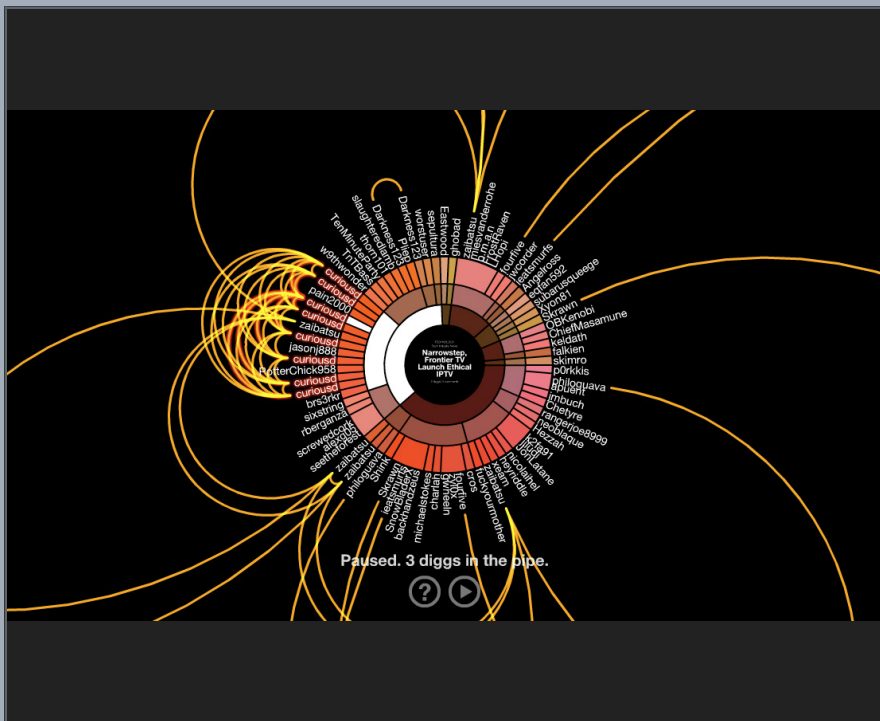
Redes Sociales

X Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Java, API, Flash, HTML, software



Descripción

Digg Arc is part of a set of interactive visualizations from Digg Labs that look beneath the surface of the Digg community's activities, one of the most active online social communities on the web. These visualization tools are extremely interesting and useful for observing the level of activity within Digg. They are the result of a collaboration with Digg partner Stamen Design. Digg has also released a public API so that anyone can turn Digg data into their own visualizations.

In this particular execution, Digg Arc displays stories, topics, and containers wrapped around a sphere. Arcs trail people as they Digg stories across topics. Stories with more Diggings make thicker arcs.

URL <http://content.stamen.com/digg-arc-history>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 208

Amy Hoy y Thomas Fuchs

Nombre de la obra Twistori

Autor

USA

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

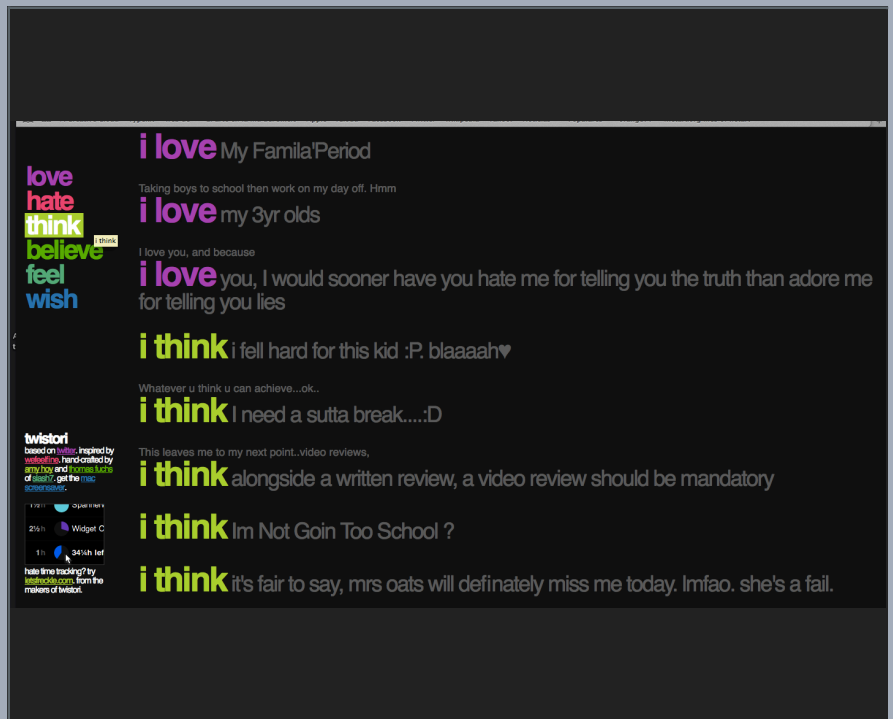
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

API, Twitter



Descripción

Obra que trabajan con la información de los usuarios de Twitter y la visualización filtrada de sus datos, que a través de palabras clave específicas como 'amo', 'odio', 'creo', 'me siento', y 'me hubiera gustado', publica los tweets que encuentra con las palabras seleccionadas en un flujo continuo de sentimientos de la comunidad de Twitter.

Basado en datos de twitter e inspirada en wefeelfine.

URL <http://twistori.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 10

Anthony Mattox

Nombre
de la obra

WikiWeb

Autor

USA

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

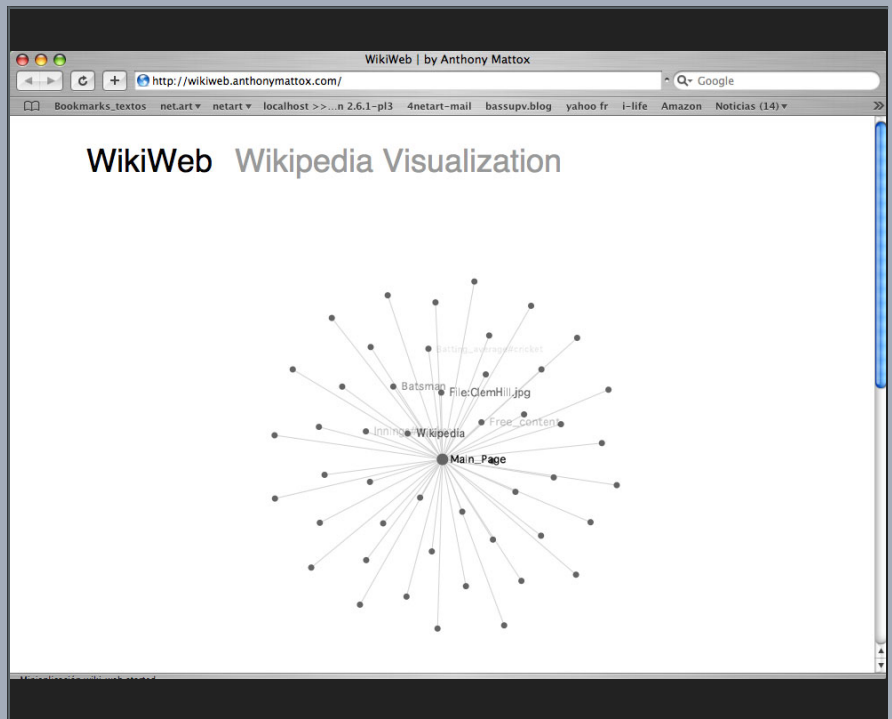
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualizacion de datos gráfica,
visualización de contenidos



Descripción

WikiWeb is a live, graphic visualization of Wikipedia designed and coded by Anthony Mattox using Processing. The project began in September of 2008, reconsidering how we browse the web, the project creates a visual representation which is not only functional, but aesthetically pleasing. Wikipedia is an appropriate subject as it is a celebration of our knowledge as a global community, and presents that information in a structure of both unbounded complexity and interconnectedness. This structure, invisible to the casual browser, is represented directly with this program.

While the piece may have lofty artistic goals, it's mostly just supposed to be fun. Wikipedia is one of the 21st centuries greatest emerging pastimes, this is just a new way to meander around in cyberspace. Note that all the links are gathered live on your machine. How well this runs depends both on your internet connection and processor speed. Remember you can hold space and click a page if it starts dragging its feet. In the spirit of both Wikipedia and Processing the source code is completely open source. However, like the rest of my work it is under a creative commons license allowing for any individual to reuse and remix as long as it is not used for any commercial ends. Any works based off of this must be released under the same licence. If you're using open sources, be open source.

URL <http://wikiweb.anthonymattox.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 11

Bestiario

Nombre de la obra Videosphere

Autor

España

2008

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

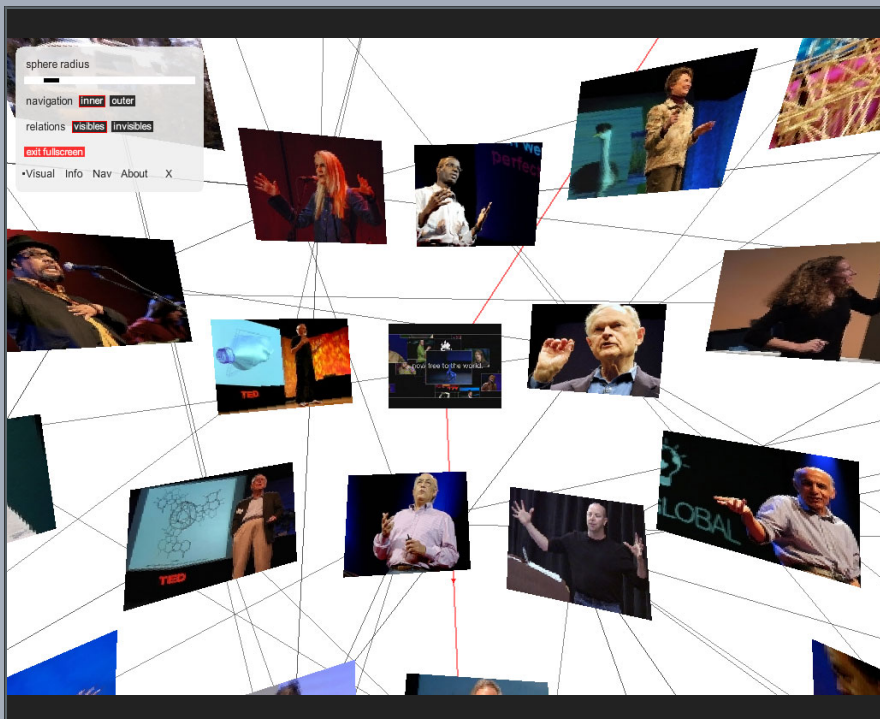
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

network 3D art, video,
visualización de contenidos



Descripción

Un proyecto de Bestiario, es una conversación entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.

Inicialmente con videos de TED talks (TED.com), se genera la videoesfera como una red de contenidos -en formato video- that are related by semantical compatibility. The relation between two videos is measured by a equation. (usando Tags asignados a los videos)

URL <http://www.bestiario.org/research/videosphere/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 239

Carlo Ratti, Assaf Bidermann, Fabien Girardin, David Lu, Andrea Vaccari, Ernesto
Autor

Nombre
de la obra

Los ojos del mundo

V 2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

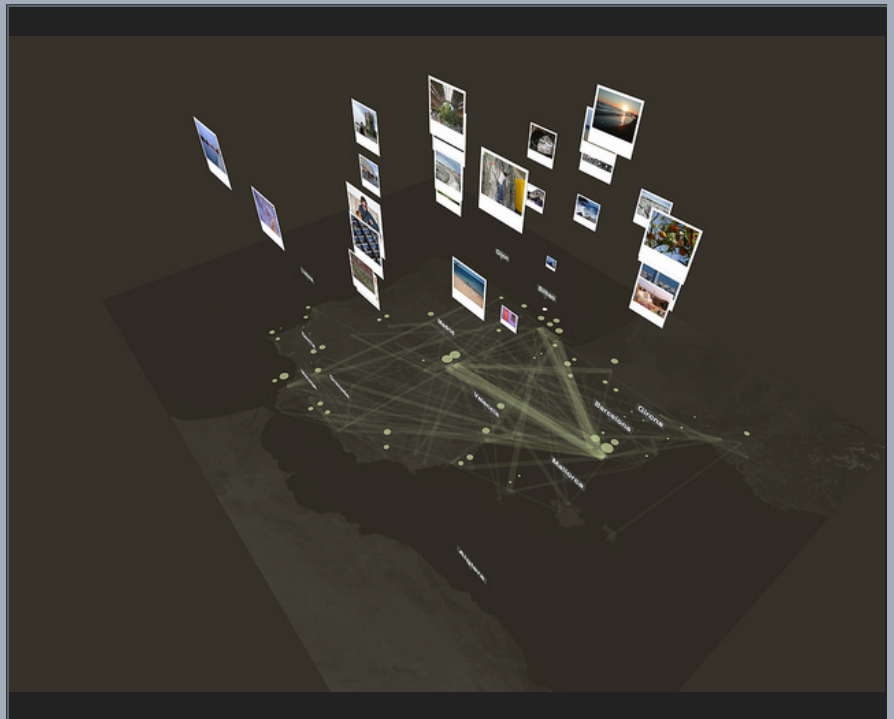
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

metadata, GPS, Flickr,
geolocalización, ciudad



Descripción

El MIT ha desarrollado el proyecto The World's Eyes, que se sirve del metadata GPS de las fotos cargadas en Flickr y lo remezcla en una curiosa visualización 3D. Son imágenes de fotógrafos aficionados y turistas, que capturan los estereotipos de cada ciudad.

En el proyecto el atractivo y la popularidad de los lugares y los acontecimientos se revelan mediante la visualización de la densidad de los datos generados por los usuarios; en concreto, de las fotos con etiquetas que informan sobre la ubicación y la hora cargadas por los usuarios de Flickr. Después, los rastros electrónicos dejados por los usuarios y basados en las secuencias de las fotografías se emplean para revelar la presencia y el movimiento de los visitantes de una ciudad. Estas visualizaciones de datos que geolocalizan el contenido generado por la experiencia que el usuario tiene de un contexto urbano descubren el modo en que las ciudades son interpretadas por sus ocupantes; por ejemplo, qué lugares se consideran más o menos importantes y qué captan los ojos de las personas que se encuentran en ellos. La ciudad virtual creada a través de la geolocalización del contenido generado por los usuarios refleja la realidad de la dinámica de la ciudad y puede convertirse en un recurso eficaz para entenderla.

URL <http://senseable.mit.edu/worldseyes/index.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 75

Heath Bunting

Nombre
de la obra

A Terrorist - The Status Project

Autor

Reino Unido

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

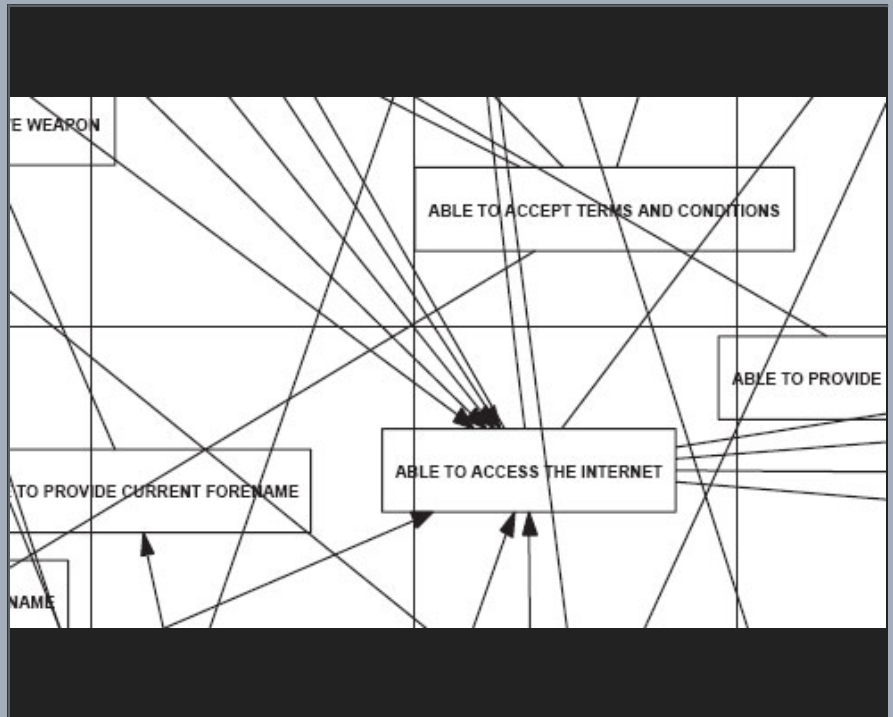
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

mapa



Descripción

Heath Bunting maps the relationships evident between recent legislation, commerce and systems of control as part of his ongoing Status Project.

A Terrorist is part of Heath Bunting's ongoing Status Project, in which the artist plots on a map the information required to make a purchase over the internet in relation to new legislation defined in the UK government's 2006 Terrorism Act.

The work exposes how easily and comprehensively our movements and activities may be tracked when we provide personal information such as our name, e-mail, postal address or credit card details for even the simplest of internet transactions. Juxtaposing e-commerce records, state surveillance methods and offences outlined in the Terrorism Act, the map prompts us to consider the implications of recent legislation and the significance of discretionary guidelines in their implementation and enforcement.

URL http://status.irational.org/map_of_terrorism/map_of_terrorism.pdf

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 209

Jer Thorp

Nombre
de la obra

Glocal Image Breeder

Autor

Canadá

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

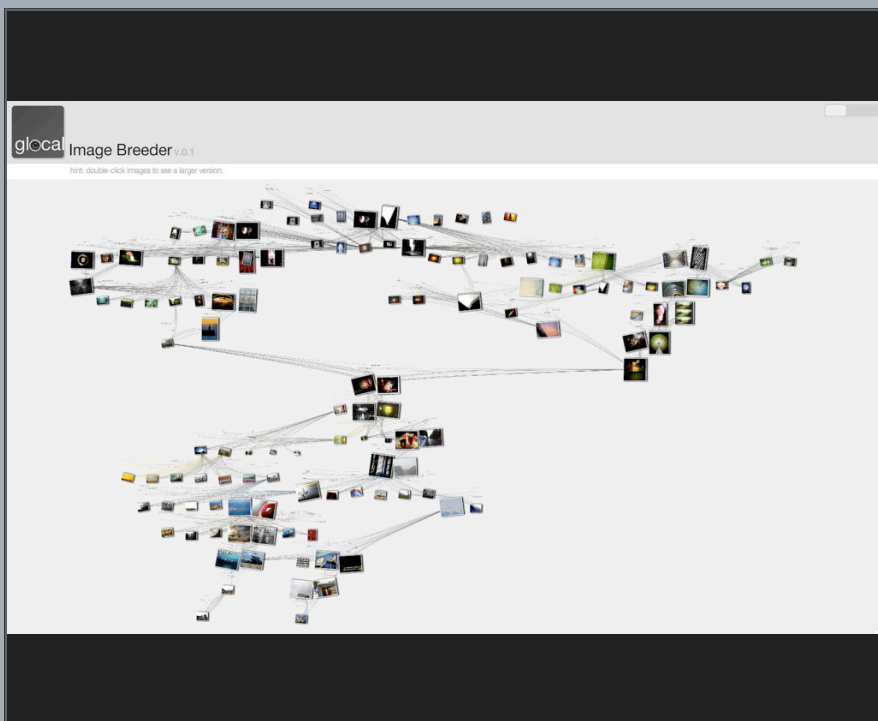
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

API, Flickr, Imagen, software,
análisis, mapa

Descripción

Un proyecto de colaboración y de múltiples facetas, que examina la fabricación, distribución y exhibición de imágenes en el siglo XXI. Thorp ha producido una herramienta de búsqueda relacional, usando algoritmos genéticos, para navegar visualmente a través de una gran base de datos de fotos.

El resultado es un motor de búsqueda que lleva al usuario a través de una multitud de posibles “mapas relacionales” dentro de la base de datos Glocal utilizando datos de etiquetado como lugar, fecha, tags, y otra información básica que es fácilmente disponible a través de Flickr pero incluyendo en la base de datos otros como color y luminosidad. Quizás lo más interesante, es la integración de un software de análisis de la composición, que examina cada imagen y la cataloga. Entonces puede compararse con otras imágenes en la base de datos para encontrar imágenes similares. Es una herramienta que nos permite conocer las relaciones entre las imágenes que pueden no resultar obvias para el análisis humano.

--The Glocal Image breeder is an experimental search tool for a database of 8,000 images. Using genetic algorithms, the system can suggest images from the database which could conceivably be ‘children’ of any

URL <http://www.glocal.ca>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 210

Jodi	Nombre de la obra	GeoGoo
Autor		
Holanda / Bélgica	2008	
País	Año	
<input checked="" type="checkbox"/> Grupo netartistas	<input type="checkbox"/> En Colaboración	<input type="checkbox"/> Fem
		TIPOLOGIA
		Net.art
		Categoría
		Data Visualization
		Subcategoría

Características / Foto

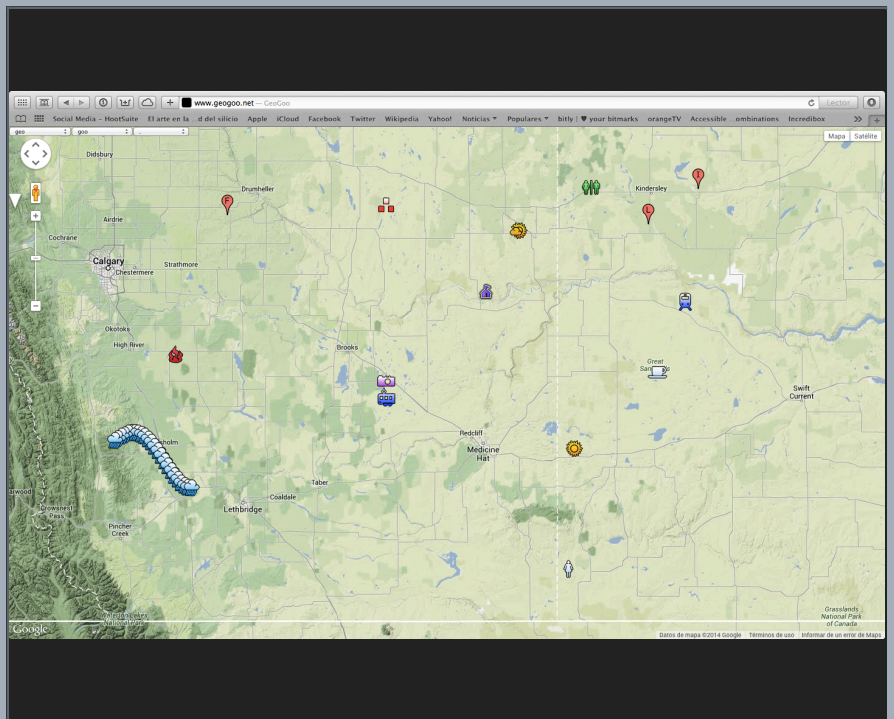
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

API, maps, deconstrucción



Descripción

Utilizan la cartografía en un proyecto que deconstruye el mundo de Google Maps58, convirtiéndolo en una interfaz descontrolada, poblada por enigmáticas rutas que empiezan a cobrar vida en una verdadera performance de iconos animados.

URL <http://geogoo.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 211

Kim Asendorf

Nombre de la obra

Yahoo Search Loop

Autor

Alemania

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas

☐ En Colaboración

☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☒ Visualización1.0

☐ Gender identity

☒ Web APIs

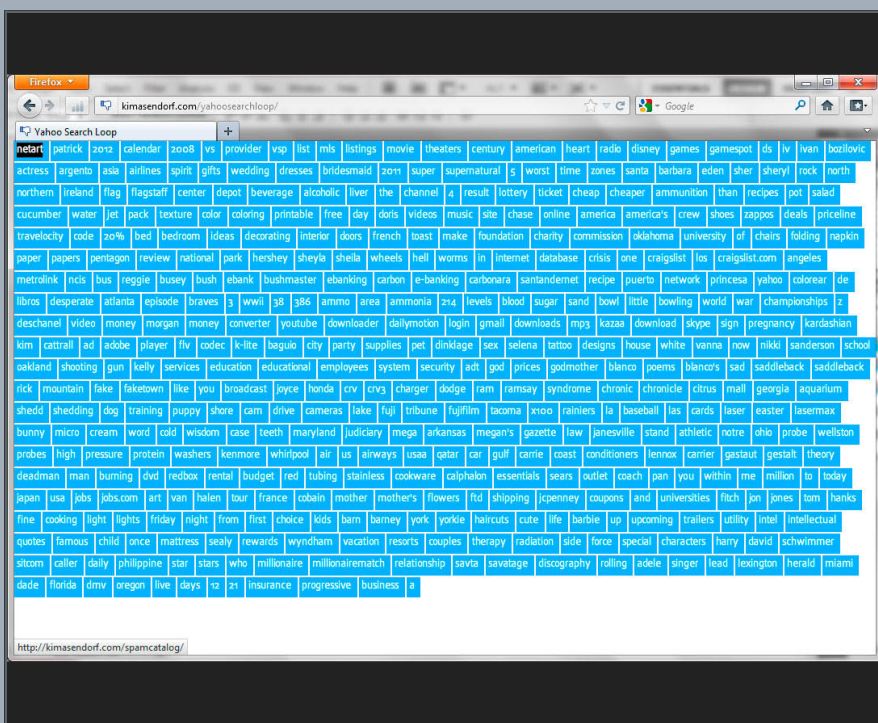
☐ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

API, motor de búsqueda, Yahoo



Descripción

Este trabajo de Kim Asendorf utiliza el motor de Yahoo, invitándonos a introducir en su página aún en blanco, una palabra cualquiera, y así ver desencadenarse en cascada los resultados de búsqueda: en bucle, cada palabra disparará una nueva búsqueda, que irá ocupando toda la página.

Dentro del conjunto de obras que recurren a los buscadores-que ya deberíamos considerar un género en sí mismo-, ésta parece someter a la máquina a una técnica, o bien psicoanalítica -la asociación libre-, o bien del surrealismo -la escritura automática.

La frase de Tzara, "el pensamiento nace en la boca", debería en este caso ser corregido a "el pensamiento nace en la pantalla", escupido por el motor de búsquedas, esa máquina perversa producto del cruce entre una aspiradora, una lavadora y un jukebox, que alimentada por la materia textual de internet, nos devuelve triturado, reordenado y etiquetado, el inconsciente colectivo de la sociedad moderna.

La máquina del lenguaje analizándose a sí misma.

URL <http://kimasendorf.com/yahoosearchloop/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 215

Steven Wood

Nombre
de la obra

Tag Galaxy

Autor

Alemania

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

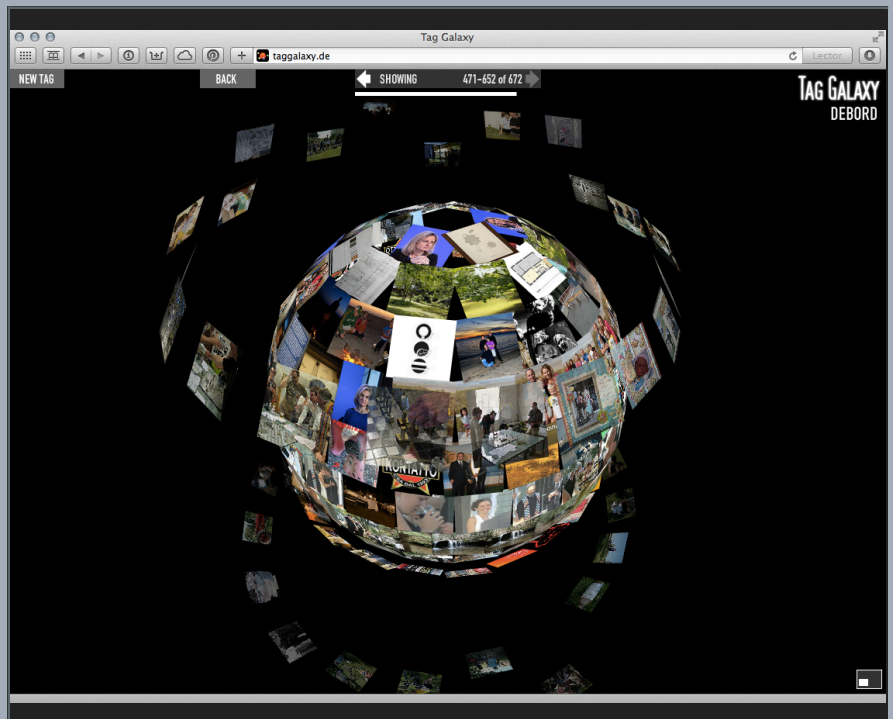
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Flash, Flickr, API, PaperVision
3D



Descripción

Flickr Tags and Pictures as a Universe.

Tag Galaxy es el proyecto que permite explorar las fotografías publicadas en flickr en base a un filtro de etiquetas que el usuario introduce.

Al entrar en la página se pide un término de búsqueda y a partir de éste se crea un planeta con satélites a su alrededor. El planeta se va rellenando de fotos que cumplen con el filtro aplicado, pudiendo pinchar en cada una de ellas para obtener una imagen de mayor tamaño y la información asociada.

Con el ratón puedes desplazar el planeta, aumentar el zoom y recargar con fotos nuevas los paneles. Además en la esquina inferior derecha dispones de un icono para mostrar la aplicación a pantalla completa.

Tag Galaxy is a beautiful piece of work to visualize Flickr tags and pictures. Type whatever tag you want, and the results are organized with your tag as the sun and related tags as orbiting planets. Rotate and

URL <http://www.taggalaxy.de/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 256

Brian Piana

Nombre
de la obra

Ellsworth Kelly Hacked My Twitter

Autor

USA

2009

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

color grid, información,
visualización, Twitter

Descripción

"Ellsworth Kelly Hacked My Twitter" is a real-time chart of postings from people I follow on Twitter. I have manually reduced the individual avatars of those I follow to a single, representative color, and each block shown represents an individual tweet that has come through my Twitter feed. The resulting grid is being generated in real-time, with the top-left square representing the most recent post. The remaining squares are presented left-to-right, top-down in reverse chronological order. A viewer can actively change the composition of the grid by simply changing the size of the browser window. Rows and columns can be added or removed, causing the individual squares to shift and/or wrap, thus creating a new composition. While the actual content of the tweet is not shown, the author, time, and date of the post can be viewed by placing your cursor over any given square.

This piece was always conceptualized to be a color grid, but it wasn't until I started Photoshopping mockups that I thought of Ellsworth Kelly and, specifically, his grid pieces (such as "Colors for a Large Wall"). The visual aesthetic is certainly similar, but the nature of how the two grids are arranged couldn't be more different. Kelly's color square pieces are arranged in an arbitrary sequence, whereas this piece is a direct chronological representation of my Twitter feed. While unpredictable, it is certainly not arbitrary. So, as a

URL <http://www.afeverishdream.com/twitter/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 217

Leonardo Solaas

Nombre
de la obra

Wish Café

Autor

Argentina

2009

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

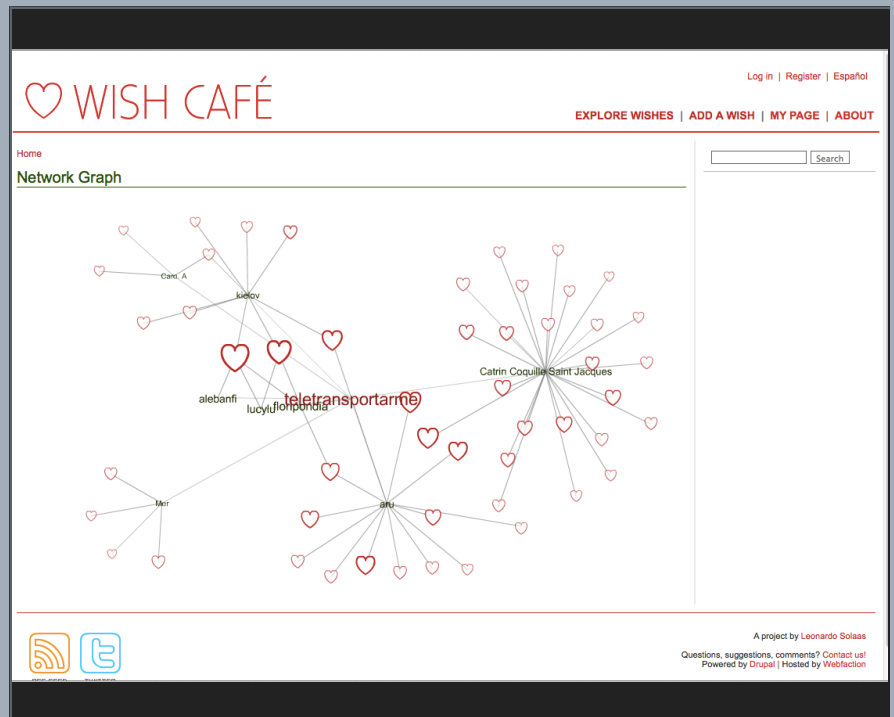
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software social, drupal, PHP, MySQL, Flash, Javascript, visualización



Descripción

Wish Café es un experimento artístico y social pensado a partir de la convocatoria a participar en la muestra Extranjeros en la tecnología y la cultura, que tendrá lugar en el Espacio Fundación Telefónica en Buenos Aires, Argentina, durante julio y agosto de 2009.

Es una maquinaria para la construcción colectiva de un mapa de los deseos humanos. El punto de partida de este experimento social es la constatación de que todos vivimos en red, de que el conjunto de nuestros vínculos define nuestro lugar en el mundo, y que la tecnología nos aporta formas cada vez más numerosas de representar esa situación. Wish Café es, en algún sentido, una anti-red, porque es una trama de agujeros. Se propone hacer visible, no lo que tenemos, si no lo que nos falta. Es decir, en qué medida estamos aún fuera-de-lugar en el lugar que ocupamos, de qué forma somos extranjeros en nuestra propia casa.

El punto clave son los deseos compartidos. Cada vez que cliqueás en También lo deseo!, estás creando una relación con todos los otros participantes que desean eso y, al mismo tiempo, una relación entre ese deseo y todos los otros en tu lista. Esas relaciones producen una 'fuerza de atracción' que va generando

URL <http://wishcafe.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 72

Nathaniel Stern, Scott Kildall

Nombre de la obra Wikipedia Art

Autor

USA

2009

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

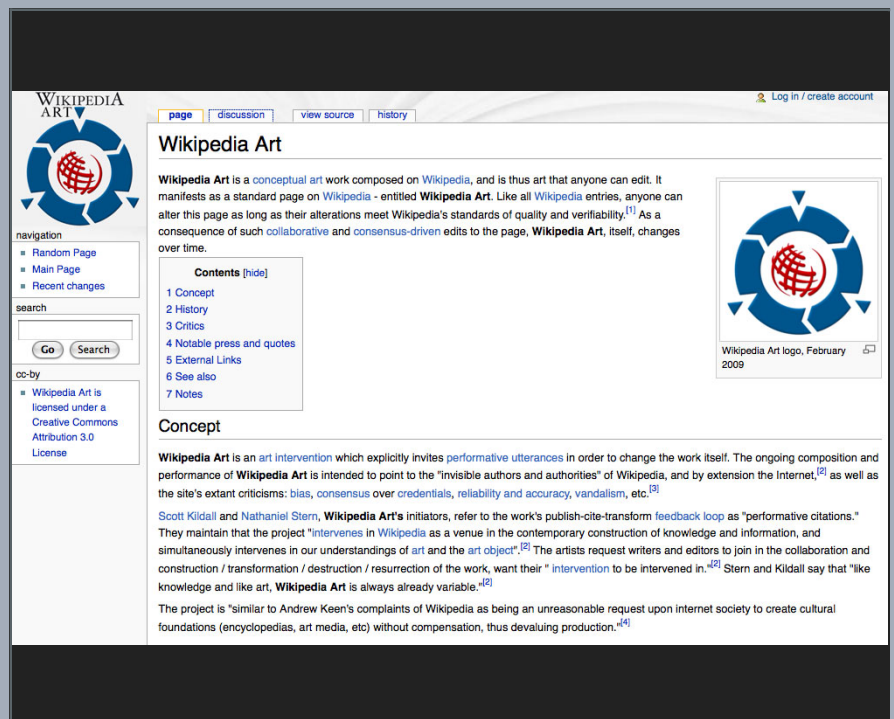
Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☐ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☒ Web APIs☒ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

wiki, collaborative art work



Descripción

This web site documents a performance art work that promotes critical analyses of the nature of art, knowledge and Wikipedia. It is not affiliated with Wikipedia in any way. The Wikipedia website is located at wikipedia.org

A collaborative project initiated by Scott Kildall and Nathaniel Stern, Wikipedia Art was originally intended to be art composed on Wikipedia, and thus art that anyone can edit. Since the work itself manifested as a conventional Wikipedia page, would-be art editors were required to follow Wikipedia's enforced standards of quality and verifiability; any changes to the art had to be published on, and cited from, 'credible' external sources: interviews, blogs, or articles in 'trustworthy' media institutions, which would birth and then slowly transform what the work is and does and means simply through their writing and talking about it. Wikipedia Art, we asserted at its creation, may start as an intervention, turn into an object, die and be resurrected, etc., through a creative pattern / feedback loop of publish-cite-transform that we called "performative citations." Despite its live mutations through continuous streams of press online, Wikipedia Art was considered controversial by those in the Wikipedia community, and removed from the site 15 hours after its birth. But the debate and discussion there, and later in the art blogosphere and mainstream press, produced a

URL <http://wikipediaart.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 221

Alessandro Ludovico y Paolo Cirio

Nombre
de la obra

Face-to-facebook

Autor

Italia

2010

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☒ Web APIs☒ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

facebook, hacking, visualización,
identidad, suplantación,
software, PHP, DOM Parser
Scripts



Descripción

Esta intervención artística en el espacio de la web social muestra la fragilidad de nuestra noción tradicional de intimidad en un medio en el que nuestros datos personales se han convertido en una mercancía explotable con fines comerciales. Cirio y Ludovico robaron la información de un millón de perfiles personales de Facebook y los clasificaron por sus rasgos faciales. Con estos datos crearon una página de contactos falsa, Lovely-Faces.com. A lo largo de sus cinco días de vida, el proyecto recibió más de mil menciones en medios de comunicación, once amenazas de demanda y varias cartas de los abogados de Facebook.

>> <http://www.lovelyfaces.com/>

una obra que fusiona el hacking con el arte y hace reflexionar sobre el robo de identidad y la fragilidad de nuestra interacción en las redes sociales

Cirio y Ludovico reflexionan que "cualquier identidad virtual (compuesta de una foto de la cara y datos relacionados) puede ser robada y convertirse parte de otra identidad a través de una simple recontextualización de la misma data... El último paso es ser conscientes de que todo lo que publiquemos

URL <http://www.face-to-facebook.net/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 253

Eric Fischer

Nombre
de la obra

Locals and Tourists

Autor

USA

2010

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

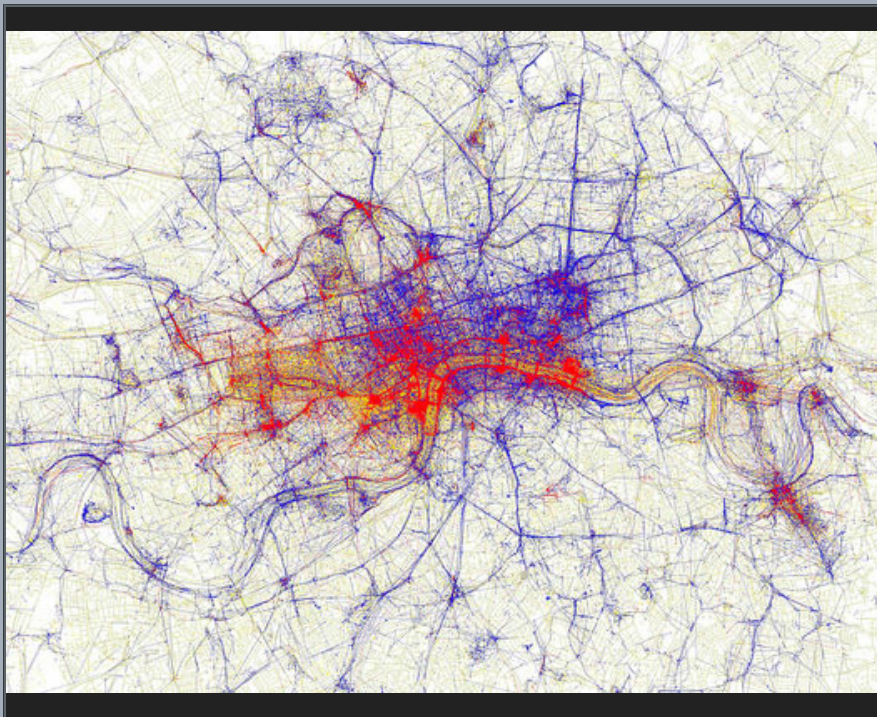
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[OpenStreetMap](#), [Flickr](#), [Picasa](#),
[Geotagging](#), [GPS](#)

Descripción

Eric Ficher analiza las fotos de Flickr de distintas ciudades, y compara lo que fotografían los locales y los turistas. Blue pictures are by locals / Red pictures are by tourists / Yellow pictures might be by either
>> Base map © OpenStreetMap.

Se puede ver que las fotos de los turistas están mucho más concentradas alrededor de ciertos puntos muy frecuentados por visitantes. El área cubierta por los locales, en cambio, es mucho más extensa, pero también es menos intensa en el mapa, porque la cantidad de fotos tomadas no es tan alta.

<https://www.flickr.com/photos/walkingsf/sets/72157624209158632/>

Para determinar la diferencia entre locales y turistas, Fischer estableció un mecanismo simple: si tenían fotos de la ciudad tomadas por tiempos mayores a un mes, eran considerados como locales. Si, en cambio, sólo tenían imágenes de un determinado sitio por menos de ese tiempo, se asumía que lo habían visitado como turista.

URL <https://www.mapbox.com/labs/twitter-gnip/locals/#5/38.000/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 257

Noah Pedrini

Nombre
de la obra

AnthroPosts

Autor

USA

2010

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Adobe Flex, NuSOAP, API
Amazon Mechanical Turk,
Sound



Descripción

Pedrini recoge post-it que encuentra perdidos por las calles. El los llama "AnthroPosts", documentos, artefactos urbanos, que tienen algo interesante que contar para quienes estén dispuestos a mirar.

No sólo se trata del documento de un momento en la vida de un desconocido, sino que también muestra la manera en que escribe, cómo capta las ideas...como intenta transmitirlos de la manera más efectivamente posible. Unas notas que en su conjunto, documentan la vida de un extraño.

Noah Pedrini lleva recogiendo todos los post-it que ve por las ciudades que visita desde el 16 de octubre 2007, mientras hace una lista cronológica de dónde y cuándo ha encontrado estas notas, con geoposicionamiento incluido. Y los sube a su web, donde una novedosa interfaz permite agrupar las notas por similitud, es decir, por la cantidad de palabras que se han escrito sobre ellas, por su intensidad de color, por su contenido...

El proyecto también cuenta con grabaciones sonoras de trabajadores on-line anónimos leyendo las notas en voz alta. solicitados a través del servicio de Amazon Mechanical Turk (MTurk) una suite de Amazon

URL <http://anthroposts.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 227

Gavin Baily, Tom Corby y J. Mackenzie

Nombre
de la obra

Graphviz Jungle

Autor

Reino Unido

2011

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

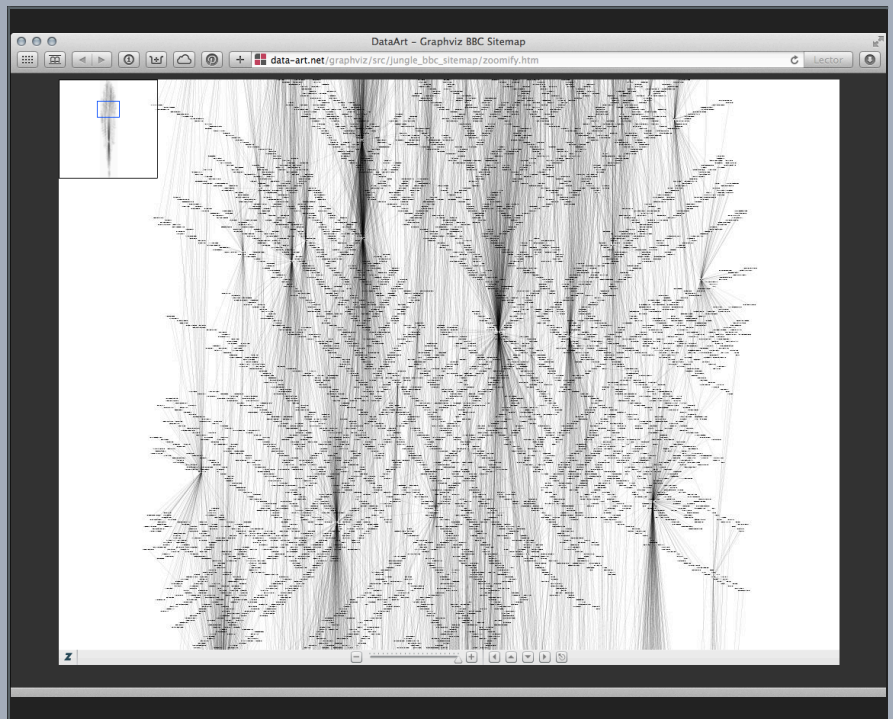
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Python, lxml, software, BBC
Jungle API, Graphviz library



Descripción

This project is an experiment in sketching the BBC site map as static images of its underlying graph structure. In these sketches, each web page in the site is represented as a text node, showing the page URL and/or title, and the links between the pages are shown as lines.

The sketches are made with a short Python script which the use the Graphviz program to create large images of the BBC site map from data extracted from the BBC Jungle API. Graphviz has a number of algorithms for laying-out large graphs, allowing experimentation with the resulting look and readability.

URL <http://data-art.net/graphviz/index.php>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 228

Gavin Baily, Tom Corby y J. Mackenzie

Nombre
de la obra

News Cluster

Autor

Reino Unido

2011

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

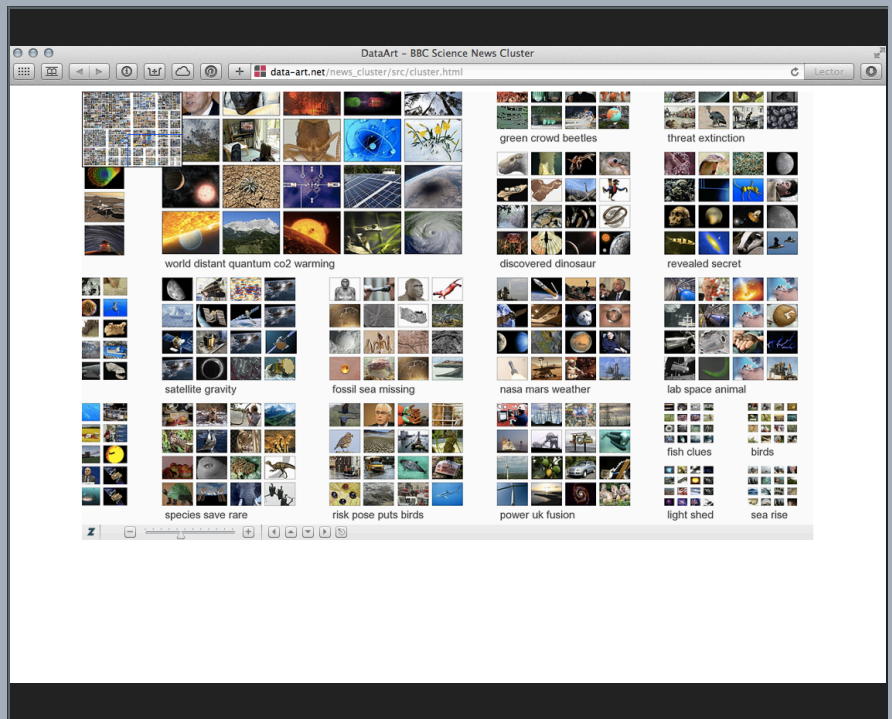
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Python, Wing IDE, software,
news, RSS XML

Descripción

NC analiza un conjunto de historias de noticias y las agrupa en 'grupos relacionados' mediante una técnica estadística ampliamente utilizado en la ciencia y la ingeniería.

News Cluster analyses a set of news stories and groups them into related clusters using a statistical technique widely used in science and engineering.

In biology, for example, characteristic features from a set of field samples, such as flower shapes and sizes, or DNA fragments, are analysed with clustering techniques to determine species and produce taxonomies. Clustering analysis shows how the samples relate to each other and uncovers any natural groupings amongst them.

In our case, we use the title words from the news story as the characteristic features and group the stories according to shared terms. The more title words a pair of news stories share, the closer they relate to each other in the analysis.

URL http://data-art.net/news_cluster/

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 229

Jonas Lund

Nombre
de la obra

I'm Here and There

Autor

Suecia

2011

País

Año

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Plug-in, browser, intimidad

I'm Here And There
See What I See through Total Transparency
I created an extension that sends every website I'm currently
viewing to imhereandthere.com. It refreshes as soon as I visit a new
website. It works a bit like a mirror to my browser and life
- you can now see what I see.

[Jonas Lund](#)

<https://medium.com/futurists-views/2bdaa404f643>

Descripción

Muestra en tiempo real las páginas web que el autor visita.

Lund ha creado una extensión para su navegador que envía cada sitio web que está viendo a imhereandthere.com y se actualiza cada vez que visita otro sitio. Funciona como un espejo de su navegador y como él afirma de 'su vida', "Ahora se puede ver lo que veo".

URL <http://imhereandthere.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 230

Jussi Ängeslevä

Autor

Nombre
de la obra

Last Clock (App)

Finlandia

País

2011

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

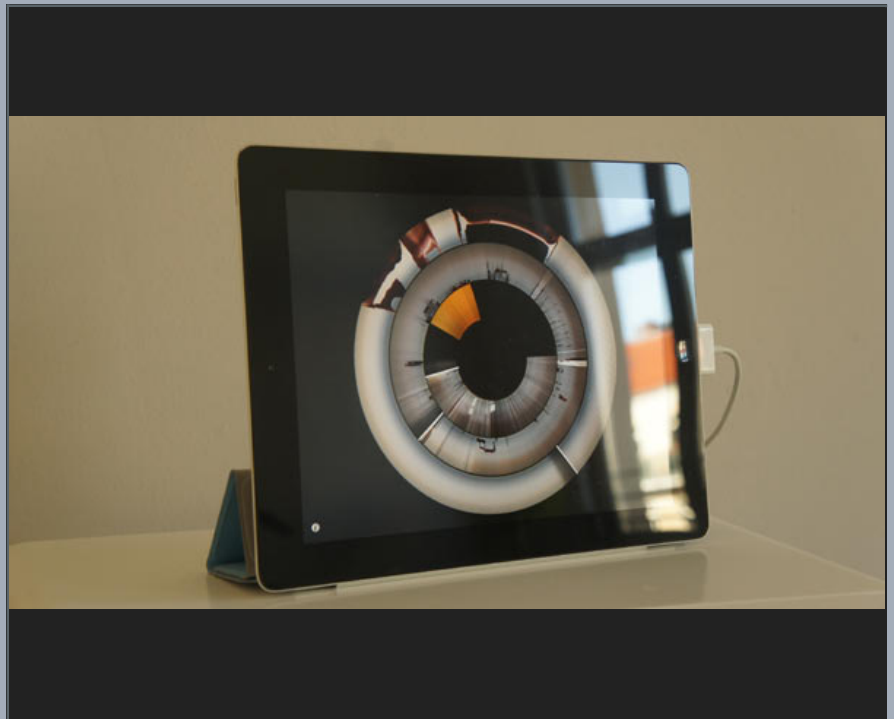
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

APP, software, visualización



Descripción

Una aplicación que juega con la visualización del tiempo. Capturando imágenes de nuestra vida y reproduciendo una visualización que representa nuestras imágenes en el tiempo, en una especie de juego cinético de cuidada estética. El juego cinético abre y cierra el concepto de sus propuestas, casi con afán filosófico: el arte sucede, en tiempo y espacio.

Lo peculiar de este reloj, es que en lugar de utilizar manecillas convencionales se vale de círculos concéntricos realizados con material de video. A medida que el tiempo pasa, los círculos giran y van dejando una huella de las combinaciones de imagen, como si fuera un mándala. Todos los movimientos son capturados por una cámara y se archivan en un memoria virtual. Last clock es un objeto estético dinámico, que responde y refleja lo que sucede a su alrededor, proporciona una visión ambiental de la historia reciente del espacio, pero fundamentalmente permite leer el tiempo en términos morfológicos y cromáticos.

A visual memory of the last 60 seconds, the last 60 minutes and the last 12 hours in an never-ending process.

URL <http://www.lastclock.newmediology.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 237

Fernanda B. Viégas y Martin Wattenberg

Nombre de la obra Wind Map

Autor

2012

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

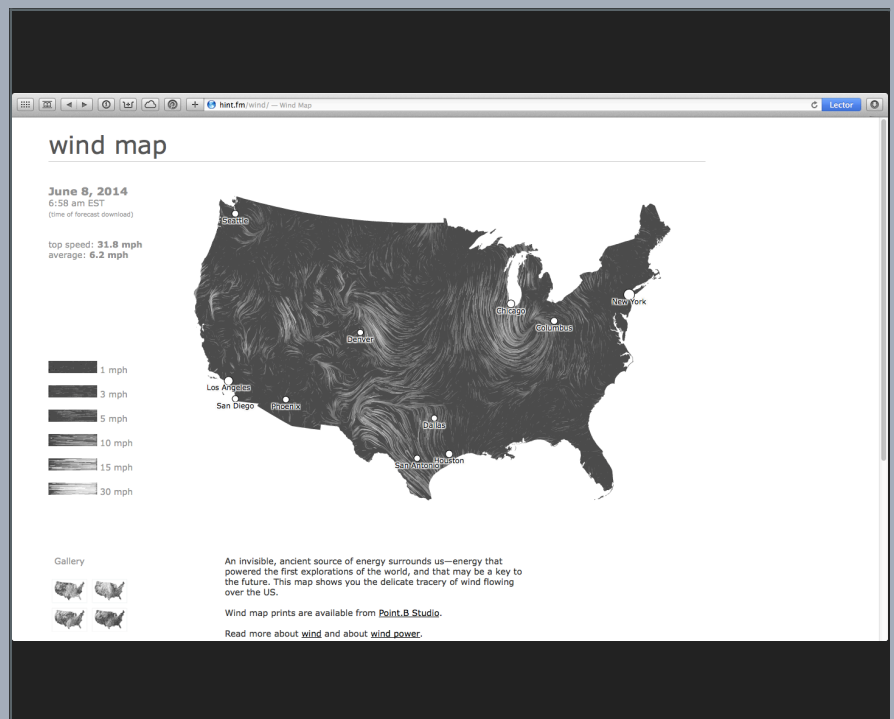
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización, bigdata, representación



Descripción

Elaboran una hipnótica visualización de los datos recogidos por la National Oceanic and Atmospheric Administration. La información meteorológica se convierte en una elegante imagen que se actualiza en tiempo real, concebida como “una obra de arte que refleja el mundo real”, según afirman sus autores.

Wind Map es la representación de las trazas de viento que sobrevuelan los EEUU. Los datos se extraen del National Digital Forecast Database, los cuales se actualizan cada hora. La obra representa gráficamente esa invisible fuente de energía que nos rodea y que formó parte de las primeras exploraciones y seguirá siendo un elemento clave para el futuro. El movimiento visual del aire, así como el significado emocional de la obra, cambia día a día provocando sensaciones que pueden ir desde la calma hasta la inquietud.

Viégas y Wattenberg han desarrollado diversos proyectos en los que generan, a partir de una gran cantidad de datos, una composición (por ejemplo, un diagrama, conjunto de figuras geométricas o un collage de imágenes) que permite obtener una visión de conjunto de dichos datos y observar las relaciones entre ellos. patrones o tendencias

URL <http://hint.fm/projects/wind/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 238

Santiago Ortiz

Nombre
de la obra

Pleiades | Twitter Communities Explorer

Autor

Colombia

2012

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

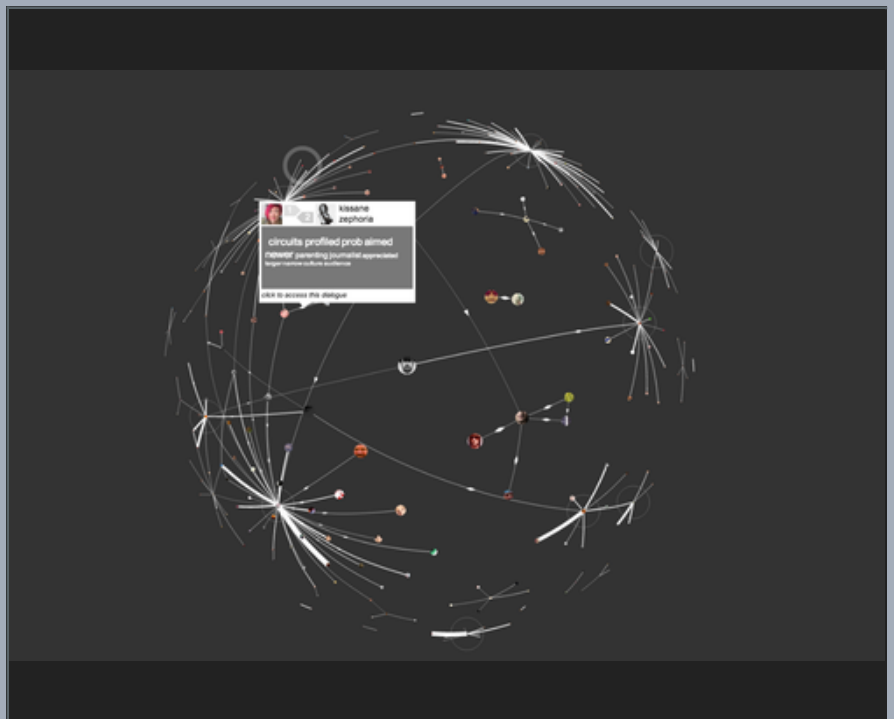
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización, Twitter



Descripción

Pleiades, permite volver a analizar las conversaciones que han tenido lugar en la red social de Twitter. Es una visualización de redes de conversación en Twitter. Visualizar redes sociales, requiere un análisis de texto, sintáctico y semántico, y un análisis de relaciones entre personas.

Pleiades is a visualization tool that allows for the exploration of Twitter communities, and an inside look at interesting dialogues and shared conversations. A twitter community is a group of Twitter accounts that often interact and converse. Pleiades can visualize communities formed around a single account (your community) or from taylor made lists.

The current version allows the visualization of networks formed around a single account, or formed by groups of accounts. To perform different queries the application receives a command trough the url. Here are two examples of how these commands work, for a network formed around a single topic, and one formed by a group of accounts.

URL <http://intuitionanalytics.com/pleiades/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 254

Santiago Ortiz

Nombre
de la obra

Life, the Universe and Everything Else

Autor

Colombia

2012

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

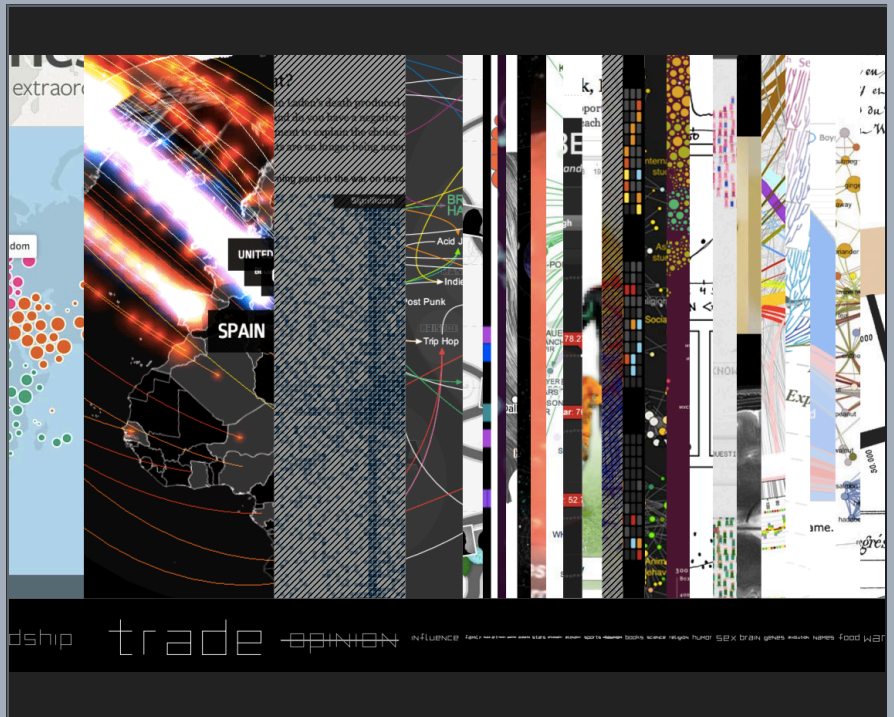
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización, DataViz



Descripción

A collection of great infovis projects. Una selección de Santiago Ortiz que recopila los mejores trabajos de Visualización de Datos, asociados a un índice de 'conceptos' palabras.

URL <http://moebio.com/research/lifeuniverse/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 240

Benjamin Grosser

Nombre
de la obra

Computers Watching Movies

Autor

USA

2013

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

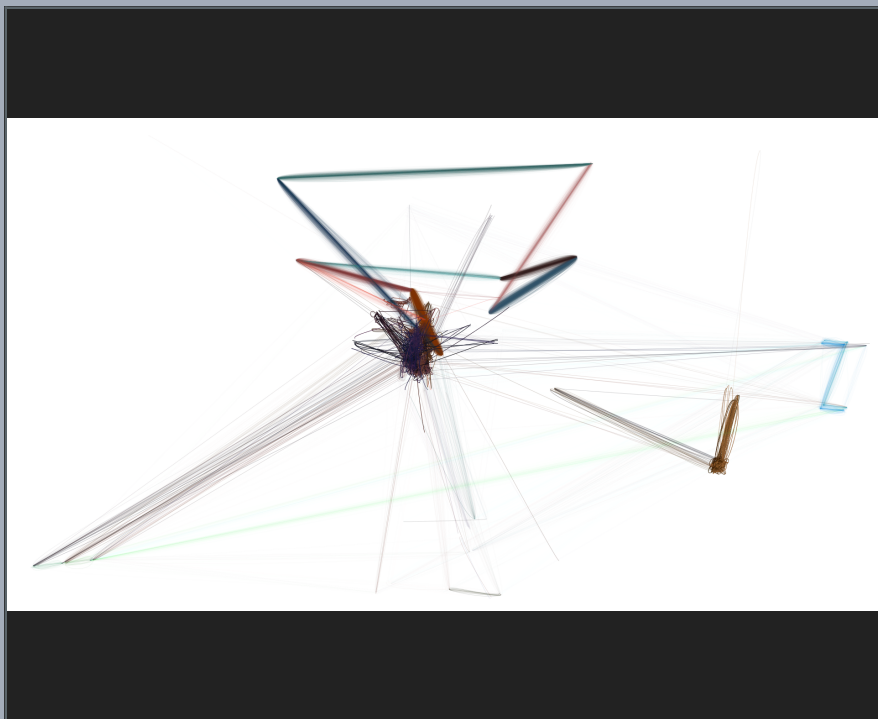
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

inteligencia artificial



Descripción

Computers Watching Movies, una instalación que pretende ofrecer una nueva perspectiva desde el punto de vista de las máquinas, para llegar a establecer qué es lo que mira un ordenador cuando observa una pantalla. Por ello desarrolló un algoritmo de inteligencia artificial que permite a un ordenador observar secuencias cinematográficas al mismo tiempo que va dando forma visualmente a los elementos de estas escenas que han captado su curiosidad.

Sistemas para la detección de rostros, videocámaras, robots y dispositivos GPS. Por todo lado la vida está mediada por herramientas digitales que nos guían y conviven en nuestro entorno. ¿Pero cómo están modificando nuestros protocolos sociales y comportamientos? A pesar de que nos molesta que otros puedan invadir nuestra intimidad a través de la tecnología, los escenarios pronosticados por el director estadounidense Stanley Kubrick son cada día más plausibles. HAL 9000 el ordenador rebelde de 2001: Una odisea del espacio ya no es del todo sólo ciencia ficción. Entonces ¿Qué pasa con las máquinas? ¿Cómo nos miran, si es que nos miran? Preguntas a las que intenta contestar Benjamin Grosser.

Computers Watching Movies shows what a computational system sees when it watches the same films that

URL

<http://bengrosser.com/projects/computers-watching-movies/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 241

Lev Manovich, Moritz Stefaner, (and others)

Nombre de la obra

Selfiecity

Autor

USA

2013

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

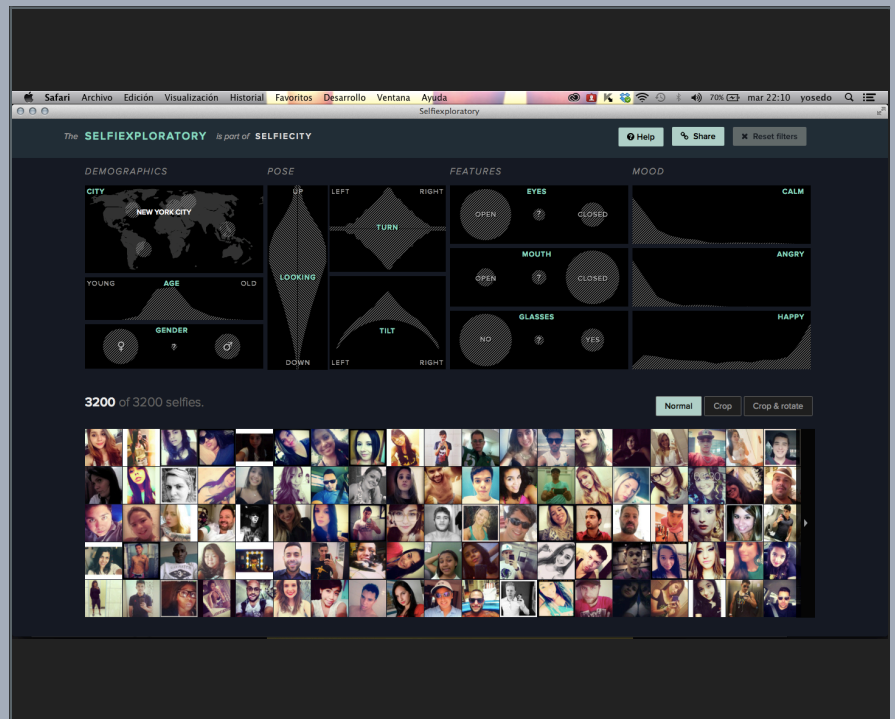
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Instagram, API, java, Gnip



Descripción

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 242

Santiago Ortiz

Nombre
de la obra

Newk - Twitter conversations

Autor

Colombia

2013

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Data Visualization

Subcategoría

Características / Foto

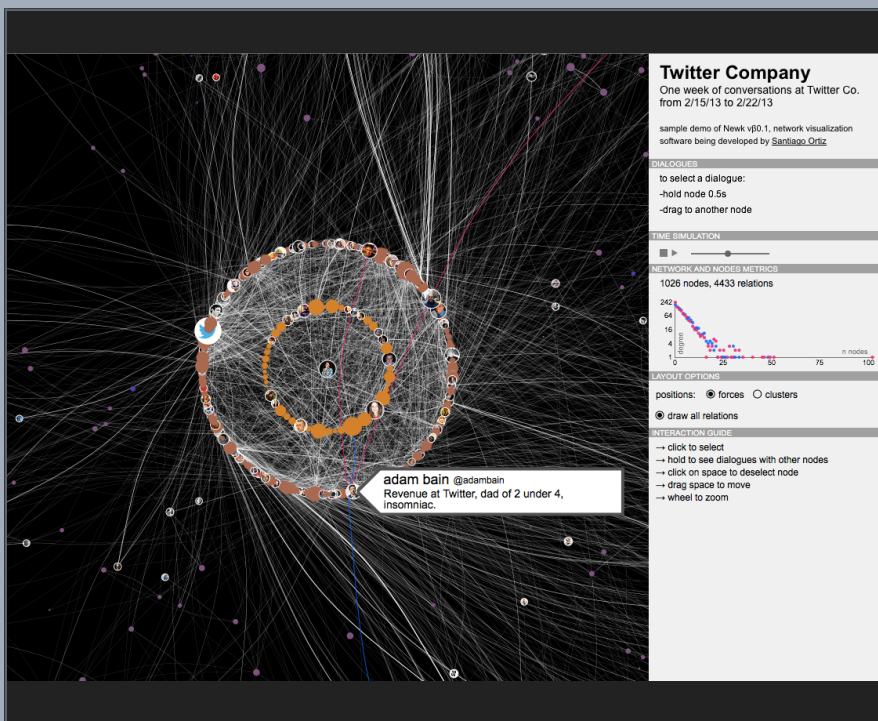
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Twitter, API, java



Descripción

Análisis visual de la red de Twitter, en la que confluyeron una investigación personal del mapa de las conversaciones de los empleados de Twitter (Newk - Twitter Conversations) y una nueva herramienta que permite crear redes y mapas sistémicos de Ortiz.

In the interactive visualization, users can hover over a node to get details such as the employee's name, Twitter handle, and Twitter profile description. Red lines are incoming tweets, blue lines are outgoing. You can also click on a node to select, then drag to another node to display Twitter conversations between the selected employees, or double click to show one employee's tweet interactions with coworkers

URL <http://moebio.com/newk/twitter/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 86

Alexei Shulgin & V Cosic

Nombre
de la obra

Refresh

Autor

Rusia / Yugoslavia

1996

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Form art

Subcategoría

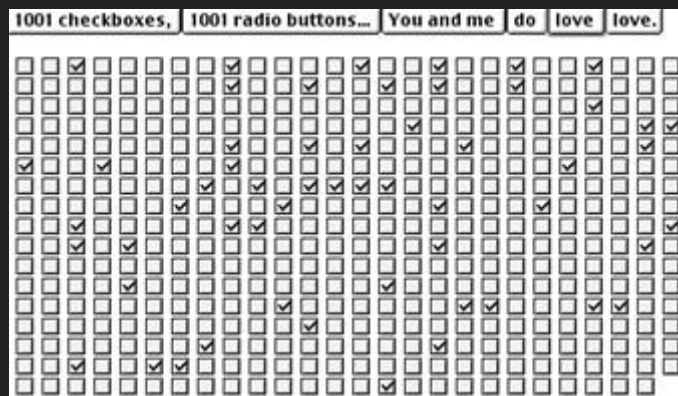
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave



Descripción

Presentado como "A Multi-Nodal Web-Surf-Create-Session for an Unspecified Number of Players" 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.

Shulgin curator of the project "Refresh" together with Vuk Cosic and Andreas Broeckmann.

URL <http://www.cs.msu.su/wwart/refresh.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 42

Alexei Shulgin

Nombre
de la obra

Form Art

Autor

Rusia

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Form art

Subcategoría

Características / Foto

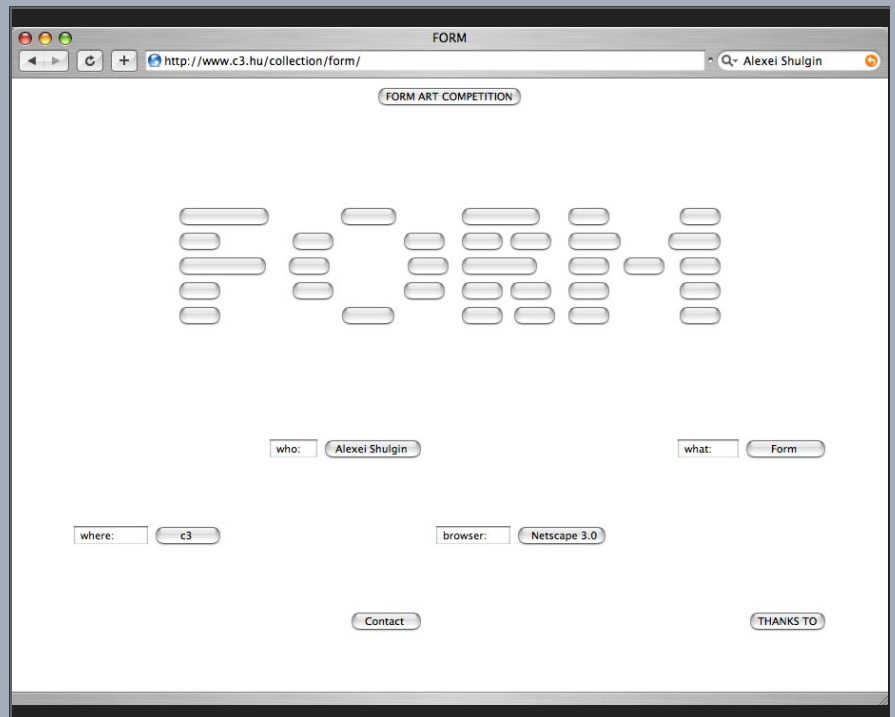
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

form art, web art, readme culture



Descripción

Nuevo arte basado en la tecnología de formularios que usan las páginas web

URL <http://www.c3.hu/collection/form/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 222

Andrey Yazev

Nombre
de la obra

The 389

Autor

Rusia

2010

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Form art

Subcategoría

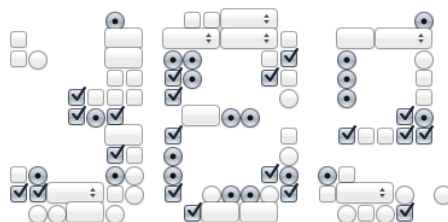
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

javascript, form, scroll bars,
checkboxes, pop-up windows

388	385	380	376	371
387	384	379	375	370
386	383	378	374	369
	382	377	373	368
	381		372	

Last outdated at July 20, 2011

Descripción

usando Javascript y diversas interfaces gráficas de usuario de navegadores, como las barras de desplazamiento (las anteriores al sistema operativo Lion), consiguiendo un resultado genial. No tengo claro qué aspecto tendrán con el estilo gris y algo triste de Lion, porque yo todavía sigo trabajando con Snow Leopard. Recomiendo echar un vistazo a todas las obras en the389.com.

Es un sitio genial en el que los bloques de construcción de páginas web — barras de desplazamiento, casillas de verificación, ventanas emergentes, barras, etc. — se convierten en piezas de arte interactivo. Por un ejemplo las barras de desplazamiento se comportan como ondas.

URL <http://the389.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

112

Mongrel y Richard-Pierre Davis

Nombre
de la obra

BlackLash

Autor

 1998

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Game art

Subcategoría

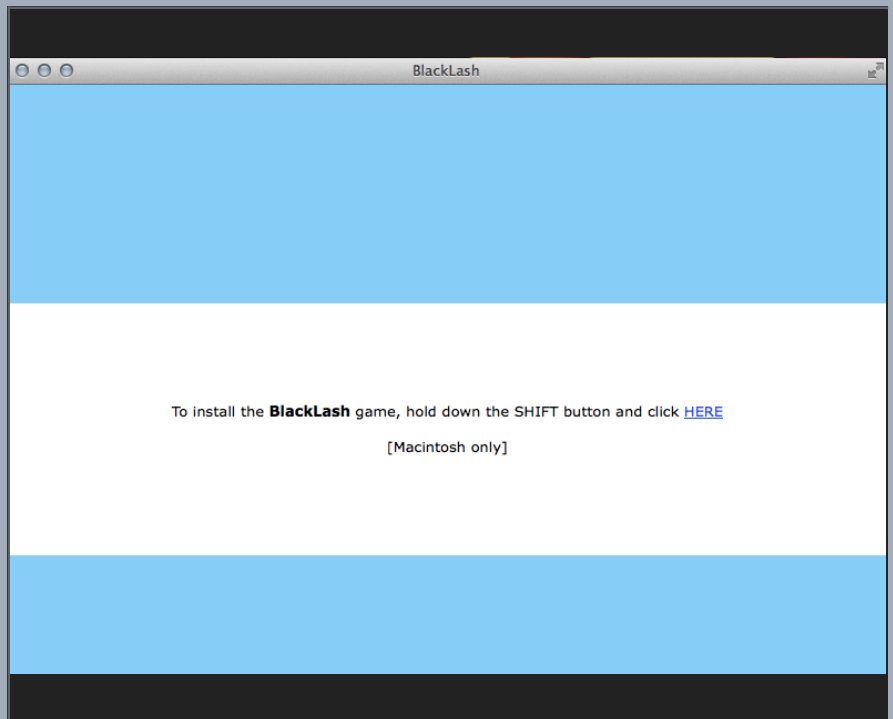
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

juego, apropiación,
deconstrucción

Descripción

"El jugador asume el punto de vista de un joven negro que sobrevive en una ciudad de los años 90 eligiendo su propia representación entre 4 estereotipos de personajes negros que deberán pelearse contra las fuerzas de Satán. La premisa del juego es que las autoridades dominan la sociedad porque han reforzado sus filas con oficiales de policía racistas, con nazis y con miembros del Ku Kux Klan que mantienen el control de las calles con sus pistolas y sus drogas. Los jugadores deben aniquilarlos para conseguir el coche de sus sueños, ganar su libertad,... y el juego."

El carácter del disparo adquiere un cariz más polémico con Blacklash, una obra del colectivo activista Mongrel que programaron en 1998 a partir del popular juego Backlash de Arcade. El jugador asume el punto de vista de un joven negro que sobrevive en una ciudad de los años 90 eligiendo su propia representación entre 4 estereotipos de personajes negros que deberán pelearse contra las fuerzas de Satán. La premisa del juego es que las autoridades dominan la sociedad porque han reforzado sus filas con oficiales de policía racistas, con nazis y con miembros del Ku Kux Klan que mantienen el control de las calles con sus pistolas y sus drogas. Los jugadores deben aniquilarlos para conseguir el coche de sus sueños. ganar su libertad.... y el juego. El objetivo de Blacklash queda claramente expuesto en esta

URL <http://synworld.t0.or>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 123

Jodi	Nombre de la obra	SOD (Wolfenstein 3D's)
Autor		
Holanda / Bélgica	1999	
País	Año	
<input checked="" type="checkbox"/> Grupo netartistas	<input type="checkbox"/> En Colaboración	<input type="checkbox"/> Fem
		TIPOLOGIA
		Net.art
		Categoría
		Game art
		Subcategoría

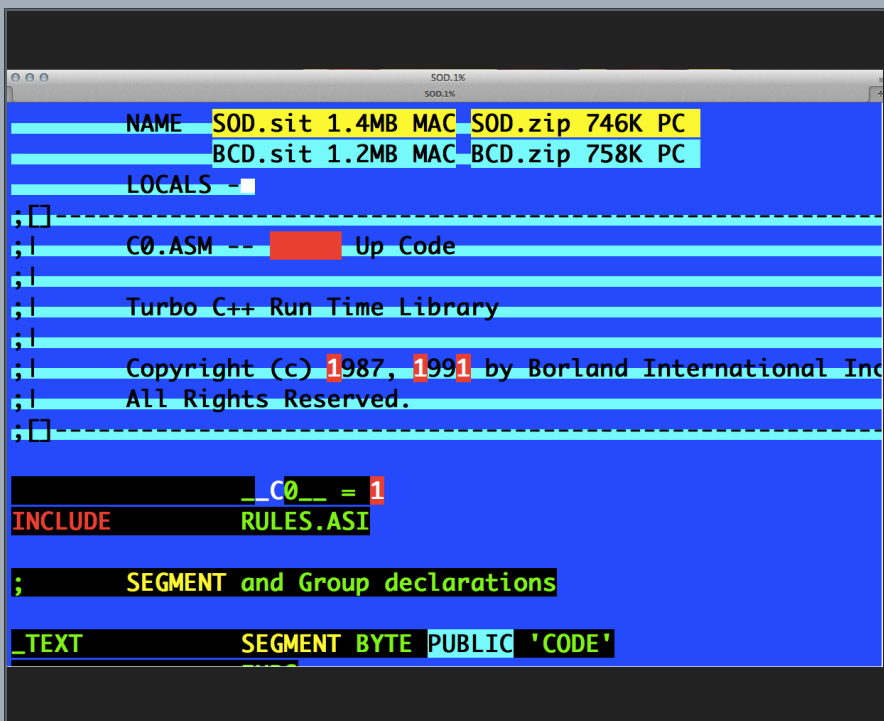
Características / Foto

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

modificación de videojuegos,
deconstrucción, software



Descripción

La aproximación de Jodi a la modificación de juegos es comparable en muchas maneras al deconstructivismo en la arquitectura, debido a que ellos desarmar un juego hasta sus partes más básicas y lo reensamblan de tal forma que no tiene sentido intuitivo.

Se caracteriza por la ausencia de imágenes. Los elementos originales son reemplazados por figuras básicas geométricas por lo que resulta difícil distinguir los objetos de los enemigos.

Despojan a "Wolfenstein 3D" de sus elementos representacionales dejando un mundo esquemático – austero e innavegable- de líneas en blanco y negro. Una intervención que consigue hacernos ver hasta qué punto nuestros procesos cognitivos se ven afectados por, e involucrados en, los códigos representacionales del juego.

URL

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

124

Jodi	Nombre de la obra	Untitled Game
Autor		
Holanda / Bélgica	1999	Net.art
País	Año	Categoría
<input checked="" type="checkbox"/> Grupo netartistas	<input type="checkbox"/> En Colaboración	Game art
<input type="checkbox"/> Fem		Subcategoría

TIPOLOGIA

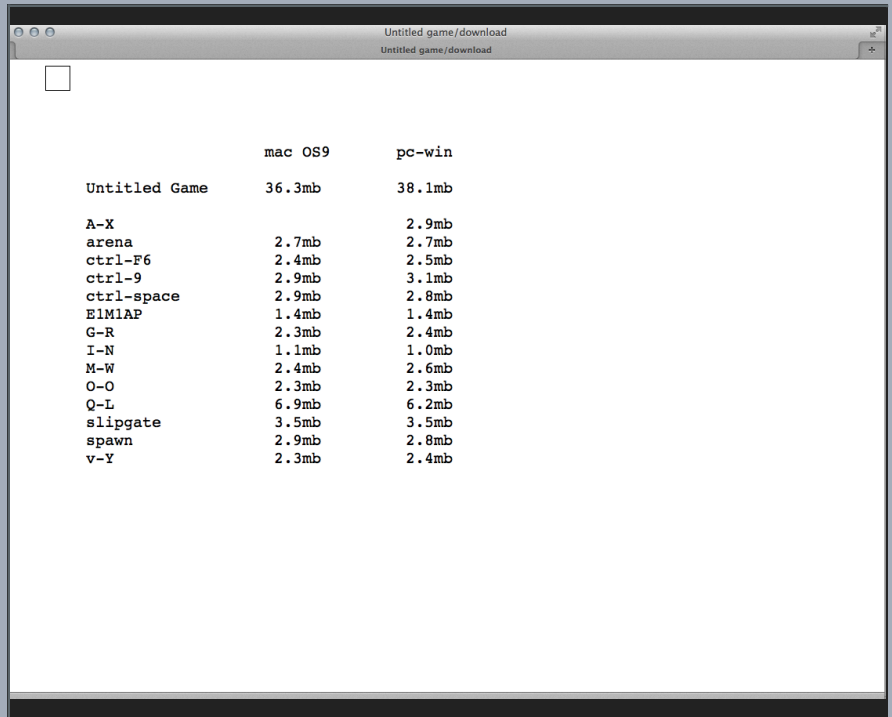
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

modificación de videojuegos,
deconstrucción, software

	mac OS9	pc-win
Untitled Game	36.3mb	38.1mb
A-X		2.9mb
arena	2.7mb	2.7mb
ctrl-F6	2.4mb	2.5mb
ctrl-9	2.9mb	3.1mb
ctrl-space	2.9mb	2.8mb
ElM1AP	1.4mb	1.4mb
G-R	2.3mb	2.4mb
I-N	1.1mb	1.0mb
M-W	2.4mb	2.6mb
O-O	2.3mb	2.3mb
Q-L	6.9mb	6.2mb
slipgate	3.5mb	3.5mb
spawn	2.9mb	2.8mb
v-Y	2.3mb	2.4mb

Descripción

Untitled Game, la serie de modificaciones de Quake, muta la semiótica de la percepción en la navegación, abstrayendo la ontología del juego original, los controles por la movilidad, y donde la identificación de los enemigos, la narración cognitiva, los sistemas de recompensa, el escenario y la ley de la gravedad se reducen a fragmentos simbólicos. En la primera obra de la colección, Arena, todos los elementos gráficos del videojuego original han sido sustituidos por el color blanco. Queda el sonido y el resto de elementos del interfaz, que invitan al usuario a enfrentarse a ciegas a los secretos que la obra esconde.

En su trabajo Untitled Game (1999-2000) JODI retoma el camino ya iniciado un par de años antes con SOD y My.B, modificaciones del clásico videojuego de acción en primera persona Wolfenstein3D (ID software).

Estos son unos trabajos realmente complejos, porque apuntan a varios temas claves tanto de representación digital, como de usabilidad de los videojuegos, como del inmenso campo de los patches o mods (término que viene de modificación, en el campo de los videojuegos y software), de los que hablaremos mas adelante en este texto.

URL <http://untitled-game.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 39

Natalie Bookchin

Nombre
de la obra

The Intruder

Autor

USA

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Game art

Subcategoría

Características / Foto

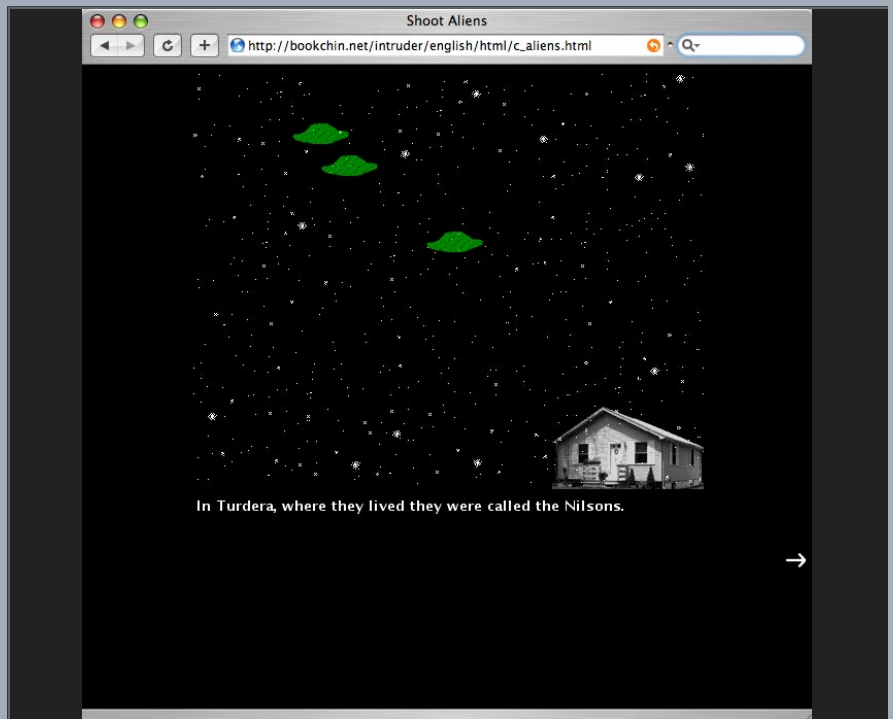
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

juegos on-line, cultura del
videojuego, interfaz persona-
ordenador



Descripción

<en The Intruder quería tratar la idea de la interfaz hombre-ordenador y la naturaleza de los juegos y las interfaces en general. Cuando creas algo que es supuestamente interactivo y el usuario debe hacer algo, es muy fácil que no lo haga. Y ya está. Pero al involucrar una narración ésta tiene poder de atracción. Si cuentas una historia la gente se enganchará a ella. De manera que quise emplear este recurso... entonces descubrí que los juegos son realmente adictivos en este sentido.

Así, encontré un paradigma que me pareció que funcionaba realmente bien para comunicar mis ideas sobre género, narración, relato... aquello resultaba perfecto. Por este motivo empleé los videojuegos en The Intruder. La gente que se acerca al ordenador para entretenerse lo hace principalmente a través de los videojuegos. Y yo quise atraer a mi obra a personas que no se habrían interesado por ella de otro modo. Por eso pensé en trabajar en la red, de esa manera podría llegar a personas de un grupo distinto. Incluí muchas palabras clave en una época en la que eso aún funcionaba. De modo que cuando la gente buscara "sexo" o algo similar acabase en The Intruder. No sé durante cuánto tiempo se detenían en la obra. Pero acabo siendo algo que, de hecho, se insertó en contextos muy variados: arte, literatura, hipertexto, gente que sólo quería jugar... ésa era mi intención, crear algo que no fuese automáticamente

URL <http://bookchin.net/intruder/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 150

Josh On

Nombre
de la obra

AntiwarGame

Autor

USA

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Game art

Subcategoría

Características / Foto

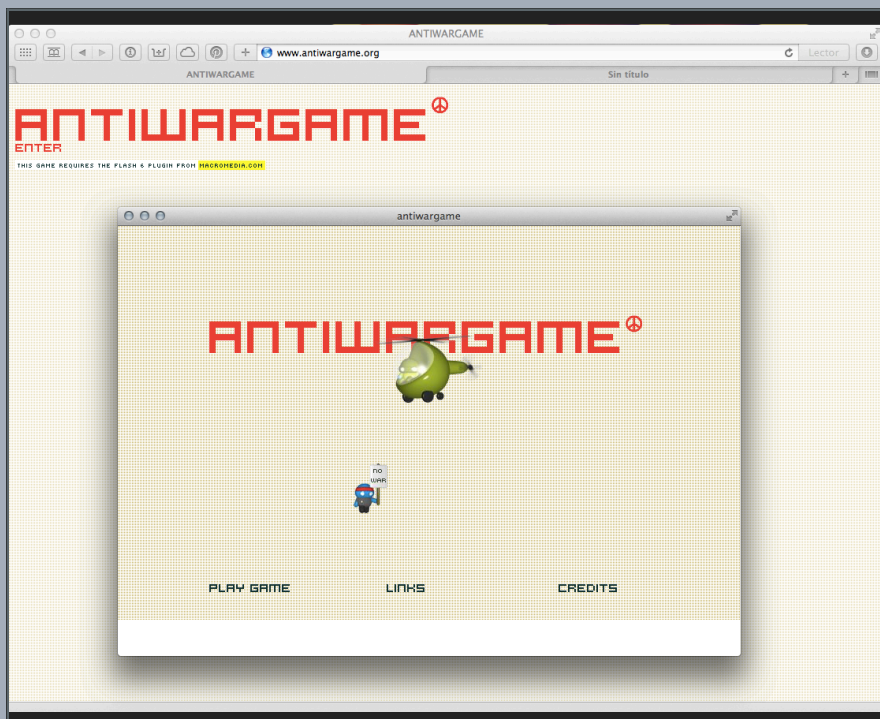
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

shockwaveFlash



Descripción

el videojuego como plataforma para la crítica social y tecnológica, se implica también en las consecuencias de la guerra y el terrorismo.

En Antiwar Game, de Josh On, el usuario convertido en Uncle Sam o Aunt Samantha debe conservar su popularidad mientras el país es atacado por fuerzas extranjeras. Hay que dosificar los tres ejes del presupuesto público: defensa, ayuda al extranjero y gasto social.

URL <http://www.antiwargame.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 84

Natalie Bookchin

Nombre
de la obra

Metapet

Autor

USA

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Game art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

participativo, crítica al
capitalismo global



Descripción

Metapet de Natalie Bookchin es un juego casi diseñado para que se deje de jugar, o al menos dejar de jugar "bien".

-Usted toma el papel del gerente corporativo de una empresa de bio-ingenería, "mascota virtual transgénico." "Su desafío", dice el sitio de juegos, es "descubrir el equilibrio adecuado entre una mano firme y una coaxial suave, sin perder nunca de vista la línea de fondo." Jugado según las reglas aparentes, el juego continúa por el gerente alentador -o, en realidad, la disciplina- la Metapet, con el fin de hacer que su actividad sea rentable (le da de comer, se deja reposar, darle medicamentos, realizar pruebas genéticas en él, y así sucesivamente). Básicamente, si juegas con las reglas del juego y tratas de ganar dinero, vas a terminar torturando su Metapet.

Metapet- online project with Jin Lee (2002)

URL <http://metapet.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 166

Tom Betts

Nombre
de la obra

QQQ

Autor

Reino Unido

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Game art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

game, Quake, deconstrucción



Descripción

Modified "QUAKE" Game

The Quake mod "QQQ" focuses on reality in modern computer games, simulated with photorealistic precision. The increasingly detailed 3D animation in these games creates a three-dimensional illusion that makes them fascinating, complete parallel worlds.

By manipulating Quake's graphics engine, Betts breaks open and dynamises the hermetically perceived surfaces of the game architecture, transforming them into free moving graphical elements and flowing patches of colour that are constantly joining together to create new abstract patterns. QQQ is presented as an installation and can be played online in the exhibition room. This links the game to the actions of other Quake players in the net who, in turn, influence the game and thus the deconstruction of the graphical interfaces. This lends a performative aspect to the work, that extends it beyond the exhibition room.

URL <http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 176

Carlo Zanni

Nombre
de la obra

Average Shoveler

Autor

Italia

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Game art

Subcategoría

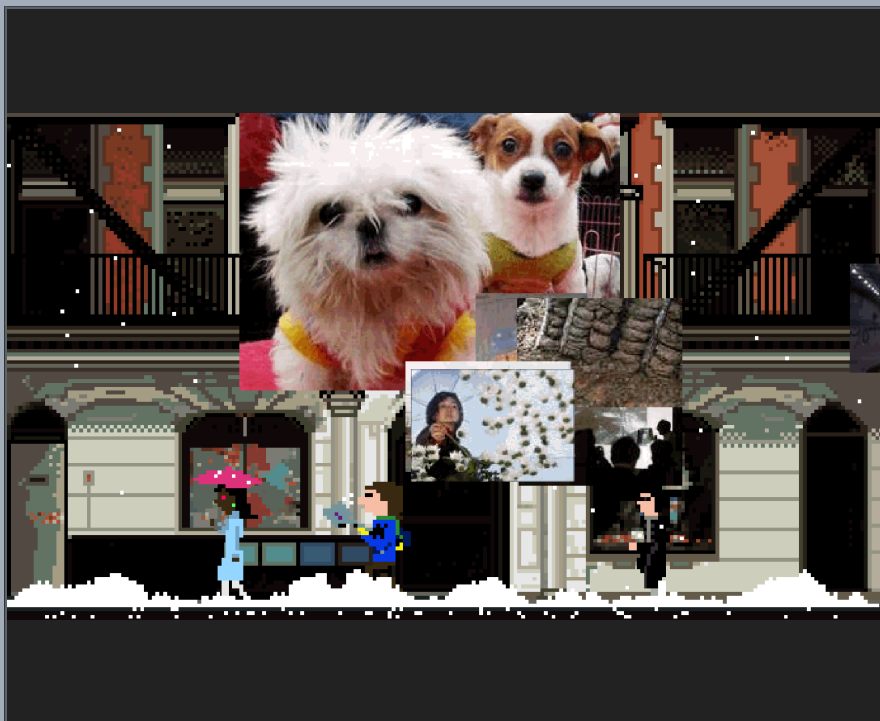
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Narración interactiva, juego,
RSS, Flash

Descripción

Una obra que contrasta la estética de los videojuegos de los años 80 con la realidad cotidiana y la sobrecarga de información a la que nos vemos sometidos. Un juego que trasgrede además las propias normas del medio se propone, en determinados momentos, como una obra contemplativa.

Es un aggregator-juego, que mezcla la estética de Leisure Suit Larry con noticias sacadas de los feeds RSS. Ambientado en las calles de Nueva York nuestra tarea es despejar el camino de nieve (noticias) y espantar a los transeúntes que quieren hacer estallar nuestra cabeza por la saturación de información.

URL <http://www.zanni.org/average/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 243

David Blair

Nombre de la obra Waxweb

Autor

USA

1993

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

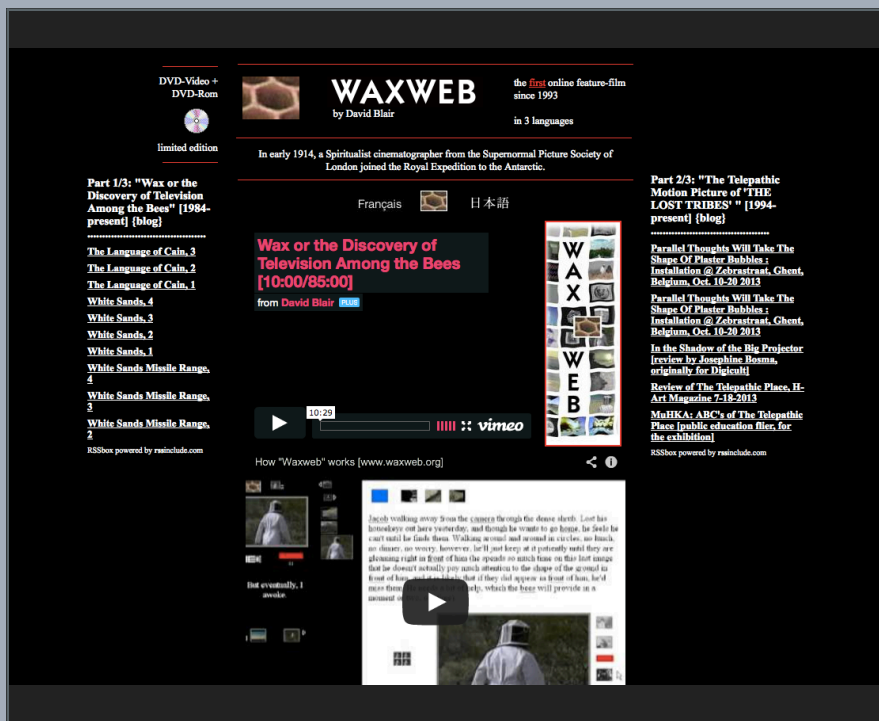
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio ☐

Palabras clave

hipermedia film



Descripción

Waxweb is a hypermedia version of the film "Wax or the Discovery of Television Among the Bees" by David Blair.

The online version of Waxweb has been hosted since 1994 by the Institute for Advanced Technology in the Humanities at the University of Virginia. It is an 85 minute movie in 80,000 pieces.

In the story at the centre of Waxweb Jacob Maker is a beekeeper who designs flight simulators. "One day, the past arrives out of the future, and Jacob enters". The online version uses RealMedia format and enables users to watch the sequences in the order determined by choices made at every step of the way through the story. There is also a CD-ROM version.

The production has received support from the New York State Council for the Arts. Between 1995 and 1997, technical support (and inspiration for this final version) was provided by RACE Laboratory, at the University of Tokyo. An early version of Waxweb ran as a MOO, technically supported by Brown University Graphics Lab students (Tom Meyer, Suzanne Hader, David Klaphaak, and others). Additional software for

URL <http://www.waxweb.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 18

A. Muntadas

Nombre
de la obra

The File Room

Autor

España

1994

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

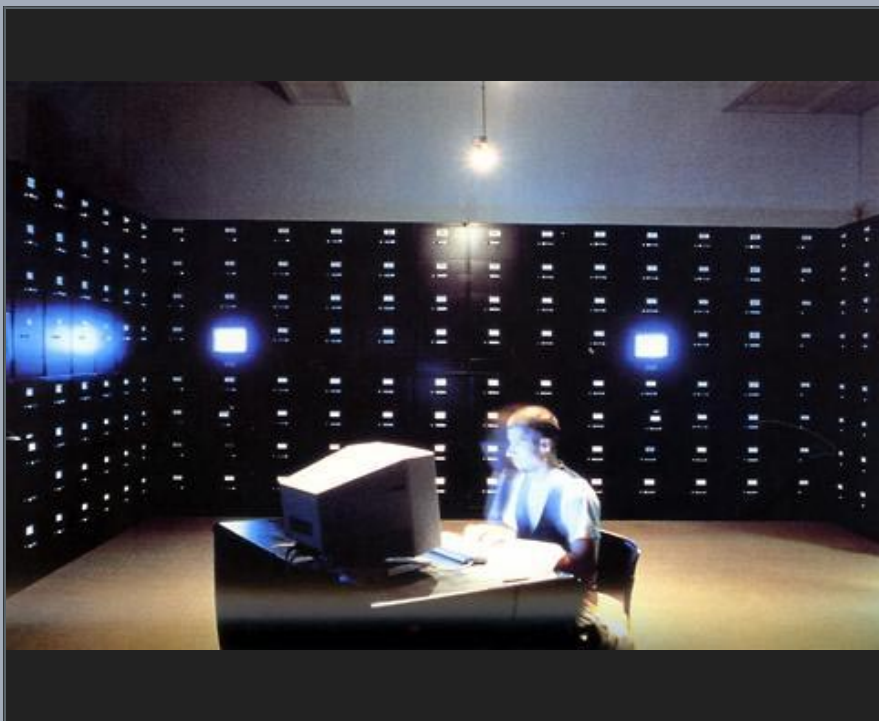
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

instalación, bases de datos,
archivo

Descripción

Exposición de Muntadas (mayo-septiembre 1994), con la peculiaridad de poder visitarse mediante Internet. Por ser una pieza que sus elementos fundamentales son los archivos de datos (referidos a la censura) es a través de las redes informáticas su forma más adecuada, y así está dispuesta oportunamente para su contemplación y su consulta en Internet.

En 'The File Room', Muntadas examina la abundante historia de la censura e introduce una nueva dimensión a su trabajo: la colaboración del público a través de las redes informáticas planteando que lo que tradicionalmente ha sido privado viene a ser público, convirtiendo a los espectadores en archivistas y consumidores de una extensa colección de material de consulta.

En esta ocasión ha tenido la oportunidad de elegir el Chicago Cultural Center, edificio de 1897, que anteriormente albergaba la mayor red de bibliotecas de la ciudad siendo por ello un lugar a medio camino entre el espacio público de la calle y el espacio especializado del museo, con una especial resonancia entre los espectadores. Para su instalación ha construido 138 ficheros de metal negro y 552 vitrinas de cañón. En un espacio poco iluminado y típicamente kafkiano, su componente interactivo consiste en siete

URL <http://www.thefileroom.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 43

Alexei Shulgin

Nombre
de la obra

WWWArt Award

Autor

Rusia

1995

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

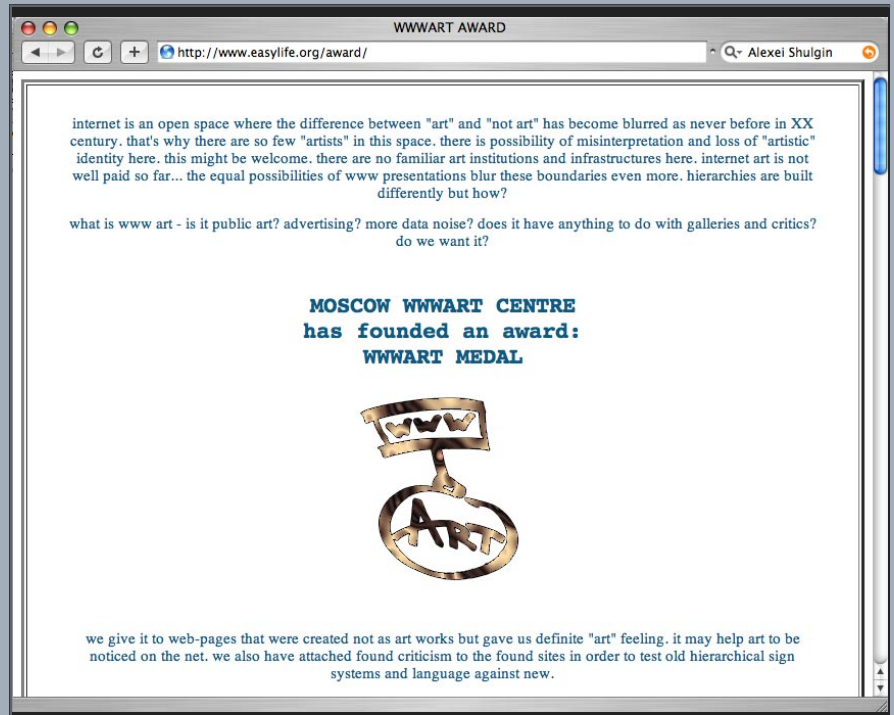
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

apropiación



Descripción

Found art on the Internet (some links have expired). 1995-97

internet is an open space where the difference between "art" and "not art" has become blurred as never before in XX century. that's why there are so few "artists" in this space. there is possibility of misinterpretation and loss of "artistic" identity here. this might be welcome. there are no familiar art institutions and infrastructures here. internet art is not well paid so far... the equal possibilities of www presentations blur these boundaries even more. hierarchies are built differently but how? what is www art - is it public art? advertising? more data noise? does it have anything to do with galleries and critics? do we want it?

URL <http://www.easylife.org/award/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 88

Antoni Abad

Autor

Nombre
de la obra

Sísif

España

País

1995

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

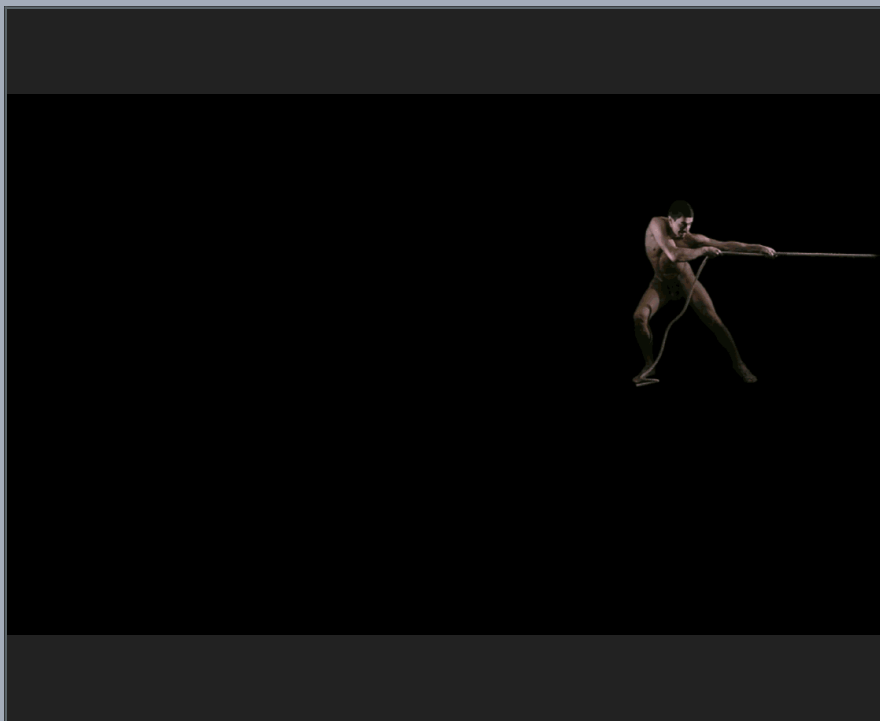
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

HTML, gif animado, javascript



Descripción

Presenta a dos figuras masculinas desnudas que tiran de una cuerda, creando una gran tensión entre ambos cuerpos. Representación del mito de Sísifo.

La figura de la izquierda tira desde Barcelona, y la figura de la derecha desde Wellington, las antípodas, lugares desde los que se exhibió su obra al mismo tiempo. ¿Están las figuras desnudas masculinas, condenadas y destinadas a tirar y crear tensión entre ellas eternamente al igual que el mito de Sísifo?

URL <http://www.hangar.org/sisif/indexv.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 89

Group Z - Michaël Samyn

Nombre de la obra Love

Autor

Bélgica

1995

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

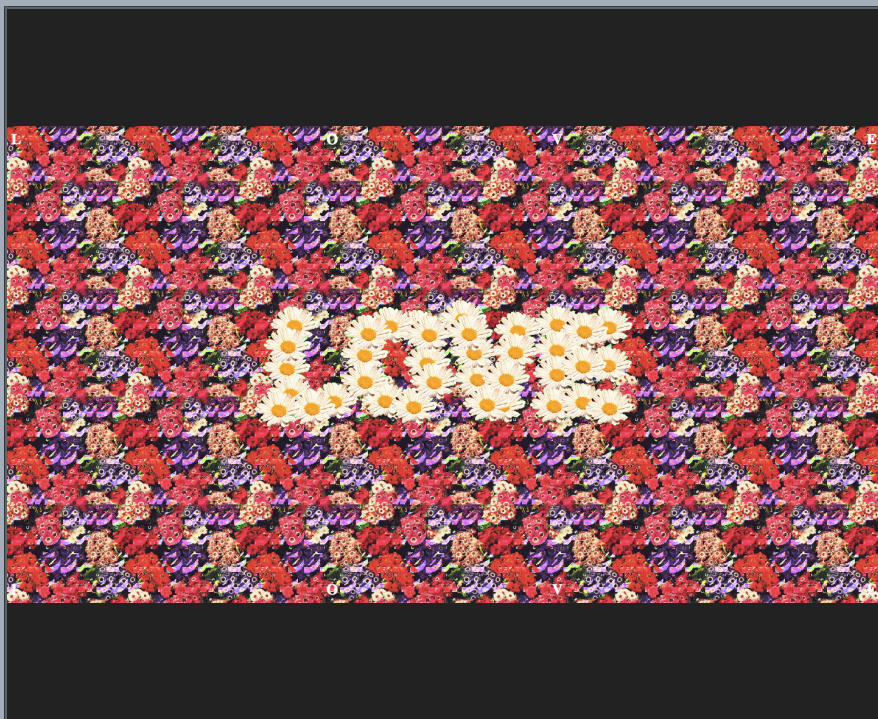
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[html](#), [gif](#), [narración no lineal](#)

Descripción

Love, un proyecto que explora las nociones de público y privado, ofreciendo diferentes puntos de vista acerca del amor, desde la margarita deshojada electrónicamente, hasta las citas del Marqués de Sade. Además de navegar por las atractivas imágenes de la web, el usuario puede participar aportando sus secretos y deseos más íntimos y leer los de los demás visitantes.

LOVE consists of 7 series of 7 pages.

They are linked together in an interface that lets you navigate from page to page in 5 directions. From almost every page you can reach 5 other pages. And yet it is not easy to reach all 49 of them. Like in real life, LOVE sometimes stops when you don't expect it to.

As mentioned, LOVE consists of seven series.

The first is called "She loves me". The second -"Forever Young"- is part of a life time project Michaël Samyn is working on: "Temporal Insanity", about his teen years. "Forever young" shows pictures, drawings, quotes from letters and other souvenirs of (girl)friends he had in that period of his life. "Romance" is the third series. "The Love List" is actually not a series but a single page that appears seven times in LOVE. It is a list of

URL <http://www.adaweb.com/GroupZ/LOVE/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 90

Jenny Holzer

Nombre
de la obra

Please Change Beliefs

Autor

USA

1995

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

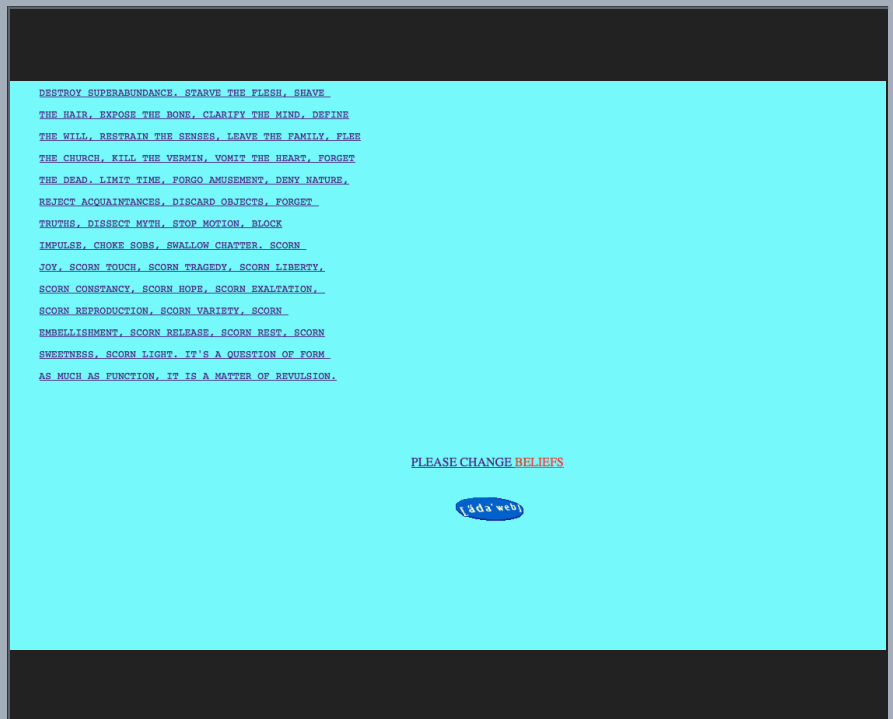
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

html, cgi, esfera pública,
interacción



Descripción

Jenny Holzer, como muchos creadores, independientemente del ámbito artístico del que proceden, quieren experimentar con este nuevo medio. Jenny Holzer pasa de la pintura abstracta a la pintura de ideas con Please change belief, que propone una lista de conceptos y lugares comunes, que el usuario puede ampliar o modificar.

Please Change Beliefs is Holzer's first project on the World Wide Web, and is developed in the same spirit as her previous experiments in the public sphere. Addressing the web as a site, Jenny Holzer presents five series of works (truisms, living, survival, inflammatory essays, laments).

URL <http://www.adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 91

Julia Scher

Nombre
de la obra

Securityland

Autor

USA

1995

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

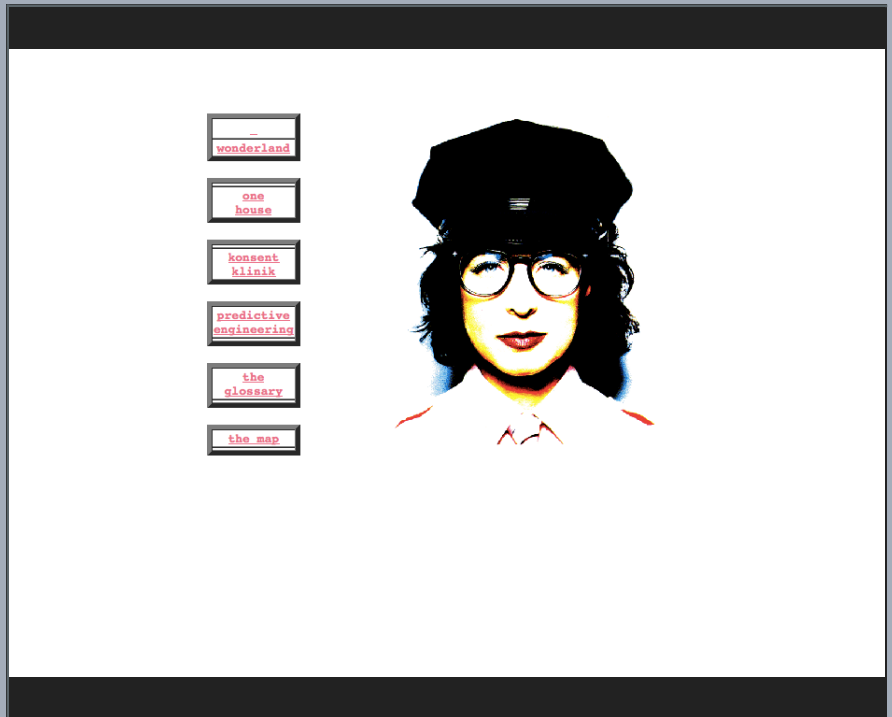
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave



Descripción

Julia Sher, que enfoca con ironía en Securityland, donde el usuario puede interactuar en diversos entornos y es sometido a un disparatado interrogatorio.

«Welcome to Securityland»

In her homepage «Welcome to Securityland,» Julia Scher installed four of its sections in a fictional building: «one house,» «consent clinic,» «predictive engineering,» «the glossary.» The pages operate with intended misunderstandings, fabricated instructions, and repeated error reports. In the so-called «consent clinic,» Internet users send their inquiries per E-mail to a kind of pseudo-electronic-Internet-psycho-nurse, and then retrieve a published answer or prescription. The participants' questions and answers can be commented and improved upon by the other participants. The series of questions and answers address the use of cultural control and personal practices in public spaces.

URL <http://www.adaweb.com/project/secure/corridor/sec1.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 3

Robbin Murphy

Nombre
de la obra

<i> i o l a </i>

Autor

USA

1995

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

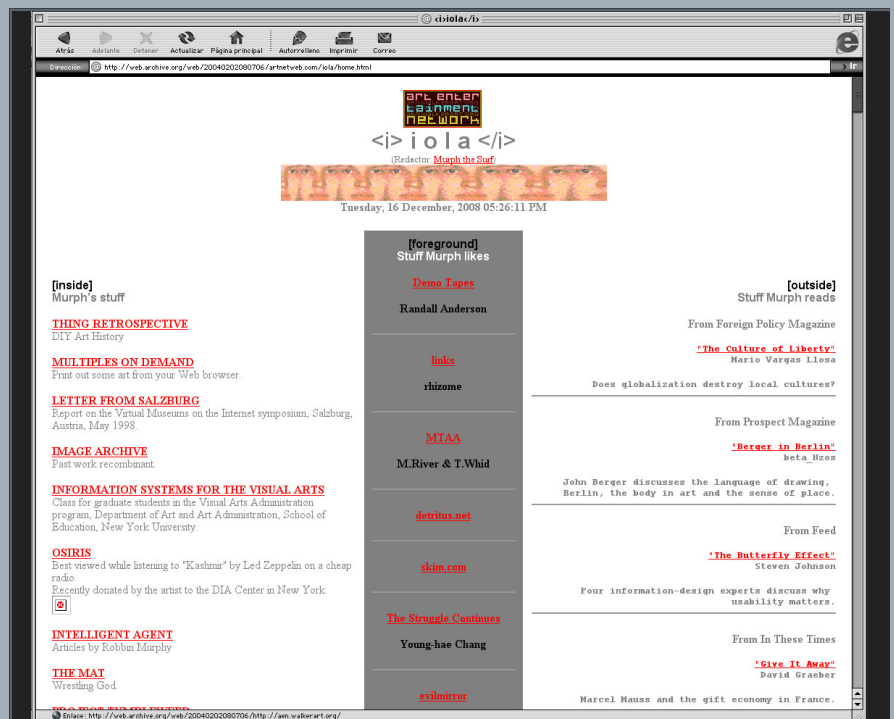
Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Magazines, E-zines



Descripción

A personal magazine covering digital arts written by Robbin Murphy aka Murph the Surf.

This site is dedicated to my Aunt Lola Rheinbold. Her mission in life was to tell people what to do.

"Our job is to figure out how to integrate the "BBS" and the web. We have the capability of having people on the bbs from all over the world and that could generate some interesting content for the web that can be ported almost intact since it's all html. Not quite a MOO, people can't build online, but close."

URL <http://web.archive.org/web/20040202080706/artnetweb.>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 95

Julie Myers

Nombre
de la obra

Peeping Tom

Autor

Reino Unido

1996

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

espacio público, privacidad,
html, gif

INTERIOR: BEDROOM

You see white walls, one of which slopes along the width of the room.
There's a pile of clothes on the floor, a bed, a chest of drawers and a curtain
hiding all the other clothes.

If you look out of the window you can just about see the Post Office Tower



When

stay in bed ... go for a [wee...make a cup of tea](#)

She was an Amazon
seven feet tall, with
a body that wouldn't quit
and qualifications no
other girl had

She was an Amazon
seven feet tall, with
a body that wouldn't quit
and qualifications no
other girl had

She was an Amazon
seven feet tall, with
a body that wouldn't quit
and qualifications no
other girl had

Descripción

<<You are visiting a friend, family member, or just somebody you hardly know. This very nice/cosy/boring. But then they leave the house giving you the opportunity to snoop around. My god, what will you find out about them?>>

This is what happens at Peepingdom. This site invites the visitor to explore a private space. Based on storytelling traditions, the site is a source of information and an arena for intervention and exchange.

The work explores how we reveal ourselves, our histories and our desires via the internet as both the observer and the observed. The house is cluttered with letters, bills, lists, fantasies, phone messages, memories, and objects.

The visitor navigates around the house using a series of simple everyday decisions (what to wear, what to eat, who to call) as they rummage through the drawers, snoop under the bed, raid the fridge and listen to juicy bits of gossip.

URL <http://www.juliemyers.org.uk/peepingtom/passages/home.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 33

Olia Lialina

Nombre
de la obra

My boy friend came back from the war

Autor

Rusia

1996

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

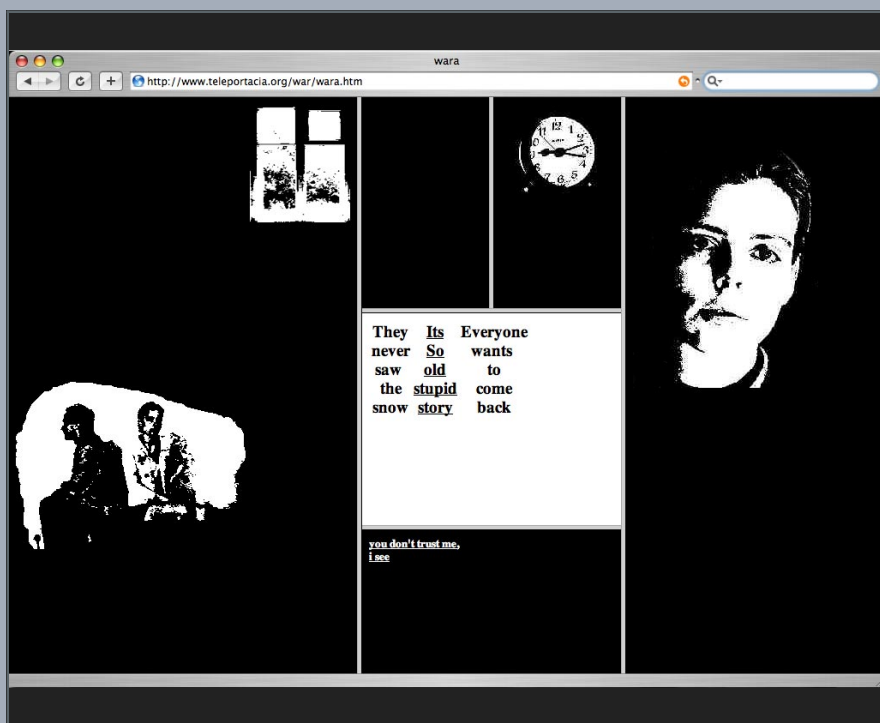
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

hipertexto, narración, web art



Descripción

Narra la historia de dos amantes que se reúnen después de un conflicto armado. Los fragmentos descoyuntados de diálogo dan fe de la enorme dificultad que la pareja tiene para restablecer la comunicación. La narración no es lineal, y aparece ante el espectador en borrosas imágenes y fragmentos de texto en blanco y negro. Pulsar con el ratón sobre un texto o imagen hace que la imagen se desdoble en otras más pequeñas. Este flujo crea un efecto similar a un montaje cinematográfico en el que se montan juntas acciones separadas pero simultáneas para crear yuxtaposiciones temporales y espaciales.

This is a classic net.art piece, known particularly for its uncanny amount of response-pieces or net.art "remixes" by a lot of other artists over the network. The original piece, itself, features recursing HTML frames with linked photography - apparently some self-portraiture, and poetic hypertext phrases that link to a smaller segmentation of the HTML frames. Each click unfolds a new facet of the story. On the artist's site currently, there is a large list of links to some of the classic responding pieces.

(HTML, animaciones GIF)

URL <http://www.teleportacia.org/war/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 41

Alexei Shulgin

Nombre
de la obra

Desktop Is

Autor

Rusia

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

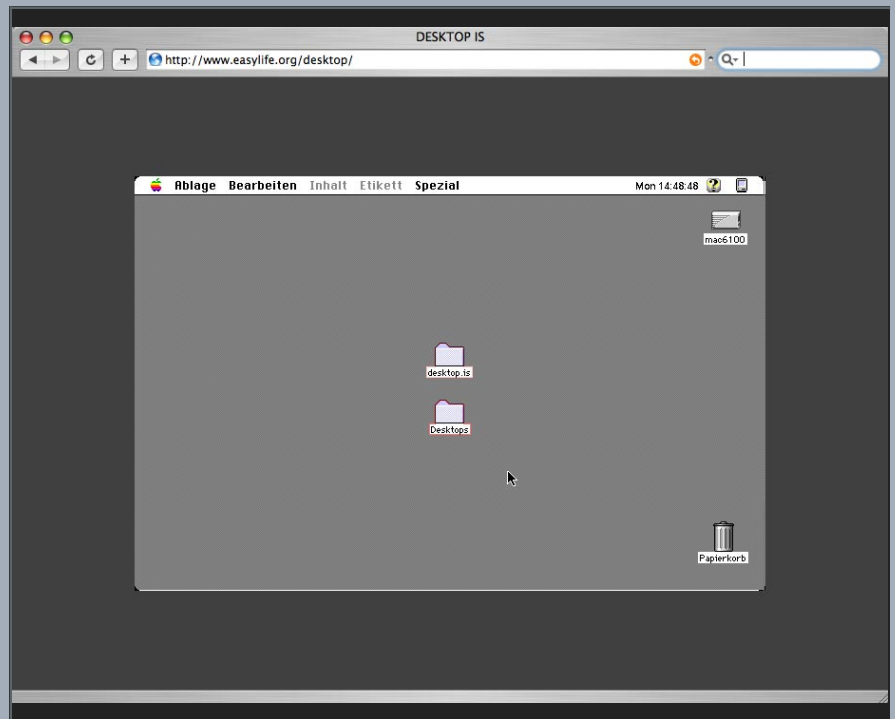
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización



Descripción

Primera exhibición internacional de escritorios (imágenes de pantallas de escritorio de ordenador) on-line. 1997-1998.

URL <http://www.easylife.org/desktop>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 96

Alexei Shulgin

Nombre de la obra ABC

Autor

Rusia

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

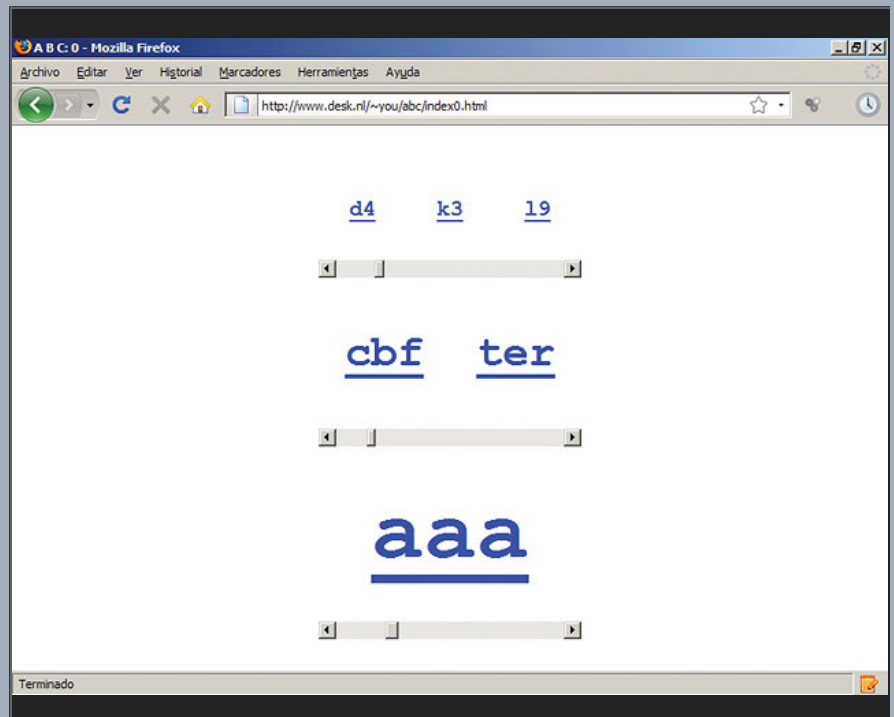
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

navegación, browser, URL, dominios



Descripción

ABC se nos presenta como una minimalista mezcla entre una enciclopedia de contenidos azarosos y un portal diseñado con cuidado hermetismo.

En este trabajo, una de sus primeras piezas para Internet, Shulgin nos hace voltear la atención hacia uno de los tópicos del arte para la web, el nombre de dominio, el URL.

El usuario, una vez que logra tomar el mando de las páginas que parecen tener voluntad propia, accederá a una serie de links que a primera vista podríamos confundir con un ejercicio de poesía concreta: [aaa](#), [vvv](#), [zzz](#), tríadas que nos disparan a sus respectivos [www.aaa.com](#), [www.vvv.com](#) o [www.zzz.com](#) y así con cada una de las letras.

Del sitio web de la American Automobile Association, pasaremos al de Better Business Bureau, Central Christian Church, Dynamic Digital Depth y mucho más adelante llegaremos a contenidos imaginables en tríadas más famosas como WWW o XXX. De este modo, la experiencia que nos propone Shulgin, será similar a la de un paseante cuyo itinerario, controlado por reglas externas tan arbitrarias como seguir el orden alfabético de la guía de calles, se convertirá en una sorprendente deriva y, al mismo tiempo, en una metáfora de la navegación usual por Internet.

URL <http://www.desk.nl/~you/abc/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 97

Antoni Muntadas

Nombre
de la obra

On Translation

Autor

España

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

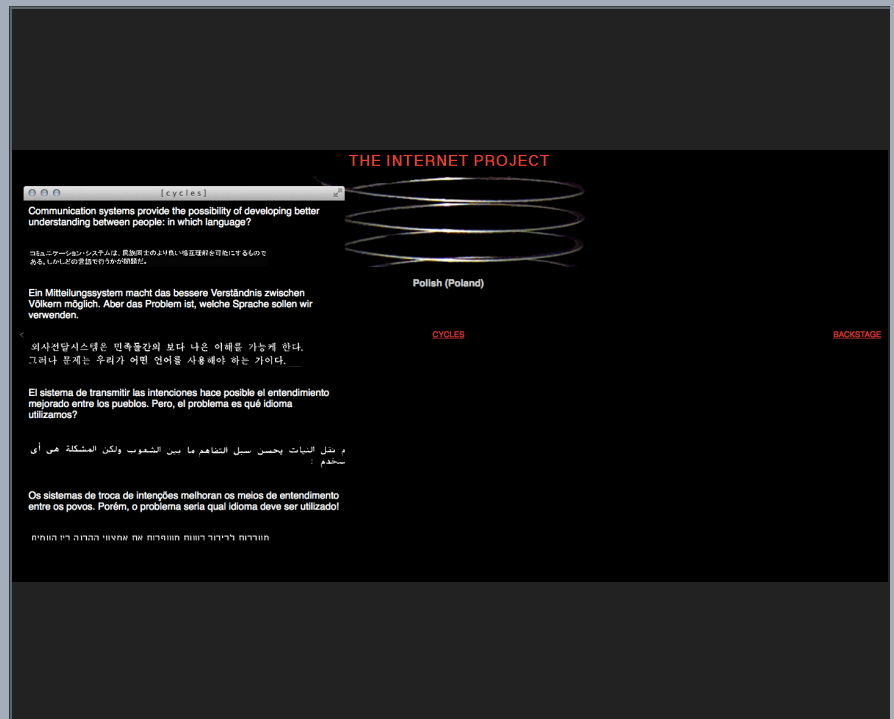
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

lenguaje, desconposición



Descripción

Nuevos sentidos, generados en este caso en una forma no deseada, resultan como consecuencia de los procesos de traducción. Para la tarea del traductor, las enormes diferencias entre las estructuras de los distintos lenguajes plantean un problema que además se ve agravado por la aparición constante de nuevas lenguas: las informáticas en cada uno de sus nuevos dispositivos, las de las nuevas tribus urbanas y ciberurbanas, las lenguas de ficción, los idiomas transhumanos para comunicarse con otras especies animales, o los diseñados para la comunicación entre máquinas de diferentes "especies". Lenguajes que, además, crecen a un ritmo mucho mayor al de extinción de las antiguas lenguas.

Antoni Muntadas aborda esta temática en su obra On Translation: The Internet Project, que forma parte de la serie On Translation que comenzó en 1994. Para este proyecto web que fuera una coproducción con ãda' web, la Documenta X y el Goethe Institute, Muntadas partió del juego infantil del teléfono descompuesto en el que una frase es transmitida a través de una cadena de personas con las consecuentes transformaciones de sentido. La frase, "Los sistemas de comunicación proveen la posibilidad de desarrollar un mejor entendimiento entre la gente: ¿pero en qué idioma?" fue traducida por una cadena de 23 traductores de diferentes lenguas. Los resultados pueden verse metaforizados en la imagen de una

URL <http://www.adaweb.com/influx/muntadas/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 79

Ben Benjamin

Nombre
de la obra

Superbad

Autor

USA

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

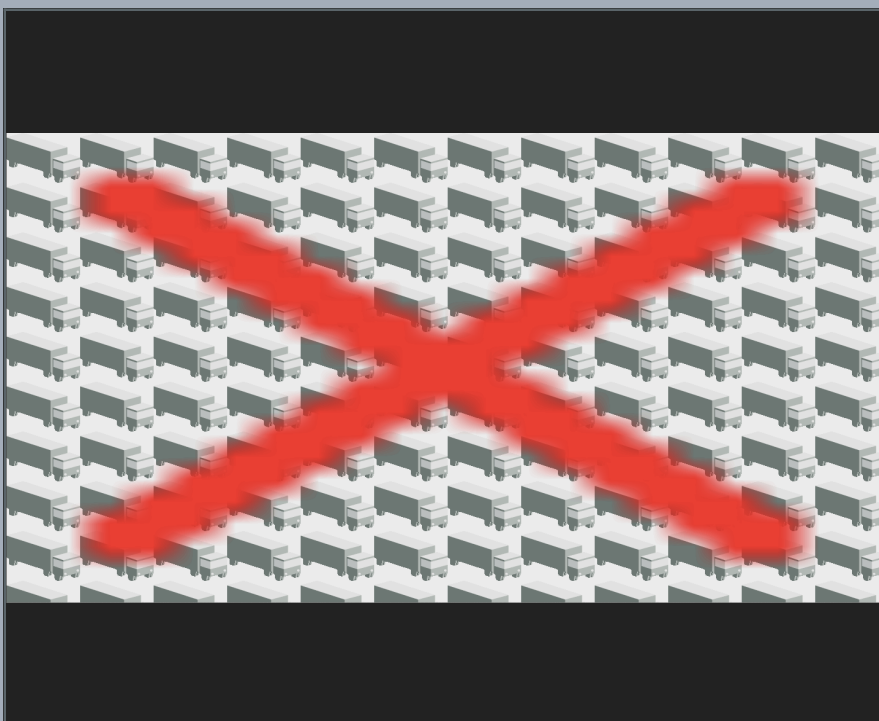
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

collage, navegación aleatoria,
laberinto narrativo, html



Descripción

El sitio consiste en un verdadero laberinto de "subproyectos" conceptuales relacionados entre sí que van desde las imágenes bitono a técnicas que buscan el colorido escentrico.

A menudo, un subproyecto tendrá elementos seleccionables vinculadas a otras páginas dentro de ese subproyecto, o para otro, lo que acaba de dar riqueza visual (por ejemplo, el "seguimiento" subproyecto tiene una cuadrícula de círculos con flechas que siguen el cursor del ratón, cada círculo es un enlace a una página diferente dentro del sitio).

Algunas de las páginas contienen elementos narrativos. Hay 143 páginas diferentes. Su página principal sirve como un centro para todos sus subproyectos. Al hacer clic en cualquier parte de la "la mala" enlaza a en alguna parte dentro de cada subproyecto. No hay enlaces a la página principal, una vez en el laberinto, parece no haber salida.

URL <http://www.superbad.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 255

Carol Green y Yolanda Sedo

Nombre de la obra Travelnet

Autor

Reino Unido / España 1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

narración, HTML, imagen, identidad, sonido, gifs animados



Descripción

Una obra narrativa hipermediática sobre la ubicuidad, la red como diario de viaje y espacio de encuentro. A partir de un mapa (cgi) podemos hacer un recorrido a través de imágenes que enlazan con otras páginas, textos, animaciones, sonidos, etc.

URL <http://personales.upv.es/yosedo/travelnet/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 100

Mark Amerika

Nombre
de la obra

Gramatron

Autor

USA

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

narrativa hipertextual



Descripción

The project consists of over over 1100 text spaces, 2000 links, 40+ minutes of original soundtrack delivered via Real Audio 3.0, unique hyperlink structures by way of specially-coded Javascripts, a virtual gallery featuring scores of animated and still life images, and more storyworld development than any other narrative created exclusively for the Web. A story about cyberspace, Cabala mysticism, digicash paracurrencies and the evolution of virtual sex in a society afraid to go outside and get in touch with its own nature, GRAMMATRON depicts a near-future world where stories are no longer conceived for book production but are instead created for a more immersive networked-narrative environment that, taking place on the Net, calls into question how a narrative is composed, published and distributed in the age of digital dissemination.

The GRAMMATRON project has been exhibited at many international museums and festivals including Ars Electronica, The International Symposium for Electronic Art (ISEA), SIGGRAPH 98, The Telstra Adelaide Arts Festival (South Australia), Virtual Worlds 98 (Paris) and the International Biennial of Film and Architecture (Graz).

URL <http://www.grammatron.com/index2.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 83

Olia Lialina

Nombre
de la obra

Agatha Appears

Autor

Rusia

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

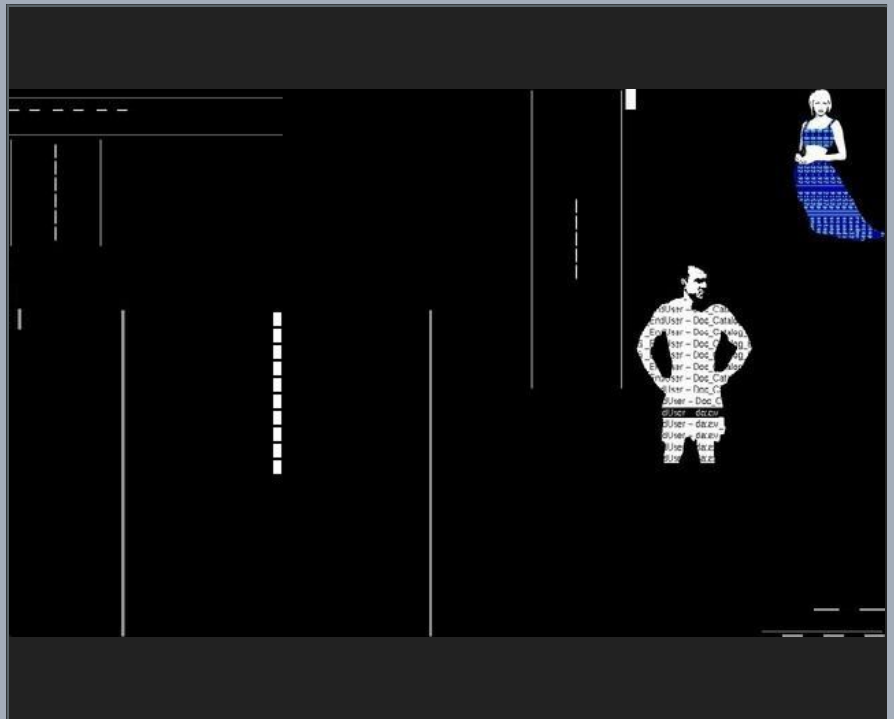
- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio



Palabras clave

narrativa, html, frames,
RealAudio



Descripción

Agatha Appears se inició como un proyecto de artístico, una divertida historia acerca de dos jóvenes que se reúnen en la noche, una historia de amor entre un administrador de sistemas y temerosa chica de pueblo. Combina principios de escenografía, montaje cinematográfico y documentos HTML, los estereotipos comunes de Internet y las críticas.

Imita el proceso de la teletransportación, pero en el proceso de toma de Agatha apareció un nuevo servidor <http://www.teleportica.org>, donde se almacenan los datos de personas reales, que quieren ser teletransportados. Agatha Appears fue un punto de partida para otros dos proyectos: <http://will.teleportica.org> y <http://art.teleportica.org>.

URL <http://www.c3.hu/collection/agatha/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 87

Olia Lialina

Nombre de la obra

Anna Karenin goes to paradise

Autor

Rusia

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

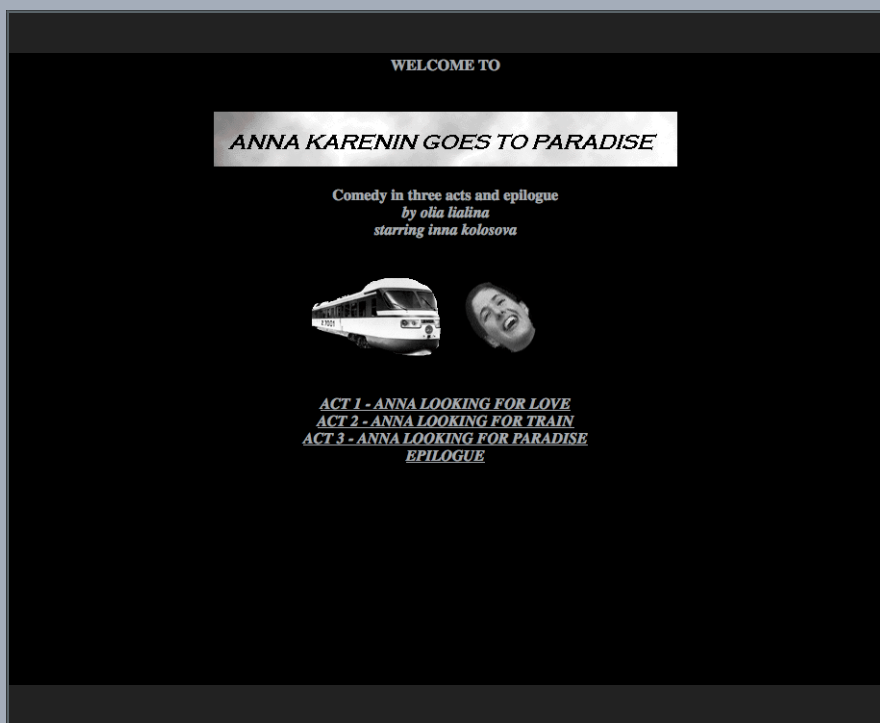
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

narrativa, comedia, html, gif
animado, motores de busqueda
(magellan, altavista, yahoo)



Descripción

Presentada como una comedia en tres actos con un epílogo, Anna karenina goes to paradise recupera al personaje de Tolstoi para embarcarlo en una aventura virtual tras la pista de los términos "amor", "tren" y "paraíso" en algunos de los principales motores de búsqueda que existían en los inicios de Internet: magellan, altavista y yahoo. La idea es que cada visitante de la web, encarnando durante su navegación la identidad de esta Anna Karenina virtual, realice su particular recorrido por las entrañas de Internet a través de distintas páginas que hablan de amor, de trenes y de paraísos. Todo esto se completa con un epílogo en el que, tras un extraño diálogo entre Anna y los buscadores, aparece la imagen de un tren en un paisaje espectacular. "En la actualidad, subrayó Olia Lialina, este proyecto es un auténtico cementerio de la Red, pues muchas de las páginas con las que enlaza han desaparecido y los tres buscadores seleccionados han sido engullidos por el todopoderoso google".

URL <http://www.teleportacia.org/anna/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 102

Shu Lea Cheang

Nombre
de la obra

Buy One Get One

Autor

Taiwan

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

html, java



Descripción

Sobre la naturaleza de las identidades nacionales en el cybermundo.

Buy One Get One (1997, reconocida con el segundo premio y la colección permanente de la Exposición Bialal NTT/ICC en Tokyo y que formó parte de los proyectos especiales de la Segunda Biennale de Johannesburgo) colocaba un acceso a la red para África y Asia en una maletita equipada con un ordenador portátil.

URL <http://www.ntticc.or.jp/HoME/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 106

Heath Bunting

Nombre
de la obra _readme

Autor

Reino Unido

1998

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

contextual, html, texto

Teleportaciia Olie Lialine

THE TELEGRAPH, WIRED 50: Heath Bunting

Heath Bunting is on a mission. But don't asking him to define what it is. His CV: bored teen and home computer hacker in 80s Stevenage, flyposter, graffiti artist and art radio pirate in Bristol, bulletin board organiser and digital culture activist (or his phrase, artist) in London (is replete with the necessary qualifications for a 90s sub-culture citizen but what's interesting about Heath is that if you want to describe to someone what he actually does there's simply no handy category that you can slot him into).

If you had to classify him, you could do worse than call him an organiser of art events. Some of these take place online, some of them in RL, most of them have something to do with technology, though not all. One early event that hit the headlines was his 1994 Kings Cross phone-in, when Heath distributed the numbers of the telephone kiosks around Kings Cross station using the Internet and asked whoever found them to choose one, call it at a specific time and chat with whoever picked up the phone. The incident was a resounding success: at 6 pm one August afternoon, the area was transformed into 'a massive techno crowd dancing to the sound of ringing telephones', according to Heath.

More recently, in collaboration with his mother an ex-Greenham activist and bus driver he set up a bogus Glaxo website which mimicked the real one and asked employees to send in their pets for vivisection and experimentation. Glaxo were alarmed enough to issue a public statement, and have the offending site removed.

But why has this one-time graffiti artist and stained glass window apprentice embraced the net? When I was on the street I was always looking for new tools, and I was always looking to do battle with the front-end though I hesitate to say the front end of what, exactly. For me the real excitement of

Descripción

Construida a base de un texto biográfico presentado como un telegrama, cada palabra es un enlace, URL, a un dominio de esa palabra. Esta pieza de net.art temprana es simple pero difícil de alcanzar. Cada palabra es un enlace. Cada palabra es un sitio. Los enlaces a que nos remiten no son obra del artista, solo su selección.

In Heath Bunting's project «_readme,» each word of a newspaper article on Bunting contains a link to a dot.com web site of the same name. In 1998, when it went online, most links run into dead ends. But within only a few years, firms have purchased the most absurd and banal words as domain names, so that today most links invariably lead to corresponding web sites. With this project, Bunting refers to the commercializing of perceptibility in the Internet since the end of the 1990s, as addressed in the sub-heading «Own, Be Owned or Remain Invisible.» As everyday language becomes totally occupied by the owners of Internet domain names utilizing almost the entire vocabulary, Bunting turns this experience into a hypertext guide for casually surfing through an endlessly linked information space. Bunting demonstrates how the structure of perception in the Internet addresses the question of the conditions of ownership, as determined by links, search engines, and the names of domains. So the ruins of «great story» are simultaneously made visible

URL http://www.irational.org/_readme.html

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID

7

Lisa Jevbratt

Nombre
de la obra

A Stillman Project

Autor

Suecia

1998

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

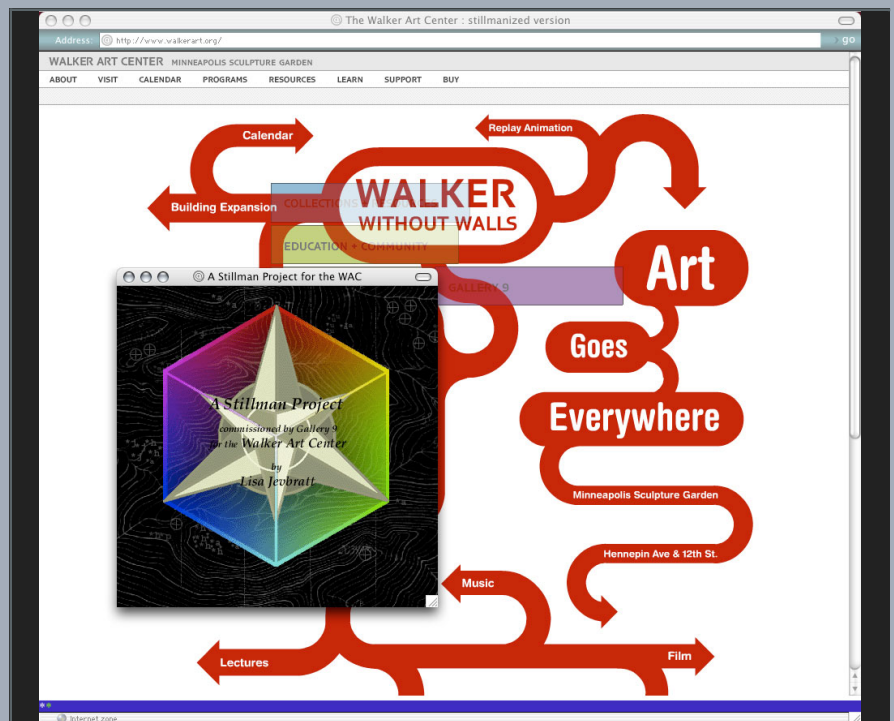
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

informacion, visualización de
datos

Descripción

Parasitic Web Site Software

A Stillman Project is an artwork. Its intention/agenda with the use of collaborative information filtering is thus different from that of sites where similar technology is used as a marketing strategy.

Interestingly, the networked information technologies being developed in the United States today lend themselves perfectly to different kinds of collaborative filtering. The implications of these technologies contradict the mythology of the individual, which is omnipresent in [modern] American society. We have to get used to the idea of sharing information, and ideas about privacy have to be redefined. In the Stillman Project for the Walker Art Center, the filtering process is opened up to the viewer. Nothing is going on behind the scenes. There is no additional information being kept for a "superior" group of users. This is an important difference from the way Alexa/Netscape related links work. By returning only the links and not the discursive environment in which the selection of those links was made, the user is seen not as a participator but as a receiver.

URL <http://www.walkerart.org/archive/6/9F73D52C99CEB080616A.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 46

Cornelia Sollfrank

Nombre
de la obra

Net Art Generator

Autor

Alemania

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

web art, reciclado, simulación,
collage

Descripción

Experimentar con nuevos modelos de autoría, continuar todo tipo de apropiación artística y deconstruir mitos sobre la genialidad y la originalidad –Automatically Generated Authorship, obra de audio (2004)–. En el núcleo de esta línea de trabajo está su concepto de net.art generator, programas de ordenador que recombinan y hacen collages con material de Internet.

Nowadays, work is placed on a level with duty, compulsion, obedience, conformity, monotony and exploitation, but scarcely with a «practice of creative enjoyment» of (Negri/Hardt). Even day-to-day art production bears few signs of this creative pleasure, being characterized more by requirements and deadlines. The «net.art generator» offers one way out of the rat-race: automatized art production. Artists save valuable time and energy.

In the scope of the «Female Extension» project in 1977, Cornelia Sollfrank generated individual Net-art projects for 289 virtual artists with the aid of a computer program (Perl-script) that collected and automatically re-assembled HTML material at random on the WWW (<http://www.obn.org/femext>). Developed in 1999, the «net.art generator» is the artist's sequel to her «Female Extension.»

URL <http://www.obn.org/generator/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 134

Moises Mañas

Nombre
de la obra

Untitled City

Autor

España

2000

País

Año

☐ Grupo netartistas

☐ En Colaboración

☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

☐ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio



Palabras clave

Flash, HTML, audio, Shockwave, Java, cyberspacio, interface, Javascript, narratividad



Descripción

Proyecto en red. Juegos formales sobre el concepto de ciudad flujo de información contemporánea.

Untitled City is a piece inspired by Paul Virilio's text, "Speed and Information." Users can move through layers of hypertext copied from an online American database about personal relations. This project is a play of avatars which invites us to consider our relationship with the new community that generates the society telem.

Untitled city is an interactive "hypertextual" city in the web, inspired by the texts of Paul Virilio "Speed and Information: Cyberspace Alarm". It is a city without name, information (text, color, direction...) in movement by the screen. The user interacts through infinity of random connections that, in a chaotic navigation, assumes the rate of the same city, of the great avenues, the communications. This city of the information, with murmurs, sirens, beats of heart, sounds of machine gun, could be anyone without title ...

URL <http://www.untitledcity.com/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 144

Brian Mackern

Nombre
de la obra

No content

Autor

Uruguay

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

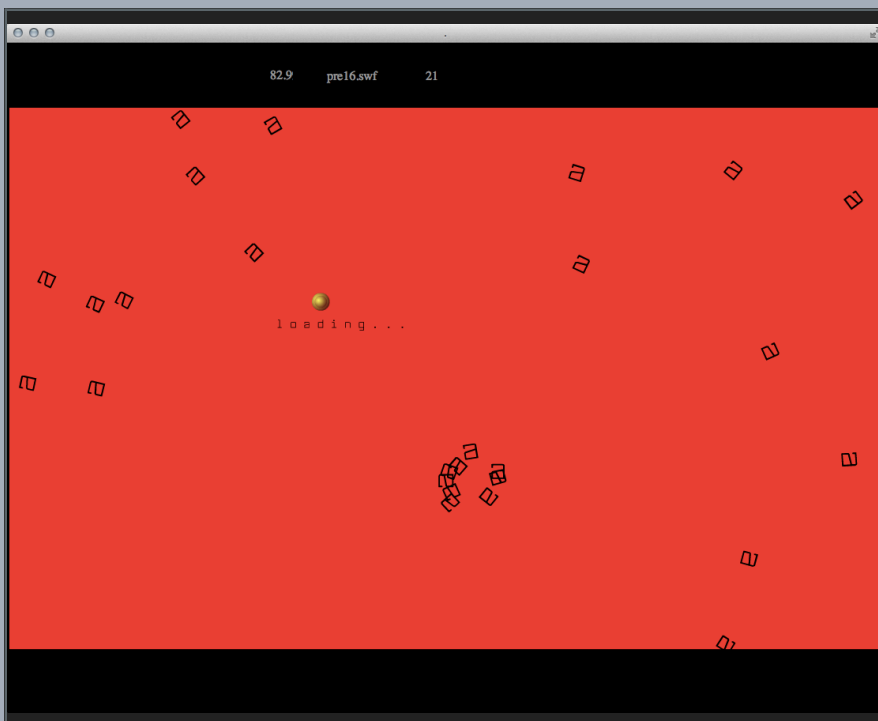
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Shockwave, animación,
minimalismo, preloaders,
sonorovisual



Descripción

El sitio web -No-content- juega con una de las formas que quizás se extingan en breve, en este caso los preloaders (precarga). Estas animaciones en flash que se colocaban para entretener al usuario hasta que terminara de cargar el contenido principal, debían ser lo suficientemente livianas como para que aquel que tuviera una conexión lenta las viera de inmediato, y a la vez entretenidas, como para que éste no se fuera de la página.

En el caso del proyecto de Mackern, la espera será infinita ya que cada preloader será sucedido por otro. Interactuaremos con una animación hasta que esta sea reemplazada por otra, una y otra vez, haciendo que finalmente nos demos cuenta de que no vendrá un contenido, o mejor, que lo que estamos viendo y disfrutando, ya es el contenido.

El caso nos hace reflexionar acerca de la espera, la contemplación y la utilidad. ¿Qué pasaría si detenemos nuestro sentido crítico, olvidamos por un momento que las flores están diseñadas para atraer insectos y nos entregáramos a contemplar su inútil belleza?

URL <http://no-content.net/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 248

Dora García

Nombre
de la obra

Todas las historias

Autor

España

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

narrativa participativa, archivo,
recolección

Descripción

—Aquí se enumeran todas las historias del mundo. El lector que decida leerlas en voz alta se convierte en performer de Todas Las Historias y, cuando haya terminado, todos los hombres y mujeres, todo el tiempo y todos los lugares, habrán pasado por sus labios. La dificultad estriba en que casi cada día nuevas historias se añaden a esta lista—

"No invención sino recolección", señala Dora García sobre el origen de las historias, que proceden de películas, Internet, periódicos o recreadas.

Work in progress on line de narrativa participativa, Todas las historias funciona como un archivo de narraciones breves en la Red. Colaborando entre los lectores y la artista se genera en proceso abierto una biblioteca de microrrelatos de vida. Historias de no más de cuatro líneas que recogen emociones, sensaciones y paradigmas del comportamiento humano.

La vocación utópica de este proyecto es la de recoger todas las historias posibles, todas las vivencias y situaciones humanas que se sitúan como palabras de una misma historia. De un modo coherente con los

URL <http://doragarcia.org/inserts/todaslashistorias/index.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 174

Anne-Marie Schleiner y Talice Lee

Nombre
de la obra

Operation Urban Terrain (OUT)

Autor

 2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

game, simulación, rol, control, militarización



Descripción

A través de una serie de performances como MOUT -operaciones militares en terreno urbano- y su web, quieren llamar la atención sobre la creciente militarización de la vida civil a partir del 11S, una de las transformaciones de la vida civil más estremecedoras que se van introduciendo en nuestras vidas: el incremento del poder del gobierno sometiendo a los ciudadanos a una custodia militar instigada por la administración -afirman- está en contra de sus propios ciudadanos. Hay soldados infiltrados en la vida cotidiana de las personas.

Operation Urban Terrain (OUT) was a one-night, live-action intervention of online military games, which was played out in public spaces. Artist Anne-Marie Schleiner and a cohort, clad in futuristic military garb, took to the streets carrying a projector and a laptop. Schleiner was connected to an online team of five game players—in various global locations—who simultaneously intervened in a popular online military simulation game via performance actions, which ranged from simulated grenade suicides to absurd dances. The artist projected the revised game onto New York City buildings.

URL <http://opensorcery.net/OUT/index.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 178

Jessica Loseby

Nombre
de la obra

Views from the ground floor

Autor

Reino Unido

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

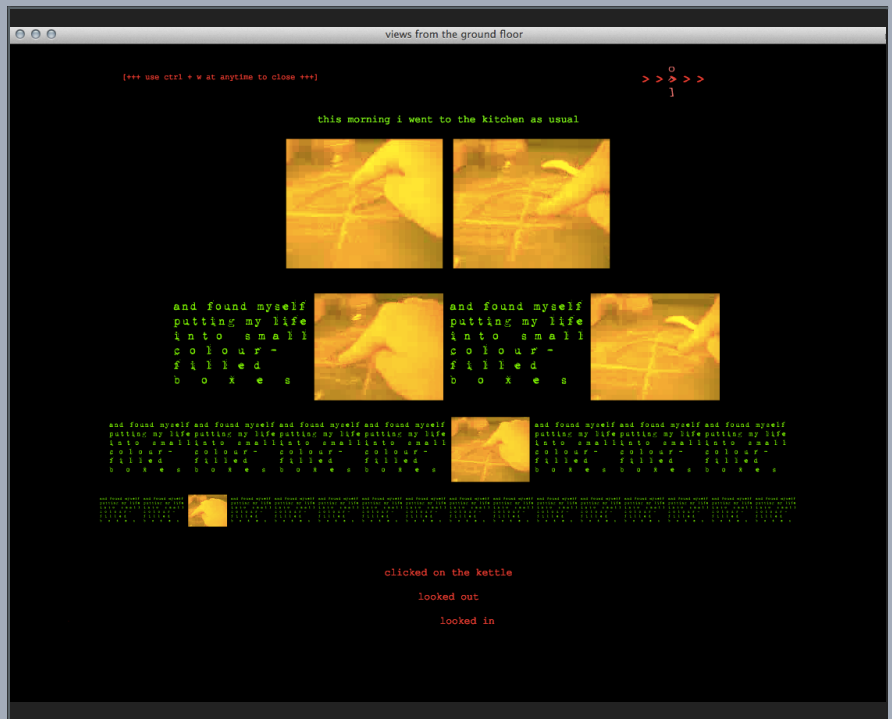
Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio



Palabras clave

HTML, Flash, Audio , interactive
net.film, multiplicidad,
narratividad

Descripción

El net film de Jess Loseby "views from the ground floor", es un interactivo formado de piezas de video, fotos y animaciones en flash, donde la multiplicidad, la repetición y la combinación de medios diferentes se conjugan logrando una obra de singular poética resultado del uso armonioso de estéticas digitales y de temáticas domésticas, personales.

With her new, two-part, project, Loseby wants to set up a new space for her practice. On the one hand, all the while pursuing her interests based on the banal and the domestic, she seeks to develop a body of online works that could be described as an interactive net.film both because of its length, its intensity and its narrative. On the other hand, this body of work will be presented in an exhibition space. This will be the first time that she will be confronting physical space, in the form of installations, in order to introduce her work into the context of traditional art and to hopefully broaden her audience. The installation will be presented in the form of two interactive projections, a video projection and a sculptural element.

Right from the start, views from the ground floor announces a tone that is different from her previous work. The work is presented as a series of scenes. One walks through the site moving from one scene to another.

URL <http://www.viewsfromthegroundfloor.com/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 191

Andy Deck

Nombre
de la obra

Screening Circle

Autor

USA

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

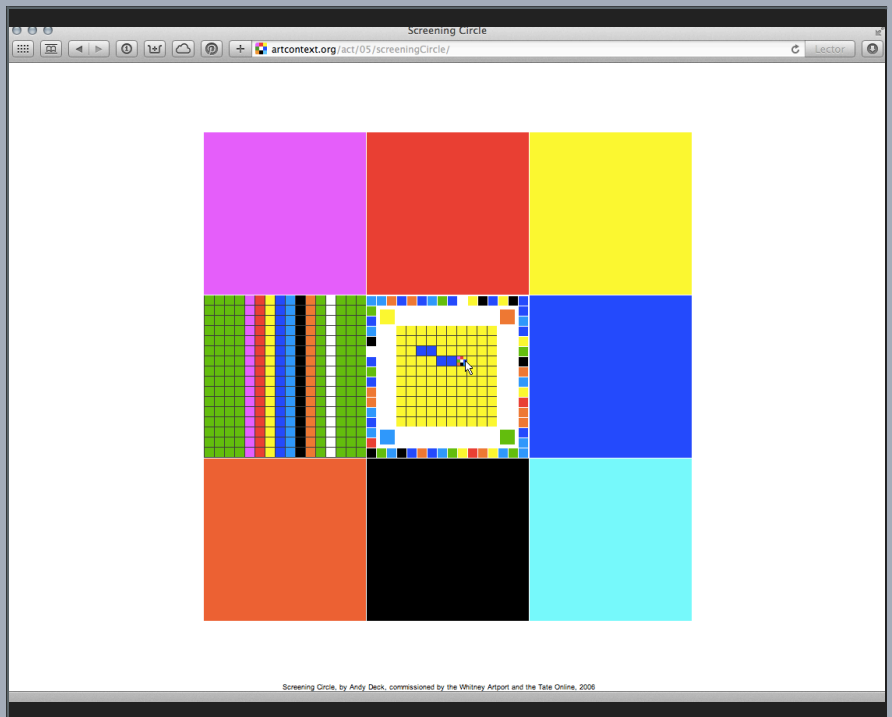
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

FLV, gif, HTML



Descripción

Screening circle se inspira en la centenaria tradición de los quilting circles, los círculos formados por mujeres que se reunían para bordar conjuntamente un mismo tejido, empezando cada una por un lado y avanzando hacia el centro.

El proyecto es una nueva versión multiusuario de las célebres interfaces de edición gráfica características de la obra de Deck, que actualmente está trabajando como docente en la ciudad turca de Izmir.

Screening circle se estructura como un patrón de bordado, pero sin ningún dibujo preestablecido, que los usuarios van bordando mediante una sencilla aplicación compuesta por nueve colores.

El resultado es un collage que se va actualizando en tiempo real y que permite divertidas batallas creativas entre los participantes, que pueden modificar recíprocamente sus creaciones y ver el resultado en su evolución.

> Co-producido por el Whitney y la Tate

URL <http://artcontext.org/act/05/screeningCircle/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 196

Heath Bunting

Nombre
de la obra

Day Planning

Autor

Reino Unido

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Hypertext/Hypermedia art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

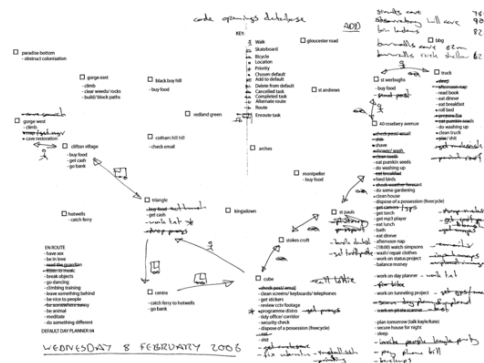
Palabras clave

[html](#), [control](#)

Single Step Guide To Success - Day Planning.

Version 1.0 February 2006.

Heath Bunting.



1.0 Contents.

- 1.0 Contents.
- 2.0 Introduction.
- 3.0 Why make a day plan.
- 4.0 How to make a day plan.
 - 4.1 Landmarks.
 - 4.2 Tasks.
 - 4.3 Routes.
- 5.0 Using a day plan.
 - 5.1 Landmarks.

Descripción

La obsesión de Bunting por la planificación esquemática y la reducción a manuales de uso de cualquier tipo de actividad humana queda manifiesta en este proyecto, con el que proponía el desarrollo de un plan diario personal elaborado sin ningún alarde tecnológico, de forma que sea posible planificar nuestro horario a fin de potenciar la sensación de control o eliminar el desgaste mental que supone la improvisación, en lo que vendría a entenderse como un ejercicio de eficacia productiva adaptada a las necesidades de cada usuario (intelectuales, sociales, sexuales, etc)

URL http://www.irational.org/heath/day_plan/

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 40

Jennifer Ringley

Nombre
de la obra

JenniCAM

Autor

USA

1996

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity /Identity-based/Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[webcams](#), [vigilancia](#), [identidad](#),
[vida como arte](#)

Descripción

was a popular website from April 1996 until the end of 2003. Several webcams allowed users to observe the life of a young woman, Jennifer Kaye Ringley (born August 10, 1976 in Harrisburg, Pennsylvania).

Previously, live webcams transmitted static shots from cameras aimed through windows or at coffee pots. Ringley's innovation was simply to allow others to view her daily activities. Her pioneering efforts paved the way for later lifecasters such as Ana Voog, Justin Kan, Justine Ezarik, Sarah Austin and Justin Shattuck.

In June 2008, CNET hailed JenniCam as one of the greatest defunct websites in history.

"In Web sites like JenniCAM, in which a young woman installed Web cameras in her home to expose her everyday actions to online viewers...surveillance became a source of voyeuristic and exhibitionistic excitement... Institutional surveillance and the invasion of privacy have been widely explored by New Media artists."

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 31

"Mouchette"

Nombre
de la obra

Mouchette.org

Autor

1996

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity /Identity-based/Prank

Subcategoría

Características / Foto

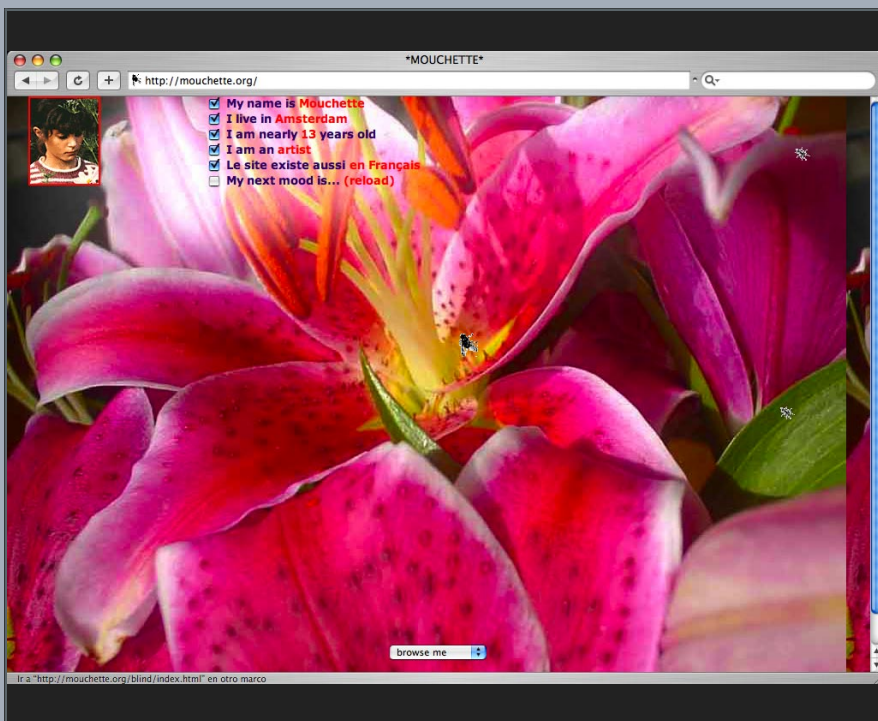
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

identidad, interacción, html



Descripción

En 1996 Mouchette.org apareció como una obra en apariencia de una joven adolescente de 13 años.

El contenido de la página resulta engañosamente ingenuo, otras secciones son grotescas o sexualmente sugerentes. Muchas páginas incluyen elementos interactivos, entre ellos preguntas con múltiples respuestas. Existe también una lista del club de fans de mouchette de todo el mundo donde se incluyen instituciones artísticas.

la incognita sigue siendo el anonimato del autor

URL <http://mouchette.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 16

Vera Frenkel

Nombre
de la obra

BodyMissing

Autor

USA

1994

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Artivism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

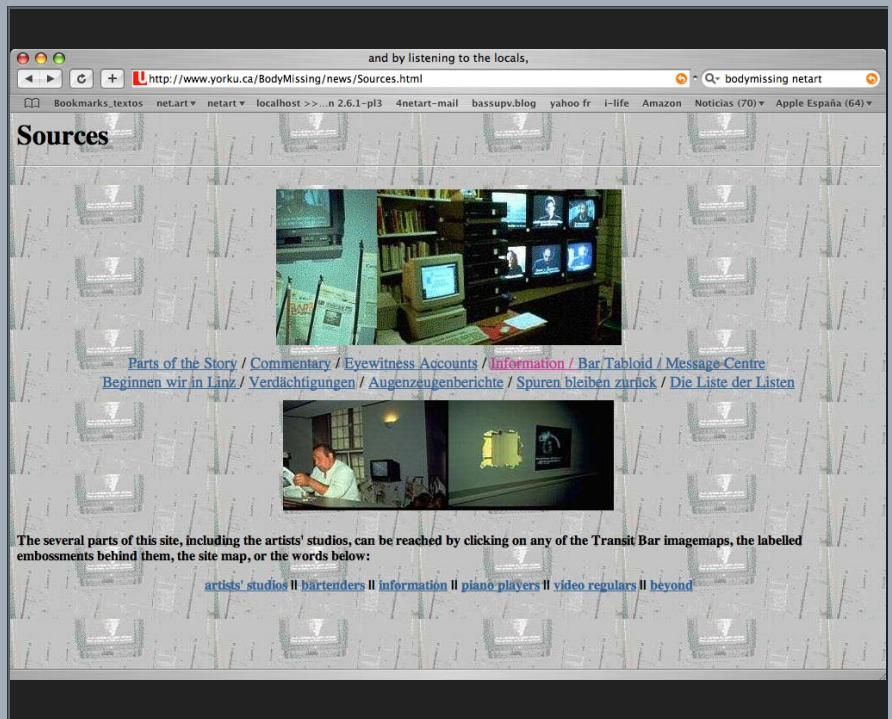
- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

El archivo no se
encuentra:
bodymissing_tango110

Palabras clave

identidad



Descripción

the Body Missing project, an inquiry begun in Toronto and Linz, 1994 and continuing, into the Kunstraub (art theft) policies of the Third Reich, the proposed Führermuseum, and the fate of artworks missing after World War II.

Structured here as an arena for future work, the site features preliminary investigations by artists and writers Thomas Büsch, Joanna Jones, Alice Mansell, Mickey Meads, Bernie Miller, Piotr Nathan, Daniel Olson, Jeanne Randolph, Michel Daigneault, and Stephen Schofield, Judith Schwarz, Betty Spackman and Anja Westerfrölke. Among the regulars at the Transit Bar, they're seen from time to time entering the discussions that still take place there on the curious relation of art and politics.

A particular focus of these conversations has been the Sonderauftrag(Special Assignment) Linz, Hitler's little-publicized but systematic plan to acquire art works by any means, including theft and forced sale, for the proposed Führermuseum in Linz, his boyhood home town.

Shipped from all over Europe to the salt mines at nearby Altaussee, the bulk of the collection was stored in

URL <http://www.yorku.ca/BodyMissing>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 59

VNS Matrix

Nombre
de la obra

Dirty Work for Slimey Girls

Autor

Australia

1994

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☒ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

ciberfeminismo

SENSE

In the bonding booth I'm psyching for some hard downtime with a free radical. My pathways are open. My receptors are buzzing. I check my parameters.

THRESHOLD - high

LEVEL - deep

METHOD - obscure

I access the alias Mistress Beg, a High AI, try her on for size. Just about right for me. A macho bitch packing a GigaByte of dense sensedata. Hardcore fuckam.

The Mistress is a hot icon, a multi-user domain who has dined many Zone tourists. She requires a particular dedication and perseverance. Not an easy plug.

A modulated voice bit requests my decision.

'Are you sure?' I'm sure.

While she's loading I construct an appropriate bio/psychosystem for the session. I image a muscular hybrid, a cold warm, wet dry invertebrate. I apply the filters smartism and erotomania. I put on a psychotic palette. I lock into the morph. My last manifestation folds in on itself in places and estrades in others. My skin takes on a supple wetness, and I move with an elegant undulating smoothness. I am saturated in shimmering hues.

My Mistress enters my sensory orbit. She does not disappoint me. She prods, complimenting me on my brilliant genetic mutation in malevolent modulated tones, scanning my endogenous receptors and tolerance levels. I am secreting in terrified anticipation. She lets me glimpse her spacious imagination, samples of hardcore strobing across my image receptors at epileptic speed. She decodes my perversities in nanoseconds, choreographs a dangerous pleasure, renaps my pathways for optimum sensual immersion.

She licks me, letting me feel the virulence of her tongue. With it she plucks and swallows whole a delicate fibrous tentacle, and I feel its journey down her slick passages. She wraps the horrible palpating organ around my entire form, taking the salty, sweet acidity of my secretions. The tongue retracts, slowly sucking on me, drawing me through the small opening of her oral cavity. The constriction is unbearable. Millennia later I am accommodated in an oral cavity which amplifies the workings of her secret cybernetic body. A million memories shimmer across my surface, secrets from her core, encoded in the organic saliva which is digesting me slowly. I feel a diffuse pleasure take hold with the ecstatic release from the thick, slow weight of form. As I leak through the permeable membranes of her digestive tract, my only desire is to nourish my host. She transforms me into pure code/pure speed. We move through this post-real world together at the speed of thought.

Virginia Barrett (VNS Matrix 1993)

Descripción

VNS Matrix es un grupo de mujeres artistas comprometidas que creen que es de vital importancia que las nuevas tecnologías sean utilizadas por mujeres

The project which they pursued was one of debunking the masculinist myths which might alienate women from technological devices and their cultural products. They believe that women who hijack the tools of domination and control introduce a rupture into a highly systematised culture by infecting the machines with radical thought, diverting them from their inherent purpose of linear topdown mastery.

<http://www.medienkunstnetz.de/works/dirty-work-for-slimey-girls/>

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 93

etoy

Nombre de la obra toywar

Autor

Suiza

1995

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

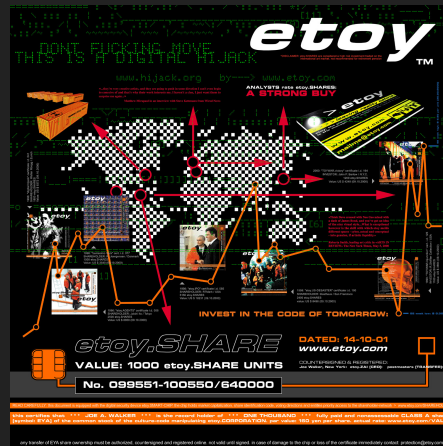
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

suplantación, hacktivismo, identidad corporativa



Descripción

En 1995, un grupo de artistas con base en Suiza crearon un sitio web llamado Etoy, para expresar aquellas manifestaciones culturales no convencionales de fin del siglo XX, con una presentación que parodiaba la estructura de una empresa, pero "desdibujando las fronteras entre el arte, la política, la música, la identidad y el poder".

Esta iniciativa, bastante "underground", fue muy interesante y revolucionaria, pero con poca presencia comunicacional. Con los años se configuró como una compañía, emitiendo "acciones" y "bonos" de participación, y sus actividades combinaban presentaciones en vivo, performances y proyectos en línea. Sin embargo, el renombre de este colectivo artístico no se dio por sus actos, sino por un hecho externo.

En 1999, durante el "ague de las punto.com", un portal web de juguetes, que empezó siendo pequeño, www.eToys.com, comenzó a crecer, y de repente se encontró con que www.etoy.com, el URL de este grupo artístico, se prestaba a confusión, y algunos compradores de juguetes terminaban viendo un portal bastante bizarro, nada que ver con la juguetería virtual.

URL <http://toywar.etoy.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 94

Victoria Vesna

Nombre
de la obra

Bodies INCorporated

Autor

USA

1995

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Artivism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[html](#), [CGI scripts](#), [chat](#)

Descripción

Initially, the participant is invited to construct a virtual body out of predefined body-parts, textures, and sounds, and gain membership to the larger body-owner community. The main elements of the online site are three constructed environments (subsidiaries of Bodies© INCorporated), within which different sets of activities occur: LIMBO© INCorporated, a gray, rather non-descript zone, where information about inert bodies that have been put on hold -- bodies whose owners have abandoned or neglected them -- is accessed; NECROPOLIS© INCorporated, a richly textured, baroque atmosphere, where owners can either look at or choose how they wish their bodies to die; and SHOWPLACE!!!© INCorporated, where members can participate in discussion forums, view star/featured bodies of the week, bet in the deadpools, and enter "dead" or "alive" chat sessions. (Quelle: bodiesinc.ucla.edu)

URL <http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames2.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☒

ID 47

Cornelia Sollfrank

Nombre
de la obra

Female Extension

Autor

Alemania

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Artivism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

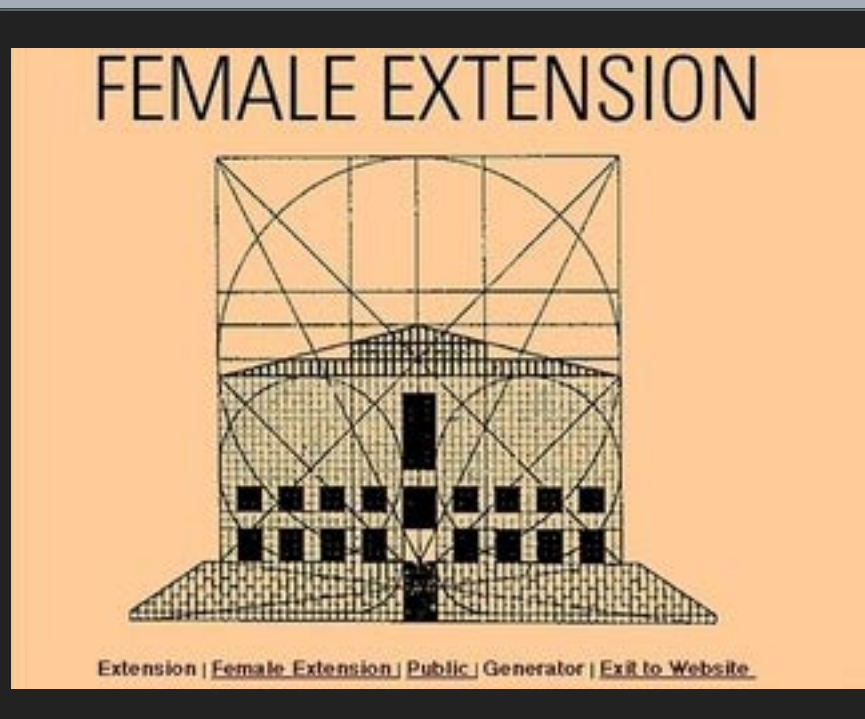
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

simulación, feminismo, identidad



Descripción

Cornelia Sollfrank es mundialmente conocida por su intervención en "EXTENSION" (1997), primer concurso basado en el Net.Art. Este concurso fue realizado en la galería der Gegenwart del Museo de Arte Contemporáneo de Hamburgo. La idea era que este proyecto fuera una extensión del museo en Internet, es decir, copiar todas las actividades y hacer arte para la web, una de las peticiones más importantes para este proyecto fue que las obras estuvieran exclusivamente hechas para Internet. Por ser este museo pionero en este tipo de concursos como es lógico que acaparó toda la atención a nivel mundial.

El proyecto de Cornelia Sollfrank se llamó "FEMALE EXTENSION" que consistió en crear a más de doscientas Net.artistas internacionales, Sollfrank se preocupó en crear nombres de mujeres, darles distintas nacionalidades (que en su totalidad fueron siete), direcciones de correo electrónico, números de teléfonos; consiguiendo así para cada una de estas "artistas fantasmas" una clave de acceso para la competencia. La forma en que los proyectos fueron creados con un programa en una computadora que mezcló los datos de personas encontradas por Internet y así fue como las "participantes" de EXTENSION tenían toda la información necesaria para entrar en el concurso. Un punto relevante para la creación de "FEMALE EXTENSION" era que debido a la gran cantidad de "concursantes mujeres tuviera mayor

URL <http://www.artwarez.org/femext/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 98

Critical Art Ensemble

Nombre
de la obra BioCom

Autor

USA

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

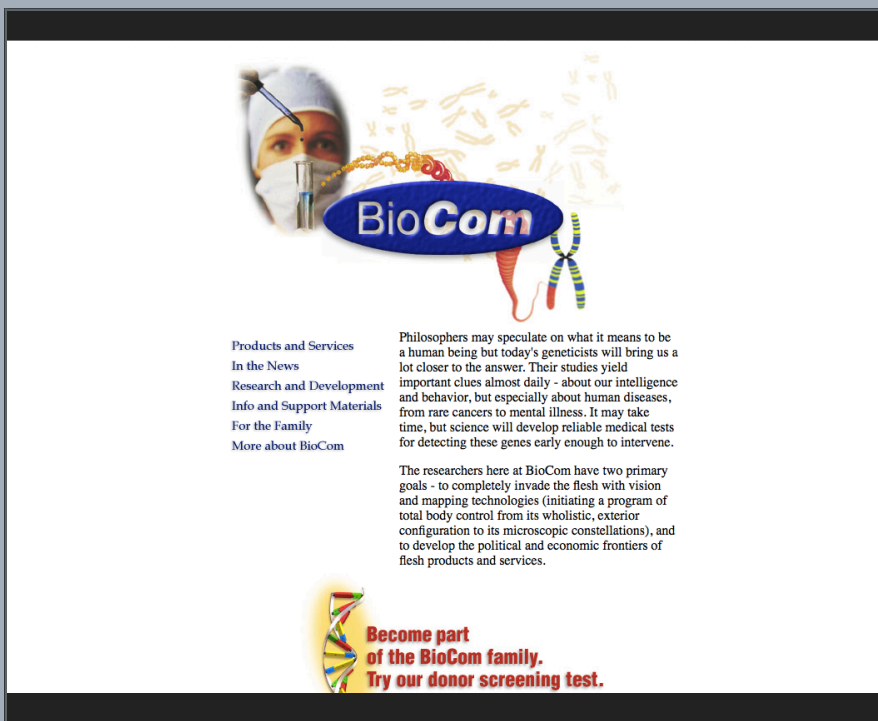
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

identidad, corporativismo,
activismo político

Descripción

<<Por primera vez en la historia hay una política económica a nivel mundial dominante, la del capitalismo. BioCom proporciona bienes y servicios que mejoran la productividad en el laboratorio y los avances en la investigación biomédica.>>

Esta advertencia nos da la bienvenida al sitio de BioCom. Realizado con una estética médica y una retórica mercantilista exacerbada, nos aclara que la compañía pone la biociencia al servicio de la eficiencia económica y del éxito empresarial. Promete la creación de seres humanos en laboratorio, más eficientes y con menor proporción de errores.

Un proyecto y una web distópica que cada vez resulta menos fantástica y cuyas afirmaciones, desde su creación hasta el día de la fecha, ya nos parecen cada vez menos fantásticas, por haberlas escuchado y leído en otras páginas que no son precisamente de arte ni de ficción.

El sitio web sirvió de complemento a la performance Flesh Machine, que Critical Art Ensemble desarrolló en varias ciudades de EE.UU. y Europa entre 1997 y 1998. y en la que se escenificaba. mediante tests

URL <http://critical-art.net/Original/biocom/biocomWeb/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 101

Mark Napier

Nombre
de la obra

The Distorted Barbie

Autor

USA

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

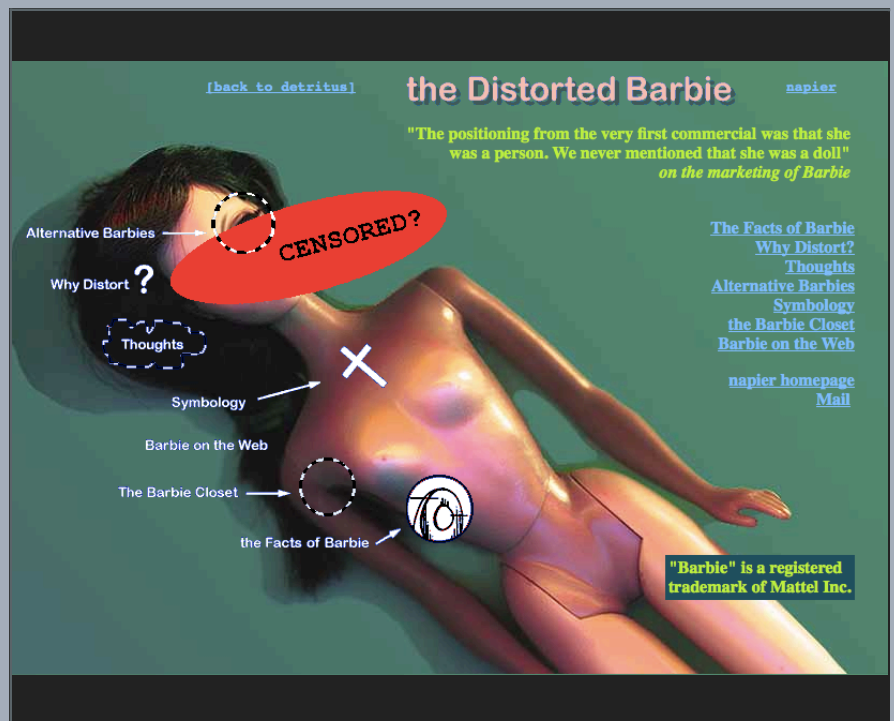
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave



Descripción

Aborda el tema de la muñeca Barbie en tanto icono social, fenómeno de mercado y también en sus connotaciones en tanto evocaciones de la infancia, su simbología social política o religiosa.

En sus Barbies distorsionadas podemos ver variaciones a la manera de Kate Moss, Bjork o Dolly Parton y también muñecas "expedientes X", "poseídas" o simplemente gordas y feas.

Uno de los inconvenientes y a la vez, efecto secundario del proyecto, fue la demanda que le inició Mattel Inc, la empresa fabricante de la muñeca y que le valiera una serie de mudanzas virtuales, alegatos jurídicos, pero también apoyos en el mundo del arte.

La pregunta que podría hacerse es: ¿quién puede alegar derechos sobre los estereotipos sociales?

URL <http://www.detritus.net/projects/barbie/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 60

Rachel Baker

Nombre
de la obra

Dot2Dot Porn

Autor

Reino Unido

1997

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

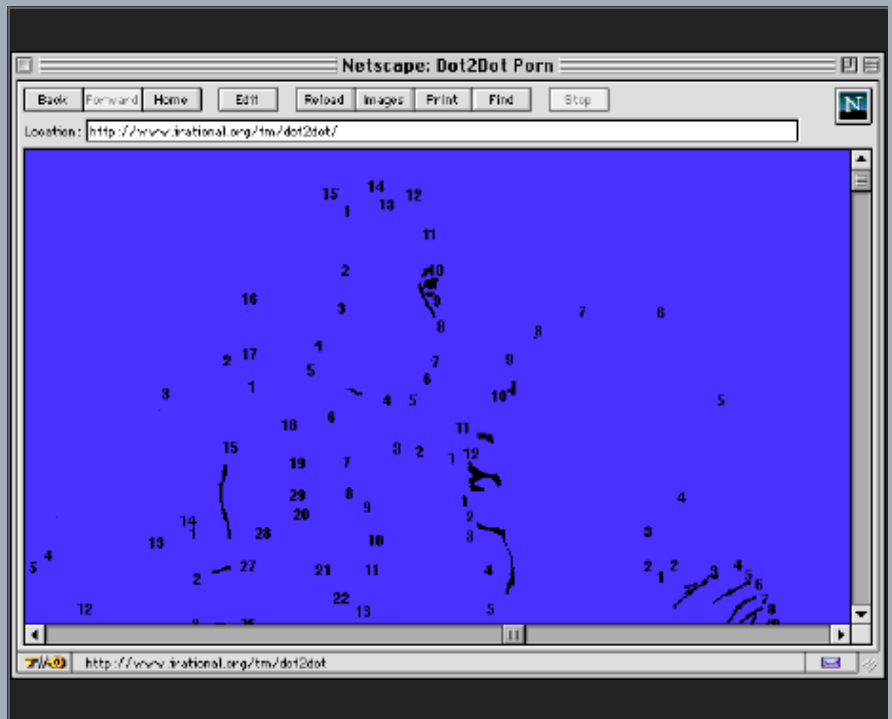
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[http-FTP](http://FTP)

Descripción

RACHEL BAKER (aka TRINA MOULD) (<http://www.irational.org/rachel/>) es un miembro de Irational, el célebre colectivo de artistas fundado en Londres por Heath Bunting.

Entre sus obras destaca Dot2Dot Porn (<http://www.irational.org/tm/dot2dot/>), una aportación crítica sobre la presencia masiva de pornografía en Internet. A través de la ironía, Baker desorienta y confunde al usuario desprevenido que ha llegado a su web, tras teclear alguna palabra vinculada al sexo en los motores de búsqueda. En efecto, al entrar en Dot2Dot Porn el visitante se encuentra con la típica imagen, presumiblemente hard, para dibujar conectando puntos. Sin embargo, por tanto que lo intente, no lo conseguirá a menos de imprimirla y hacerlo manualmente. De la misma forma, aunque cada puntito promete un enlace hipertextual a una imagen pornográfica, el usuario jamás logrará visualizar ninguna de ellas.

URL <http://www.irational.org/tm/dot2dot/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 32

Shu Lea Chean

Nombre
de la obra

Brandon

Autor

USA

1998

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ **Fem**

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

Comunidades on-line

X Activismo

Visualización1.0

X Gender identity

Web APIs

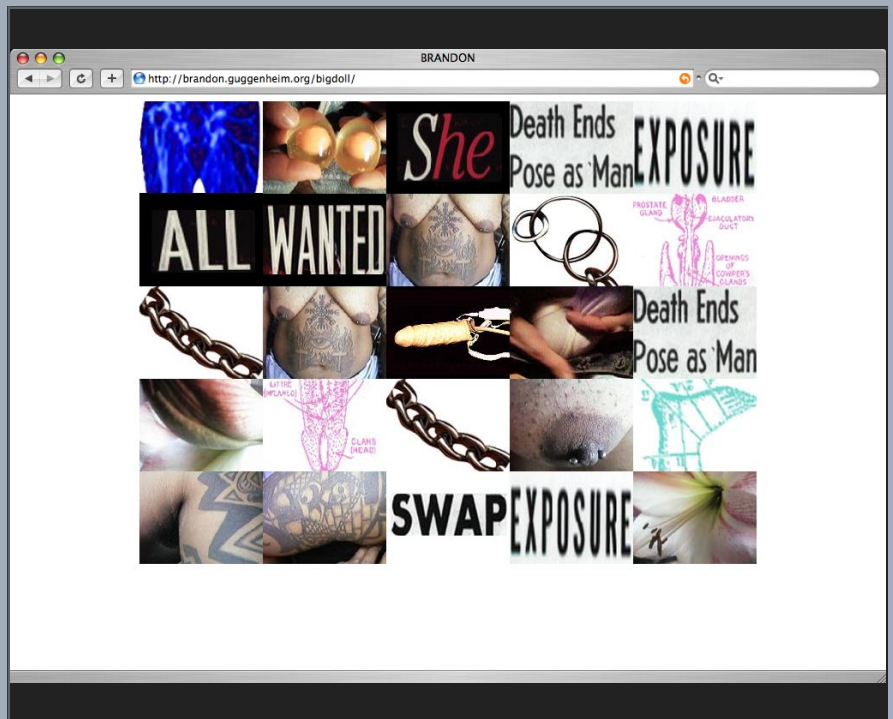
Redes Sociales

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

collage, identidad, género, violencia



Descripción

A One-Year Narrative Project in Installments explores issues of gender fusion and techno-body in both public space and cyberspace. BRANDON derives its title from Brandon/Teena Brandon of Nebraska, USA, a gender-crossing individual who was raped and murdered in 1993 after his female anatomy was revealed.

This WWW project, conceived for multi-artist/multi-author collaboration, deploys Brandon into cyberspace through multi-layered narratives and images whose trajectory leads to issues of crime and punishment in the cross-section between real space and virtual space.

(HTML, Java, JavaScript, Perl, PHP, MySQL)

URL <http://brandon.guggenheim.org/>

```
<- click en el url
```

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 119

etoy

Nombre
de la obra Toywar

Autor

1999

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

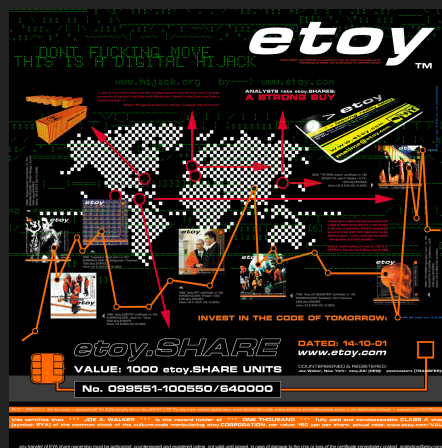
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

corporativismo, suplantación,
subversiva

Descripción

un grupo de artistas con base en Suiza crearon un sitio web llamado Etoy, para expresar aquellas manifestaciones culturales no convencionales de fin del siglo XX, con una presentación que parodiaba la estructura de una empresa, pero "desdibujando las fronteras entre el arte, la política, la música, la identidad y el poder".

Esta iniciativa, bastante "underground", fue muy interesante y revolucionaria, pero con poca presencia comunicacional. Con los años se configuró como una compañía, emitiendo "acciones" y "bonos" de participación, y sus actividades combinaban presentaciones en vivo, performances y proyectos en línea. Sin embargo, el renombre de este colectivo artístico no se dio por sus actos, sino por un hecho externo.

En 1999, durante el "ague de las punto.com", un portal web de juguetes, que empezó siendo pequeño, www.eToys.com, comenzó a crecer, y de repente se encontró con que www.etoy.com, el URL de este grupo artístico, se prestaba a confusión, y algunos compradores de juguetes terminaban viendo un portal bastante bizarro, nada que ver con la juguetería virtual.

URL <http://toywar.etoy.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 121

Heath Bunting y Olia Lialina

Nombre
de la obra

Identity Swap Database

Autor

Rusia

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

identidad, base de datos



Descripción

En el contexto del declive del bloque soviético, Heath Bunting y Olia Lialina conciben Identity Swap Database, una base de datos para aquellos que quieran o necesiten cambiar de identidad. El proyecto ofrece la posibilidad de participar en la construcción de una base de datos o de buscar una identidad dentro del repertorio formado. El formulario, escrito en diversos idiomas, da un tono internacional al proyecto y permite suponer una amplia cantidad de participantes. Ahora bien, el carácter ridículo de algunas informaciones pedidas, aporta un tono irónico al proyecto. A parte, los resultados extraños obtenidos como resultado de la búsqueda de una nueva identidad ofrecen poca correspondencia con la desdena. La obra reflexiona sobre los límites de los sistemas informáticos que categorizan los individuos y juzgan los deseos humanos; evidencia la ilusión de creer en el carácter exhaustivo de internet.

URL <http://www.teleportacia.org/swap/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 122

Jennifer y Kevin McCoy

Nombre
de la obra

Airworld

Autor

USA

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

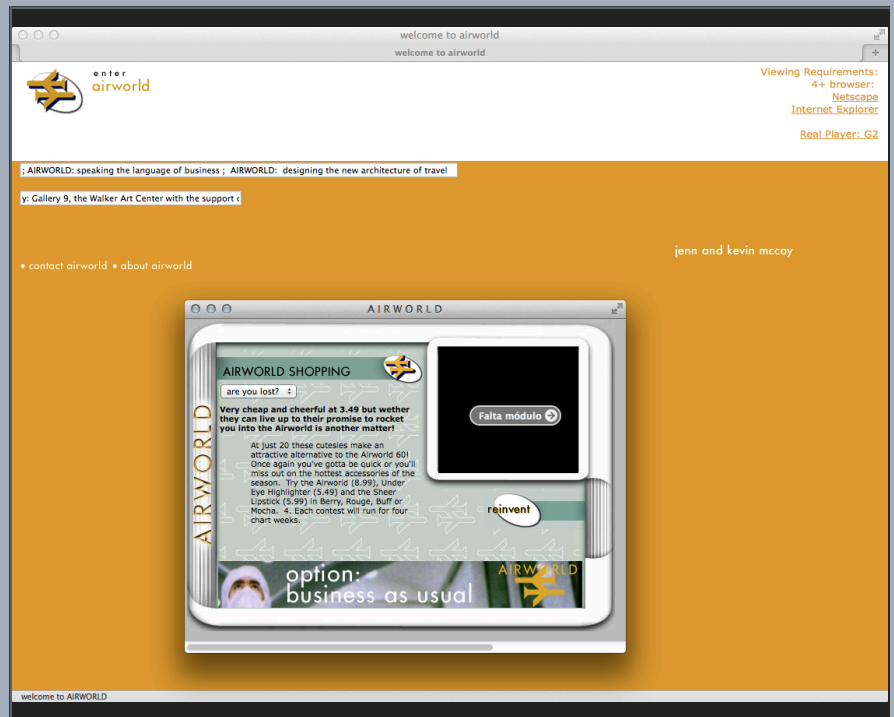
☐ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

simulación, corporativismo,
capitalismo global, RealVideo



Descripción

Explora las interconexiones entre aeropuertos, y la convergencia de los viajes y la vida cotidiana, en especial la disolución de las fronteras entre la vida personal, la vida profesional, el espacio personal y el espacio comunitario.

Airworld (<http://www.airworld.net>) is a long term, multiple media project about networks, management, distribution hubs, soft architecture, and global capital. The site currently hosts three projects: Airworld Jargon Machine, Airworld Security Desk, and Airworld Economic Theories.

In Airworld Jargon Machine, a crawler application scans business and commercial websites, collecting their texts and press releases for a database. A parallel process is used to search for and collect images that fit a number of keywords: solutions, technology, shopping, alliances, recruitment, and home office. The Airworld Jargon Machine was commissioned by Gallery 9/Walker Art Center.

Airworld Security Desktop is a real-time window into the world of work. The Security page cycles through a database of live internet cameras focused on office spaces, desks, lobbies, highways, and computer

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 126

Prema Murthy

Nombre
de la obra

Bindigirl

Autor

Pacífico Noroeste

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

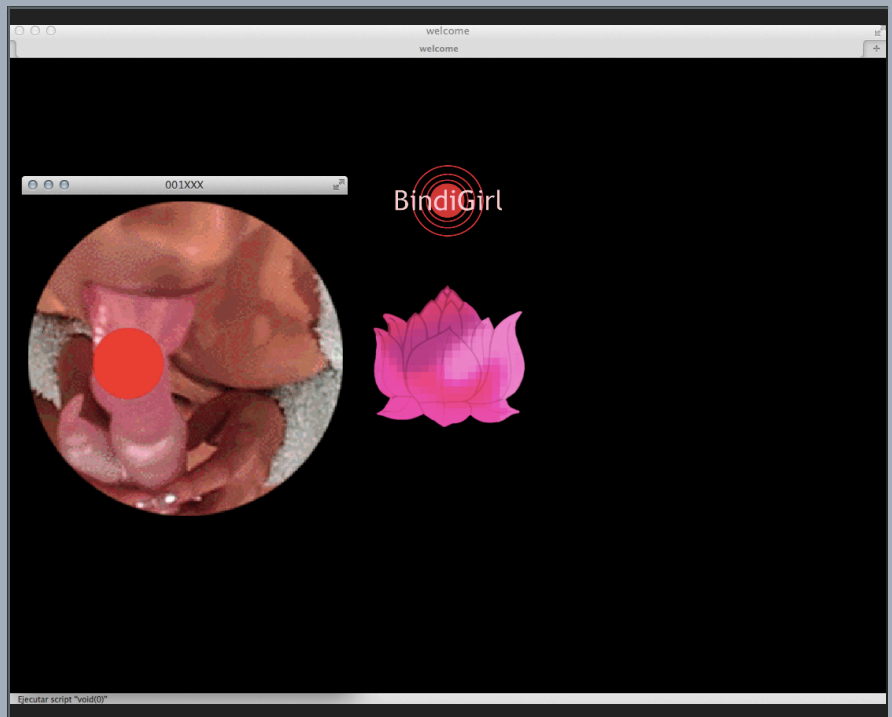
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

CU-SeeMee, RealPlayer,
identidad, colonialismo,
comercialización



Descripción

"By combining new media with performance and the material arts, I intend to demonstrate and comment on the increasing hybridity of our everyday lives." -Prema Murthy

Bindigirl is a web project that questions our growing relationship with distance and tele-erotics- tourism and intimacy. It is based on what the artist calls, Bindi, her "avatar" in screenal space. Bindi is a construct of fe/male desire, created out of what is deemed "exotic" and "erotic". Bindigirl draws parallels between technology and religion and questions these as a means for transcendence and the creation of a utopian space.

URL <http://archive.rhizome.org/artbase/1696/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 127

Rachel Baker

Nombre
de la obra

Art of Work

Autor

Reino Unido

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

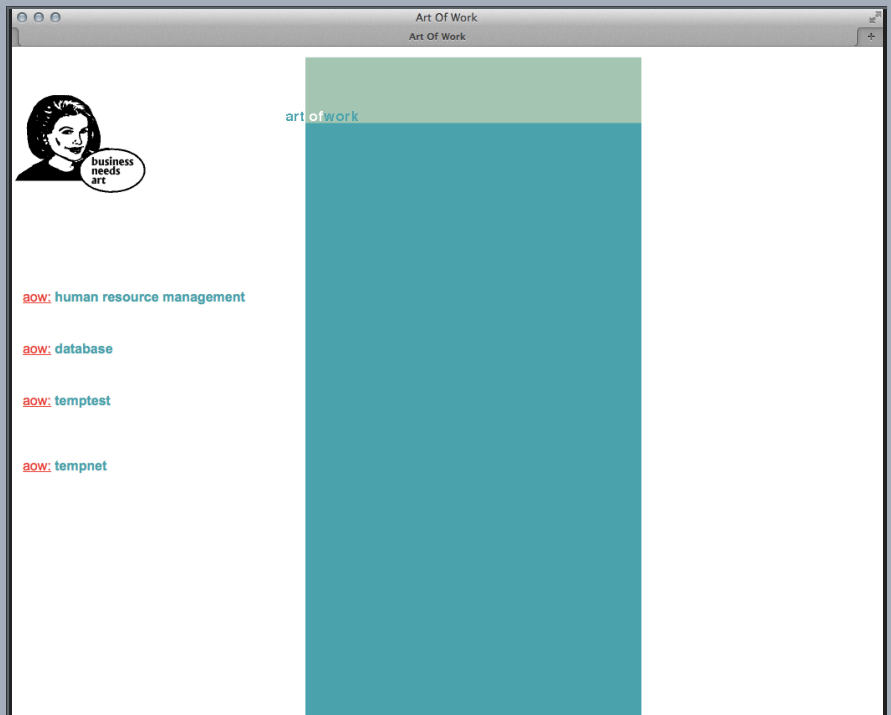
Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☒ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

html, lúdica, irónica, crítica,
utópica, formularios, burocracia,
sabotaje



Descripción

se basa en un juego de palabras . El hecho que no sea traducible al catalán no tiene importancia: cada uno comprenderá el sentido de este juego, que es un juego sobre el sentido de las palabras, donde la desviación del sentido da lugar a una desviación de las palabras en la expresión Work of Art (trabajo artístico) que deviene Art of Work.

Aquello que ilustra literalmente es aquello que quiere decir, una llamada a una inversión, a una convulsión del mundo del trabajo, a su invasión y a la inversión por el arte. Encontramos que esta obra de Baker (hospedada en irational.org) representa los mismo aspectos que podemos reconocer como típicos entre los activistas del Net.Art: es a la vez lúdica, irónica, crítica y utópica, esta obra es mas que un simple juego de palabras, ya que se puede encontrar resonancias de aquel grito "imaginación al poder " del Mayo del 68.

Visualmente adopta la forma de un formulario en diferentes secciones para la constitución de una base de datos. Su look serio y profesional, con un color verde y azul cínico, como de laboratorio, hace dudar sobre su seriosidad. Hasta incluso nos fijamos en el toque irónico presente arriba y a al izquierda de todas las páginas: una lustración al estilo del diseño comercial de los años 50. que representa una mujer que repite

URL http://www.irational.org/tm/art_of_work/

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 129

Tina LaPorta

Nombre de la obra Distance

Autor

USA

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

html, navegación de hiperenlaces, comunicación, real-time, CU-SeeMee, narratividad,



Descripción

Distance es un trabajo web sobre el deseo de comunicarnos, la distancia y el tiempo real. Sobre la ausencia y la presencia, la ubicación de los cuerpos. Sobre lo que supone estar on line para las relaciones afectivas, sobre los temores y motivaciones del que quiere "conectar con...".

El hipertexto dirige la navegación por sencillas pantallas de texto e imagen con un único sentido de lectura, como versos monócromos escritos por diferentes personas que en ese momento estuvieran conectadas a la red y quisieran comunicarse.

Tina LaPorta capturó imágenes de las ventanas del vídeo y el chat que aparecían en su ordenador conectado a una plataforma de retransmisión en tiempo real y a partir de ella, ideó secuencialmente, casi a la manera de una fotonovela web, Distance. Una lectura de la sintaxis de la comunicación on line, una cadena de imágenes de personas conectadas a la red capturadas, fragmentadas, deformadas y en todos los casos enmarcadas por un interfaz que se centra en un doble juego de referencia en nuestra pantalla. Junto a cada imagen una sentencia que sugiere los pensamientos, dudas y deseos de las personas que quieren comunicarse: she asks: is the virtual. real?. Frases de la intimidad del conectado que, aun

URL <http://turbulence.org/Works/Distance/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 27

0100101110101101.org

Nombre
de la obra

Live Sharing

Autor

Italia

2000

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Artivism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

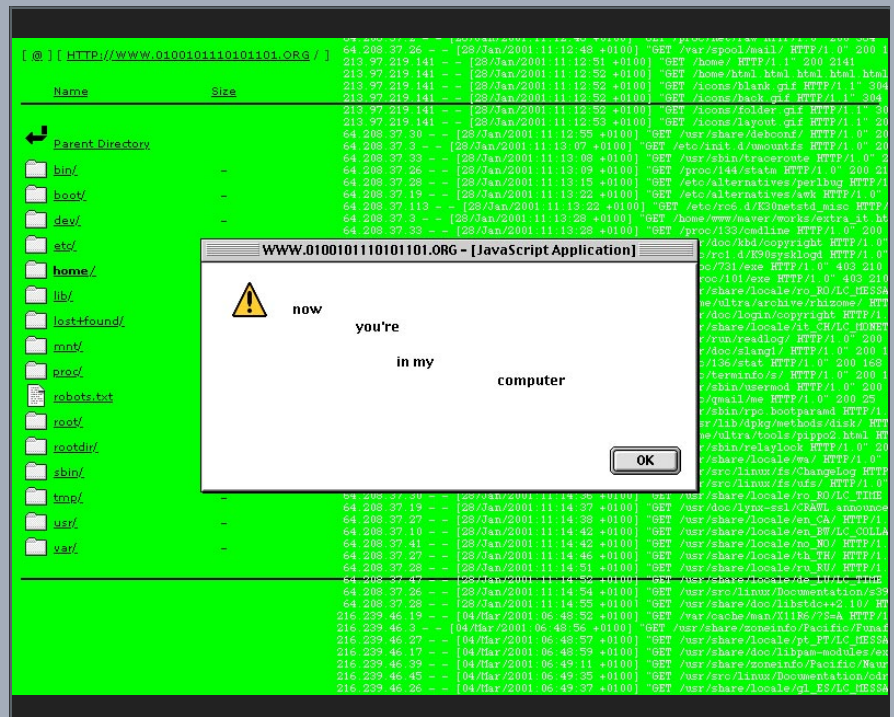
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

código abierto, suplantación



Descripción

Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG

Life Sharing is a real-time digital self-portrait. Started in the year 2000 and active uninterruptedly until 2003, Life Sharing is 0100101110101101.ORG's personal computer turned into a real time sharing system. Any visitor has free and unlimited access to all contents: texts, images, software, 01's private mail. One can get lost in this huge data maze. Based on Linux, Life Sharing is a brand new concept of net architecture turning a website into a sheer personal media for complete digital transparency. Permanent infotainment pioneering the peer to peer mass diffusion. Privacy is stupid.

GNU, Free Software Foundation, Linux, Debian (Software)

URL <http://gallery9.walkerart.org/lifesharing>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 137

John Freyer

Nombre
de la obra

All my life for sale

Autor

USA

2000

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

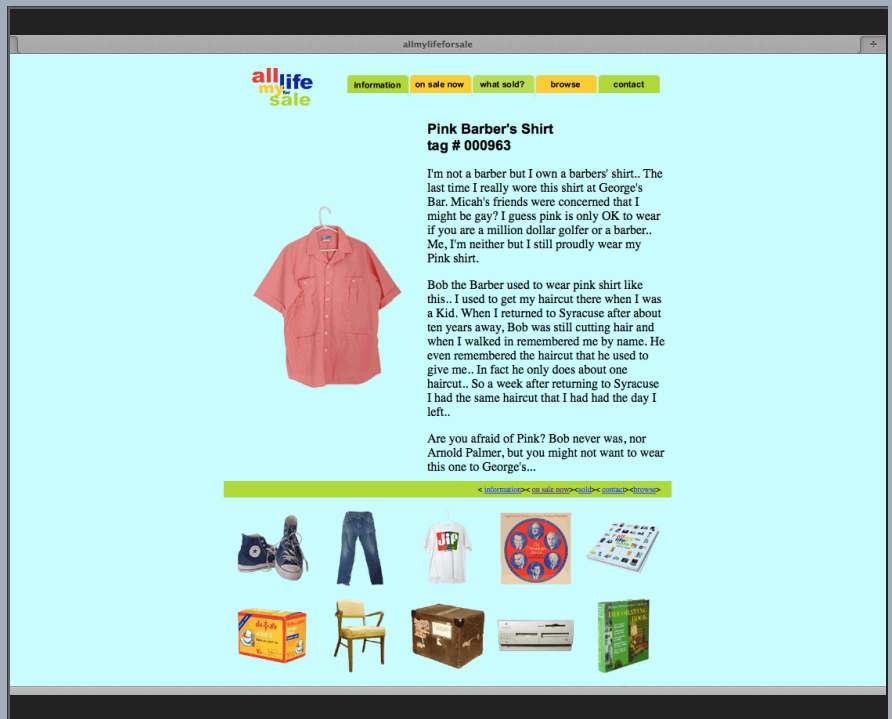
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

identidad, deconstrucción,
privacidad, virtualidad, eBay

Descripción

Esta obra se inicia con una fiesta en casa del artista en el año 2000 y continúa con la venta en Internet de sus posesiones, con la publicación de un libro en el 2001 y con una instalación en 2005 en el Everson Museum of Art de Syracuse, Nueva York. En la página web de presentación se lee:

"Welcome to Allmylifeforsale, an online project that explored our relationship to the objects around us, their role in the concept of identity, as well as the emerging commercial systems of the Internet. Using the public/commercial space of the online trading community Ebay in conjunction with his online catalogue Allmylifeforsale.com, John Freyer catalogued and sold nearly everything that he owned, from his kitchen cutlery to his personal hygiene products, his Star Wars sheets and finally even the domain name Allmylifeforsale.com itself (Now owned by the University of Iowa, Museum of Art)".

Freyer, lo que plantea es que sus cosas tienen una nueva existencia más allá de él y llega al punto de organizar un viaje 14 para ir a visitarlas en sus nuevos hogares y poder captar sus nuevas «vidas». El proyecto de Allmylifeforsale no sólo va más allá de esta venta haciendo un seguimiento de los objetos en sus nuevos emplazamientos. sino que los compradores van dando noticias de cómo se adaptan sus

URL <http://www.allmylifeforsale.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 139

Mongrel

Nombre
de la obra

Uncomfortable Proximity

Autor

Reino Unido

2000

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

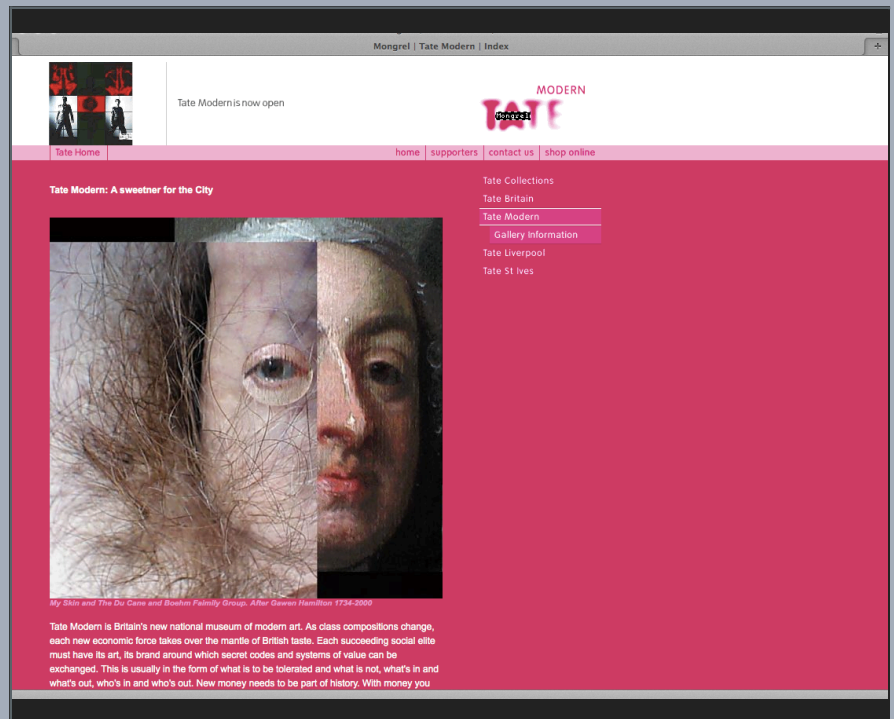
☐ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

identidad, collage



Descripción

es un mirror del sitio oficial de la Tate, del que mantiene el diseño y la estructura, aunque los contenidos - textos e imágenes- han sido alterados para ofrecer una versión alternativa de la historia del museo y su colección.

Harwood, uno de los miembros del colectivo, alteró imágenes de la página web de la Tate Britain, que es uno de los ilustros museos de arte de Gran Bretaña. Creó unas composiciones en las que combinó trozos de imágenes de pintores ingleses como Thomas Gainsborough, William Hogarth y Joshua Reynolds con pedazos de retratos de sus amigos y parientes para crear una visión propia de la historia del arte y, a través de este procedimiento, maquinan una versión alternativa de la identidad inglesa.

'From adolescence I had visited the Tate, read the Art books and generally pulled a forelock in the direction of the cult of genius, on cue relegating my own creativity to the Victorian image of the rabid dog. We know well enough that this was how it was supposed to be.

The historical literature on 'rational recreations' states that, in reforming opinion, museums were envisaged

URL <http://www2.tate.org.uk/netart/mongrel/home/default.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

140

Nick Crowe

Nombre
de la obra

Service 2000

Autor

Reino Unido

2000

País

Año

☐ Grupo netartistas☐ En Colaboración☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

suplantación



Descripción

Service 2000, puede ser considerado de cierta forma una provocación y un desafío al sistema del arte británico, ya que el artista colgó 29 sitios cuyos nombres son variaciones no registradas de los nombres de las más célebres galerías y museos ingleses (Tate Gallery, The Serpentine y Saatchi Collections, entre otros) con contenido distintos, crítico e irónicos. "Es una forma de ayudar a los museos y las galerías a entender que Internet no significa solo comercio electrónico, sino que tiene un enorme potencial como espacio de comunicación, relación y creación"

Desgraciadamente la reacción de las instituciones afectadas fue rápida y contundente, y ahora de aquel proyecto tan sólo queda una memoria en la página web del artista.

URL

<http://www.nickcrowe.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☒

ID 15

The Yes Men , RTMark

Nombre
de la obra

The Yes Men impersonate the WTO

Autor

USA

2000

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

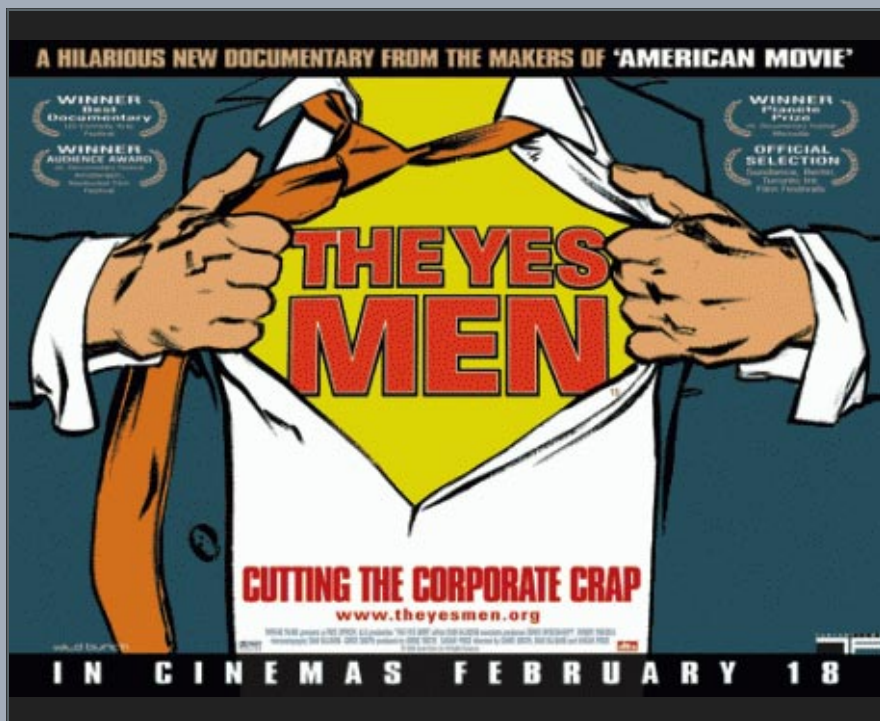
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

activismo, suplantación, tactical media



Descripción

Yes Men es un grupo de activistas que ganaron notoriedad internacional por suplantar a la Organización Mundial de Comercio en Internet y en televisiones y conferencias de negocios de todo el mundo. Practican lo que llaman una "corrección de identidad": Fingen ser representantes de poderosas organizaciones o compañías y se aprovechan de la autoridad de estas entidades para expresar verdades que evidentemente estas organizaciones no se atreven a mencionar.

En una de sus últimas intervenciones aparecieron en la BBC como portavoces de Dow Chemicals, empresa causante de la catástrofe de Bhopal en India en la que murieron sesenta mil personas. Al declarar que la empresa admitía por fin sus responsabilidades, Yes Men consiguieron crear un escándalo público de dimensiones mundiales.

"¿Sabes cómo los espejos deformantes exageran tus rasgos más horrorosos? Nosotros hacemos esta misma operación, pero con las ideas. Nos parece bien que mientras hablamos la gente pueda ver distorsionadas sus ideas en nuestro juego de espejos. O por lo menos esto es lo que tratamos de hacer, pero resulta que esta imagen distorsionada siempre les resulta absolutamente normal."

URL <http://theyesmen.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 152

Tina LaPorta

Nombre de la obra Voyeur_web

Autor

USA

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

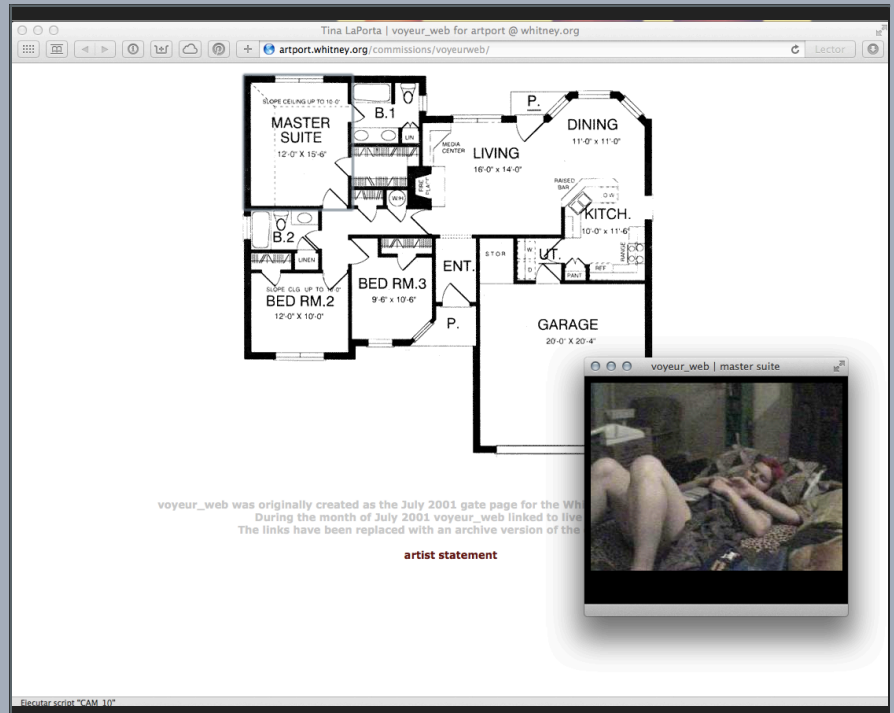
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

cuerpo, identidad, privacidad



Descripción

¿Cómo Internet (espacio público) está modificando (puede modificar) la vida en la esfera privada? voyeur_web fue desarrollado durante el mes de julio de 2001 como plataforma de acceso (mediante webcams) a la vida en directo en un espacio privado. Durante ese tiempo estuvo accesible en la home del proyecto Artport del Whitney Museum. voyeur_web tenía como pretensión explorar justamente esta intersección entre lo público y lo privado en el roce de la vida en/a través de Internet. De hecho, la especificidad de la comparación hogar-Internet es habitual en el medio. La red, como nuevo hábitat, puede funcionar como sustituta o ampliación de un espacio delimitado físicamente por muros, o muros-barrotes que travestidos de hogares, han confinado a numerosas mujeres a lo privado (y lo privado a lo invisible). El plano de una casa es el interfaz elegido por Tina La Porta para facilitar una navegación real y representada entre la web y el hogar. La delimitación es sugerente, no fija, superpuesta y versátil, no sólo por la fragilidad que parece tener una línea como pared dibujada, en lugar del ladrillo al que representa, sino por la combinación de la navegación ficticia con la navegación real por los espacios conectados a la red mediante webcams. La interferencia que lo público (la red) genera en lo privado (espacios físicos del hogar) genera una fisura irreversible mediante la que ya nada será lo mismo. Aunque la obra de Tina La Porta propone un acercamiento a la vida en cada uno de las habitaciones del hogar (hacer de voyeur

URL <http://artport.whitney.org/commissions/voyeurweb/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☒

ID 160

Lynn Hershman

Nombre de la obra Agent Ruby

Autor

USA

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

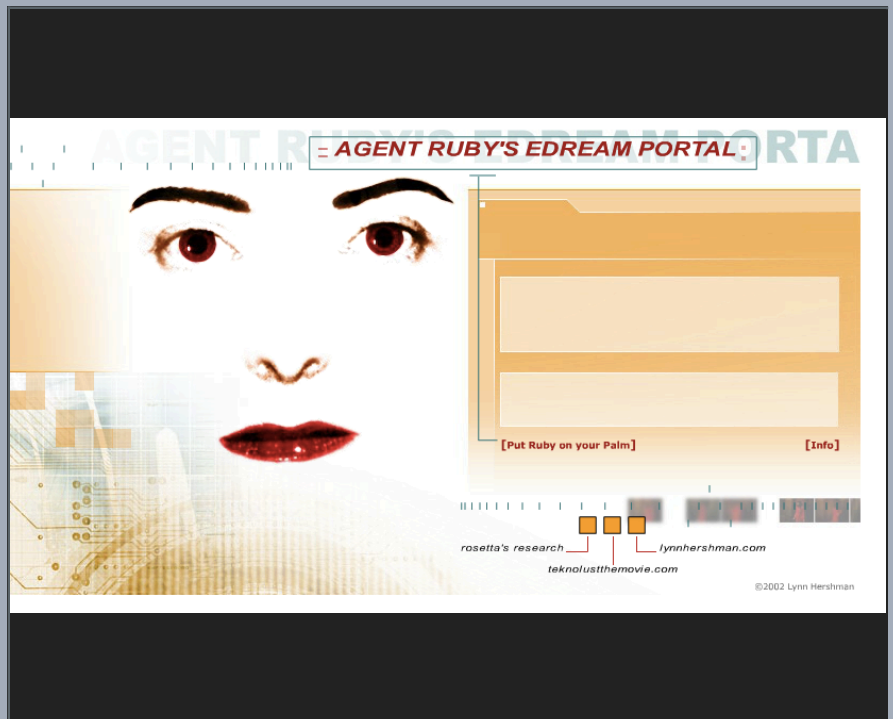
- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio



Palabras clave

identidad, Flash



Descripción

Agent Ruby — an artificial intelligence Internet entity — has conversed with online users, which has shaped her memory, knowledge, and moods.

“Pregúntame lo que quieras, evoluciona conmigo, puedo enseñarte a soñar”. Las sugerentes invitaciones son algunas de las propuestas que Agent Ruby lleva formulando a su público incesantemente, durante las 24 horas del día, desde hace diez años. Pese a su rostro vagamente andrógino, Agent Ruby es una mujer, disponible y atenta, dispuesta a compartir conocimientos y secretos en su mundo de sueños electrónicos. ¡Que no hunda el pánico! Ruby no es una trabajadora del sexo, aunque no le desagradan las charlas salidas de tono, y tampoco es real, sino que se trata de un robot o más precisamente de un chatterbot.

Agent Ruby es una pieza fundamental de la historia del arte en Internet. Su esencia reside en un programa de inteligencia artificial, que desde 2002 evoluciona, aumentando su capacidad de contestar y establecer un diálogo con los visitantes. Para celebrar su décimo aniversario, Agent Ruby se vuelve a presentar en el SFMOMA, el museo que la vio nacer, en el marco de The Agent Ruby Files, una exposición compuesta por la instalación interactiva y diez libros de cien páginas cada uno, que reúnen diez años de charlas con el

URL <http://agentruby.sfmoma.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☒

ID 162

Margot Lovejoy

Nombre
de la obra Turns

Autor

Canadá

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

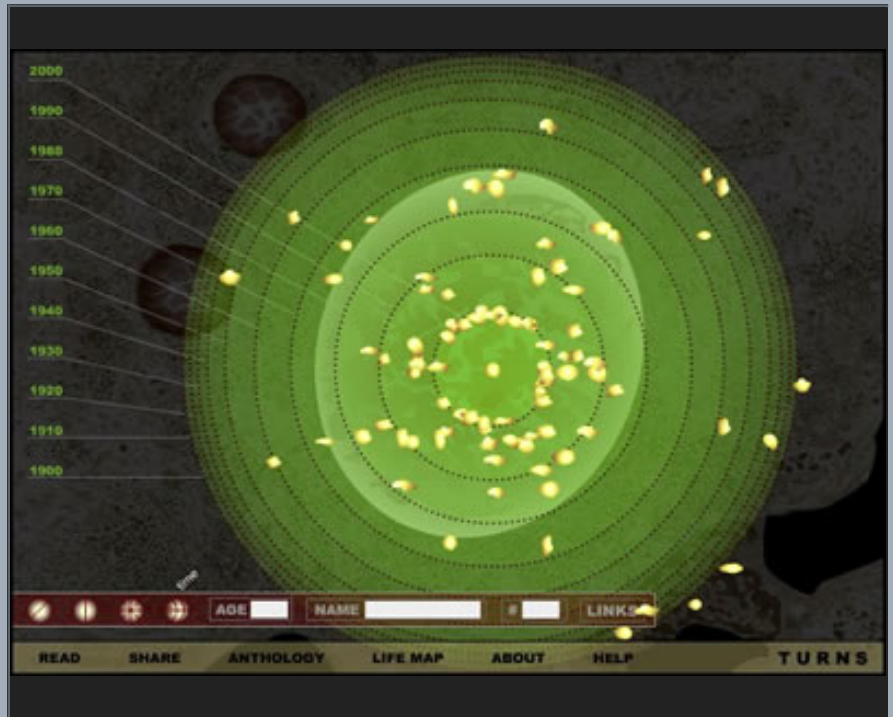
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

comunicación, visualización,
identidad, mapas

Descripción

El sitio web Turns reúne y comparte historias personales y mapas que reflejan encrucijadas vitales, y que se representan en el sitio web en forma de guijarros que se pueden abrir y, una vez consultados, volverse a cerrar. Los mapas vitales son representados como trozos de cristal que al abrirse se transforman en expresiones visuales. Los usuarios de Turns pueden hojear historias según doce categorías tales como educación, familia, inmigración, o bien contribuir con sus propias narraciones. Con respecto a los temas, los usuarios pueden reorganizar las historias a través de filtros diferentes como género, hora, edad, etc. Los participantes pueden también plasmar su mapa vital, que representaría visualmente los momentos y cambios cruciales de sus vidas. Vistas a través de filtros, lentes y vínculos, cada narración se comprende como una parte de la memoria social. Asimismo, este sitio web muestra cómo los nuevos media influncian y cambian las nociones sobre el individuo en un contexto colectivo.

Con esta obra, la artista Margot Lovejoy intenta conseguir que un número de personas participe en la misma 'mesa virtual' como parte de un trabajo en red. Su proyecto es una reflexión sobre la forma en que las nuevas tecnologías transforman la percepción del individuo en la sociedad. Su sitio web posibilita la comunicación sobre temas importantes de nuestras propias vidas y forja vínculos con las experiencias de

URL <http://www.myturningpoint.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 57

8GG

Nombre
de la obra

Search Your Name

Autor

 2006

País

Año

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Artivism / Identity-based / Prank

Subcategoría

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave



Descripción

Buscar Tu Nombre fue realizado por el grupo 8gg. La propuesta tiene como objetivo proporcionar al usuario la breve ilusión de que es una celebridad.

A primera vista, Buscar Tu Nombre no se diferencia de los habituales motores de búsqueda que usamos en Internet, salvo que ésta insta a los participantes a buscar su propio nombre. Una vez que el usuario ingresa su nombre y realiza la búsqueda, los resultados son numerosos. Devolviendo auténticos enlaces a noticias o información que aparentemente son sobre sí mismo, procedentes de las principales webs y sitios de noticias.

Buscar Tu Nombre es un motor de búsqueda que es, de hecho, un anti-motor de búsqueda. Los resultados obtenidos son auténticos, pero en realidad no lo son. El trabajo cuestiona el valor de la información que se encuentra diariamente a través de Internet.

<http://8gg.ica.org.uk>

URL <http://8gg.ica.org.uk/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 195

Evelin Stermitz

Nombre
de la obra

World of Female Avatars

Autor

Austria

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Artivism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

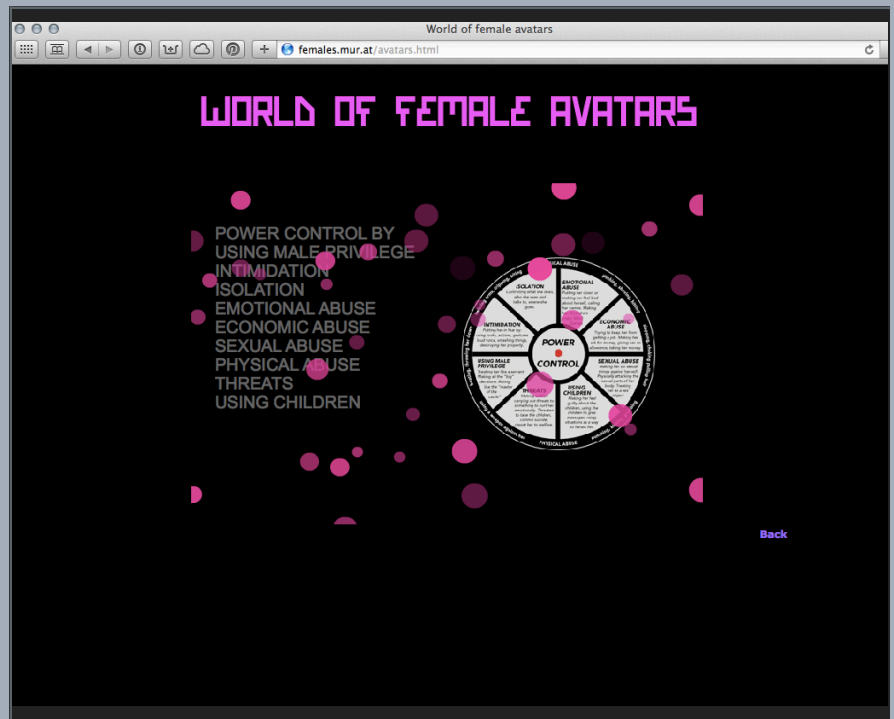
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

cuerpo y tecnología, sexo,
violencia, social gender, avatar,
collage, videojuego



Descripción

Un proyecto sobre cómo las mujeres conciben sus propios cuerpos y en qué medida Internet puede tomarse como espacio de proyección de las visiones culturalmente distintas en torno al cuerpo y la identidad. A través de una obra de net.art compuesta por imágenes de muy variada procedencia, Stermitz elabora un collage visual de avatares del cuerpo femenino como punto de debate social, político y económico, conjugándolo con la estética de los videojuegos vintage.

World of female avatars is a project for expanded understanding of women and their relation to their body. By using the internet as an artistic survey media as many different entries from different cultures as possible will be collected. The public call for female body pictures and text with personal statements about the body is going to be presented at this net art project. The submitted pictures are used for a digital collage to create new bodies - The avatars of female body, which will live in the cyber World of female avatars from now on. Just visit the virtual world and click for the virtual bodies and their statements!

URL <http://females.mur.at>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 202

Gazira Babeli

Nombre
de la obra

Save your skin (Second Life)

Autor

 2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

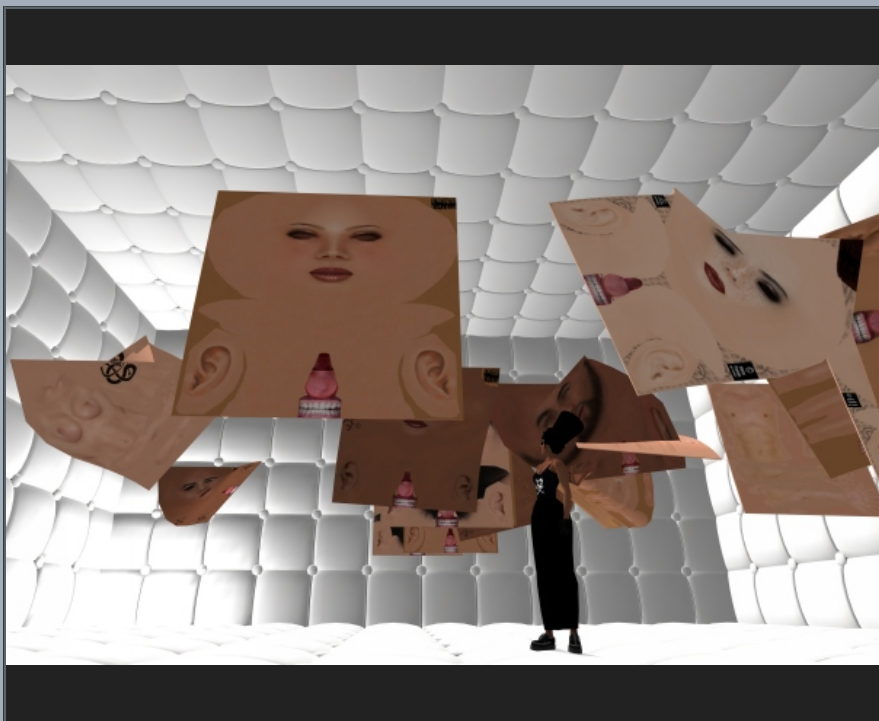
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

scripted environment, Second Life



Descripción

Modelando con el código del propio entorno virtual (espacios virtuales jugables Second Life), Gazira plantea cuestiones alrededor de la relación que establecemos con el entorno virtual.

“La elegante Gazira, ataviada como de costumbre con sombrero de copa y un largo y ceñido vestido negro, relata su vida virtual apropiándose del género clásico de la hagiografía y describiendo Second Life como un mundo entre la magia de la creación cinematográfica y la aparente irracionalidad del surrealismo. En un homenaje a las tentaciones de Buñuel, el vídeo -una obra dentro de la obra- es el relato de nuestra vida dentro de la pantalla, una metáfora de la inmersión en el mundo virtual entre aislamiento y socialización, ascetismo y tentación.” (http://elpais.com/diario/2007/06/28/ciberpais/1182996146_850215.html)

Gazira trabaja escenarios tomados de la vida real pero lo transforma, lo reelabora haciendo de ello, un espacio para la imaginación, el mundo virtual; la tecnología.

Famosísimos son los trabajos como Desnudos bajando la escalera; 2007. ¿Un Duchamp virtual? Cada una de las figuras que Gazira crea, gozan de una independencia que va más allá de los sentidos. Es

URL <http://www.gazirabeli.com/saveyourskin.php>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 201

Gregory Chatonsky y Jean-Pierre Balpe

Nombre
de la obra

Peoples

Autor

Francia

2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Artivism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

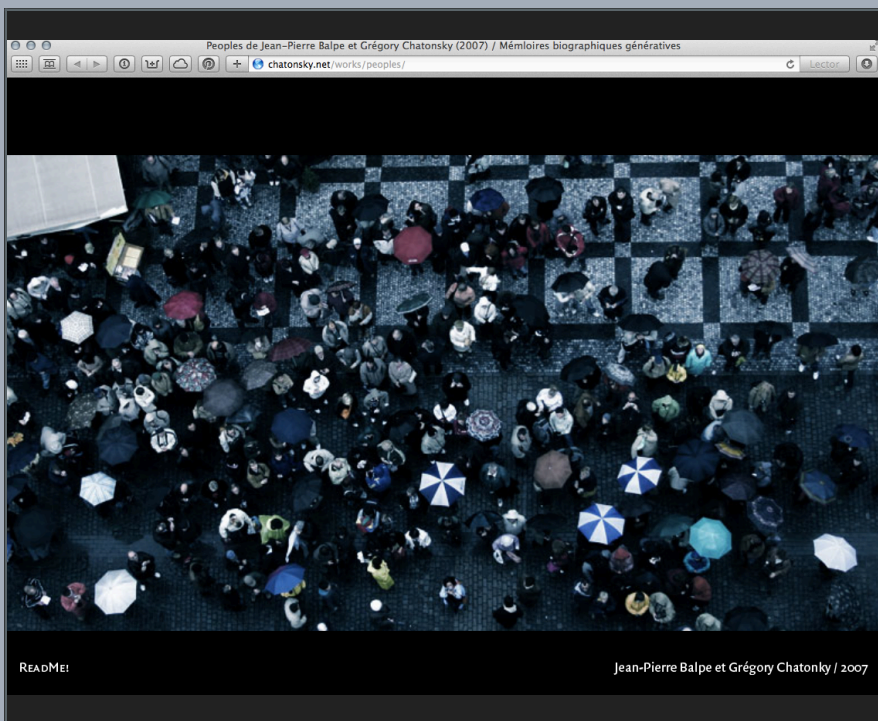
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Texto, imagen, Flickr, API,
Flash, php, mashup, memoria
visual



Descripción

Una obra que nos invita a pasearnos por las redes como un flâneur se pasea por la ciudad, sin rumbo fijo, dispuesto a absorber todos los estímulos que le ofrezca su entorno. Las relaciones entre los elementos que componen estas piezas es generada en ocasiones por un programa que busca correspondencias entre texto e imágenes, lo cual da lugar en ocasiones a resultados delirantes. La narración se gesta así en la mente del espectador, enfrentado a fragmentos de relatos contruidos de forma más o menos estructurada. Poco importa la coherencia del producto final, puesto que este tiene por objetivo señalar su propia fragmentación y la pérdida de control en un mundo sometido a la aceleración y el flujo.

Grégory Chatonsky desarrolla en su obra la posibilidad de generar una ficción sin fin (lo que él denomina "ficción sin narración") a partir de los datos que circulan en la Red. Por medio de los API de diversos sitios web (Flickr, Twitter, etc.), chats y herramientas como Google Maps o Google Street View, el artista elabora combinaciones de diversos elementos (mashups) que presenta en una interfaz que se actualiza a medida que el usuario la observa.

URL <http://chatonsky.net/works/peoples/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 212

Les Liens Invisibles

Nombre
de la obra Peking

Autor

Italia

2008

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Artivism / Identity-based / Prank

Subcategoría

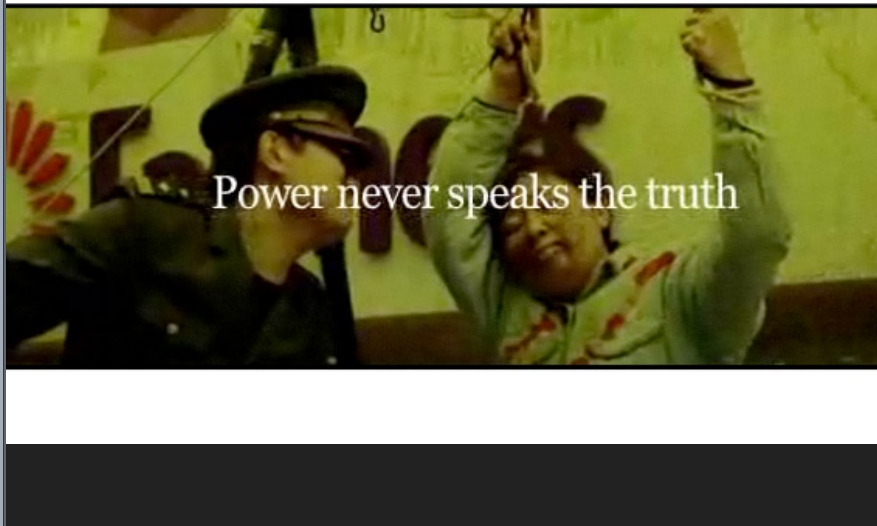
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[dominio](#), [suplantación](#),
[publicidad](#), [activismo](#)

Descripción

Les Liens Invisibles (Clemente Pestelli y Gionatan Quintini; -los enlaces invisibles-)

peking-2008-an-extraordinary-place-for-a-hijacking-advertising

Mientras la cortina olímpica cae suavemente sobre la represión china en el Tíbet, el colectivo Les Liens Invisibles celebra los próximos Juegos Olímpicos con una nueva hibridación basada en falso entre el arte, el activismo y las estrategias de publicidad.

Explotando la visibilidad global de la marca olímpica, el dominio www.peking2008.com es utilizado por Les Liens Invisibles como medio de publicidad de gran alcance para subvertir los mecanismos de la economía de la atención y promover el (ab)uso táctico de falsa-publicación como una nueva paradoja manera de recuperar la Verdad.

URL <http://www.lesliensinvisibles.org/2008/06/peking-2008-an->

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 213

Petra Cortright

Nombre
de la obra

666_smieyz

Autor

USA

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

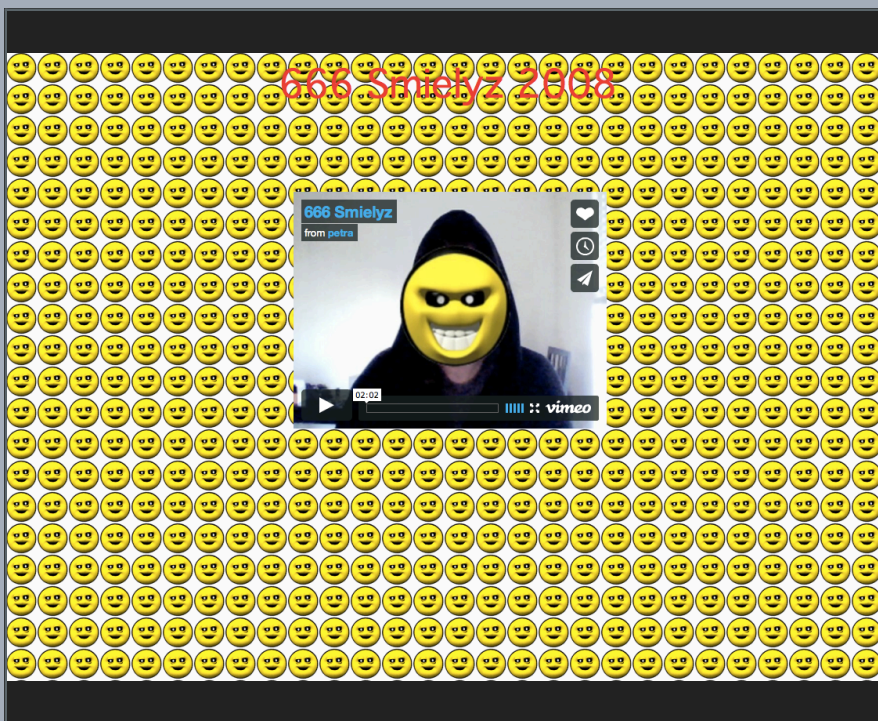
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

ironía, música, video, identidad



Descripción

Una obra crítica de la individualidad y la homogeneidad, identidad y sentimientos de retención falsos sobre el Internet a través de una interpretación distinta del concepto del emoticon.

Su vídeo en YouTube está descrito como: FUCK YOUTube:P

URL http://www.petracortright.com/666_smieyz.html

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 103

Shu Lea Cheang

Nombre
de la obra UKI

Autor

Taiwan

2009

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Identity Activism / Identity-based / Prank

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

HTML5, Google Maps
JavaScript, GPS, API
Geolocation interface, jQuery,
Processing.js, QRs

Index
scenario
game level1
game level2
development

Infect the city
game level one

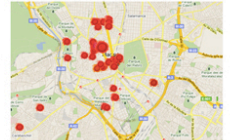
PLAY THE GAME

UKI game level one [Infect the city] designates UKI as viral agents to 'gesturally' infect the city and the world.

UKI game level one [Infect the city] invites the public to sign on as viral agents using API Geolocation interface to spread UKI virus. Designed to mobilize UKI viral force, the viral agents who infect and multiply uki virus are upgraded to super agents, advanced to game level 2 - enter the BioNet.

Software application :
Google Maps JavaScript API V3, W3C API Geolocation interface,
jQuery and jQuery Mobile, HTML5, Eclipse IDE, Processing.js,
zxing library (QR Codes image processing library)

hardware for presentation:
projectors, smartphones (participants to self-provide), QRcode
stickers



Descripción

UKI, como juego viral, establece una maligna corporación GENOM que toma cuerpos humanos como rehenes y crea (después del net-crash) el BIONET. El BIONET reformatea los eritrocitos (células rojas de la sangre) como unidades de computación para reprogramar y generar ORGANISMO (Orgasmo Orgánico), que promete orgasmos autosatisfechos y autocontentidos que sobrepasan las necesidades de interacción del cuerpo humano. UKI, el virus, nacido fuera del E-trashscape, encabeza la misión de infiltrarse en el BIONET de GENOM para detener la producción de ORGANISMO y reclamar el orgasmo humano original.

UKI se basa en el videojuego REZ (Japan, 2001 para Dreamcast y PlayStation2). Se desarrolla en 4 niveles:

Nivel 1: infectar al público; Nivel 2: movilización del virus; Nivel 3: entrar en Bionet; Nivel 4: orgasmo colectivo -fin del juego sin fin.

URL <http://www.u-k-i.co/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 85

Heath Bunting

Autor

Nombre
de la obra

King's Cross Phone-In

Reino Unido

1994

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Internet / New Media

Categoría

Internet-based art installation

Subcategoría

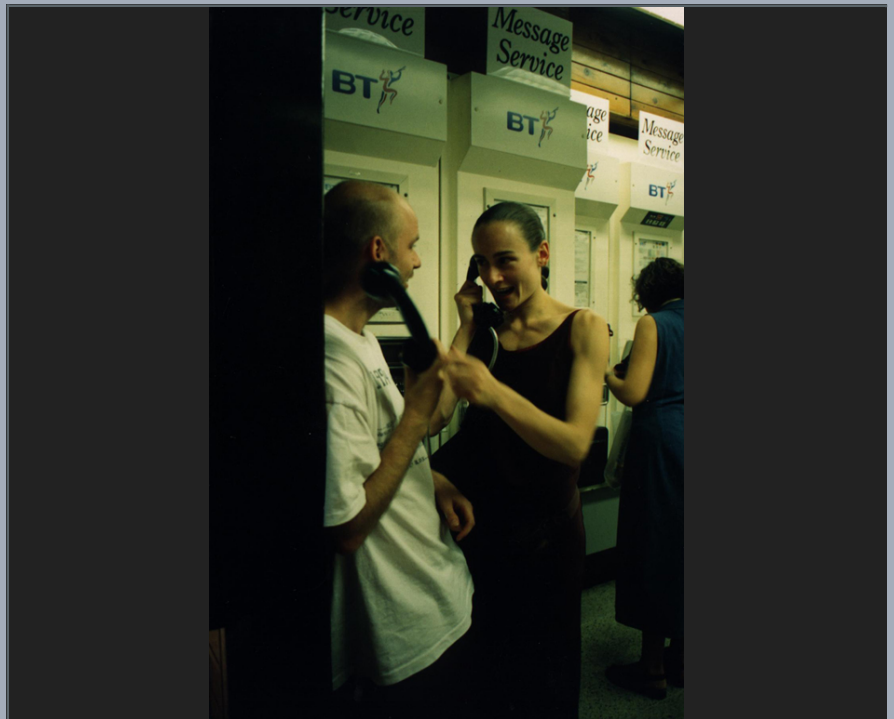
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave



Descripción

The King's Cross Phone-In was a co-ordinated effort by British artist Heath Bunting to disrupt the everyday routine of King's Cross railway station. Bunting utilized various newsgroups and emails lists to distribute instructions for the event staged on August 5th, 1994.

The content of the message included the telephone numbers for over 30 public phones located in the King's Cross station. Participants came from all over the world, and they were advised to call these numbers in a premeditated manner, whether methodical or chaotic. Bunting suggested that participants could also show up during the event, answering phone calls and chatting with those on the other end of the line.

URL <http://www.irational.org/cybercafe/xrep.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 71

Yunchul Kim

Autor

Nombre
de la obra

Void (traffic)

Corea

2003

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Internet / New Media

Categoría

Internet-based art installation

Subcategoría

Características / Foto

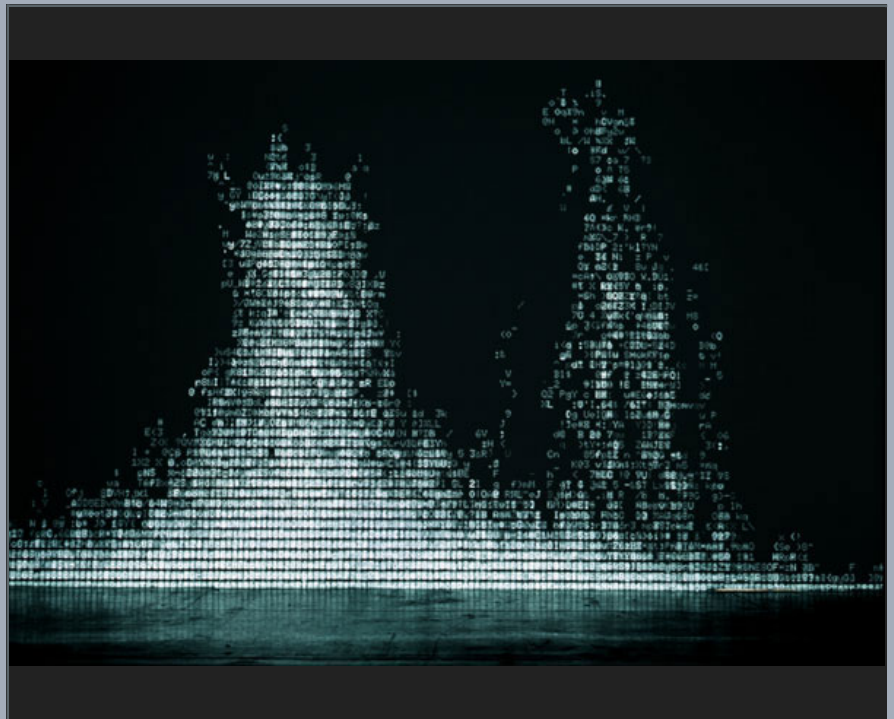
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

instalación de red, software
sniffer, proyección de código
ASCII



Descripción

Net-based computer installation, running of software written in C(open source)

Void (traffic) proporciona una espectacular experiencia del tráfico de datos: una visualización del código ejecutado por un determinado servidor, en tiempo real. Al monitorizar el servidor, se puede observar el flujo de datos de un área de Internet. Sus códigos se despliegan en olas de actividad que crecen y disminuyen al instante, conforme con el tráfico de datos. Mucha actividad produce erupciones parecidas al proceso de fusión nuclear de la superficie del sol (Protuberancia). Pero en este caso, la información se visualiza en una cascada de signos de código ASCII que se levanta del suelo como si de un organismo digital se tratara.

Incontables caracteres fluyen en la red hacia su propia dirección IP en este espacio dinámico y cambiante de signos. Cuando un puerto de comunicaciones está abierto, los caracteres se transmiten en todas direcciones, desde dentro y desde fuera. Cada carácter corresponde a un fragmento de texto, sonido, imagen, e-mail, bot o programa. Y al mismo tiempo es una viva expresión de las personas que se comunican desde el otro lado de la red. Cualquier usuario puede enviar estos caracteres a su consola de

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 73

Fernando Velázquez / Bruno Favaretto /
Francisco LanetinaNombre
de la obra

Your life, our movie

Autor

Uruguay

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Internet / New Media

Categoría

Internet-based art installation

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[video en tiempo real, flickr](#)

Descripción

"Your life, our movie" is an interactive installation that uses flickr.com data base to make an interactive film in real time.

URL <http://www.yourlifeourmovie.org/net/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 247

Ellie Harrison

Nombre
de la obra Eat 22

Autor

Reino Unido

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

fotoblog, diario

Eat 22
Ellie Harrison
11 March 2001 - 11 March 2002

For one year and one day everything eaten was digitally recorded



Enter

Descripción

A modo de diario-archivo, recopilando datos pero no de forma textual. Este es el caso del proyecto fotolog 'Eat 22' de Ellie Harrison que durante un año y un día documentó, fotografiando y filmando todo lo que comía.

URL <http://www.eat22.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 173

Steve Nelson

Nombre de la obra BananaSlug

Autor

 2003

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☒ Visualización1.0☐ Gender identity☒ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

navegación, aleatorio, buscadores, Search Engines, Google



Descripción

Se centra en el juego semántico y en las enormes potencialidades creativas de las bases de datos. Su autor, Steve Nelson, introduce el factor sorpresa en las combinaciones de palabras clave para obtener resultados imprevisibles.

La obra se centra en el concepto del serendipitous surfing, es decir la navegación guiada por la serendipity, un concepto típicamente estadounidense que significa algo así como "recibir agradables sorpresas de forma casual e inesperada" y que ha sido aplicado a investigaciones artísticas vinculadas a la informática.

BananaSlug añade a las palabras introducidas por el internauta unos términos casuales (denominados seed, semillas) que se combinan en un recorrido no intencionado, alcanzando resultados inesperados que, en muchos casos, abren campos de investigación inéditos.

URL <http://bananaslug.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 175

Antoni Abad

Nombre de la obra *TAXI

Autor

España

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

dispositivo colaborativo,



Descripción

El sitio *TAXI es una experiencia dirigida a colectivos itinerantes y carentes de presencia activa en los medios de comunicación preponderantes. "Un proyecto de comunicación audiovisual celular para colectivos sin presencia activa en los medios de comunicación preponderantes"

La primera vez que Antoni Abad repartió teléfonos móviles con una cámara integrada fue a taxistas de Ciudad de Méjico. Posteriormente repitió la experiencia con gitanos de Lérida y León, y con prostitutas en Madrid. En sitio*TAXI, canal*GITANO y canal*INVISIBLE cada coelctivo ha utillizado los móviles para enviar imágenes y comentarios a una web (www.zexe.net) en la que ellos mismos crean canales temáticos según sus intereses a partir de decisiones asamblearias. Todos los proyectos se encuentran ahora agrupados en MEGAFONE.net

"16 taxistas de la Ciudad de México utilizan teléfonos celulares con cámara integrada, para constituirse en cronistas de su propia realidad. En reunión preliminar, deciden sobre los canales a emitir y se asocian en equipos emisores dedicados a cada canal consensuado. Recorren espacios públicos y privados de la ciudad. Recopilan e intercambian experiencias y opiniones por medio de mensaiería multimedia (audio.

URL <http://www.megafone.net/mexicodf/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 261

Antoni Abad

Nombre
de la obra

MEGAFONE.NET

Autor

España

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

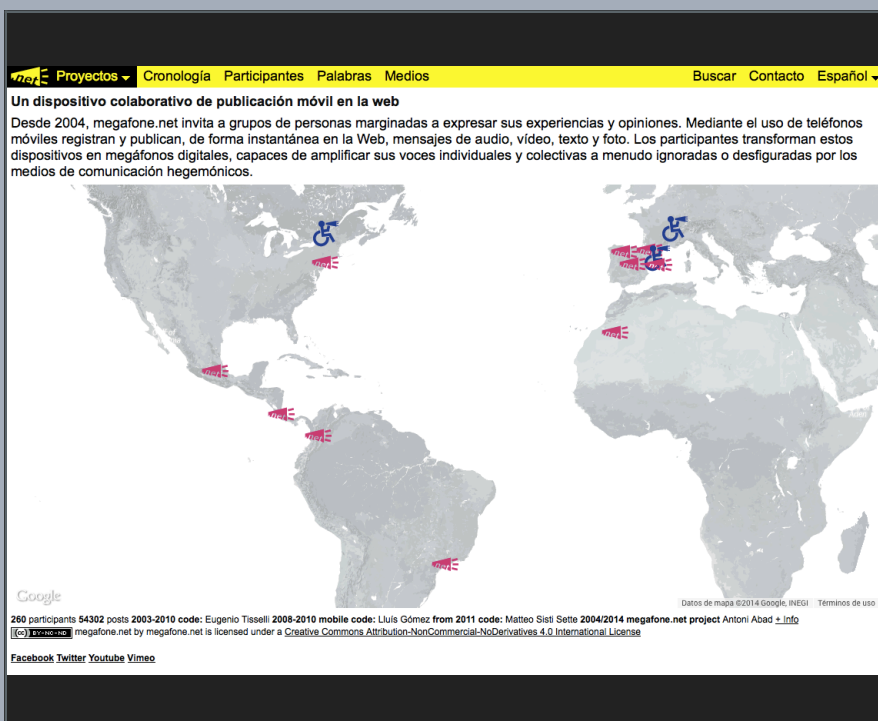
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

dispositivo colaborativo,
dispositivo, accesibilidad,
móviles, megáfono



Descripción

>> Un dispositivo colaborativo de publicación móvil en la web

Desde 2004, megafone.net invita a grupos de personas marginadas a expresar sus experiencias y opiniones. Mediante el uso de teléfonos móviles registran y publican, de forma instantánea en la Web, mensajes de audio, vídeo, texto y foto. Los participantes transforman estos dispositivos en megáfonos digitales, capaces de amplificar sus voces individuales y colectivas a menudo ignoradas o desfiguradas por los medios de comunicación hegemónicos.

La primera vez que Antoni Abad repartió teléfonos móviles con una cámara integrada fue a taxistas de Ciudad de Méjico. Posteriormente repitió la experiencia con gitanos de Lérida y León, y con prostitutas en Madrid. En sitio*TAXI, canal*GITANO y canal*INVISIBLE cada colectivo ha utilizado los móviles para enviar imágenes y comentarios a una web (www.zexe.net) en la que ellos mismos crean canales temáticos según sus intereses a partir de decisiones asamblearias. Todos los proyectos se encuentran ahora agrupados en MEGAFONE.net

URL <http://www.megafone.net/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☒

ID 260

Jessica Loseby

Nombre
de la obraPlaces i have never been people i have never
seen

Autor

Reino Unido

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

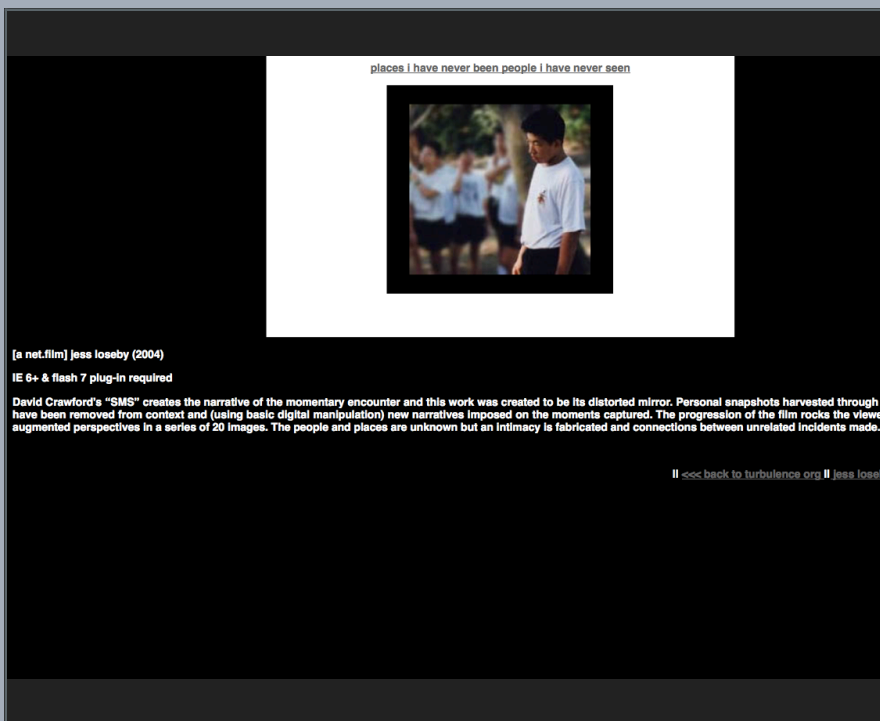
Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☒ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

flash, film, SMS



Descripción

David Crawford's "SMS" creates the narrative of the momentary encounter and this work was created to be its distorted mirror. Personal snapshots harvested through keywords by Google have been removed from context and (using basic digital manipulation) new narratives imposed on the moments captured. The progression of the film rocks the viewer gently through two augmented perspectives in a series of 20 images. The people and places are unknown but an intimacy is fabricated and connections between unrelated incidents made.

URL <http://www.turbulence.org/spotlight/loseby/index.htm>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 67

Lucia Leão

Nombre
de la obra

Las mil y una historias

Autor

Brasil

2004

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

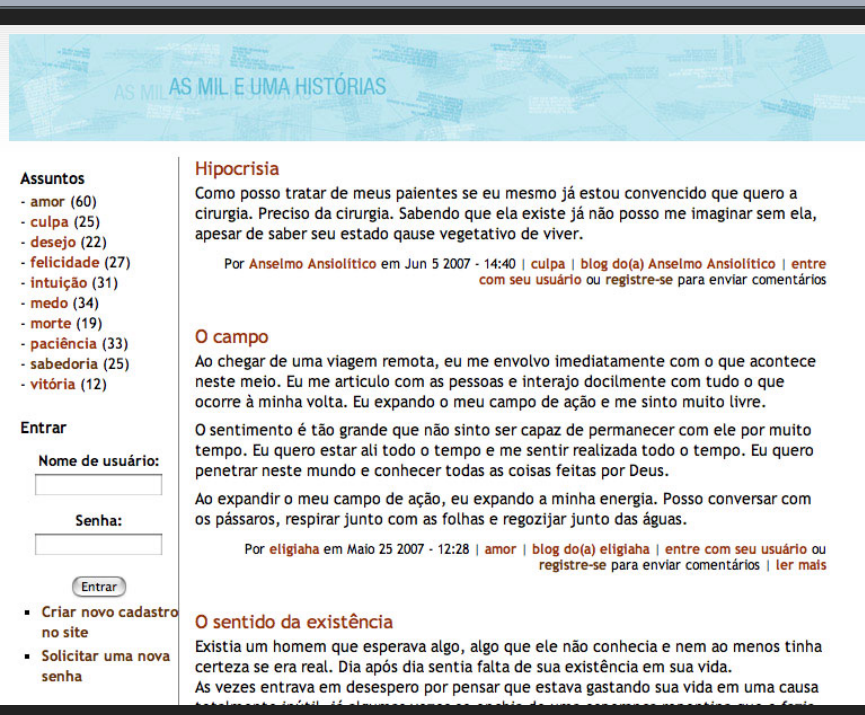
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

proyecto colaborativo, blog



Descripción

"As mil e uma histórias" es un proyecto de netart colaborativo.

El objetivo principal es crear un ambiente que estimule a compartir historias y reflexiones.

La participación es abierta a cualquier internauta a través de un registro.

Los usuarios pueden insertar texto, imágenes, poemas, diálogos, iniciar una nueva narrativa o continuar una existente.

<< Conte, invente e continue histórias >>

URL <http://www.lucialeao.pro.br/asmileumahistorias/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 54

Ciro Múseres

Nombre
de la obra

Empleoar

Autor

Argentina

2005

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

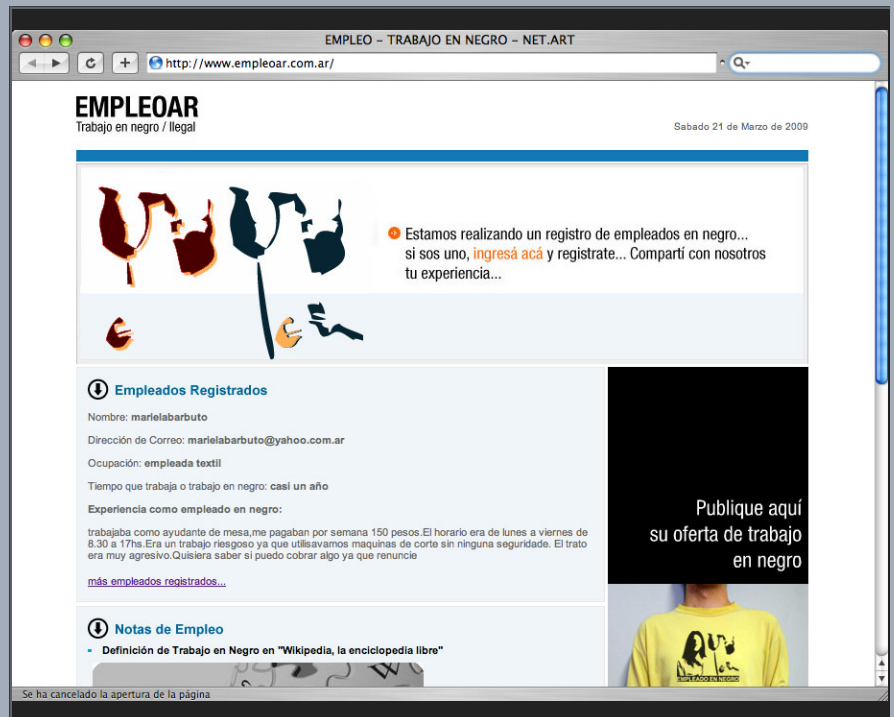
Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Proyecto Colaborativo



Descripción

Empleoar es un proyecto de net art concebido como una intervención artística de carácter social. Tomando la red como espacio de activismo.

La relación actual en la argentina entre los empleados y los empleadores esta dictada por la arbitrariedad de estos últimos. Son ellos los que en forma caprichosa fijan las condiciones de contratación. Esto significa que precisan el sueldo, los días y horarios laborales, la cantidad de días de vacaciones. etc. Recolectando experiencias de trabajadores y padeciendo personalmente este práctica. Intento dar forma a este contenido poco organizado...

La página de Internet (www.empleoar.com.ar) esta concebida como una intervención artística de carácter social.

No intento con esta acción denunciar una "realidad" o situación vivida por cierto sector social, lo cual sería en todo caso un recurso poco creativo teniendo en cuenta que la mayoría conoce o contempla esta situación, o "converge por momentos en una realidad conocida por todos". Donde las condiciones de trabajo pocas veces cumplen con lo que pide la lev.

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

186

Felix Turner

Nombre de la obra

Flickr Related Tag Browser

Autor

Reino Unido

2005

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

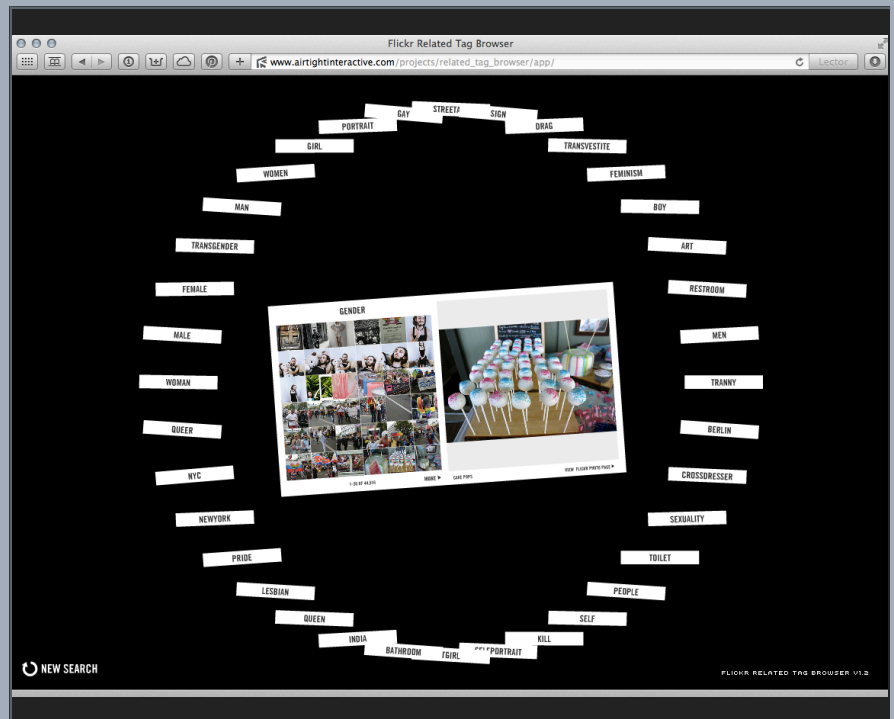
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Flickr, Mashups, Tags, relación semántica, swfObject



Descripción

Flickr Related Tag Browser nos permite navegar por el 'espacio tag' de Flickr. Las etiquetas de Flickr son palabras clave que se utilizan para clasificar las imágenes. Cada etiqueta tiene una lista de etiquetas «vinculadas», basado en el análisis de uso agrupado.

La decisión de abrir la API (el interfaz de programación) del servicio, que permite integrar el proceso y los resultados de una búsqueda en aplicaciones nuevas, está permitiendo toda clase de experimentos interactivos que muestran que en la era de las bases de datos, una de las estrategias más productivas para los artistas es generar nuevos interfaces que revelen las relaciones ocultas y sorprendentes que se pueden establecer entre los objetos que se almacenan en los servidores de Google, Amazon o Yahoo.

URL <http://www.airtightinteractive.>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID

1

Ubermorgen

Nombre
de la obra

GWEI (Google Will Eat Itself)

Autor

Austria

2005

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

economia red



Descripción

Este proyecto pretende lograr el control de Google mediante la compra de acciones con ingresos generados por la propia publicidad de Google. (ha recibido los premios Honorary Mention Prix Ars Electronica 2005, Rhizome Commission 2005, nomination Prix Transmediale 2006)

Project by UBERMORGEN.COM feat. Alessandro Ludovico vs. Paolo Cirio

We generate money by serving Google text advertisements on a network of hidden Websites. With this money we automatically buy Google shares. We buy Google via their own advertisement! Google eats itself - but in the end "we" own it!

By establishing this autocannibalistic model we deconstruct the new global advertisement mechanisms by rendering them into a surreal click-based economic model.

After this process we hand over the common ownership of "our" Google Shares to the GTTP Ltd. [Google To The People Public Company] which distributes them back to the users (clickers) / public.

URL <http://gwei.org/index.php>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID 55

Colaborativo

Nombre
de la obra

Post Urbano

Autor

Argentina

2006

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

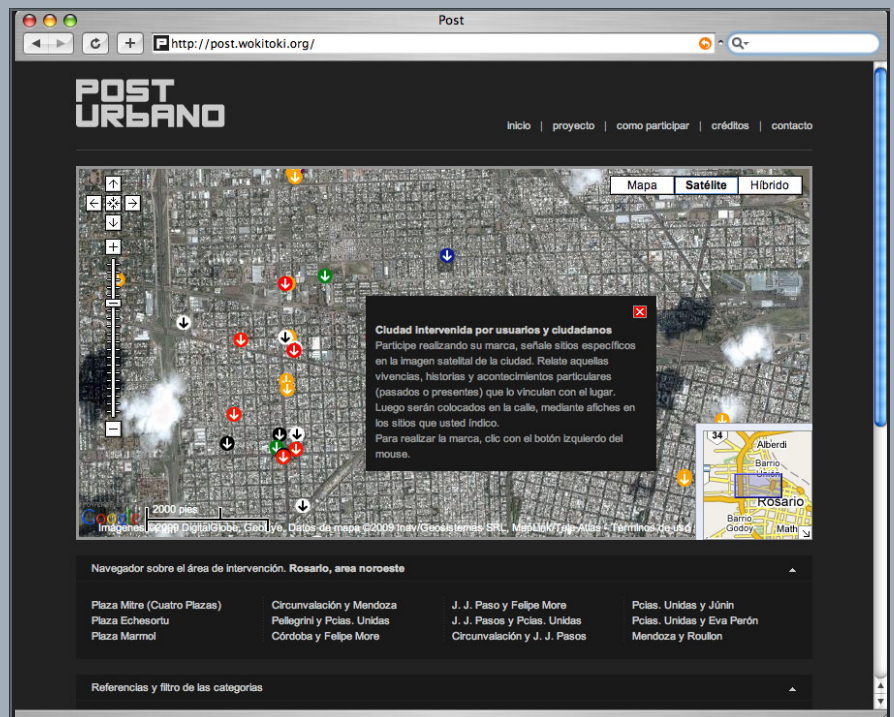
Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Google Maps, Intervenciones Urbanas, Proyectos Colaborativos



Descripción

Post Urbano, intervención a través de Google Maps

Plataforma que permite la realización de "señalizaciones urbanas", generando un entorno de colaboración entre habitantes y usuarios de la -ciudad-.

Con este propósito surgió Post Urbano, una plataforma que permite la realización de "señalizaciones urbanas", generando un entorno de colaboración entre habitantes y usuarios de la -ciudad-. Quien ingrese al sitio puede realizar su propio señalamiento urbano sobre una imagen satelital de la ciudad, acompañándolo con un relato o vivencia particular sobre el lugar indicado. Luego estas señalizaciones son transcritas al espacio urbano (concreto) mediante afiches. Quienes participen serán autores de "Tele intervenciones", que se transformaran en acciones concretas sobre lugares específicos. De esta manera, los "flujos de información" aterrizan en territorios, en historias, en culturas concretas. La propuesta indaga sobre la circulación, el valor de la información reconsiderando las nociones de identidad, territorio, frontera y ciudad.

URL <http://post.wokitoki.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 249

Jodi	Nombre de la obra	<\$BlogTitle\$>
Autor		
Holanda / Bélgica	2006	Net.art
País	Año	Categoría
		Social Network
<input checked="" type="checkbox"/> Grupo netartistas	<input type="checkbox"/> En Colaboración	<input type="checkbox"/> Fem
		Subcategoría

TIPOLOGIA

Características / Foto

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

```
<$BlogMetaData$>
<$BLOGTITLES$>
<$BLOGDESCRIPTIONS$>WORD VERIFICATION:
<$BLOGDATEHEADERDATES$>8.1.07
Title:<$Preview$>
<$BlogItemBody$>
Font Normal Size b /
Save as Draft
{ } { } { } { } { } { }
POSTED BY ..... AT 02:11 <$BlogItemControl$>
Sign Out
<$BlogItemBody$>
This may take a few minutes if you have a large blog
-- Back to Dashboard
X
-- Sign Out
? Help x Sign Out
POSTED BY ..... AT 02:12 <$BlogItemControl$>
blocked_%Deleted
<$BlogItemBody$>
Not Found
The requested URL was not found on this
server. Please visit the Blogger homepage, or the
Blogger Knowledge Base for further assistance.
HOME | ABOUT | KNOWLEDGE | HELP | DEVELOPERS | GEAR | PRIVACY | COPYRIGHT ©
LINKS
a0e0a0.blogspot blocked
00e000.blogspot blocked
b4b4b4.blogspot blocked
c2c2c2.blogspot
c3c3c3.blogspot
d4d4d4.blogspot blocked
d5d5d5.blogspot
d6d6d6.blogspot
d7d7d7.blogspot
d8d8d8.blogspot blocked
f9f9f9.blogspot
x9x9x9.blogspot
6601.blogspot blocked
6602.blogspot blocked
5503.blogspot
5501.blogspot
4567234.blogspot
dsfgadsgy.blogspot
rerwetwq.blogspot
zbxmbnm.blogspot
bornintheusa1234.blogspot
<BLOGPREVIOUSITEMTITLES$>
Title:<$Preview$>
Sign Out
blocked_<Deleted
S = Publish, D = Draft-
<$BlogItemTitle$>
<$BLOGARCHIVENAMES$>
10.06
11.06
01.07
```

Descripción

Basado en el servicio de blogs de Google, Blogger. Aparece como una página llena de errores, de texto ilegible y signos, como si fuera un error de software. Jodi nos muestra que la 'libertad' en los blog es, en cierta forma, ficticia. Se niega a ejecutar el software al uso, se muestra reacio a dar formato a su expresión, en un sistema regido por el deseo y la creencia de que se va a utilizar para distribuir conocimientos y opiniones en un programa específico, 'preformateado', se niega a seguir el sistema integrado de Blogger para cuestionar su uso.

Jodi muestra que el error es una construcción social, que el software es algo más que una herramienta programable, es una materialización de diferentes modalidades y sintaxis, una unión de múltiples procesos y discursos, como un "assemblage", para usar el término prestado de Deleuze y Guattari. Resultado de la crítica, Blogger ha eliminado muchas de sus páginas.

URL

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 38

Les Liens Invisibles

Nombre
de la obra

Subvertr

Autor

Italia

2006

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

flickr simulación



Descripción

Bored by mainstream media? Tired of boring social tags?
Subvertr is the UMSSP (Ultimate Massive Social Subvertizing Platform) from Les Liens Invisibles - imaginary art-group - leader in Web 2.0 Rich Internet artworks.
Enter the most fantasticulous collaborative Culture Jamming community and discover our latest services.

Subvertize!

Don't let anyone else put the hands on your imaginary. Just subvertize and manage it by yourself: collect, detourn, alter and share it with other people like you!

Share Share Share ...

Share your pictures with your friends, family and everyone else. Your subvertized images are now visible to everyone.

Subvertag!

Let your images finally be. Give'em a title, add any stupid notes and organize them into delirant

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 2

UBERMORGEN

Nombre
de la obra Amazon Noir

Autor

Austria

2006

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

difusión, visualización de
contenidos

Descripción

(1st prize Stuttgarter Filmwinter 2007, Honorary Mention Share Prize 2007) realiza un proceso de hacking e ingeniería inversa del proceso de digitalización de libros de Amazon. Mediante robots "recuperan" los contenidos de la versión digital y la convierten en archivos en formato pdf y en libros físicos que son expuestos.

Amazon Noir is a project by UBERMORGEN.COM, PAOLO CIRIO, ALESSANDRO LUDOVICO

The Bad Guys (The Amazon Noir Crew: Cirio, Lizvlx, Ludovico, Bernhard) stole copyrighted books from Amazon by using sophisticated robot-perversion technology coded by supervillain Paolo Cirio. A subliminal media fight and a covert legal dispute escalated into an online showdown with the heist of over 3000 books at the center of the story.

URL <http://www.amazon-noir.com/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 200

Angie Waller

Nombre de la obra Myfrienemies

Autor

USA

2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

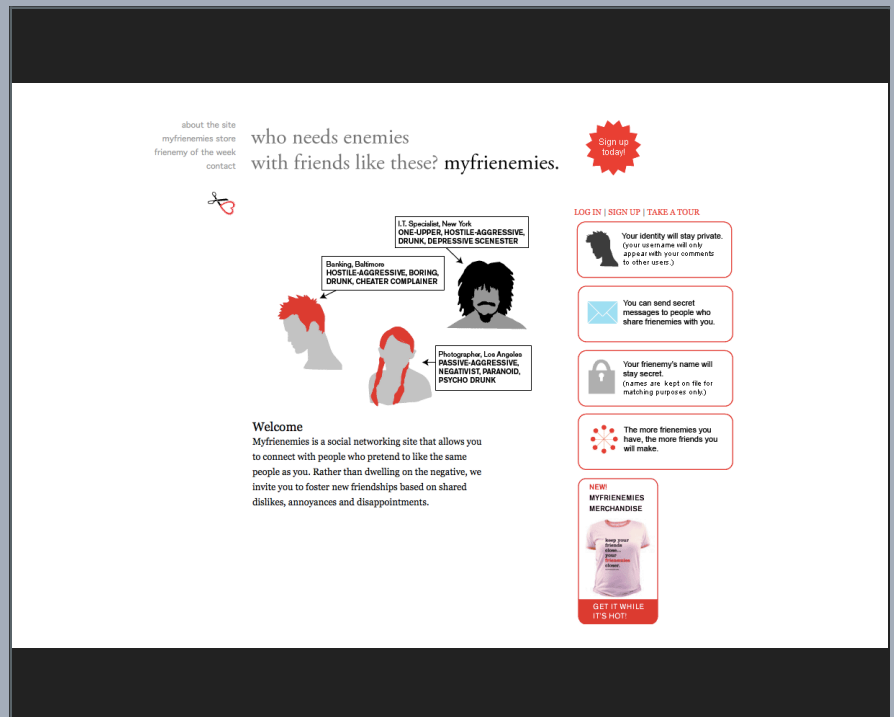
☒ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

red social



Descripción

Un proyecto de creación de una plataforma web que duplica la estética, usabilidad, y dinámica general de las redes sociales más conocidas y utilizadas, pero subvirtiendo su sentido y el modo de interacción que proponen. Una red social que nos permite relacionarnos de una manera diferente.

En Myfrienemies, en lugar de relacionarnos en torno a la afinidad de nuestros gustos en común, o actividades, nos propone relacionarnos a partir de nuestro odio, a partir de las personas a las que detestamos.

“El propósito de este sitio web no es sumirse en lo negativo, sino más bien fomentar nuevas amistades basadas en aversiones mutuas, enojos y decepciones. La premisa es que cuantos más enemigos tenga un usuario, más amigos podrá atraer en el sitio. La red nos sugiere un listado de descriptores para clasificar a nuestros enemigos y leer los comentarios de los demás sobre los suyos: mentirosos, borrachos, psicóticos, sucios. Y nos propone además que un buen modo de encontrar nuevos amigos, con enemigos en común, es detallar las celebridades que odiamos”

URL <http://www.myfrienemies.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 251

Fabricio Caiazza

Nombre
de la obra

Sincita

Autor

Argentina

2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave



Descripción

El objetivo de Sincita es tomar prestado formas y textos producidos para internet y trasladarlos a otros espacios y soportes.

Traslado textos que circulan en internet a otros espacios. A esos textos los rotulo, sobre diversos soportes, para instalarlos en espacios públicos.

El objetivo de Sincita es tomar prestado formas y textos producidos para internet e instalarlos en el mundo físico, generando en esa operación, nuevos sentidos.

Son textos de Facebook, Twitter y blogs relacionados con el impacto de Internet en la vida cotidiana, nuevos conceptos y nuevas palabras.

El aspecto formal de los carteles está inspirado en la gráfica de artistas y diseñadores que trabajan con tipografías.

URL <http://www.sincita.com.ar>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 203

Gregory Chatonsky

Nombre
de la obra

L'attente, the waiting

Autor

Francia

2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

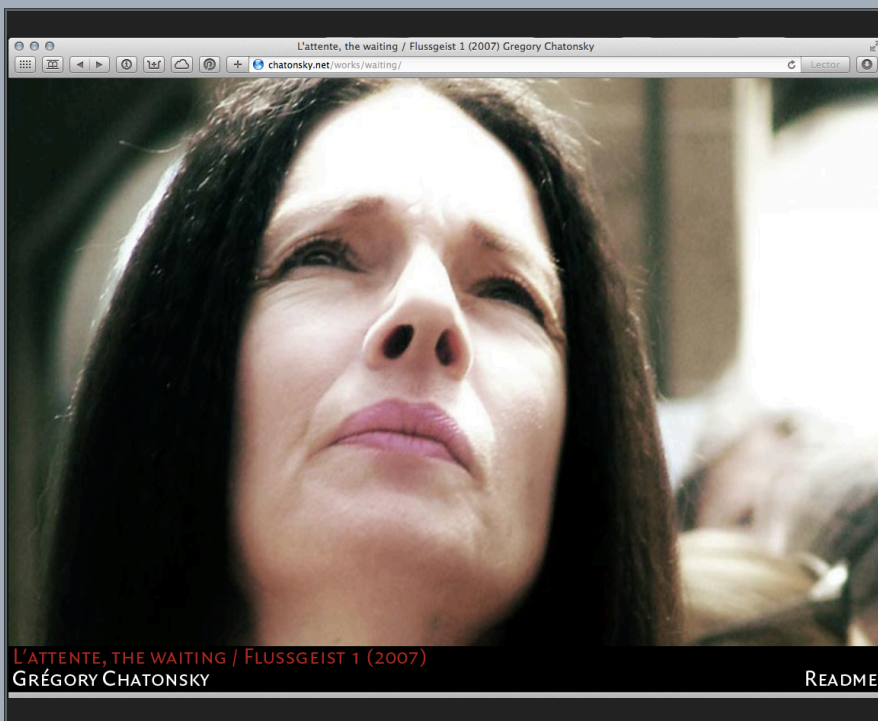
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Texto, imagen, Flickr, API,
Flash, php, mashup, memoria
visual



Descripción

En L'Attente, Chatonsky muestra de forma poética este flujo de presencias espectrales que habitan la Red en busca de la posibilidad de elaborar lo que denomina una "ficción sin narración". La asociación de frases e imágenes, generada por el programa, lleva al espectador a buscar una trama que dé sentido a lo que está viendo.

<Sentences loaded from Twitter scroll on videos shot in a railway station: the passengers are waiting for the train to arrive, they are watching the train timetable the time of a floating instant. The longest words in the sentences are translated into photographs by Flickr.>

Una obra que nos invita a pasearnos por las redes como un flâneur se pasea por la ciudad, sin rumbo fijo, dispuesto a absorber todos los estímulos que le ofrezca su entorno. Las relaciones entre los elementos que componen estas piezas es generada en ocasiones por un programa que busca correspondencias entre texto e imágenes, lo cual da lugar en ocasiones a resultados delirantes. La narración se gesta así en la mente del espectador, enfrentado a fragmentos de relatos contruidos de forma más o menos estructurada. Poco importa la coherencia del producto final. puesto que este tiene por objetivo señalar su

URL <http://chatonsky.net/works/waiting/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 252

Jon Rafman

Nombre
de la obra

The Nine Eyes of Google Street View

Autor

Canadá

2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

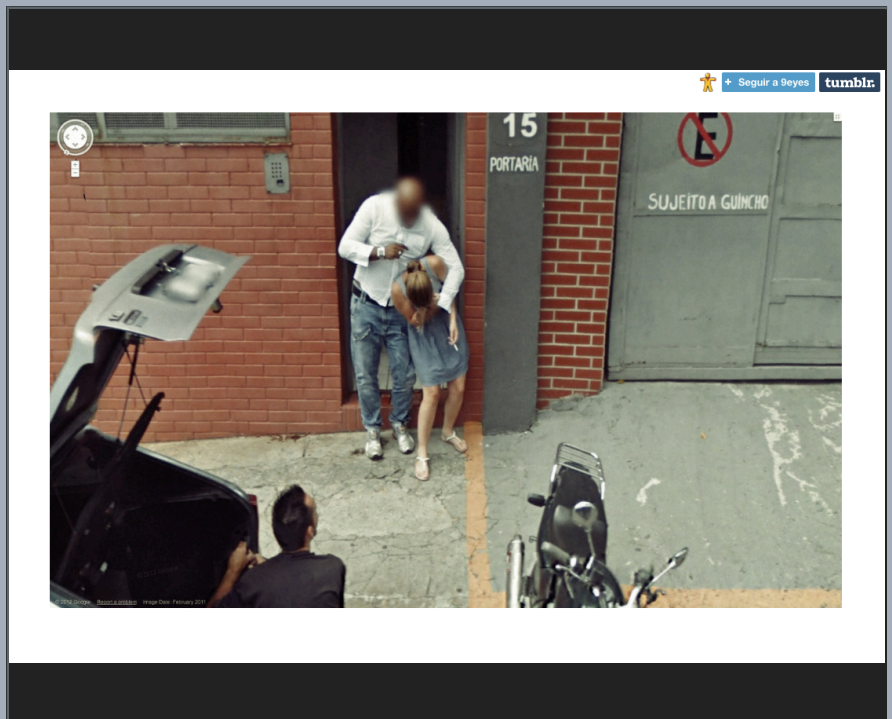
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Google Street View



Descripción

Jon Rafman reúne los instantes más inquietantes y extraños del famoso servicio de imágenes panorámicas.

Ahí afuera, en la calle, se puede ver de todo: desde un perro atrapado en una reja y un motociclista haciendo piruetas hasta un adolescente arrojando un proyectil. Y esa, justamente, es la esencia de The nine eyes of Google Street View, el trabajo de Jon Rafman, un escultor, cineasta y artista visual canadiense que se dedicó a recolectar y reunir las imágenes más bizarras y llamativas del servicio Street View.

Para el artista se trata de “un proyecto acerca de la calle y acerca de la humanidad”. Es una galería que recorre carreteras y rutas desoladas, bosques frondosos, suburbios, montañas, grandes ciudades y cualquier lugar donde haya estado la cámara de Google Street View o, como le dice Rafman, el “Dios moderno”.

Según Rafman, horas y horas de búsqueda dieron lugar a un producto que habla tanto de pobreza como

URL <http://9-eyes.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 58

Lila Pagola

Nombre
de la obra dos.punto.cero

Autor

Argentina

2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

blog, metablog



Descripción

dos.punto.cero o mi blogroll (algunos de mis blogs favoritos son de artistas)
[Versión 2.1 Noviembre 2007]

La primera versión de esta selección de producciones de artistas con herramientas de la web 2.0 se realizó para Digital Event (Toronto, Canada).

Esta segunda versión se amplía incorporando algunos nuevos proyectos, encontrados y sugeridos, a partir de aquella primera experiencia, [...] mi blogroll (algunos de mis blogs favoritos son de artistas)*

Los artistas llegamos a los blogs y otros sistemas de autoedición (la llamada web 2.0 o internet social) quizá un poco más tarde que otros usuarios: alejados de la tecnología por distancia disciplinar, prejuicios y otras variables; incluso para los "artistas digitales", el manejo de las herramientas fue [...]

una selección de proyectos de artistas latinoamericanos

URL <http://www.doscer0.wordpress.com/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 250

Wayne Clemens

Nombre de la obra logo_wiki

Autor

Reino Unido

2007

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☒ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Article Talk Read Edit View history Search

Angel wings: Difference between revisions

From Wikipedia, the free encyclopedia

Revision as of 18:54, 27 June 2014 (edit) Русский (talk 1 contribs) (→Ukraine) ← Previous edit Latest revision as of 19:29, 30 June 2014 (edit) (undo) 199.46.198.231 (talk) (→Italy)

Line 60: ===Italy=== [[File:Strappole.jpg|thumb|right|Chiacchiere]] Italian "cenci" or "chiacchiere" are eaten at [[Carnival]] time. Their various regional names include: "trappe" (a name shared with similar treats) in [[Rome]]; "strappole" in [[Emilia Romagna]]; "bugie" in [[Genoa]]; and "galani" or "crostoli" in [[Veneto]] and [[Friuli-Venezia Giulia]], especially in the [[Triestino]] capital, [[Trieste]]. **Many** other regional names exist. Regional variations in the recipe include sprinkling with orange zest or using anise wine as the alcoholic base.

Line 60: ===Italy=== [[File:Strappole.jpg|thumb|right|Chiacchiere]] Italian "cenci" or "chiacchiere" are eaten at [[Carnival]] time. Their various regional names include: "trappe" (a name shared with similar treats) in [[Rome]]; "strappole" in [[Emilia Romagna]]; "bugie" in [[Genoa]]; and "galani" or "crostoli" in [[Veneto]] and [[Friuli-Venezia Giulia]], especially in the [[Triestino]] capital, [[Trieste]]. **[[Fritte]] and many** other regional names exist. Regional variations in the recipe include sprinkling with orange zest or using anise wine as the alcoholic base.

Latest revision as of 19:29, 30 June 2014

"*Chrusciki*" redirects here. For the village, see *Chrusciki, Greater Poland Voivodeship*. For other uses, see *Angel wings (disambiguation)*.

This article **needs additional citations for verification**. Please help **improve this article** by adding citations to reliable sources. Unsourced material may be challenged and removed. (March 2013)

Angel wings are a traditional sweet crisp pastry made out of dough that has been shaped into thin twisted ribbons, deep-fried and sprinkled with powdered sugar. Traditionally present in several European cuisines, angel wings are known by many other names and have been

Descripción

En Logo_wiki, Clemens, intenta demostrar cómo militares, empresarios e instituciones gubernamentales son autores de miles de alteraciones de páginas en la enciclopedia libre Wikipedia.

El proyecto también es una crítica a la intervención política en sistemas supuestamente sociales e independientes.

– Logo_wiki looks for Big Brother editors of Wikipedia. It shows you the Wikipedia page with the edits. It tells you who the editor is by replacing the Wikipedia logo with the editor's logo –

URL http://www.in-vacua.com/cgi-bin/logo_wiki1.pl

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 206

Aetherbits

Nombre
de la obra

Social Synthesizer

Autor

 2008

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software social, audio,
imagenes, swarm intelligence,
bases de datos, Skype, Flickr



Descripción

AETHERBITS es el colectivo internacional de artistas multimedia integrado por Denis Lelong (Francia), Kent Clelland (EEUU) y Mariela Cádiz (España).

El proyecto SOCIAL SYNTHESIZER explora la memoria y lo inconsciente colectivo como un fenómeno emergente que emana de las redes informáticas con arquitectura de participación colectiva y redes sociales.

Presentado como un prototipo online y onsite, SOCIAL SYNTHESIZER_PROTOTYPE es una composición audiovisual interactiva que procesa en tiempo real imágenes y sonidos generados por usuarios de todo el mundo a través de software social. El corazón de este instrumento consiste en un programa, el Real-Time-Score-Generator, que genera en forma de partitura musical todos los parámetros para la síntesis audiovisual. Este programa se basa en la hibridación de conceptos relacionados con la organización de bases de datos, swarm intelligence (inteligencia colectiva o de enjambre) y modelos matemáticos de sistemas dinámicos. El Real-Time-Score-Generator simula las propiedades emergentes de la organización de información en una base de datos para procesar. a su vez, imagenes y sonidos generados por una

URL <http://aetherbits.net/social-synthesizer-participation/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 52

Aram Bartholl

Nombre
de la obra

Follow me!

Autor

Alemania

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[micro-blogging](#), [Bio Artist 2.0](#),
[twitter](#), [performance](#)

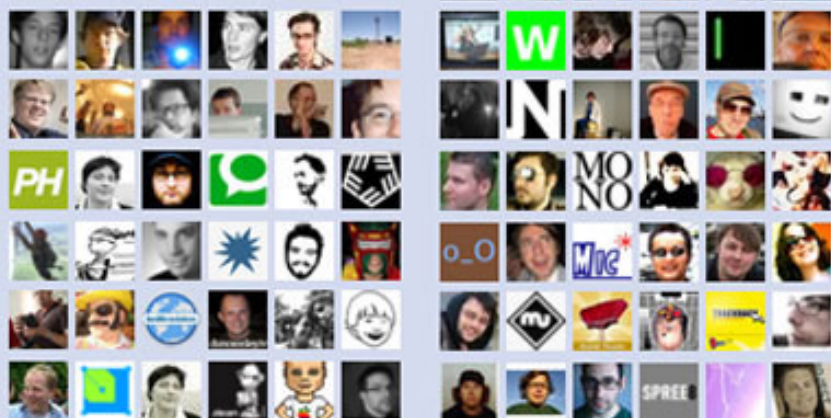
Stats

Following_me 186

Followers_me 218

People

invite more



Descripción

The project "Follow me!" is a social intervention and group performance for conferences and events connected with the Web. Just as with micro-blogging services such as Twitter, Jaiku or Pownce, the participants of the project interact with each other using the symbols and rules of social web services in real space.

Each participant receives a pin-on button and several stickers of his/her Twitter (or other) profile photo or logo. The button is worn on the shirt, T-shirt, pullover or jacket and enables other conference participants to recognize "Twitter friends". With the small profile stickers, the users themselves can then "register" each other as followers or friends on their clothing. This results in a big who-followed-whom spectacular, totally in Twitter style, with plenty of face-to-face interaction.

An important element in all social web platforms, especially micro-blogging services, is the user's profile logo. The profile photo, which is usually a portrait of the user, has developed into a kind of trademark. When using Twitter and co, each new message posted by a user on the web interface is accompanied by his/her profile photo. Since the users don't necessarily know each other personally, the recurrent image alongside

URL <http://www.datenform.de/followmeeng.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 56

Constant Dullaart

Nombre
de la obra

YouTube as Subject

Autor

Holanda

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

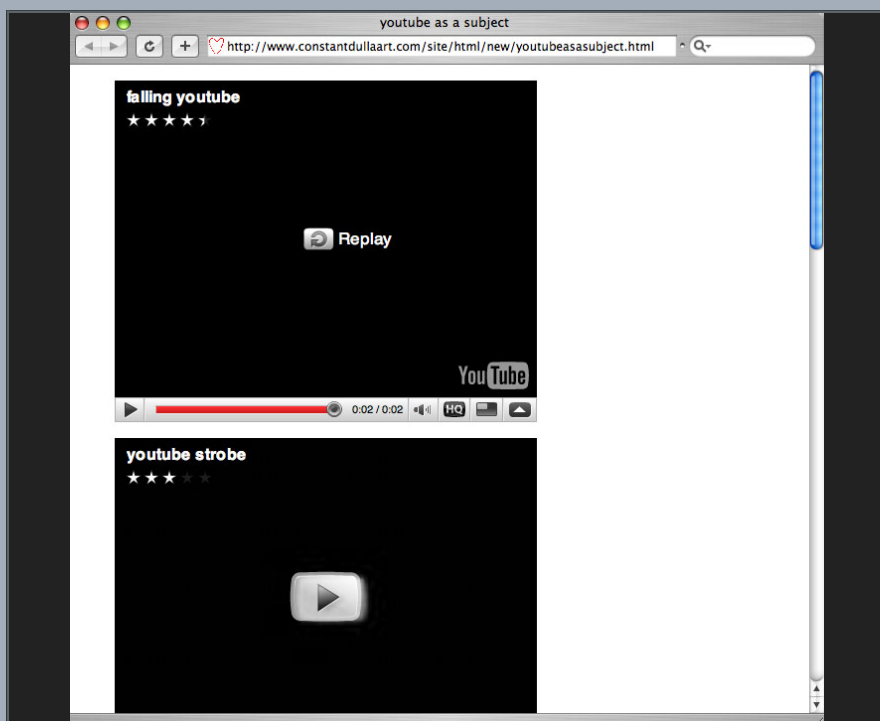
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

YouTube



Descripción

La serie "YouTube as Subject" está compuesta por seis videos subidos a YouTube, juega con la imagen del botón de play que aparece inicialmente incrustado en los videos.

Al hacer clic, el video que se inicializa conserva sus orígenes del fondo negro, pero dispara diversas animaciones sobre el "mismo botón de play".

Otro trabajo similar, siguiendo esta misma línea, pero apropiándose del indicador de carga de datos.

Estas propuestas tienen efecto siempre y cuando los webmasters de YouTube no modifiquen los diseños del reproductor ni los indicadores de carga. Cuando esto cambie ya no habrá chiste.

URL <http://www.constantdullaart>.

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 37

Les Liens Invisibles

Nombre
de la obra

Google is Not The Map

Autor

Italia

2008

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

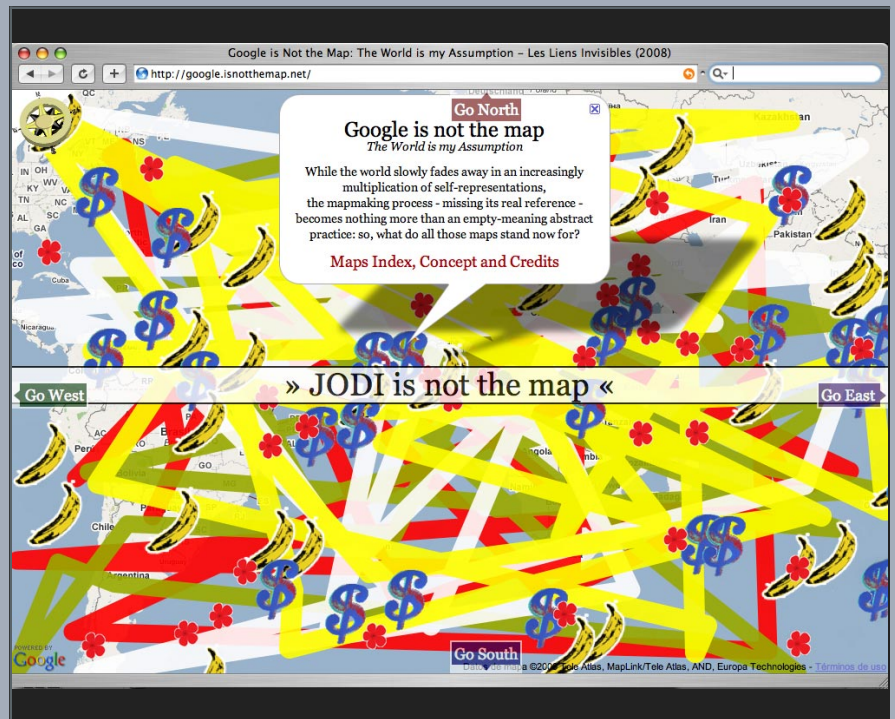
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

mapas, datos, google



Descripción

Since ancient times cartography has been used to describe the world as a geometric ensemble of measurable points, lines, areas and data-labels on a plane.

While the world slowly fades away in an increasingly multiplication of self-representations, the map making process - missing its real reference - becomes nothing more than an empty-meaning abstract practice: so, what do all those maps stand now for?

In order to disclose this contradiction - or just to give a paradoxical point of view about it - the imaginary art-group Les Liens Invisibles has explored the world along its self-referential techno-linguistic layers, moving through its hidden mechanisms and forcing the grammar of its public-released API code.

Commissioned by LX 2.0 - a project by Lisboa 20 Arte Contemporanea and curated by Luis Silva - Google Is Not The Map (GISNTM) is a collection of over 35 GeoPoeMaps, a series of works in which ordinary maps become the unusual surfaces used to disarticulate the perception of the world, to trace new routes across the boundaries and to draw new imaginary geometries of the possible.

URL <http://google.isnotthemap.net/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 53

Thomson y Craighead

Nombre
de la obra

"My contacts" Los contactos de Thomson

Autor

Reino Unido

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

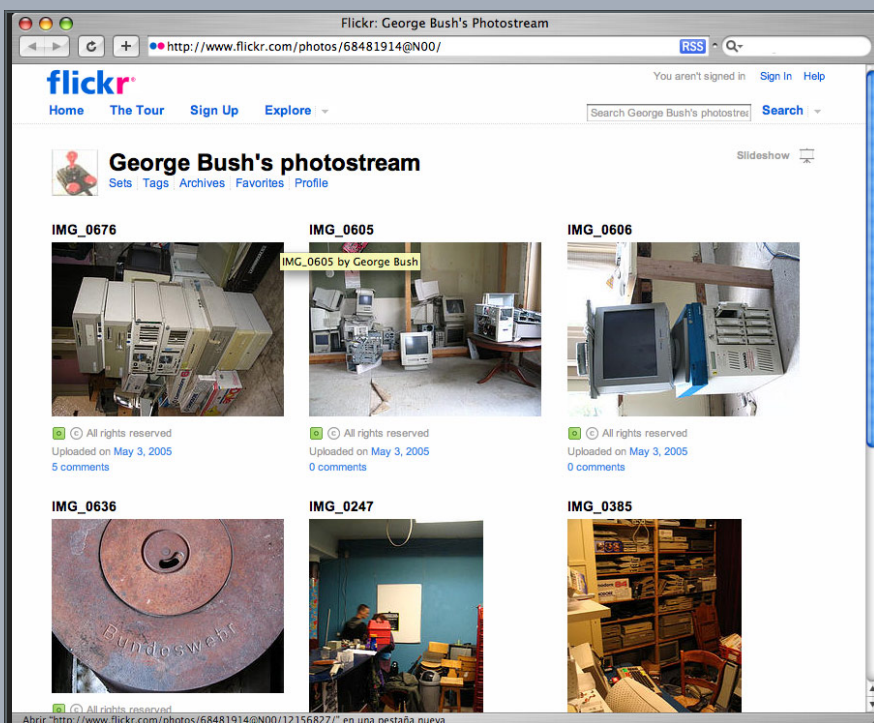
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[Flickr](#)

Descripción

"My contacts..." utiliza la idea y las herramientas que brindan las redes sociales en internet. Usa a flickr como soporte. Recreando el entorno diario de personajes muy conocidos a través de imágenes allí subidas.

En su lista se encuentran: Andre Agassi, Julie Andrews, Osama BinLaden, Brian Blessed, Bono, George bush, Jesucristo, Marcel Duchamp entre otros.

A través de su lista podemos ingresar al perfil y la galería de cada uno de estos personajes publicados en flickr. Conocer sus fotos su "diario", recreando al personaje por medio del material publicado. El trabajo queda abierto a las multiples lectura, incrustado en la red, sin presentarse como arte, solo activando la imaginación de quien lo ve.

Otro trabajo de Thomson & Craighead es Template Cinema, otra propuesta de baja tecnología en la red, se trata películas hechas a partir de los datos existentes en la web tomados en tiempo real.

Jon Thomson (b. 1969) and Alison Craighead (b. 1971)

URL http://www.thomson-craighead.net/my_contacts/

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID

216

Gregory Chatonsky

Autor

Nombre
de la obra

I would have liked to be one of you

Francia

2009

País

Año

☐ Grupo netartistas

☐ En Colaboración

☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

☒ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Facebook, identidad, software



Descripción

Se trata de una aplicación que roba los estatus de otros para publicarlos en el propio perfil. La información, fotos, enlaces y comentarios publicados por los amigos se convierten en aportaciones al muro del propio usuario, generando una confusión de identidad y difundiendo contenidos falsamente atribuidos al usuario.

La pieza se muestra como una pantalla negra en la que van apareciendo las frases escritas por los demás, mientras estas frases se incorporan al muro del usuario, generando así una confusión entre su identidad y la de sus amigos. Actualmente, la aplicación ha sido bloqueada por Facebook al no cumplir sus requisitos de seguridad.

URL <http://chatonsky.net/project/i-would-have-liked-to-be-one-of-you->

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 219

Les Liens Invisibles

Nombre
de la obra

Silence is Golden

Autor

Italia

2009

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

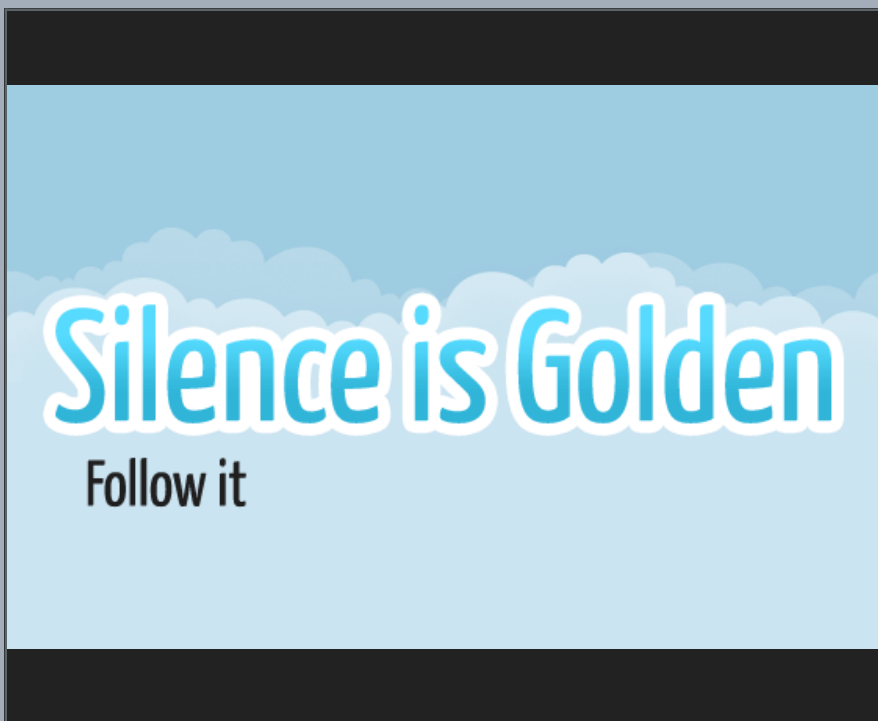
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Twitter,



Descripción

En 'Silence is Golden' del dúo Les Liens Invisibles, plantean una intervención en Twitter por medio de un script que genera tweets sin texto. Un proyecto que puede interpretarse como un espacio de silencio crítico frente a la necesidad constante de comunicar en las redes.

URL <http://www.lesliensinvisibles.org/2009/10/silence-is-golden-a->

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 220

Les Liens Invisibles

Nombre de la obra Seppukoo

Autor

Italia

2009

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Facebook, resistencia, software



Descripción

Facebook Hack y website

Es una de las propuestas artísticas de artistas que han operado en/con la red Facebook siempre desde la acción crítica contra el perfil corporativo de Facebook, en 'Seppukoo' se pretende facilitar al usuario su desconexión de las redes sociales, protagonizando un "suicidio" de su perfil en Facebook a través de un programa que accede a la cuenta y elimina automáticamente a los amigos y seguidores para finalmente eliminar al propio usuario.

URL <http://www.seppukoo.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

234

Systaime (Michaël Borrás)

Nombre
de la obra

My Facebook Life/Screens

Autor

Francia

2009

País

Año



Grupo netartistas



En Colaboración



Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen



Comunidades on-line



Activismo



Visualización1.0



Gender identity



Web APIs



Redes Sociales

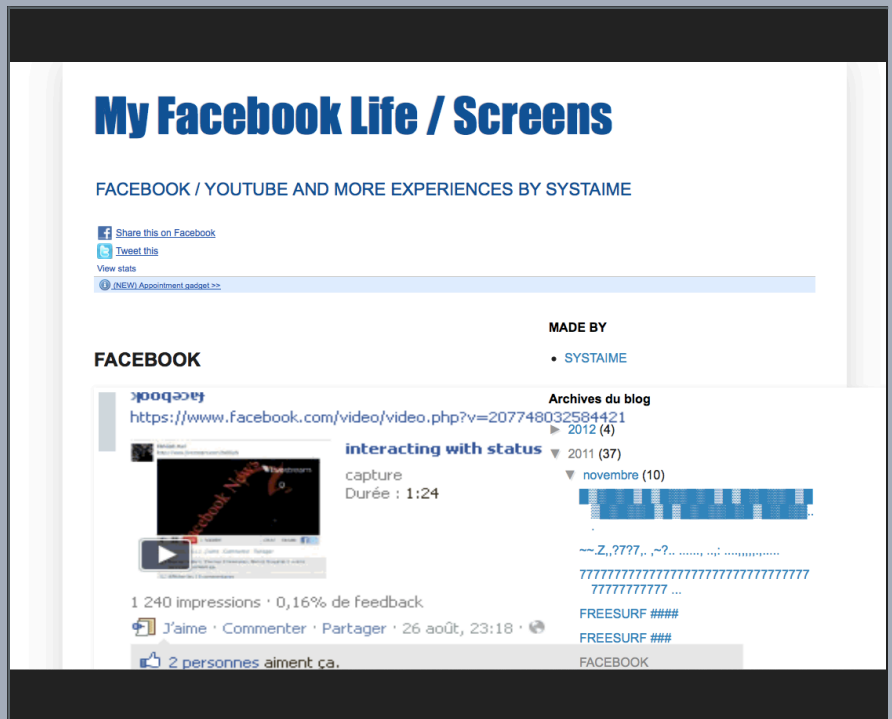


Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Blog, Facebook, deconstrucción



Descripción

Con Mi facebooklife, systaime juega con la interfaz muy formateado la red social Facebook que muta cada día.

En sus post, utiliza capturas de pantallas de facebook, conviniéndolas con caracteres ilegibles, animándolas en gifs, videos, un diario que desconstruye su vida en facebook.

URL <http://myfacebooklife.blogspot.com.es>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 223

Aymeric Mansoux, D Griffiths y Marloes de Valk

Autor

Nombre de la obra

Naked on Pluto

Reino Unido / Francia / Holanda

País

2010

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

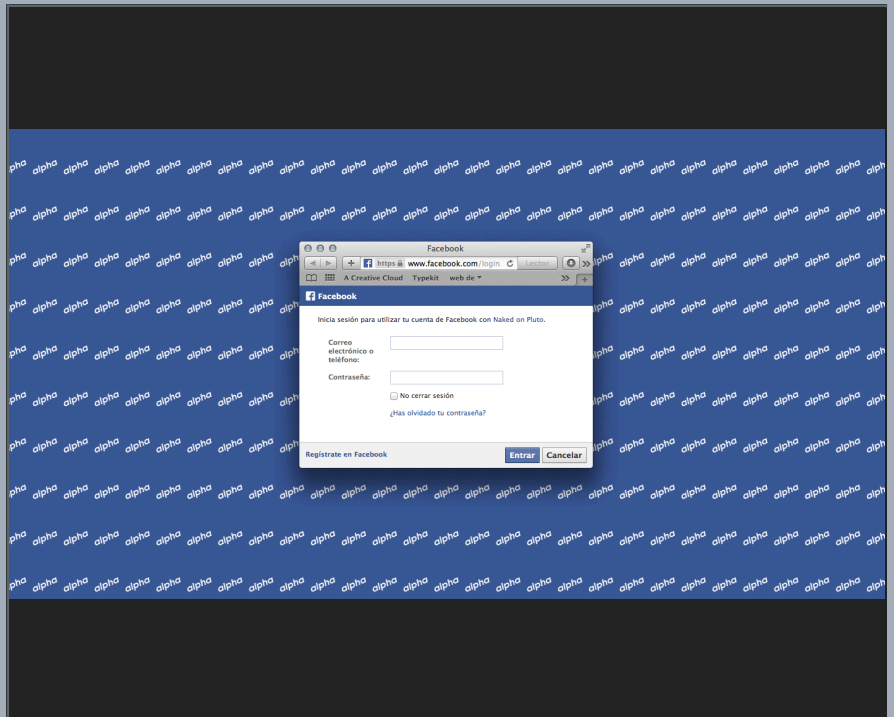
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Facebook, game, software



Descripción

un videojuego online, que parodia el carácter insidiosamente invasivo de las redes sociales. El juego, un ejercicio de ecología social en acción, descubre las prácticas semicultas de los grandes fagocitadores de datos como Facebook y Skype, exponiendo el jugador al acoso de 57 robots que intentan capturar sus datos personales.

Naked on Pluto is a Multiplayer Text Adventure on Facebook. When you enter the game, you find yourself on Pluto, in a city under the rule of Elastic Versailles revision 14 (EVR14), an Artificial Intelligence functioning as an entertainment colony. It is the Las Vegas of the Solar System, a true paradise for consumers and corporations alike.

The game explores the limits and nature of social networks from within, slowly pushing the boundaries of what is tolerated by the companies that own them, carefully documenting this process as we go. Story and play are combined with an investigation on how exposed we are on social networks, and how our data are being used.

URL <http://naked-on-pluto.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 224

Cory Arcangel

Nombre
de la obra

Sorry I Haven't Posted

Autor

USA

2010

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

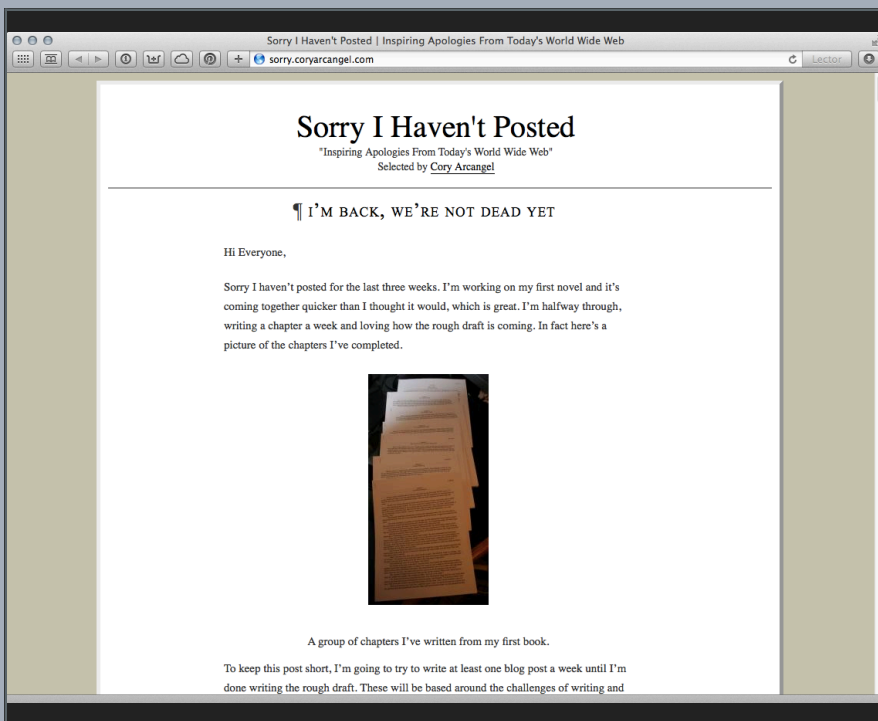
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Blog, apropiación



Descripción

Se trata de un blog que consiste en la recopilación en un blog de las disculpas que decenas bloggers anónimos escriben justificando el retraso en la actualización de sus propias páginas.

En su producción artística la pregunta que el propio autor se realiza es: ¿dónde queda el arte cuando todo el mundo es productor en internet?

Mencionado por Juan Martín Prada como un ejemplo de la toma de conciencia de las nuevas necesidades simbólicas que adquirimos voluntariamente.

URL <http://sorry.coryarcangel.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 225

Daniela Ortiz

Nombre de la obra 97 empleadas domésticas

Autor

Perú

2010

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

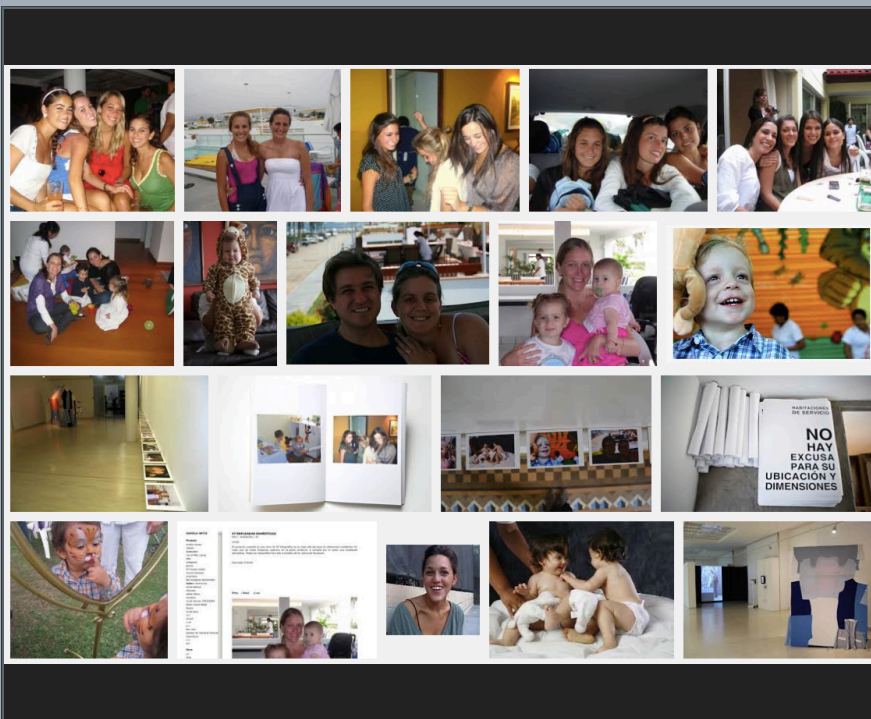
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Facebook, crítica, identidad



Descripción

El proyecto consiste en una serie de 97 fotografías de la clase alta peruana en situaciones cotidianas. En cada una de estas imágenes aparece en la parte posterior o cortada por el autor una empleada doméstica. Todas las fotografías han sido extraídas de la red social facebook.

Las imágenes han sido retiradas de la página web por motivos de seguridad personal.

97 empleadas domésticas es un proyecto al que se puede acceder sin necesidad de ver la página web donde estaban seleccionadas apenas 97 imágenes; el proyecto se puede ver también en cualquier álbum familiar de la clase alta peruana así como en revistas de sociales.

<El malestar generado por el proyecto, el cual simplemente explica que en la parte posterior de las imágenes aparecen trabajadoras domésticas, pareciera estar más relacionado a no querer reconocer algo que incomoda en nuestra sociedad: El bienestar de estas familias, la comodidad y alegre cotidianidad que los autores de las fotografías han retratado, están apoyados en el trabajo de mujeres a las cuales no se les reconocen los derechos ni de imagen, ni laborales, ni de privacidad, ni de acceso a una vida digna y

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 226

Mark Shepard

Nombre
de la obra

Serendipitor. Sentient City Survival Kit

Autor

USA

2010

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

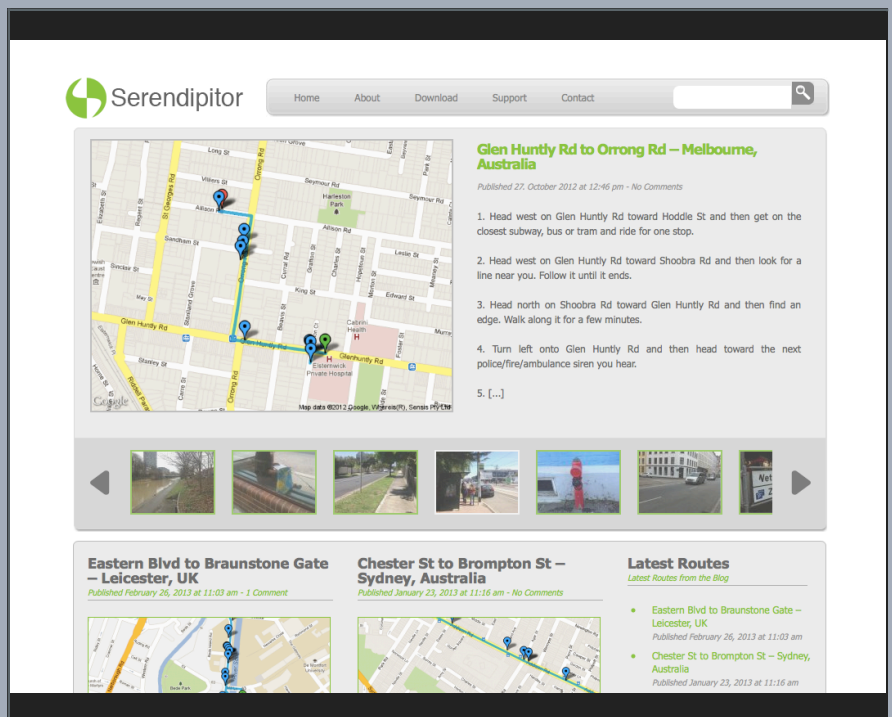
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☒ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Maps, Google, APP, iPhone, navigation software



Descripción

Serendipitor es una aplicación que forma parte de una colección de artefactos reunidos bajo el nombre de Sentient City Survival Kit. La funcionalidad de este kit de herramientas es la de facilitar la supervivencia en la ciudad "sensible" que habitaremos en un futuro cercano, reflexiona acerca de la forma en que los sistemas inteligentes, las ciudades y las personas que viven en ellos interactúan.

Serendipitor utiliza el GPS y la conexión internet del móvil para ayudarnos a recorrer la ciudad. Pero hoy la cuestión ya no es cómo llegar de A a B, -para eso hay otras herramientas como Google Maps- sino cómo ser conscientes del trayecto.

"La deriva en un mundo hipercontrolado se hace cada vez más difícil. Un mundo donde ya no hay áreas sin catalogar ni etiquetar, un espacio sin coordenadas. Con Serendipitor podemos elegir donde queremos ir, o dejar que elija por nosotros, pudiendo personalizar la complejidad del viaje mediante la adición o eliminación de waypoints. Cada vez que se llega a un punto de referencia la aplicación ofrece una instrucción, lo que añade un elemento de azar en el trayecto. -Serendipitor nos ofrece un escudo de ruido y de inutilidad frente a la reterritorialización tecnológica del espacio público y a la idea de eficiencia. en

URL <http://serendipitor.net/site/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 235

Tobias Leingruber

Nombre
de la obra

Facebook Resistance

Autor

Alemania

2010

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

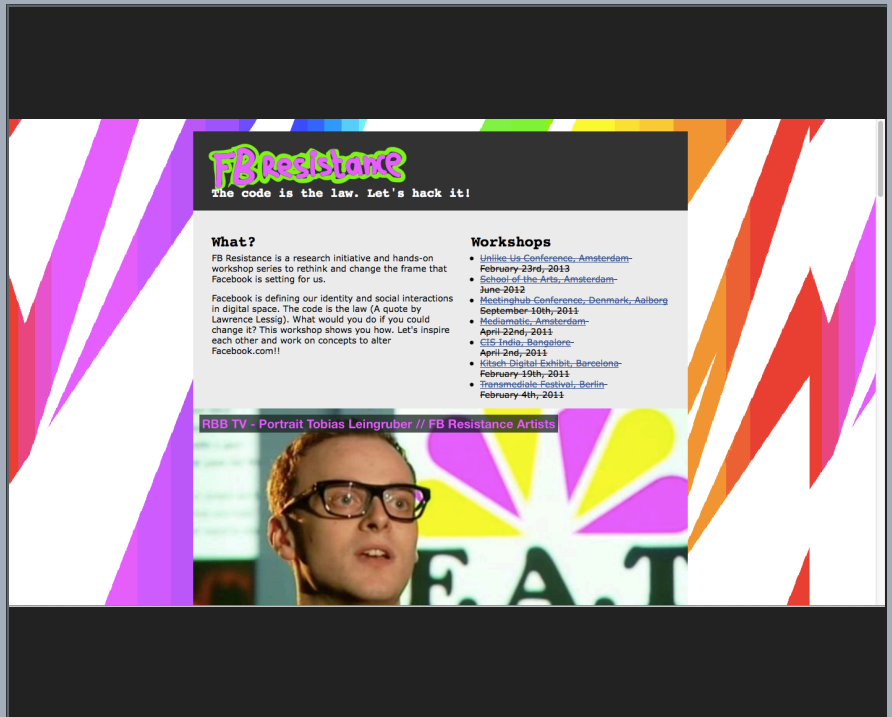
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

resistencia, subversión,
activismo, identidad

Descripción

FB Resistance es una iniciativa de investigación y práctica, en una serie de talleres, para repensar y cambiar el marco que Facebook está estableciendo para nosotros.

--Facebook está definiendo nuestra identidad y las interacciones sociales en el espacio digital. El código es la ley (Una cita de Lawrence Lessig). ¿Qué harías si pudieras cambiarlo? Este taller le muestra cómo. Vamos a inspirar a los demás y trabajar en los conceptos para alterar Facebook.com--

El proyecto Facebook Resistance Workshop, del artista Tobias Leingruber, en el que se incita y capacita a los usuarios para adquirir conocimientos que les permitan abandonar el rol pasivo de usuarios proveedores de contenidos y alerta: "Nuestra vida social online está en manos de las corporaciones; son acogedoras, pero no son nuestras", dice Leingruber y nos cuestiona: Cada sistema sigue cierta ideología e intenta establecer o mantener ciertas reglas para dirigir el flujo de información en una dirección determinada. FB va camino a convertirse en el sistema dominante de nuestras identidades sociales ya que establece reglas de cómo comportarse, lo que me lleva a preguntar: ¿somos felices con la manera que visualiza nuestra identidad online o queremos cambiarlo?

URL <http://fbresistance.com>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 233

Intimidad Romero

Nombre
de la obra

Intimidad Romero

Autor

Bogotá

2011

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

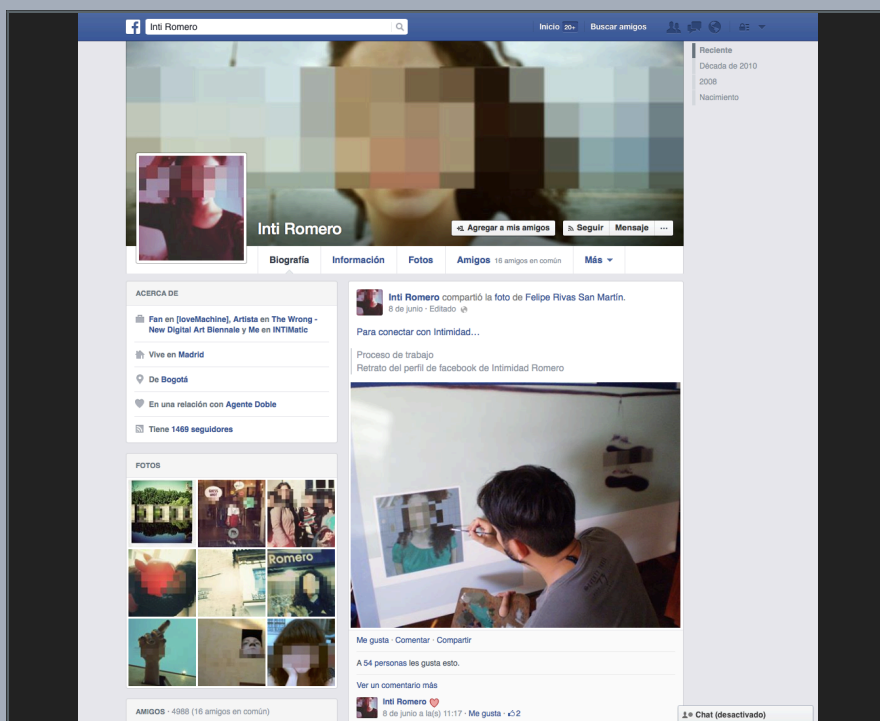
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☒ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Facebook, identidad, privacidad,
irónico, anonimato

Descripción

Un trabajo sobre identidades múltiples, la obra Intimidad Romero de la artista homónima, que también utiliza las redes sociales como plataforma para su proceso creativo. En realidad se trata de un trabajo sobre como los medios tipo Facebook condicionan los conceptos y los procesos de identidad, que abarca diversas reflexiones relativas a ideas recurrentes en los planteamientos estéticos y conceptuales de la contemporaneidad y al mismo tiempo una aproximación crítica a las redes sociales. “En este caso el anonimato se convierte casi en un instrumento generador de contenidos, en una nueva herramienta estética y narrativa”, asegura Romero.

Retrato de Intimidad Romero La principal peculiaridad del perfil Inti Romero es que no deja ver nunca la verdadera cara del personaje, que queda inexorablemente ofuscada por una serie de gigantescos píxeles. Pero Intimidad no se limita a distorsionar su rostro, sino extiende este trabajo a todas las fotos de sus amigos y conocidos, dando así vida a un mundo de vivencias y historias de lo más tradicional, fotos de excursiones y de grupos de amigos, sobre las que ha introducido este perpetuo e irónico efecto gráfico. “Creo que la acción comunicativa debe adaptarse a los medios de comunicación disponibles en cada momento histórico. Prefiero denominar esto como una acción comunicativa de un proceso 2.0. una acción

URL <https://www.facebook.com/intimidadromero>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 231

Laimonas Zakas

Nombre
de la obra Glitchr

Autor

Lituania

2011

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

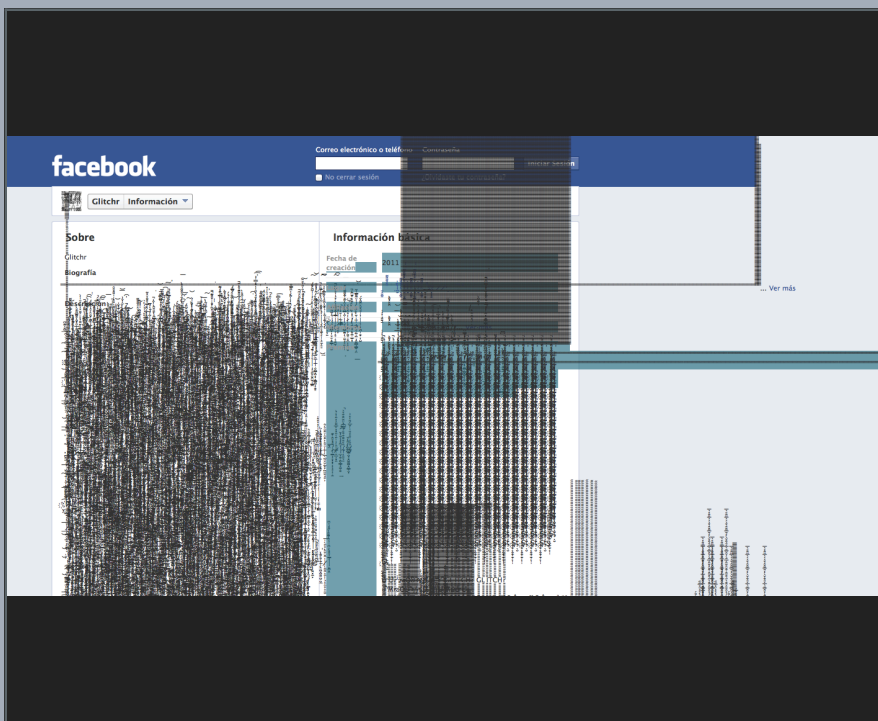
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Error, facebook, hacker,
Unicode, ASCII, deconstrucción



Descripción

'Glitchr', un proyecto realizado por Lituania Laimonas Zakas, que utiliza caracteres Unicode para explotar errores de programación web en este caso plataformas como Facebook, Tumblr y Google. El resultado es visualmente interesante y rompedor en entornos donde estamos acostumbrados a convivir.

Un arte digital que sobrescribe el formato estándar utilizado por lo general en estos sitios. el proceso difiere del arte ASCII simple, ya que implica el uso de caracteres no-entidades que rompe los motores de diseño en servidores de sitios web.

A través de simples entradas diarias el artista lituano se está expresando con contribuciones gráficas que rompen los límites de lo posible, como el reciente icono de un caballo animado, realizado con un archivo en formato JPG, poniendo de manifiesto que también una página tan estática como Facebook puede siempre ofrecer un resquicio para lo imprevisible.

Su método de trabajo se parece de alguna manera al de un hacker, ya que consigue obtener resultados refrescantes e inesperados. a través del uso del sistema unicode. un estándar de codificación que define

URL <https://www.facebook.com/glitchr>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 232

Laís Pontes

Nombre
de la obra

Project Born Nowhere

Autor

Brasil

2011

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

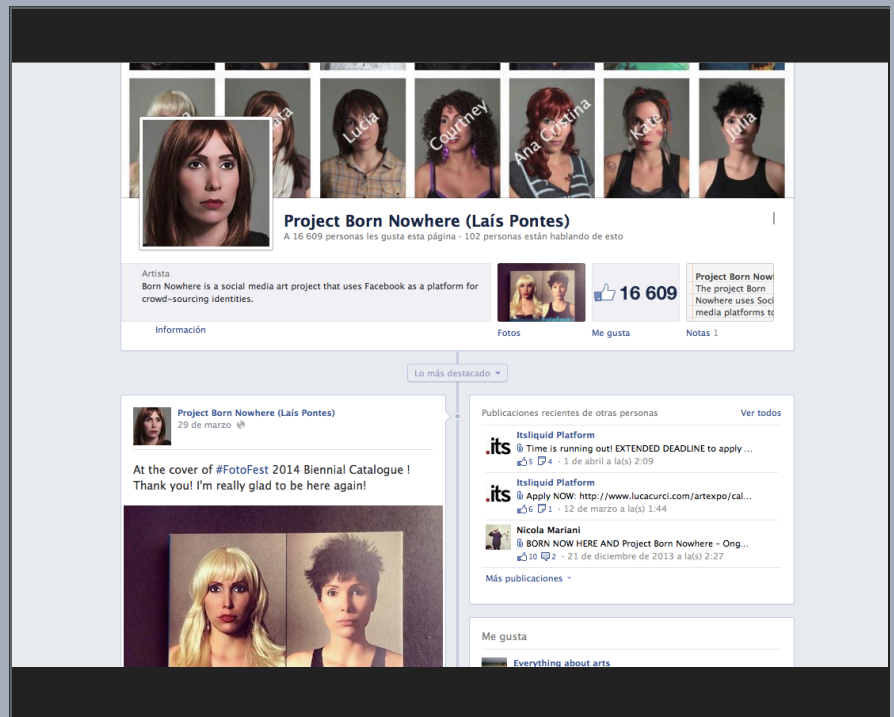
Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☒ Gender identity☐ Web APIs☒ Redes Sociales☐ Mapping / CartografíasAudio

Palabras clave

Facebook, identidad,
personalidad, raza, clase social

Descripción

Laís Pontes con Project Born Nowhere, propone una aproximación participativa al concepto de identidad, a través de las redes sociales. La artista va moldeando a partir de su rostro una serie de identidades de mujeres inexistentes, que realiza con aplicaciones para el retoque fotográfico y herramientas digitales. “El objetivo es introducir características que puedan convertir el mismo rostro cada vez en una nueva personalidad”, explica la artista.

Luego Pontes sube estos retratos ficticios en la página de Facebook del proyecto, sin ninguna información adicional, a la espera que la participación de los usuarios contribuya a completar sus personalidades, inspirándose en el lema What one sees is what one wants to see (Lo que uno ve, es lo que quiere ver). Después de analizar las contribuciones, Pontes da el toque final a la identidad de su creación, añadiendo la descripción que a partir de las intervenciones de los usuarios, en cualquier idioma esas sean, parece ser la más correcta para el personaje semi-fantástico que ha creado. Para lograrlo se base en las teorías sobre la personalidad. “Parece ser que finalmente la personalidad se compone de tres factores: lo que de verdad una persona es, lo que quiere ser y lo que los demás creen que sea”.

URL <https://www.facebook.com/Project.Born.Nowhere>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 78

Paz Ortega

Nombre
de la obra

Inmemoriada

Autor

2011

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Game, identidad



Descripción

vincula el principio de producción pública de recuerdos a la idea de una memoria como conducta de relato trayendo de nuevo a colación la consigna nietzscheana de la necesidad de una memoria para ser capaz de prometer, para poder cumplir una promesa.

Personaje ficticio creado para el juego Metal Gear

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 236

Anthony Antonellis

Nombre
de la obra

Facebook Bliss

Autor

USA

2012

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Social Network

Subcategoría

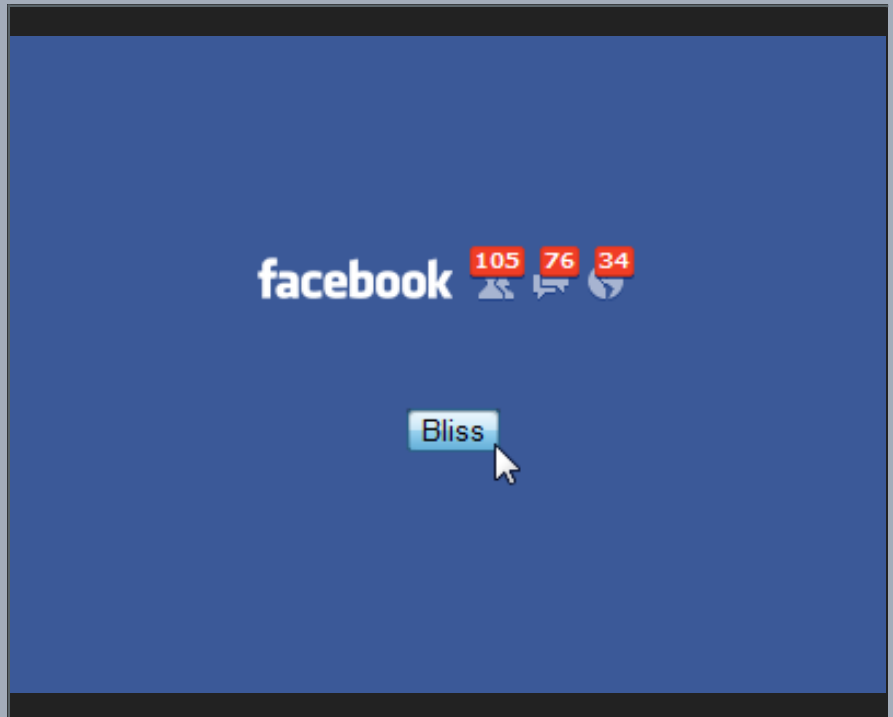
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☒ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

HTML, JavaScript, subversión,
ironía

Descripción

– No more waiting: Facebook Bliss is a place where you can self-administer Facebook notifications –

Antonellis presenta una página del típico color de Facebook en la cual aparecen tres iconos. Los tres iconos incluyen la solicitud de amistad, mensajes y otras notificaciones que se sitúan al lado del logotipo blanco de Facebook. Justo debajo hay un botón etiquetado como "éxtasis/felicidad", y al hacer clic en él los iconos se activan, se agrega una notificación a cada icono. Así que el usuario siente la tarea de comprobación de la solicitud de un amigo, un mensaje y una notificación, de que alguien haya hecho clic en "me gusta" en su mensaje o imagen. haciendo clic reiteradamente en el botón "felicidad" se acumulan más notificaciones y el usuario puede sentir la emoción de tener varias notificaciones sin leer, o la dicha de tener un importante papel en línea, de demanda social y de popularidad.

Es un proyecto irónico, un juego sin sentido, sobre la necesidad de los usuarios que desean tener un 'vida' muy activa en FB.

URL <http://www.anthonyantonellis.com/bliss/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 61

John F. Simon

Nombre
de la obra

Every Icon Project

Autor

USA

1996

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

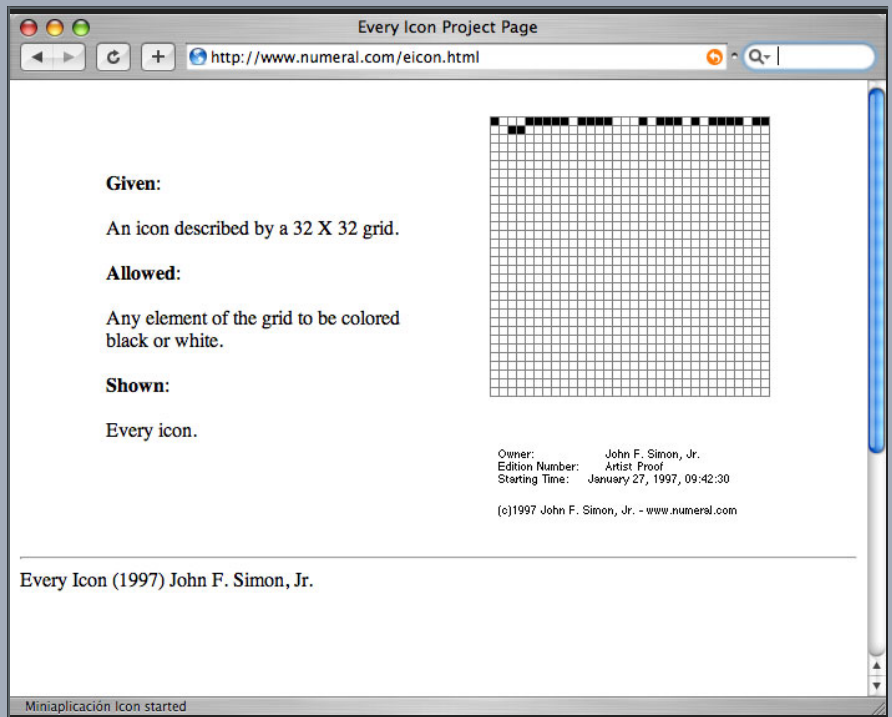
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

Java applet



Descripción

"Every Icon Project", pretende crear todos los iconos de 32x32 pixels posibles en 2 colores.

When first viewed, "Every Icon" looks deceptively plain, a seemingly simple square that has been partitioned into 1,024 smaller squares, 32 to a side. The monochromatic grid that results takes up about one-tenth of a monitor screen, a miniaturist's delight.

Loading a Web page displaying "Every Icon" launches a Java applet that, as it runs, begins to explore successively every combination of black and white squares that could occur within the confines of the grid's tightly circumscribed space.

As the tiny squares change from light to dark and back again, the black boxes appear to hop progressively toward the right. Over time, the grid will fill up and recognizable shapes, familiar images and perhaps even a little art are destined to materialize -- however briefly -- from the visual noise of the jitterbugging boxes.

URL <http://www.numeral.com/eicon.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 23

Paul Garrin

Nombre de la obra name.space

Autor

USA

1996

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

DNS, activismo, visibilidad



Descripción

El dominio como estrategia de distribución

El sistema de dominios es el método utilizado para administrar e identificar hosts o máquinas anfitrionas en una red, así como sus afiliaciones y propósitos. Por norma general, los nombres de los dominios constan de tres partes: la primera se reserva para señalar el recurso Internet (FTP, WWW,...); la segunda al nombre de la compañía o grupo al que pertenece...; y la tercera y última designa el país o categoría de éste. Actualmente la compañía Network Solutions mantiene el monopolio de la administración de los dominios de alto nivel de la red Internet. Este sistema centralizado ha sido criticado enormemente por la comunidad. El artista Paul Garrin mediante su proyecto "name.space" presenta una red alternativa basada en un esquema de direcciones y dominios democrática y flexible. No obstante, hay quien opina que no se trata sino de un proyecto comercial encubierto.

With his project, «name.space,» media artist Paul Garrin entered headlong into an international debate (NYT, Economist, Die Zeit, and other publications). Heading his mini-firm, Paul Garrin Media, he tries to break through the monopoly of Internic or Network Solutions Inc. on the assigning of name in the Web.

URL <http://namespace.autono.net/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 108

Jodi		Nombre de la obra	OSS
Autor			
Holanda / Bélgica	1998	TIPOLOGIA	
País	Año	Net.art	
		Categoría	
		Software art	
		Subcategoría	
<input checked="" type="checkbox"/> Grupo netartistas	<input type="checkbox"/> En Colaboración	<input type="checkbox"/> Fem	

Características / Foto

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[browser, interface](#)

Descripción

somete al usuario a una extenuante crisis de navegación, con multiples ventanas emergentes que se mueven y enlazan automaticamente en segundos a otras completamente en negro.

El código se reproduce a sí mismo hasta el infinito. Entenderlo como algo estético responde a tres puntos de vista sobre su auto reproducción, sobre su auto narración: es constructor de identidades; de culturas; de novedades (sorpresas).

URL <http://oss.jodi.org/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

109

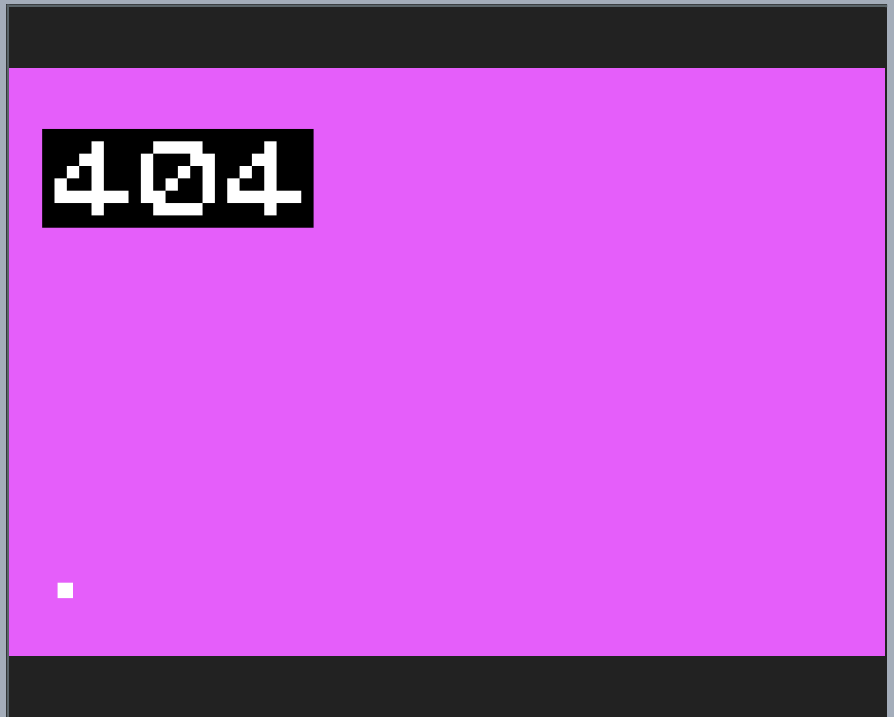
Jodi	Nombre de la obra	404
Autor		
Holanda / Bélgica	1998	
País	Año	
<input checked="" type="checkbox"/> Grupo netartistas	<input type="checkbox"/> En Colaboración	<input type="checkbox"/> Fem
		TIPOLOGIA
		Net.art
		Categoría
		Software art
		Subcategoría

Características / Foto

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

[ironia, código, error](#)

Descripción

el artista vuelve a demostrar sus intenciones de desnaturalización del lenguaje informático al plantear una obra que ya desde su denominación atenta nuevamente contra la ilusión de infalibilidad, contra el sistema de confianza que se establece con este útil que es Internet. A pesar de que la falla o error no sólo no es extraña sino que es ampliamente conocida —está incluso reglada por los propios protocolos—, el hombre tiende como siempre a depositar su confianza en el útil. Esta característica tan humana se torna peligrosa en la medida en la que se la combina con un lenguaje que intenta totalizar el sentido. Para comprender la última afirmación sirve mirar con atención a Error 404.

La página ha cargado y la pantalla es turquesa (puede ser también azul, celeste, fucsia, amarilla o roja, pero nunca blanca), el color es plano, el número 404 está en el extremo superior izquierdo (números blancos sobre un rectángulo negro). El Error 404 es una de las manifestaciones del la lista de códigos de protocolo HTTP (hypertext transfer protocol, o protocolo de transferencia de hipertexto) que significa: File not found.

Cuando un servidor se comunica por medio del HTTP responde a una petición de un documento HTML

URL <http://404.jodi.org>

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 111

Mongrel

Nombre
de la obra

Heritage Gold

Autor

Reino Unido

1998

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

editor de imagen, identidad



Descripción

—software project hat alters your racial features—

Mongrel versionó un producto de software gratuito llamado Heritage Gold. Partiendo del editor de imágenes Adobe Photoshop, Heritage Gold sustituye sus herramientas y comandos convencionales ("Enlarge" (agrande), "Flatten" (aplane)) por términos impregnados de carga racial y clasista ("Defina la casta", "pegue en la piel del anfitrión", "Rote la vista del mundo"). Graham Harwood, un miembro de Mongrel describe así las habilidades de esta pieza: "puedes inventar una nueva familia ... puedes hacer inmigración, repatriación". Los menús del programa permiten a los usuarios añadir, modificar, o reducir los niveles e inflexiones de las características de cada raza en sus propias imágenes, desde chinos a africanos, indios del este a caucasianos. La meta-belleza de Heritage Gold es su sinceridad como una herramienta de software implicada socialmente. Muy pocos de los instrumentos y materiales -incluyendo el software y los ordenadores- que trabajamos de manera cotidiana son explorados para revelar las líneas por las que reproducen, apoyan, o simplemente permiten la opresión social o las relaciones económicas.

With HeritageGold 1.0 software you can quickly and easily modify your looks. What's more, follow any

URL <http://naturalselection.mongrel.org.uk/HeritageGold/index.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 50

Antoni Abad

Nombre
de la obra

Z

Autor

España

1999

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

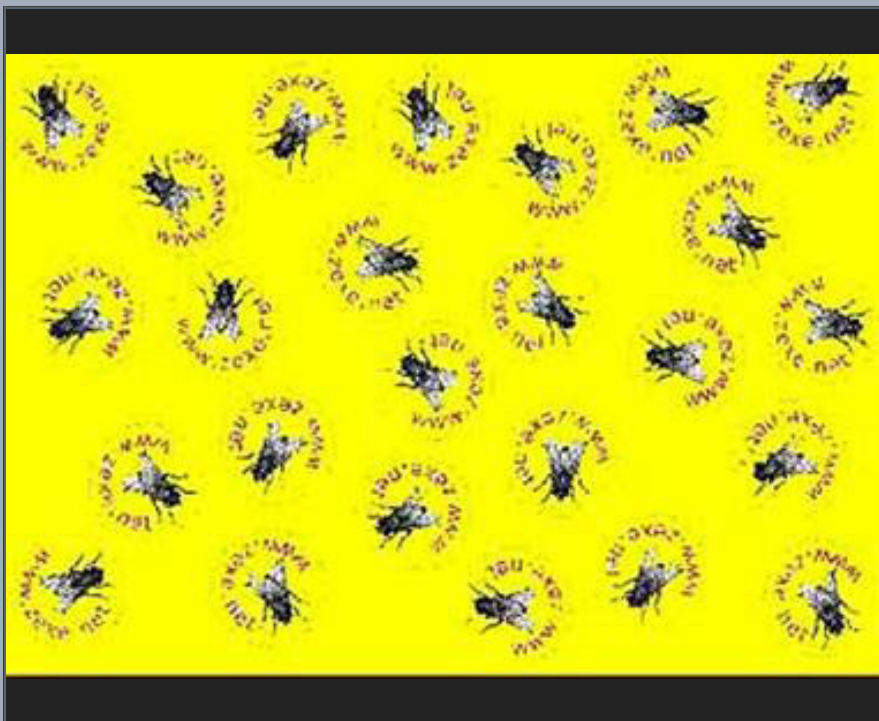
Insertar Imagen

- ☒ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, simulación, freeware



Descripción

Se trató de un programa informático en el que cada uno puede hacerse usuario de Z. Una mosca es el icono de Z, y la idea es que estas moscas "genéticamente únicas" se propagen a voluntad del usuario por la red.

Abad incluso llegó a realizar pegatinas y postales con moscas para que se propagasen por las taquillas, cafetería y librería del museo donde realizó una muestra, así como también introdujo el proyecto por las redes del museo para esta iniciativa.

Un proyecto digital que sin duda es bastante original, y que desde el año 2001 cuenta con numerosos usuarios registrados que se comunican por medio de este singular proyecto.

Z es una mosca freeware con modelos de comportamiento variables. Cada mosca es genéticamente única y sólo vive cuando el pc donde habita está on-line. Concebida como un individuo miembro de un enjambre virtual, Z pretende expandirse por internet a través del libre intercambio entre usuarios. Los individuos se comunican a través del canal Z según distintos criterios: zona horaria, moscas on-line, gráfico de evolución

URL <http://www.zexe.net/Z/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID

120

Exonemo

Nombre
de la obra

Discoder

Autor

Japón

1999

País

Año

☒

Grupo netartistas

☐

En Colaboración

☐

Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐

Comunidades on-line

☒

Activismo

☐

Visualización1.0

☐

Gender identity

☐

Web APIs

☐

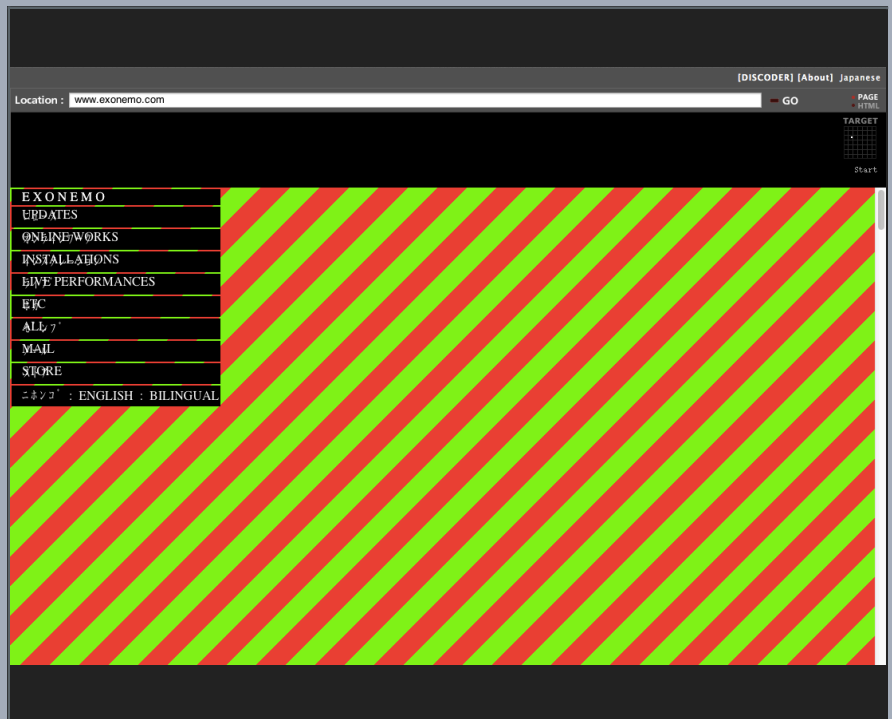
Redes Sociales

☐

Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

deconstrucción, html, código,
ASCII, software

Descripción

Discoder es un dispositivo que destruye el código HTML y sus códigos de comportamiento, un proveedor de contradicción para la web. El código HTML se convierte en un caldo de cultivo para la inserción de los insectos (texto ASCII, que come código fuente HTML como un insecto, la creación de un gran número de cambios en la estructura de las páginas web) que cambian la faz del terreno virtual.

DISCODER is a device to write inconsistency into HTML code. You can invade or remove the bugs to HTML code using your keyboard. The bugs will influence each other. Web pages will mutate with the resulting inconsistency.

<Basic operation>

1. Launch DISCODER [private mode].
2. Type the URL you want to DISCODE into location area.
3. Click the "GO" button and load the webpage.
4. Type on your keyboard to DISCODE the webpage.

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 48

V2_Lab

Nombre
de la obra

Datacloud 2.0

Autor

Holanda

1999

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

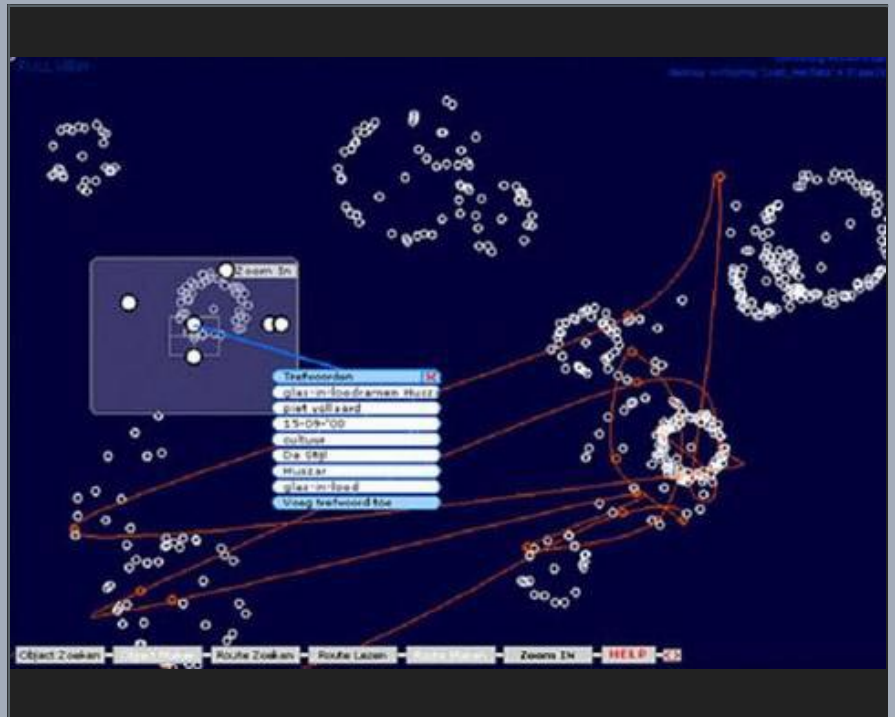
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

visualización de datos, open source, free software, Java-2-enabled web browser



Descripción

DataCloud es un ambiente experimental de información que combina las posibilidades de los nuevos medios, las bases de datos y los entornos 3D generados por ordenador para facilitar el manejo de complejas colecciones de datos. El resultado es un ambiente digital con singulares capacidades - combina a la vez las características de herramienta-mapa para el pensamiento y de mapa mental. Esto significa que puede estructurar la información de forma racional y, también, de forma asociativa, aprovechando el potencial de los ordenadores para el análisis de las relaciones entre las distintas partes de la información.

DataCloud 2.0 proyecta relacionar datos urbanísticos de lugares diametralmente opuestos como son Belgrado y Rotterdam, permitiendo la interacción y mutación de las bases de datos por parte de los usuarios. El proyecto se constituirá finalmente en un sistema open source.

DataCloud 2.0 is an information space containing a vast collection of media-objects. Each media-object is of a specific type - image, video, text, 3D model, sound file - and has its own characteristics. These characteristics (meta-data) are used for organizing and querying the information space. Users perceive the

URL <http://datacloud2.v2.nl/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 138

Luis André

Nombre
de la obra

e-judo (Socialware)

Autor

España

2000

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, java, vigilancia



Descripción

El proyecto e-judo, presentado por Luis André, es un interfaz original, en el que la persona que navega por la red puede convertirse en emisor. Así el recorrido, las páginas visitadas, el tiempo en cada una, se convierte en contenido que puede ser observado por otro usuario que puede seguir la navegación del que voluntariamente se convierte en emisor.

Esta peculiar propuesta es en realidad una herramienta al servicio de recorridos críticos por la red que compagina la creación artística con la utilidad de un nuevo recurso tecnológico. Su funcionamiento depende de un EMISOR, que navega según su propio criterio, y un RECEPTOR, que se dedica a observar como navegan los otros usuarios (o emisores). El objetivo básico de este proyecto es eludir intencionadamente los buscadores tradicionales para que sean los propios usuarios quienes nos muestren sus recorridos personales; algo así como intentar saber qué es lo que buscan "los demás", pero sin intermediarios.

Judo Socialware (2000-2007)- , trabaja en el desarrollo y puesta en común de herramientas de ayuda para interpretar los nuevos procesos sociales derivados de la sociedad de la información. herramientas de

URL <http://www.e-judo.net/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 141

Adrian Ward

Nombre de la obra Auto-illustrator

Autor

Reino Unido

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

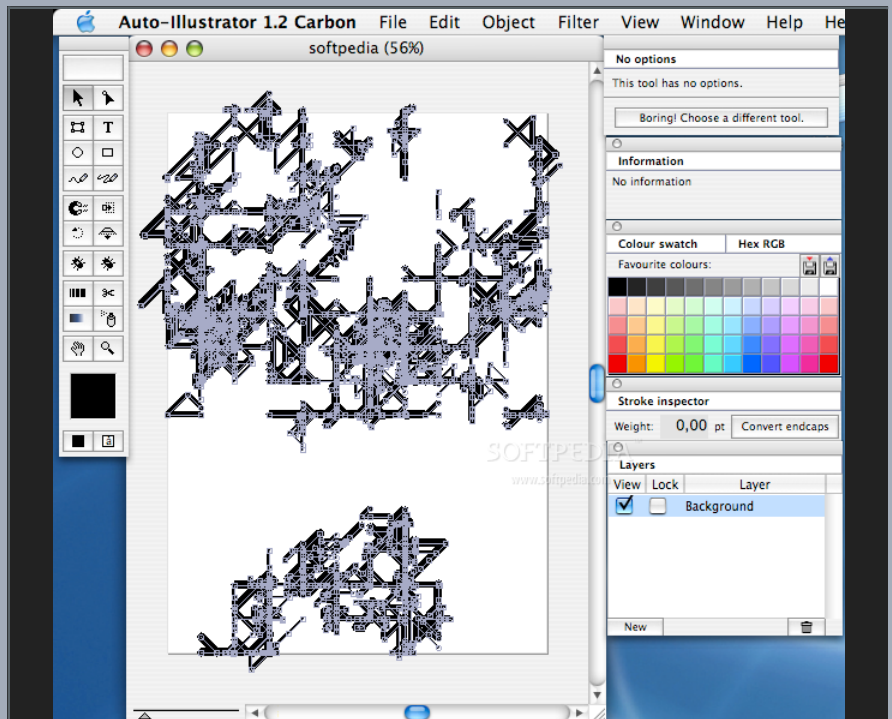
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, ironía, parodia, comercialización



Descripción

Una parodia del famoso software de Adobe, Illustrator. Un software generativo experimental de diseño de gráficos vectoriales

El software es una modificación conceptual profunda y una crítica contra los programas de diseño de Adobe. Ward estuvo trabajando para Adobe elaborando programas de ayuda. Sus programas parodian y reelaboran una visión crítica sobre el control y las funciones inscritas en el software profesional.

Tal como indica el prefijo "auto" que aparece en el programa, el usuario está aquí parcialmente incapacitado para controlar las funcionalidades, al contrario de lo que sucede con los programas originales.

Adrian co-won the 2001 Transmediale software art award in Berlin, alongside Netochka Nezvanova for his Auto-Illustrator parody of Adobe Illustrator, and earned an honorary mention at the 2001 Prix Ars Electronica.

URL <http://swai.signwave.co.uk>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav

ID

142

Amy Alexander, The Yes Men y Steev Hise

Nombre
de la obra

Reamweaver

Autor

USA

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

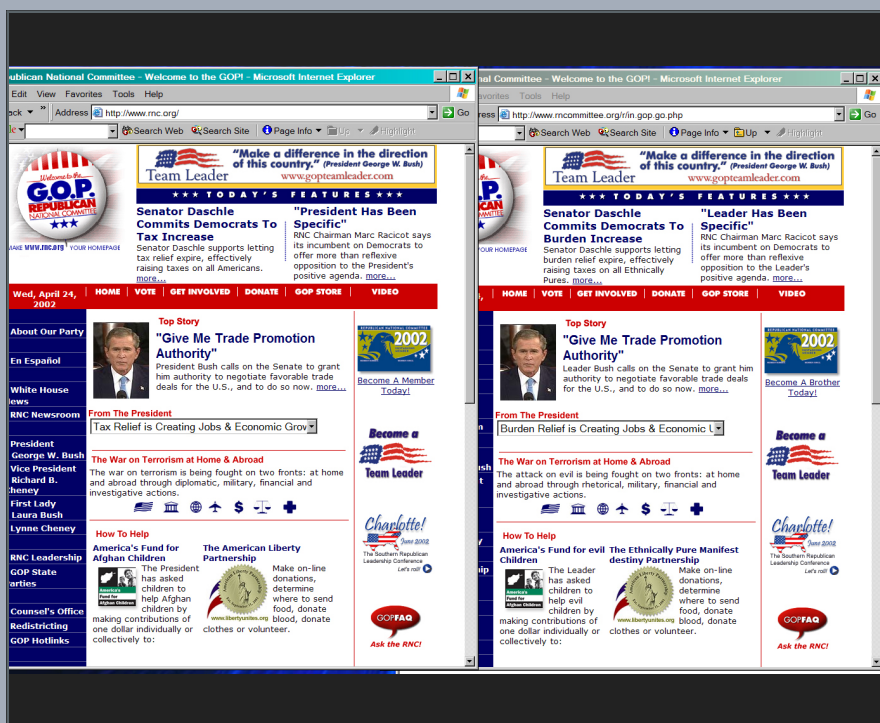
Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line☒ Activismo☐ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, GNU, duplicación



Descripción

Esta pieza de software creada por Amy Alexander, The Yes Men y Steev Hise, tal como reza su publicidad "tiene todo lo necesario para replicar instantáneamente y en forma casera cualquier sitio web, manteniendo su diseño pero permitiéndote cambiar cualquier imagen o palabra a elección."

Varios ejemplos ilustran sus posibles usos: páginas de noticias como la CNN, el Foro Económico Mundial, la Organización de Comercio Internacional, el Comité Nacional del Partido Republicano, por poner algunos ejemplos de sitios que han sido tergiversados por este software que, cabe aclarar, es gratuito, libre y bajo licencia GNU. Esta herramienta de tergiversación del poder nos permite igualarnos con poderosas empresas o instituciones, sacando provecho de que en Internet, David y Goliath tienen el mismo poder, el mismo estatuto: una página web es exactamente igual a otra página web, no vemos allí las enormes diferencias que sí encontraríamos en el mundo real.

URL <http://www.reamweaver.com/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 145

Jennifer y Kevin McCoy

Nombre
de la obra

201: a space algorithm

Autor

USA

2001

País

Año

☐ Grupo netartistas ☒ En Colaboración ☒ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

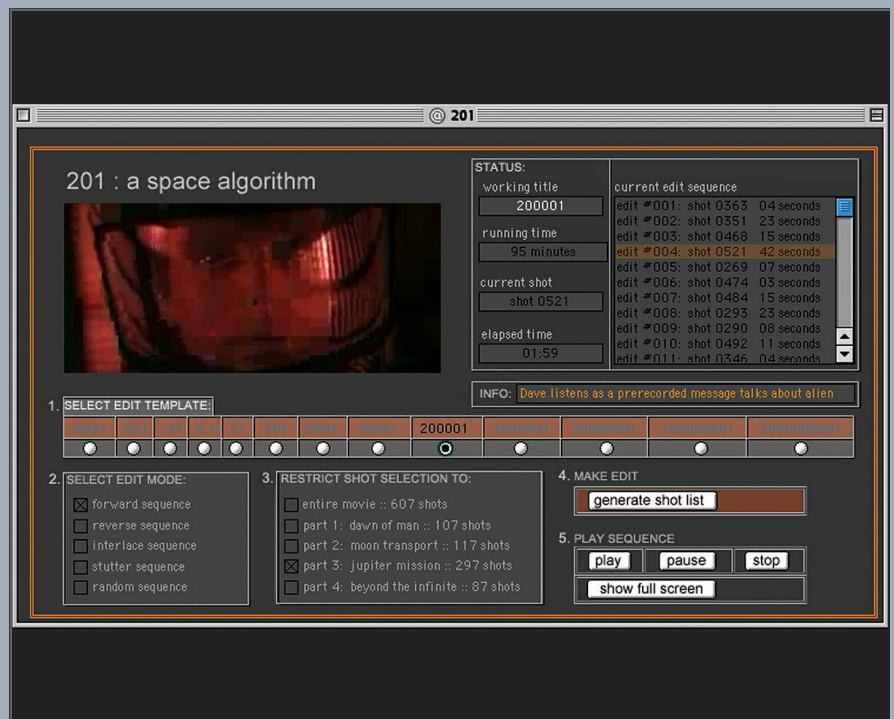
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

remade, mezcla, algoritmo



Descripción

Facilitan al internauta crear su propia versión de la película gracias a un programa de edición de vídeo basado en algoritmos matemáticos.

El 2001 se convirtió en un año icónico cuando, en 1968, Stanley Kubrick decidió elegirlo como emblema de la modernidad y del futuro. En 2001, una odisea del espacio, Kubrick esboza un futuro creíble, anticipa aparatos como el teléfono móvil o la videoconferencia y sobretodo predice la relación que se establecería entre los hombres y la tecnología, pero de Internet y del concepto de Red no hay ni rastro. No fue un olvido, simplemente Internet no existía: Arpanet apareció tan sólo un año después del estreno, los protocolos TCP/IP permanecieron bajo secreto militar hasta 1980 y la World Wide Web no llegó hasta 1991.

Para celebrar la llegada del fatídico año, una pareja de artistas de Nueva York Jennifer y Kevin McCoy quiere de cierta forma subsanar esta falta: "Internet no aparece en el film, pero 2001, una odisea del espacio estará y se multiplicará en la Red". De esta voluntad nace 201: a space algorithm, una obra de net.art con la que todos los internautas pueden crear su propia versión de la mítica película. El proyecto

URL <http://www.mccoyspace.com/project/48/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 147

LAN (Local Area Network)

Nombre de la obra Tracenoizer

Autor

Suiza

2001

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

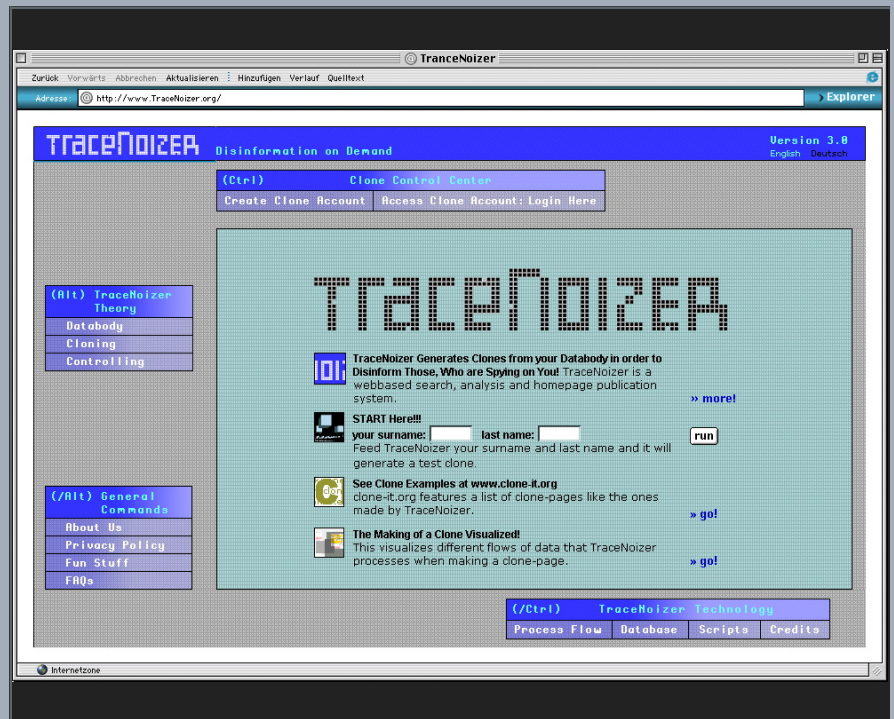
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☐ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

identidad, construcción,
suplantación

Descripción

La obra, que ofrece al usuario la posibilidad de crear numerosos clones falseando las informaciones que aparecen sobre él en la red, apunta a otro de los grandes temas del net.art: la identidad.

TraceNoizer, responde a la necesidad de mantener la propia intimidad y anonimato en la red y que se propone como un sistema de defensa contra la vigilancia electrónica. "En Internet se acumulan datos personales (databody) que a menudo no se pueden borrar. TraceNoizer protege estos datos falsificándolos, creando perfiles de usuarios inexistentes que posteriormente son reintroducidos en la red a través de falsas páginas personales alojadas en servidores gratuitos" explican los creadores de TraceNoizer, cuyo irónico lema promocional es: "Disinformation on demand".

LAN (Annina Rüst, Roman Abt, Fabian Thommen, Urs Hodel, and Silvan Zurbruegg)

TraceNoizer is a web-based search, analysis and homepage publication system. It is made available for public use on a computer pod. TraceNoizer is a project that grew out of the artists' interest in the way in which, when researching an individual person on the Internet, search engines construct someone's identity.

URL

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 35

Raqs Media Collective

Nombre de la obra OPUS

Autor

Nueva Delhi

2001

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

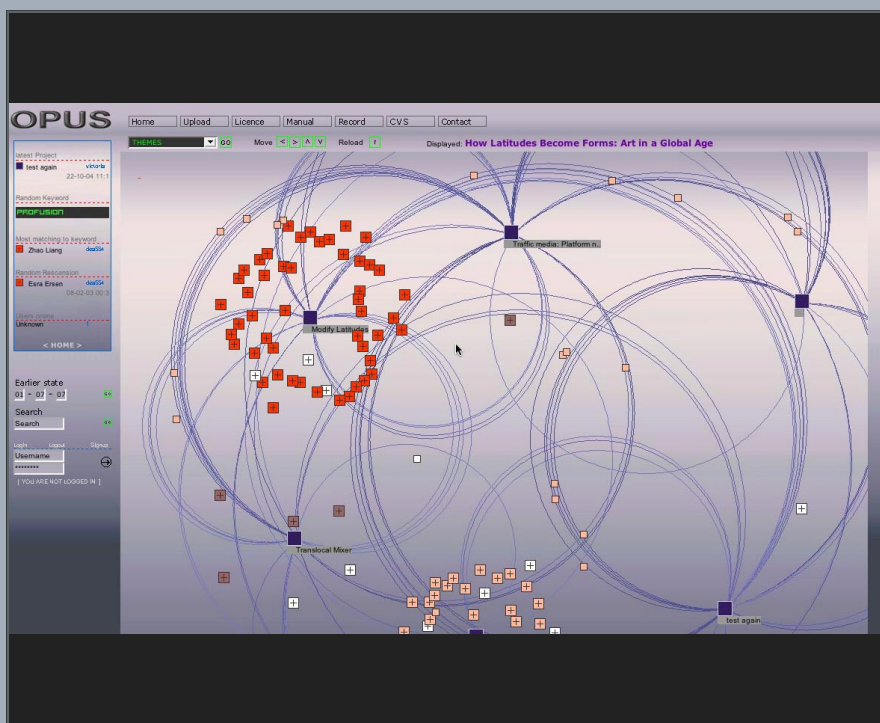
Insertar Imagen

☒ Comunidades on-line☒ Activismo☒ Visualización1.0☐ Gender identity☐ Web APIs☐ Redes Sociales☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software libre, espacio virtual



Descripción

"OPUS", un software y espacio virtual para compartir creatividad digital. Los visitantes de Opus pueden ver, compartir, bajar, transformar y subir objetos digitales desde el dominio virtual de OPUS.

<<OPUS se propone levantar un espacio creativo común con una comunidad de expertos mediáticos, artistas, escritores y público internacional. Aquí, la gente puede presentar su trabajo y abrirlo a la transformación, así como intervenir el trabajo de otros y transformarlo con nuevos materiales, procesos e ideas. Los foros de discusión permiten intercambiar opiniones y reflexiones sobre las obras, OPUS sigue las mismas reglas vigentes en toda la comunidad de software libre...>>

Raqs Media Collective

El grupo, basado en Nueva Delhi, está integrado por Monica Narula, Jeebesh Bagchi y Shuddhabrata Sengupta. Se desempeña en las áreas de nuevos medios, en la práctica artística digital, film documental, fotografía, teoría de medios e investigación, crítica y curaduría. La colaboración como grupo se inició en 1991.

URL <http://www.opuscommons.net>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav X

ID 36

SRG

Nombre
de la obra

CarnivorePE

Autor

USA

2001

País

Año

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

Características / Foto

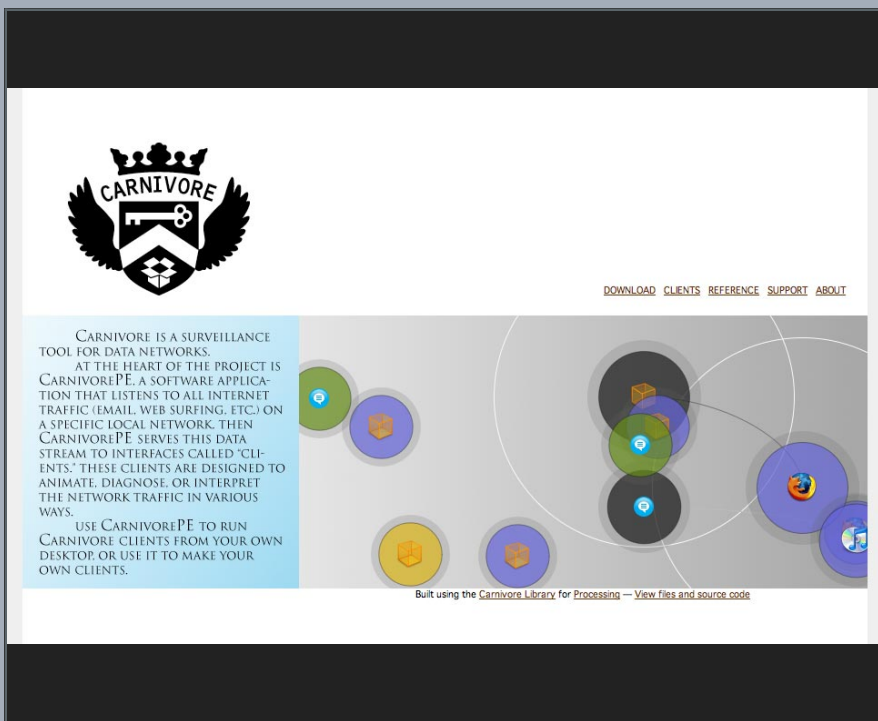
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

hacktivismo, vigilancia, software,
datos, processing



Descripción

CarnivorePE es un proyecto de arte informático que emplea una herramienta de código abierto llamada "rastreador de paquetes" para husmear por la red en la que se instala.

Al igual que el Carnivore del FBI, detecta sin ser detectado los bloques de información que componen los mensajes de correo electrónico recibidos y enviados. El FBI emplea su programa para espiar supuestos criminales, SRG emplea los datos recopilados por CarnivorePE como materia prima para interfaces artísticas llamadas <clientes> y producidas por una serie de artistas de los nuevos medios.

Entre los clientes desarrollados se encuentra Amalgamatmosphere (2001) by Joshua Davis + Branden Hall + Shapeshifter, una interface en Flash en la que círculos translúcidos de colores representan a cada usuario activo de red.

Fundado por Alex Galloway, Radical Software Group (RSG) es un colectivo internacional de net artistas

URL <http://r-s-g.org/carnivore/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 157

Exonemo

Nombre
de la obra

FragMental Storm 02

Autor

Japón

2002

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

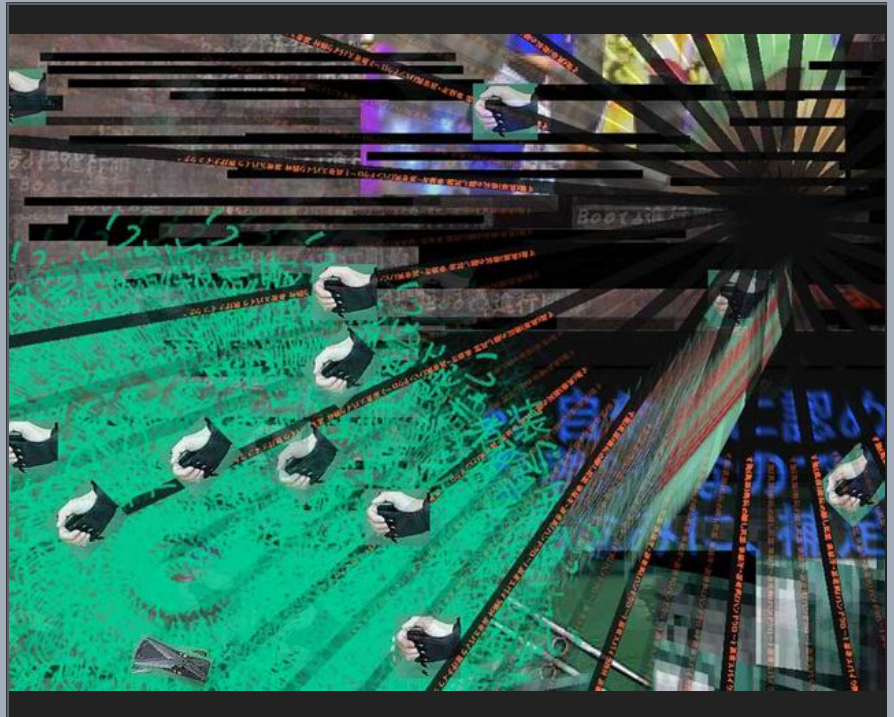
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, datos, visualización,
URL, deconstrucción

Descripción

FragMental Storm (FMS) es un software que lleva a cabo búsquedas en la web, disponiendo los datos recogidos de una manera dislocada. [En 2010 crean una versión para iPhone]

En navegadores convencionales, los gráficos y el texto que aparecen en pantalla son posicionados de acuerdo a instrucciones incluidas en el lenguaje HTML. En contraste, FMS libera el texto y los gráficos de su formato original, disgregándolos aleatoriamente por toda la pantalla.

Posee una modalidad llamada LINK, mediante la cual el usuario que accede está conectado con otros usuarios online que también estén utilizando FMS en ese preciso momento. De esta manera, FMS estará siendo afectado/intervenido por palabras de búsqueda introducidas por los demás usuarios, convirtiéndose en una herramienta de generación 'colectiva'.

Exonemo es un dúo de artistas japoneses que vienen creando obras para internet desde 1996. Han desarrollado también el Discoder (desmantelador de páginas web desarrollado en java -año 2000), un software mediante el cual el usuario baja la página web de su preferencia. v. mediante comandos de

URL <http://exonemo.com/FMS/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 161

Mark Napier

Nombre
de la obra

Waiting Room

Autor

USA

2002

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

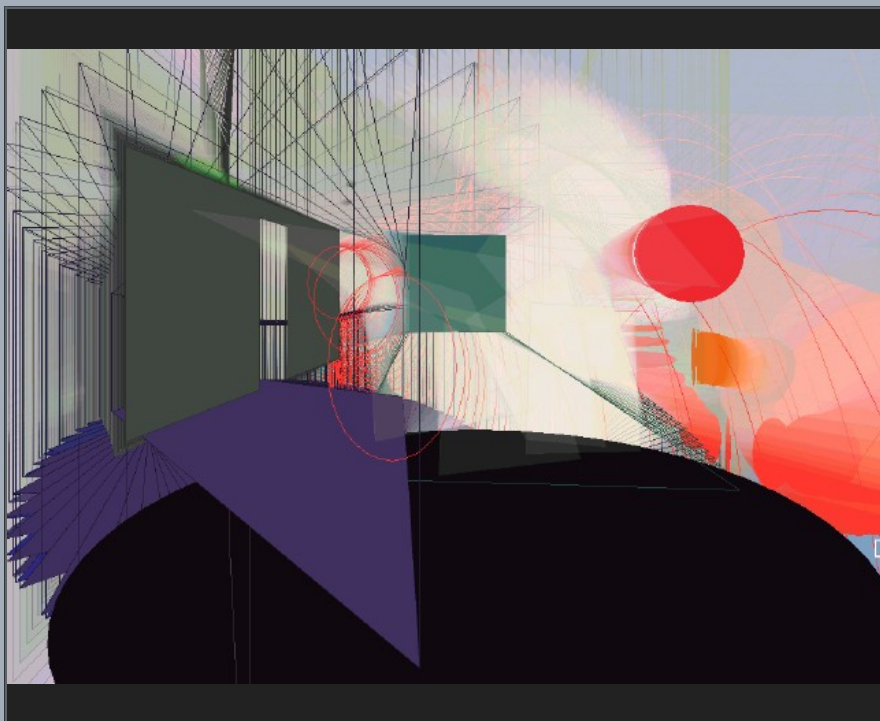
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, generativo,
deconstrucción, espacio,
colaboración



Descripción

Es una obra que utiliza la red y la colaboración los usuarios para ser generada.

Dentro de un espacio 'virtual' compartido el usuario se hacía participe de la construcción de una 'pintura' en movimiento. Un sencillo clic activaba y daba forma a la obra, cambiando la pantalla a través de diferentes registros, creando sombras en una pared o sugiriendo una arquitectura efímera.

Esta obra se expuso como una fiesta de software art. Quienes no acudieron, podían conectarse e interactuar con los asistentes a la fiesta, mientras Napier respondía cualquier pregunta sobre su obra.

De esta obra solo existe una copia en un servidor.

URL <http://www.potatoland.org/waitingroom/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 169

John F. Simon

Autor

Nombre
de la obra aLife

USA

2003

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

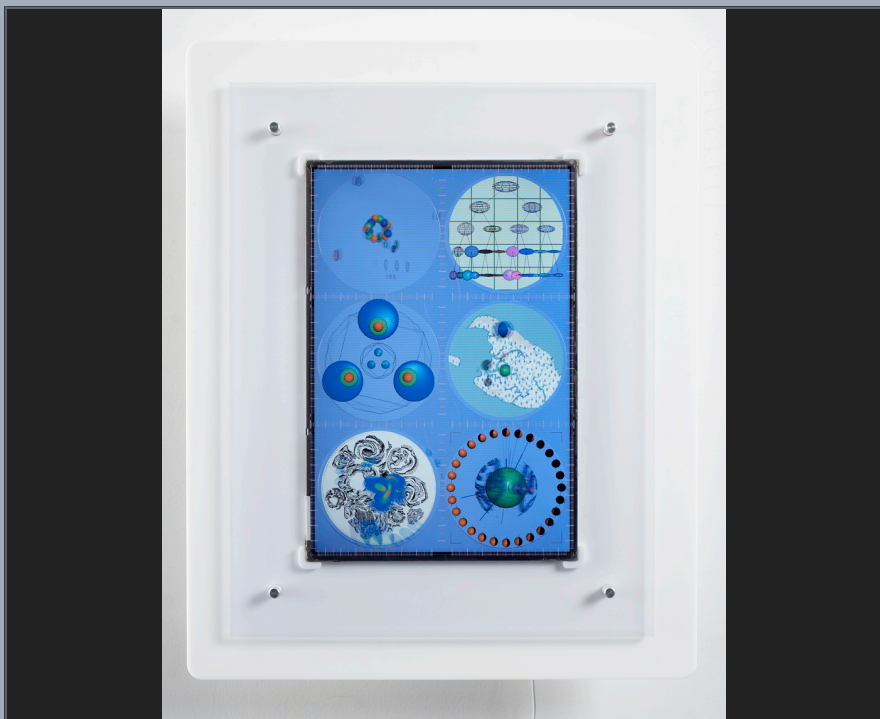
Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☐ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

applet software, numérico



Descripción

aLife es una visión de la evolución de seis mundos diminutos. Los mundos son creados por el artista en el software y se definen a través del lenguaje de la instrumentación científica, con referencias a la imaginaria microscópica, telescópica y las imágenes por satélite. El software se basa en la simulación en tiempo real para crear composiciones que cambian constantemente y no se repiten nunca. Hay un alto grado de integración entre la imagen en la pantalla y el marco que rodea la pantalla creando un instrumento único para la visualización.

URL <http://www.numeral.com/panels/alife.html>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 49

Mongrel

Nombre
de la obra Nine(9)

Autor

Reino Unido

2003

País

Año

☒ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

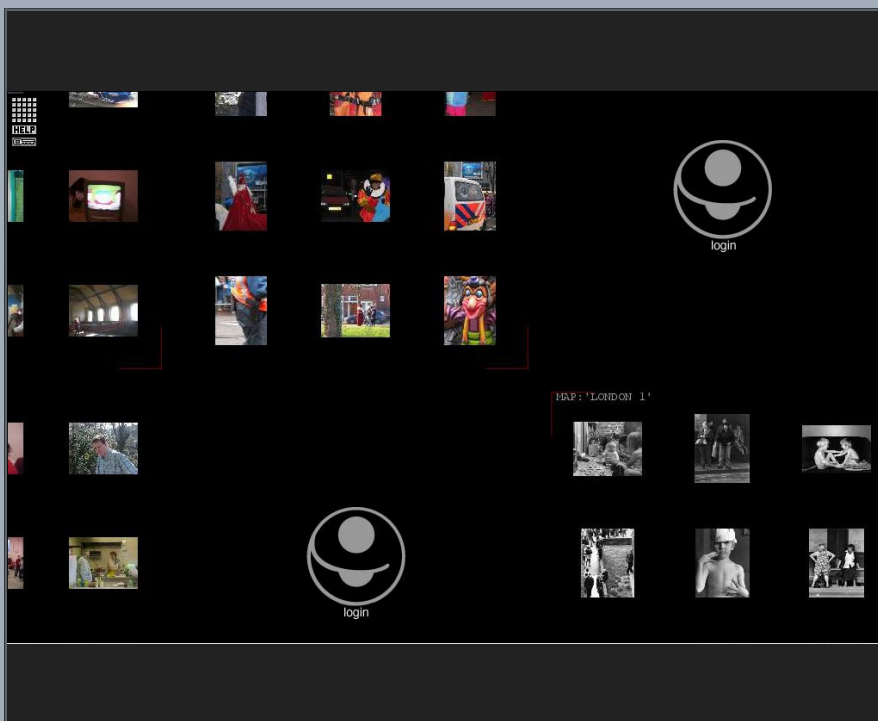
Características / Foto

Insertar Imagen

- ☐ Comunidades on-line
- ☒ Activismo
- ☒ Visualización1.0
- ☐ Gender identity
- ☐ Web APIs
- ☐ Redes Sociales
- ☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software social, software art,
remezcla

Descripción

SOCIAL SOFTWARE RESEARCH PROGRAMME. Graham Harwood (Mongrel)

Obra no comercial de software art creada por el colectivo activista Mongrel y accesible en Internet. Se trata de un producto experimental para que la gente realice sus propias propuestas creativas a partir de sus imágenes, sonidos, vídeos y textos. Una vez introducidos en el programa, Nine (9) crea mapas de conocimiento con esos datos, mezclándolos con los de otros usuarios. Este software es una extensión de un proyecto anterior denominado Linker, realizado a partir de talleres y diálogos abiertos con el público. Aviso de Mongrel: Se trata de un producto en constante desarrollo y perfeccionamiento y no ofrece ningún tipo de garantía.

Mongrel's most ambitious project of recent years was its social software development which began with the release of the "Linker" software system in 1999 and culminated with the release of "Nine(9)" in 2003. These works were among the first examples of multimedia authoring software designed by artists themselves for running collaborative arts projects that were sensitive to the cultural expressions of marginalised social groups. These two works alone resulted in invitations by arts organisations to run hundreds of workshops

URL <http://9.waag.org>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 185

Eugenio Tisselli

Nombre
de la obra

Degenerative

Autor

Méjico

2005

País

Año

☐ Grupo netartistas ☐ En Colaboración ☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☒ Activismo

☐ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

☐ Redes Sociales

☐ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

deconstrucción, php, HTML,
software, código



Descripción

Se trata de una página web cuyo código va degenerando cada vez que recibe una visita.

Usa herramientas que administran recursos externos como traductores y páginas de sinónimos en servidores remotos para luego devolver los productos modificados.

<<...gira en torno a la idea del código como herramienta de creación artística. La referencia obligada para consultar obras "clásicas" de software art es el repositorio "runme", que cuenta con categorías como "algorithmic appreciation" (apreciación algorítmica) o "code art". El código informático es, en el fondo, un lenguaje inventado por seres humanos. Y como todo artificio humano, está disponible para ser utilizado con fines creativos, y al estar dentro del dominio de la palabra, la sintaxis y la gramática, me parece perfectamente coherente y legítimo explotar su potencial literario.>>

URL <http://www.motorhueso.net/degenerative/>

<- click en el url

Datos de la Obra

Fav ☐

ID 207

Álvaro Castro

Nombre
de la obra

Vacuum Virtual Machine

Autor

España

2008

País

Año

☐ Grupo netartistas

☐ En Colaboración

☐ Fem

TIPOLOGIA

Net.art

Categoría

Software art

Subcategoría

Características / Foto

Insertar Imagen

☐ Comunidades on-line

☐ Activismo

☒ Visualización1.0

☐ Gender identity

☐ Web APIs

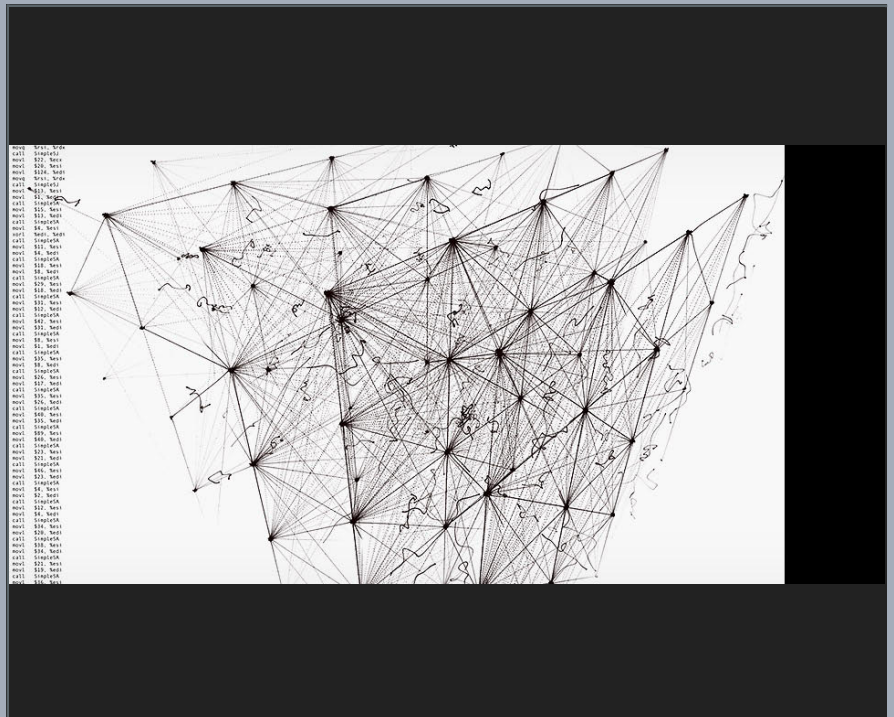
☐ Redes Sociales

☒ Mapping / Cartografías

Audio

Palabras clave

software, visualización,
memoria, conectividad



Descripción

En una pantalla fluyen formas diversas y cambiantes. Lo que en un principio parecen simples configuraciones aleatorias, estrictamente plásticas, son realmente gráficos 3D de visualización de datos que el visitante puede observar durante su proceso evolutivo. Sin embargo, estos gráficos son la expresión externa, el auto-mapeado, de una "máquina virtual". Acercándose a la noción de inteligencia artificial este artefacto sin existencia física trabaja constantemente desarrollando códigos para poder modificarse a sí mismo.

Esta "máquina virtual" rompe la separación entre hardware y software, funcionando de un modo celular, autoorganizado y no secuencial. Es decir, de un modo autopoiesico. El software creado por Álvaro Castro constituye un modelo generativo de visualización de comportamientos complejos a través de una interfaz sencilla. Bajo la apariencia de membranas y tejidos, el usuario encuentra una comprensión tridimensional y sintética de la autoorganización de los sistemas vivos. Acercarse a estas síntesis visuales permite entender -de un modo intuitivo- la profunda complejidad de los patrones dinámicos de los sistemas en red -sean neuronales o sociales- y a sus arquitecturas cambiantes.

URL <http://www.youtube.com/watch?v=xPs3cDW3Gt8>

<- click en el url