



La conquista de la ubicuidad

DATOS DEL LIBRO

Título: La conquista de la ubicuidad

Artistas: Antoni Abad, Mark Amerika, Ben Benjamin, Blank + Jeron, Heath Bunting, Bureau of Inverse Technology (BIT), Arcángel Constantini, Yuk Cosic, Critical Art Ensemble, Minerva Cuevas, Luka Frelj, Dora García, Philip Pock, Gregor Stehle, Axel Heide, Onesandzeros, Jodi, Knowbotic Research, Olia Lialina, Brian Mackern, Michael Mandiberg, Lev Manovich, Jenifer and Kevin McCoy, Antoni Muntadas, Josh On, Pavu.com, Radical Software Group, Alexei Shulgin, Alexei Shulgin + Others, John F. Simon Jr., Igor Stromaier, Beth Stryker + Sawad Brooks, Surveillance Camera Players y Young-Hae Chang Heavy Industries

Autores: José Luis Brea, Paul Valéry, Steve Dietz, Hal Foster, Benjamin Weil, Lev Manovich, Timothy Druckrey, Alexander R. Galloway, Jon Ippolito

Tipología: Catálogo de exposición

Encuadernación: Rústica o de tapa blanda con solapas

Dimensiones: 21 x 15,5 cm

Páginas: 189

Número de ilustraciones en color: 29

Número de ilustraciones en blanco y negro: 3

Edita: Centro Párraga, Xtra-Fundación Caja Murcia, Centro Atlántico de Arte Moderno, Koldo Mitxelena Kulturunea

Año de publicación: 2003

ISBN: 84-606-3530-9

Idiomas: Español/Inglés

Exposición: Centro Atlántico de Arte Moderno, Las Palmas de Gran Canaria, del 15 de octubre al 28 de diciembre de 2003

Precio: 18 €



CONTENIDO

- Pre-textos curatoriales

Paul Valéry. **La conquista de la ubicuidad (cita)**

José Luis Brea. **La conquista de la ubicuidad**

Steve Dietz. **La ubicuidad de la conquista**

- Ensayos

Hal Foster. **Archivos de arte moderno**

Steve Dietz. **¿Por qué no ha habido grandes artistas de la Red?**



Benjamin Weil. **Sin título (Ädá Web). Breve historia de ädá web**

Lev Manovich. **La generación flash**

Timothy Druckrey. **Circuitos cerrados / sistemas abiertos / condiciones críticas**

Alexander R. Galloway, con RSG. **De cómo hicimos nuestro propio Carnivore**

Jon Hipólito. **Diez mitos sobre el arte en Internet**

José Luis Brea. **El net.art y la cultura que viene**

- Textos en Inglés / *English texts*



"El objetivo principal de 'La Conquista de la Ubicuidad' es realizar una breve historia del net.art, pero no desde la perspectiva inmanente de un género o una forma artística más o menos reciente y consolidada, sino sobre todo desde la perspectiva de lo que representa y conlleva su emergencia en el contexto de la transformación de las prácticas de significación, representación y comunicación que están teniendo lugar en las sociedades contemporáneas", explica José Luis Brea en el catálogo de la exposición. Continúa: "Nuestra pequeña "historia del net.art" se trazará desde la convicción de que lo que habrá sido importante en su desarrollo primero (durante estos diez primeros años de existencia) llegará a ser justamente todo aquello en lo que este nuevo tipo de práctica de comunicación habrá anticipado y puesto en escena los grandes cambios que en toda la economía de lo visual y la producción simbólica se están produciendo en las sociedades actuales". También apunta el comisario en este catálogo, en el que aparecen, además, textos de Paul Valéry, autor del título de la muestra, Hal Foster y Steve Dietz entre otros, las dos cualidades que le interesan fundamentalmente del arte generado en internet: "su inasequibilidad para las economías de comercio, de mercancía, (y su consiguiente potencia para desarrollarse de modo reluciente al asentamiento de un mercado en su entorno) y su inadecuación para plegarse a las estrategias asentadas de exposición, de naturaleza "especializada" en última instancia".