

## **Sistemas telemáticos compartidos: Arquitecturas virtualizadas para un nuevo modelo de creación y la exhibición del arte electrónico contemporáneo.**

*José Ramón Alcalá \**

### 1. Introducción. EGALAB como modelo experimental para la construcción de espacios de desarrollo y divulgación del arte electrónico actual.

EGALAB (*VIRTUAL GALLERIES & LABORATORIES FOR ELECTRONIC ART*) es un proyecto perteneciente al programa *CULTURE 2000* de la Unión Europea, desarrollado entre 2002 y 2003 por CIANT (*Internacional Centre for Art and New Technologies*) de Praga, CYPRES (*Centre Interculturel de Practiques, Recherches et Echanges Transdisciplinaires*) de Marsella, y por el MIDE (Museo Internacional de Electrografía) de Cuenca, tenía como objetivos preferentes:

- Establecer una nueva plataforma para la creación artística, la experimentación y la exhibición en la red Internet, basada en el uso de nuevas tecnologías dentro del campo cultural.
- Construir una sistema técnico en VRML (*Virtual Reality Modeling Language*) que permitiera a grupos de artistas visuales trabajar juntos en proyectos dentro de espacios virtuales en 3D y de manera *on-line*.
- Llevar a cabo una serie de talleres basados en las presentaciones y creaciones artísticas dentro de espacios virtuales.
- Promover la divulgación y la educación en el área de galerías y talleres electrónicos, facilitando al público en general el acceso a la red Internet y a creaciones artísticas virtuales de una manera nueva e intuitiva.

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

Aunque actualmente, las galerías y museos están empezando a presentarse *on-line*, aún continúan tratando a los artistas y sus obras de una manera anticuada. Incluso las galerías más progresistas que se encuentran en red, están basadas en un simple tipo de navegación, basado en señalar y pulsar, el cual es tan limitado como hostil tanto para el artista como para el público.

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

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

- Desarrollar un plataforma 3D multiusuario en Internet con un sistema de navegación y funcionamiento propio, dirigido a artistas (en adelante, sería también utilizable por un público más extenso ) y que sirviese también como galería y laboratorio al mismo tiempo.
- Permitir a los artistas, no sólo presentar sus obras ya creadas del mundo real, lo cual ya se lleva a cabo hoy en día, sino también crear nuevas obras directamente a través de este sistema y presentarlas.
- Presentar, de forma continuamente actualizada, (mediante su sofisticado y completo sistema de navegación multimedia que incorpora sonido, música, imagen, animación, video) información sobre actividades artísticas de espacios virtuales en la red Internet ya existentes (paginas web, creaciones en flash o java, etc.). Esta información debe ser presentada en tiempo real dentro del espacio propio de EGALAB, dando así a los visitantes de este espacio 3D virtual la oportunidad de seleccionar sus propios personajes virtuales (mediante avatares), que los representan y les permite comunicarse interactivamente con otros a través de chats, animaciones y sonido.
- El espacio resultante de EGALAB consiste en diversas áreas virtuales diseñadas para soportar formas artísticas particulares (para ser creadas y presentadas); como por ejemplo:
  - Diseño de objetos.
  - Modelado virtual.
  - Animación y experimentación con personajes virtuales (avatar)
  - Instalaciones interactivas
  - Instalaciones realizadas en *Java Scripts*
  - Páginas Web
  - Etc.

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

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

## 2.- Virtualización de la Información / Creación *on-line* compartida / Índice electrónico. Los tres ejes del sistema creacional del Arte Electrónico Contemporáneo.

Desobjetualizar el trabajo de creación artística, no supone únicamente cambiar las herramientas de trabajo por las nuevas tecnologías electrónicas y digitales, sino todo un proceso de modificación del arte en sí mismo. Cambian los objetivos del artista, cambia la metodología de trabajo, cambia el esquema tradicional autor-obra-espectador. Cambia el concepto de distribución del producto. Nada

quede en pie. Sin embargo, hasta ahora, en la mayoría de las ocasiones, los artistas han utilizado estos nuevos medios para modificar únicamente la naturaleza y el soporte de la obra, manteniendo los mismos objetivos y una casi idéntica metodología. También es cierto que esta revolución que tiene su origen en la incorporación del ordenador al ámbito de la producción artística en la década de los años 50-60 y su proceso evolutivo final en una red Internet madura a partir del año 2000, no ha encontrado sistemas capaces de soportar algunos de los lógicos planteamientos conceptuales y discursivos que pensaron los artista al unir el potencial de estos nuevos medios con planteamientos y propuestas que formularan el proceso creativo desde la madurez conceptual que permite ya una mirada histórica.

Por ello, resulta necesario ofrecer a los artistas sistemas telemáticos maduros, capaces, por un lado, de dar la oportunidad a varios usuarios para que interactúen en un mismo tiempo y en un mismo lugar, de tal manera que posibilite la generación de actuaciones comunes fundamentadas en la acción en tiempo real, y con la posibilidad de que sus representaciones puedan ser de gran complejidad, esto es, realizadas a través de sistemas en 3D, con animaciones y una interactividad que supere el puro concepto de acción-reacción, y todo ello dentro de entornos inmersivos cercanos a la idea de la realidad Virtual. Sólo de esta manera se conseguirá que, durante su uso desde los parámetros creativos que definen a toda actuación artística, se pueda comprender la tremenda naturaleza del cambio en la concepción del hecho artístico que se atisba en un horizonte ya cercano.

Cuando este tipo de entorno maduro es puesto a disposición su disposición, son los mismos artistas los que, de forma intuitiva e instantánea comprenden que están ante un nuevo sistema que exige realmente una actitud inédita ante la creación artística, una actitud ya diametralmente opuesta a la formulación romántica que ha presidido el arte de nuestra sociedad occidental durante los últimos cinco siglos. Ellos mismos han definido este tipo de experiencia artística como algo más cercano a la actitud de un DJ que mezcla sonidos e imágenes en directo en un club de culto y ante una comunidad – tal vez todavía hoy contracultural y no mayoritaria, pero tremendamente coherente en sus objetivos y en sus pautas de comportamiento-, que ante la típica actitud del artista audiovisual tradicional.

Pero, por otra parte, cuando este tipo de experiencias se pone en funcionamiento gracias a un potente y novedoso sistema con características funcionales similares a las mencionado anteriormente, nuevos retos surgen ante el artista (o creadores participantes de este tipo de experiencia). Existen, por ejemplo, decisiones conjuntas que tomar, reglas de comportamiento y de uso muy particulares que hay que pre-establecer. El trabajo en grupo –y sobre todo aquél que se fundamenta en un funcionamiento en tiempo real- exige otra actitud, otra mentalidad, un nuevo concepto de jerarquización de la “autoridad”, que tomará decisiones sobre el *work-in-progress ad-infinitum* en que puede convertirse esta nueva experiencia de lo creacional.

“Uno de los problemas que nos encontramos aquí es el estatus del arte y del artista. Los nuevos medios siempre nos ofrecen la oportunidad de transformar las nociones sobre qué es el arte y la cultura y, por tanto, estimulan la emergencia de nuevas formas de trabajar, de mirar, de ser. Si el artista está menos preocupado por lo que pueda o no ser arte, entonces se sentirá probablemente libre para ser más creativo con sus ideas, con la forma de su trabajo y con sus relaciones con la audiencia / espectador / usuario. Podemos observar las posibilidades que Internet ofrece a los artistas, quienes por primera vez han podido considerar a las tecnologías de banda ancha como un medio apropiado para su trabajo, modificando sus formas de producción desde las lineales por las interactivas y sus formas de distribución desde las de banda ancha prefijadas por las de acceso estrecho personalizado.”

*Lynn Hershman Leeson: CLICK IN-CLICK ON-CONNECT.*

Ahora tenemos la inercia de mirar hacia otros lados, hacia parcelas incipientes de este mismo campo de acción: los videojuegos, los *chats* de Internet, son algunos de los lugares hacia los que dirigimos espontáneamente nuestra mirada para encontrar referentes válidos, precedentes que hayan tenido que asumir decisiones similares al respecto: la figura del *webmaster*, la idea del invitado con o sin capacidad de decisión, el excluido por votación o por decisión “suprema” y, por otro lado, la cultura de la obra nunca terminada, siempre en proceso, la *performance* re-visitada, la idea de galería como el Museo Vacío, o la de salas de juego, dispuestas para que sea observado -por parte de ocasionales visitantes- el desarrollo de las acciones llevadas a cabo en ese momento por sus interactuantes. Perderemos entonces la idea de autoría como la obra de un único autor, la idea de obra terminada, la idea de objeto dispuesto para ser expuesto. Muchos de los procesos contemporáneos, como el vídeo, el multimedia interactivo, etc.. encontrarán otros desarrollos discursivos, otras plataformas de aplicación, otros lenguajes, abriendo nuevos campos de acción creativa.

Pero quizás, el punto más caliente, el que sufre un proceso de transformación más traumático y que es consecuencia de la puesta en funcionamiento de la memoria de todas las acciones realizadas por el proceso antes descrito- es, sin lugar a dudas, el de la Galería como espacio para la contemplación de las obras y las acciones ya realizadas.

Después de constantes y apasionantes sesiones de reflexión y debate sobre la evolución y los resultados obtenidos en el desarrollo las acciones prácticas realizadas durante los casi nueve meses de trabajo por parte de los artistas, ingenieros y programadores participantes en el proyecto EGALAB (poniendo en funcionamiento las consecuencias del dispositivo ahora creado), algunos han creído ver en la simple y automática acción de “*record + save*” toda la nueva filosofía de una re-definida Galería de Arte, cuyo valor patrimonial o expositivo no es sino un simple *índice* en constante actualización sobre los contenidos generados en el LAB.

Además, tridimensionalizar la representación de la información gráfica, no siempre presupone la consecución de la solución ideal, sobre todo porque, en lo que se refiere a las galerías virtuales, al final, los sistemas que se imponen, los más limpios conceptualmente y, por tanto, los más eficaces, son aquellos que trabajan con la idea de *data-base* y de la información indicial; Lo que suele venir soportado por estructuras muy minimalistas -casi puros códigos de programación visualizados-, que se alejan completamente del modelo de representación en 3D.

En cualquier caso, producir o ayudar a producir supone siempre un acto de patrimonialización y, por tanto, tener un producto que ofrecer al público. Y querer ofrecerlo supone la autoexigencia de una mínima taxonomía. Algo totalmente necesario en aras a una información que se ofrece organizada y capaz de generar conocimiento.

Así pues, en las relaciones de tensión, fluctuación y convivencia que, de forma espontánea y automática, se produce entre el crear y su divulgación (como acto exhibicionista del mostrar lo acumulado, lo coleccionado) se construye todo un nuevo paradigma del acto de la creación contemporánea. Aquella que ha asumido la utilización de los nuevos medios tecnológicos y que, sólo a través de sistemas maduros -técnica y expresivamente- (como los que pueden ofrecer EGALAB, o sistemas similares), permiten ahora al artista profundizar en su viaje hacia los presupuestos dictados por un arte electrónico que es ahora pura comunicación virtualizada, y en donde el fluir de la información (audiovisual, multimedia, retroactiva) se convierte en el soporte para la construcción de todo lenguaje.

### 3. Conclusiones. La creación *on-line* compartida: Un nuevo modelo para la creación electrónica a partir de las potencialidades de la comunicación virtualizada.<sup>1</sup>

Tal y como se advertía y se confirmaba de forma constante durante las fases de desarrollo del proyecto EGALAB, resulta evidente –y sin posibilidad de retroceso- que buena parte de los parámetros artísticos que tradicionalmente habían supuestos los ejes creativos de la actividad artística -tales como los aspectos estéticos, las formas estilísticas o los elementos compositivos- no tienen ya aplicación alguna en el contexto actuacional que posibilitan ahora sus sistemas operativos tecnológicos. Además, estos nuevos sistemas se están revelando tremendamente eficaces en aras a alcanzar una actitud creativa tan iconoclasta como la que está viviendo el arte electrónico actual más radical. Es además, en la específica manera con la que éstos posibilitan la circulación de la información -tal y como nos apuntaban los críticos y pensadores hace ya más de una década- donde, sin lugar a dudas, se pueden observar sus efectos más devastadores, más alternativamente revolucionarios.

La presentación pública oficial de los resultados del proyecto EGALAB se realizó en el pequeño y coqueto teatro *Akrópolis* de Praga . La intención principal era simular que su platea y su patio de butacas se convertían en el redimensionado espacio planetario del *Lab* de creación compartida de EGALAB -tal y como su sitio web en Internet (<http://www.egalab.net>) ofrece. La más de media docena de jóvenes creadores de diversos países europeos que conformaban la plantilla del proyecto, fueron ubicados cada uno frente a un potente ordenador que, conectados a una veloz red Internet, todos visualizaban en sus pantallas el mismo espacio común de creación construido como el espacio compartido para la creación *on-line* del *Lab* de EGALAB. En medio de ellos, una bailarina totalmente sensorizada bailaba al ritmo frenético de una composición de música electrónica preparada expresamente a tal efecto y mezclada en directo, con el fin de que sus movimientos fueran reproducidos en tiempo real como varias composiciones en 3D que usurpaban parte del espacio infinito del *Lab* virtual. De esta manera, los creadores podían incorporar sus creaciones (prediseñadas) o construir sobre la marcha nuevas piezas a partir de imágenes estáticas, imágenes dinámicas, vídeos, animaciones (extraídos de sus propias bases de datos o bien tomados en tiempo real desde cualquier dirección de la red Internet). Así mismo, podían construir poliedros tridimensionales que se comportasen como simples formas geométricas que se iban intersectando en el espacio, simulando arquitecturas mutantes, o bien actuando como pantallas de proyección de todo el material visual.

En este contexto performántico virtual y *on-line*, se iba desarrollando una de las primeras acciones de creación conjunta y telemática tal y como EGALAB permite, pero con una acción añadida de representación teatral en medio del teatrillo *Akrópolis*, cuando, en un momento determinado -casi de forma inconsciente, automática-, uno de los jóvenes creadores decidió escribir sobre el tabloide del buscador *Google* de su pantalla las dos palabras tal vez más pronunciadas planetariamente esos días: “Irak War”. Casi de forma instantánea –gracias a la velocidad de banda ancha de la red Internet utilizada en el acto-, las más sobrecogedoras imágenes sobre este desdichado episodio bélico de la época actual comenzaron a constituir una interminable lista de opciones gráficas posibles. Sin dudar un sólo instante, y con el sencillo y automático planteamiento tan electrónico del “corta y pega”, las más impactantes de ellas comenzaron a viajar desde el *Google* hasta el espacio común de creación del *Lab* de EGALAB, transmutándose en diferentes pieles con las que se iban vistiendo, adornando, los objetos tridimensionales que deambulaban -como perdidos-, sin sentido alguno, más allá de ser formas geométricas puras, en infatigable tránsito por aquel lugar tele-compartido aparentemente infinito.

Casi instantáneamente, esta acción contaminó las intenciones de varios participantes más. Todos y cada uno de ellos, desde sus ordenadores, inmersos de una forma casi autista en sus pantallas luminosas, tan sólo alejadas unas decenas de metros unas de otras, y repartidas de forma arbitraria por toda la geografía del escenario y platea del *Akrópolis*, aunque simulando una equidistancia planetaria

entre ellos, iban siendo provistos -gracias al buen funcionamiento del sistema- de una perspectiva múltiple, casi infinita, que les otorgaba una revolucionaria facultad de compartir telemáticamente y en tiempo real todas las acciones -y sus correspondientes visualizaciones- ejercidas por cada uno de ellos en ese ágora virtual. Algunos decidieron acudir también al *Google* y seleccionaron algunas imágenes más.

A partir de ese momento, los espectadores, que repartidos de forma aleatoria por el foro del teatrillo, presenciaban sobre dos grandes pantallas de proyección las evoluciones de todos y cada uno de los artistas participantes sobre ese espacio virtual común, empezaron a notar con total nitidez que la rabia contenida por la moral individual de cada participante allí presente durante los días del conflicto bélico, comenzaba a invadir y a contaminar su actitud creadora, explotando la necesidad de ser expresada. Ninguno de los allí presentes podía distinguir desde qué ordenador se ejecutaba cada acción, cada nuevo movimiento, pero sí distinguían perfectamente las diferentes propuestas que cada nueva incorporación de alguna imagen escalofriante iba reportando a ese gran collage espacio-temporalmente común en que se iba convirtiendo el LAB de EGALAB. Todos -artistas y público asistente- eran, por tanto, espectadores presenciales de todos aquellos poliedros que, intersectándose y rotando en un baile sin fin, iban luciendo sus espectaculares modelitos de la alta costura bélica de la era post-atómica sobre la plataforma rotante, deslizante, cambiante del sistema espacial compartido del LAB.

Tras ocho intensos meses de rutinario -y casi tedioso- trabajo de investigación, de experimentación técnica, de perfeccionamiento, de chequeos, EGALAB se convertía, por fin, en una actividad creativa altamente excitante, esencialmente comunicacional, basada en la nunca antes vista capacidad de un sistema telemático de uso cotidiano para hacer fluir la información manipulada entre diversos usuarios -creadores- de una manera tan vertiginosamente epatante e hipnotizadora -casi contagiosa-.

Su eficacia y potencialidad comunicacional quedarían inmediatamente certificadas a través del pánico público que se apoderó del responsable del evento -el coordinador del proyecto-. Éste no tardó apenas un instante en movilizarse con urgencia y nerviosismo, advirtiendo y recomendando a los artistas participantes responsables de aquella paranoia colectiva que procurasen frenar sus instintos, desviando sus objetivos temáticos y discursivos hacia otras áreas menos conflictivas, menos politizadas e invitándoles a trabajar sobre alternativas iconográficas alejadas de aquellas que estaban poblando en ese momento el LAB de niños iraquíes y de soldados destrozados por el fuego y la metralla de las bombas aliadas.

Ese miedo, ese pánico escénico a una reacción incómoda por parte del público asistente -entre los que se encontraban los responsables de las instituciones checas colaboradoras con el proyecto, que habían sido amablemente invitados por el coordinador general a disfrutar, a través de esta presentación pública y de esta "performance", de todo el potencial creativo y comunicacional del proyecto EGALAB y de sus resultados-, certificaba mejor y con más convicción que ninguna otra clase de evaluación posible, la utilidad real de esta nueva herramienta. No cabía ninguna duda de que, por fin, estaba resultando una experiencia polémica, controvertida, apasionante, y que, desde luego, no dejaba indiferente a nadie. Algo que se multiplicaba exponencialmente por el efecto de su *mise a scene*, de su física teatralidad.

Es obvio que, en su formato definitivo, esto es, con la ubicación de cada artista, creador o simplemente usuario participante en su lugar cotidiano, doméstico, dentro del ámbito individual y privado (aunque sensorialmente más edulcorado -más diluido-) de toda acción puramente telemática, este efecto no hubiese sido tan demoledor, tan rotundo, ni tampoco su repercusión pública (no

olvidemos que este es uno de los grandes retos de la divulgación del arte electrónico en general y telemático en particular). Pero también es cierto que sus resultados formales y discursivos (tal y como habían quedado grabados en la memoria del sistema -ahora convertida en la Galería de EGALAB por el efecto compilativo de ese nuevo comisario electrónico que es el programa automático de registro de todas las acciones acaecidas en el espacio tele-compartido de su LAB-) se hubiesen visto ampliamente enriquecidos por la potencial aportación (participación) de otros creadores -usuarios- telemáticamente contrapuestos y distantes. Porqué no pensar entonces en una acción -creación- realizada simultáneamente con la participación, no sólo de miembros de comunidades virtuales de ámbito europeo, sino también de árabes y norteamericanos, cuyos puntos de vista y la aportación de sus materiales audiovisuales originales hubiesen generado una pieza mucho más rica en matices discursivos.

Qué duda cabe que el resultado de esa acción planetariamente telemática, compuesta por la construcción de imágenes fijas y en movimiento sobre poliedros y formas tridimensionales desplazándose e intersectándose a lo largo de todo ese espacio de representación virtualizado según las geometría euclidiana y lleno de ecos sonoros, hubiese resultado ciertamente una experiencia artística -comunicacional- fascinante-, sólo limitada espacio-temporalmente por su duración y por su localización en el espacio común de creación (que, aunque infinito parametralmente, resulta finito en su focalización visiva). En definitiva, el producto espontáneo de las inercias creativas de toda una generación en una acción de dimensiones globales. Sin lugar a dudas, algo bastante cercano a la utopía creacional de los pioneros artistas electrónicos del siglo pasado.

Podríamos decir, por tanto, que de alguna manera, una nueva época quedó inaugurada en ese avatar público del teatrillo *Akrópolis* de la capital checa durante la tercera representación de la presentación pública de EGALAB. Sin embargo, un análisis pormenorizado de sus efectos y consecuencias -tal y como ha dibujado el debate permanentemente encendido entre los creadores, técnicos y teóricos participantes en la construcción del prototipo de EGALAB a lo largo de sus ocho meses de duración-, nos lega un panorama menos eufórico y optimista, evidenciando que, probablemente, y sólo desde presupuestos discursivos bastante elaborados y desde estructuras narrativas predeterminadas basadas en poéticas personales (aplicadas de manera espontánea o premeditada), se lograrán resultados que podríamos considerar de evidente interés artístico. Aunque, tal vez, esta opinión pudiera estar efectuada desde los esquemas parametrales tradicionales de evaluación de la actividad artística que hemos denostado anteriormente.

En breve, el sitio web de EGALAB ofrecerá un prototipo maduro, perfeccionado y altamente fiable, que estará funcionando de manera pública y con acceso abierto y gratuito. Seguro que éste necesitará regirse a partir de unas reglas de comportamiento y de uso inicialmente predeterminadas, acordes a su nueva forma operacional y a su nuevo concepto comunicacional y creativo, pero que, sin duda alguna, serán modificadas y mejoradas por el propio uso y destino que le den sus usuarios potenciales (con toda probabilidad formada por miembros de espontáneas comunidades virtuales creadas al parir de intereses específicos comunes). Muy probablemente también, los lenguajes creativos que emerjan de sus creaciones, de sus producciones, de sus acciones, estarán contruidos a partir de soluciones espontáneas debidas al uso y abuso del propio sistema (tal y como ya ha ocurrido otras tantas veces) y que, como ejemplo más reciente, podemos ejemplificar con la aparición del lenguaje de los emoticones para la comunicación y la creación a través de los sistemas de telecomunicación SMS.

Todos confiamos, visto lo visto, que sistemas como el que ahora nos propone EGALAB (uno de los primeros que hemos visto funcionar de forma eficiente en la práctica), será capaz de soportar -desde su revolucionaria aplicación del sistema técnico funcional que lo hace funcionar

telemáticamente- a aquellos nuevos lenguajes que darán forma al imaginario (subconsciente) colectivo de una nueva sociedad que ha aprendido a repensarse como una nueva entidad diferenciada de sus antecesoras, pero que necesita reconocerse en la imagen del espejo en el que se mira.

---

1. Las *performances* de presentación del proyecto EGALAB y de sus prototipos –LAB y Galería Virtual-, fueron realizadas en el teatro *Akrópolis* de Praga durante los días 28, 29 y 30 de marzo de 2003.

---

\*.- **José Ramón Alcalá** es artista e investigador multimedia. Catedrático de “Procedimientos Gráficos de Expresión y Tecnologías de la Imagen” en la Universidad de Castilla-La Mancha. Creador y Director del MIDE (Museo Internacional de Electrografía) de Cuenca , desde su creación, en 1989. Coordinador español del proyecto EGALAB perteneciente al programa CULTURE 2000 de la Unión Europea.