



Arte, Individuo y Sociedad

ISSN: 1131-5598

ais@art.ucm.es

Universidad Complutense de Madrid

España

López Martín, Elena; Morgado Aguirre, Borja  
Residencias artísticas virtuales: presentación, compilación y análisis desde la experiencia  
del anfitrión  
Arte, Individuo y Sociedad, vol. 29, núm. 3, septiembre-diciembre, 2017, pp. 519-536  
Universidad Complutense de Madrid  
Madrid, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513557288006>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org



## Residencias artísticas virtuales: presentación, compilación y análisis desde la experiencia del anfitrión<sup>1</sup>

Elena López-Martín<sup>2</sup>; Borja Morgado-Aguirre<sup>3</sup>

Recibido: 11 de abril de 2017 / Aceptado: 6 de septiembre de 2017

**Resumen.** Los programas de residencias artísticas virtuales son un fenómeno generalmente desconocido tanto fuera como dentro de los circuitos artísticos hegemónicos en relación a sus homólogos no digitales. Sin embargo, estas innovadoras iniciativas ofrecen numerosas ventajas y oportunidades a los artistas interesados en generar nuevas dimensiones para la expresión artística en el espacio de Internet. Tras la detección de una notable escasez de estudios profesionales sobre las residencias artísticas virtuales, la presente investigación tiene como objetivo darlas a conocer mediante la generación de una base teórica fundamental, aumentar la literatura crítica en torno a este fenómeno y fomentar, a través del conocimiento, la participación, difusión y creación de dichos programas. La metodología empleada parte de la revisión de la literatura crítica existente acerca de las residencias artísticas tanto físicas como virtuales y combina la recopilación y análisis de datos objetivos con el estudio de la interpretación subjetiva procedente de las organizaciones, denominadas “anfitriones”, implicadas en la creación y desarrollo de estas iniciativas. Finalmente, del análisis conjunto de estos datos cuantitativos y cualitativos que pretenden responder a qué es una residencia artística virtual y qué implica, resulta oportuno proponer una definición práctica y específica de dichas residencias que incluya las distintas aportaciones que han ido surgiendo y se han ido abordando a lo largo de la investigación.

**Palabras clave:** Residencias artísticas virtuales; internet; arte contemporáneo; net.art.

[en] Virtual art residencies: presentation, compiling and analysis from the host experience

**Abstract.** Virtual art residencies are a phenomenon generally unknown, both within and outside the hegemonic cultural and artistic circuits, compared to its non-digital analogues. Nevertheless, these innovative initiatives offer numerous advantages and opportunities to the artists interested in generating new dimensions for the art expression on the Internet. After detection of a significant lack of professional studies about virtual art residencies, the current research intends to make them known providing a solid theoretical basis, increasing its critical literature and fostering its participation, dissemination and creation. The methodology used is based on the review of the critical literature about art residencies (both physical and virtual) and combines the collection and analysis of objective data with the study of the subjective interpretation from the organizations (also called “hosts”) involved in the creation

<sup>1</sup> Este artículo recoge resultados de la investigación Arte de Internet 2.0: estrategias artísticas orientadas a la comunidad virtual, sujeta al contrato (19750/FPI/15) financiado por la Consejería de Educación y Universidades de la CARM, a través de la Fundación Séneca-Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia, y está vinculado a sus Ayudas para Estancias en Centros distintos al de aplicación desarrollada en el Central Saint Martins perteneciente a la University of the Arts of London (2016/2017).

<sup>2</sup> Universidad de Murcia (España)

E-mail: elena.lopez5@um.es

<sup>3</sup> Universidad Complutense de Madrid (España)

E-mail: morgado@um.es

and development of these initiatives. Finally, from the analysis of the quantitative and qualitative information that seeks to respond to what is and what does imply a virtual art residency, it is appropriate to propose a practical and specific definition for these virtual art residencies that includes the different contributions arisen throughout the investigation.

**Keywords:** Virtual Art Residencies; the internet; contemporary art; net.art.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Antecedentes y justificación. 3. Metodología. 4. Compilación de programas de residencias artísticas virtuales localizados y algunas aclaraciones. 5. Recogida y estudio de datos. 6. Las residencias artísticas virtuales y la experiencia del anfitrión. 7. Conclusiones finales: reflexiones derivadas de los datos cuantitativos y cualitativos analizados conjuntamente. 7.1. Experimentación e innovación: motivaciones para las residencias artísticas virtuales. 7.2. Movilidad: tiempos y espacios en las residencias artísticas virtuales. 7.3. Comunidad virtual: presencia en las residencias artísticas virtuales. 7.4. Intencionalidad: querer o no querer ser una residencia artística virtual. 7.5. Definición de las residencias artísticas virtuales. Referencias.

**Cómo citar:** López-Martín, E.; Morgado-Aguirre, B. (2017) Residencias artísticas virtuales: presentación, compilación y análisis desde la experiencia del anfitrión. *Arte, Individuo y Sociedad* 29(3), 519-536.

## 1. Introducción

En las últimas décadas, las residencias artísticas han cobrado un protagonismo sin parangón en la formación, producción, currículum y expansión de las redes de trabajo de los artistas. Se trata de programas que provienen de la larga y evolucionada tradición del mecenazgo. La palabra residencia sugiere aún la presencia del artista en un espacio perteneciente a una institución pública o privada para el desarrollo de una investigación y/o producción artística en la que, con mayor frecuencia y al igual que ocurría en el Renacimiento, el intercambio de ideas entre intelectuales y disciplinas es uno de los objetivos primordiales y de sus beneficios mejor valorados.

Si ahondamos en los antecedentes de las residencias artísticas, resulta especialmente interesante el concepto de “Academia” utilizado sobre todo en Italia a partir de la segunda mitad del siglo XV. Según Nikolaus Pevsner (1982), el término Academia se aplicaba a ciertas casas de campo retiradas donde grupos de humanistas desarrollaban una nueva forma de intercambio sociocultural de manera informal y alejada de la metodología y rigidez universitaria. Este término pasó de designar un lugar (aquellos villas aisladas) a referirse al conjunto de filósofos implicados en aquella práctica y, posteriormente, al sistema filosófico que desarrollaban.

En consonancia con esta concepción de la Academia, muy alejada de la que se desarrolló con posterioridad y que tras numerosas transformaciones etimológicas acabó siendo sinónimo de Universidad (Pevsner, 1982), resulta inevitable relacionar las residencias artísticas con las colonias de artistas. En concreto, nos referimos a aquella colonias que se iniciaron a principios del siglo XIX y que alcanzaron su mayor desarrollo a finales del mismo y principios del XX (Ramírez, 2016). Estas colonias, que surgieron como alternativa al arte académico, se extendieron por Europa y Estados Unidos en los años 60 siguiendo dos modelos.

Uno de ellos, a modo de colonias rurales, perseguía el aislamiento y la retirada del artista de la sociedad burguesa con el fin de idear utopías y transformaciones sociales. Si bien las colonias rurales fueron las primeras en manifestarse, prácticamente

desaparecieron a principios del siglo XX y durante la Primera Guerra Mundial. El otro, basado en colonias emplazadas en ciudades y pueblos, proponían una comunión con las comunidades locales (Hora, 2006). Algunas de estas colonias –independientemente del modelo al que pertenecían- fueron el germen de residencias aún hoy vigentes. Tómese como ejemplo la colonia alemana de Worpswede nacida en 1889 y fundada como residencia en 1971 (Res Artis, s.f) o la Byrdcliffe Arts Colony del estado de Nueva York nacida en 1903 como experimento inspirado en el movimiento Arts & Crafts y que con posterioridad introdujo un programa de residencias que lleva en funcionamiento más de 20 años (Woodstock Byrdcliffe Guild, s.f). Muchas otras colonias sirvieron de inspiración para programas de residencias posteriores, siendo la década de los 90 el periodo de la diversificación y expansión de las mismas más allá de las fronteras europea y norteamericana (Hora, 2006).

En la actualidad, los programas de residencias artísticas se encuentran ubicados en lugares muy dispares, desde importantes capitales nacionales y destacados núcleos económicos hasta emplazamientos remotos y de aislamiento absoluto. Sin embargo, todos ellos fomentan la figura del artista nómada que explora los distintos entornos de un mundo transfronterizo.

Las diferencias existentes entre estos programas se deben a los distintos parámetros que los definen: objetivos, espacios, presupuesto, duración, entidad organizadora, destinatarios, grados de cohabitación, entre otros muchos. El amplio abanico de posibilidades en su estructura ha hecho de este término un concepto abierto y fluido. Ello supone una gran complejidad a la hora de establecer criterios o dimensiones para calibrar unas hipotéticas condiciones idóneas generales aplicables a todos los programas. No obstante, existen algunos estudios y análisis, estructurados a modo de guías, sobre residencias artísticas. Estas guías pretenden informar acerca de los pasos a seguir a la hora de crear un nuevo programa, intentando detallar la enorme cantidad de variables que hay que contemplar y cuáles son las preguntas clave cuyas respuestas lo definirán marcando su personalidad y trayectoria. Algunas de las más completas son las publicadas por la Oficina de arte público de Pittsburgh (Piechocki, Kluz, Hansen y Zorch, 2014) y por la Agenda Europea para la Cultura del programa 2011-2014 (OMC, 2014).

Sin embargo, es fundamental recalcar que los estudios citados tienen por objeto, casi exclusivamente, iniciativas desarrolladas en el mundo físico. A excepción de alguna anécdótica alusión a las residencias virtuales, como la que aparece en la Agenda Europea para la Cultura (2014), estas últimas quedan desprovistas de análisis profundos, por lo que la presente investigación no sólo es necesaria, sino innovadora en cuanto a su planteamiento.

Hora (2006) afirma:

La reciente diseminación de los programas de residencia corresponde con la necesidad de los artistas e intelectuales de experimentar el mundo en sus diversos entornos, donde desarrollan proyectos *in situ*, convirtiéndose en parte de comunidades creativas, y sacando partido de las ideas y métodos de intercambio (p.54).

En relación a esto, es innegable que uno de los entornos más influyentes de la actualidad es el entorno virtual, espacio donde también se generan reflexiones, investigaciones y debates en relación al arte, así como una rica producción artística. Asimismo, se trata de un espacio en el que las ideas de “comunidad” y “métodos de

intercambio” adquieren un protagonismo excepcional. Esto hace que, a pesar de la utilidad de las guías recién mencionadas, en ocasiones resulte muy difícil aplicar en el espacio virtual algunos de los conceptos que se manejan, empezando por el mismo término “residencia”, u otros como “espacio”, “anfitrión”, “movilidad” y un largo etc.

## 2. Antecedentes y justificación

Las residencias artísticas son un fenómeno ampliamente conocido y aceptado tanto dentro como fuera del circuito artístico y cuenta ya con un amplio recorrido histórico. Sin embargo, se ha detectado un desconocimiento social general en torno a los programas de residencias artísticas virtuales al tener una relación prácticamente nula con el mercado del arte y una escasa repercusión mediática, lo que es paradójico ya que se producen en el medio de comunicación de masas más interactivo y con mayor velocidad de producción y difusión de contenidos.

Sin duda, esta investigación tiene su origen y razón de ser en la evidente escasez de estudios profesionales acerca de dichos programas. Las únicas referencias serias existentes al respecto son el breve texto de Weronica Trojanska titulado *Virtual Art Residencies – a Manual* (2013) y el proyecto de Catherine Bourne *VIRTUAL ART RESIDENCIES: A new Model of AIR* (2015).

La primera de estas referencias, pese a su intento de enumeración de las residencias virtuales desarrolladas hasta la fecha de su publicación, no incluye la descripción y análisis de algunos programas desarrollados con anterioridad a 2013, quedando además a día de hoy desactualizada al no incluir, lógicamente, los programas de los tres últimos años.

La segunda referencia citada es un proyecto compuesto por una web y un blog donde, en teoría, se publica información periódica acerca de este tipo de residencias. No obstante, a excepción de las primeras publicaciones introductorias del proyecto, el resto de la información ofrecida hace referencia a obras de arte en Internet que sorprendentemente no suelen tener ningún vínculo con el desarrollo y/o resultado de ninguna residencia artística virtual.

Así pues, la presente investigación ha sido concebida con el objetivo de generar esa base teórica fundamental, hasta ahora inexistente, sobre las residencias artísticas virtuales, aumentar la literatura crítica en torno a este fenómeno y fomentar la participación, difusión y creación de dichos programas. No obstante, cabe destacar que las residencias artísticas se componen de dos agentes principales: las entidades organizadoras o anfitriones y los artistas participantes o huéspedes. Este proyecto, además de proponer una presentación exhaustiva de los programas de residencias artísticas virtuales, propone el análisis de estos fenómenos desde el punto de vista del anfitrión con el fin de abordar la perspectiva fundamental de los artistas huéspedes en una futura fase de esta investigación.

## 3. Metodología

Para el presente estudio se ha utilizado una metodología mixta. En primer lugar, se ha desarrollado una investigación documental de revisión de la literatura existente acerca de las residencias artísticas tanto físicas como virtuales. En segundo lugar, se ha llevado

a cabo un trabajo de campo en Internet, donde se han rastreado y localizado distintos programas que se definen como residencias artísticas virtuales de los que se han extraído datos para su clasificación y para la posterior creación de un compilatorio accesible al público. Por último, con el fin de disponer de más información con respecto a estas iniciativas, ir más allá de una recopilación de datos objetivos y obtener el punto de vista del anfitrión, se han enviado cuestionarios abiertos a distintas entidades organizadoras de residencias artísticas virtuales. Del conjunto de toda la información obtenida en cada una de estas etapas se deriva un análisis cualitativo, que subyace a lo largo de todo el artículo, en torno a qué son y qué suponen las residencias artísticas virtuales.

#### **4. Compilación de programas de residencias artísticas virtuales localizados y algunas aclaraciones**

En el seno de un número especial dedicado al “arte y movilidad” de la revista virtual *Interartive Contemporary Art + Thought*, podemos encontrar una de las muy escasas y necesarias alusiones a este tipo de residencias. Se trata del breve artículo, citado con anterioridad, titulado “Virtual Art Residencies – a Manual” de Trojanska que ofrece una rápida panorámica de diez residencias virtuales desarrolladas hasta el 2013 inclusive. A continuación ofrecemos el listado de las diez iniciativas nombradas por Trojanska, en el mismo orden de aparición de su artículo, a las que, cuando ha sido posible, se les ha añadido el año de inicio y finalización del proyecto y un enlace activo:

1. *Virtual Art Residency* del colectivo Kip Vis.
2. *Australia Council Second Life Artist in Residence Award* (2007). <http://babelswarm.blogspot.com.es/>
3. *Ars Virtua Artist-in-Residence* (AVAIR) (desde 2007, la última de la que se tiene registro fidedigno es de 2014): <http://arsvirtua.com/residence.php>
4. *Virtual Residencies Studio XX* (iniciadas en 2007, última edición 2016). <https://studiox.org>
5. *Glasstire Virtual Residency* (iniciada en 2004, última edición en 2011/12). <http://glasstire.com/2011/06/25/2011-glasstire-virtual-residency-call-for-application/>
6. *The Internet Archive Tumblr Residency* (2013). <http://internetarchive.tumblr.com/tagged/internet-archive-tumblr-residencies/>
7. *Desktop Residency* (iniciada en 2013, aún vigente): <http://www.desktopresidency.com>
8. *Location One Virtual Residency* (2008 y 2009): <http://www.location1.org/levels-of-undo/>
9. *The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the “house Europe”* (2006-2007): <http://www.virtual-residency.net/>
10. *Residency for Artists on Hiatus* (RFAOH) (iniciada en 2013, aún vigente): <http://residencyforartistsonghiatus.org/>

Gracias a esta selección de iniciativas, podemos hacer un rápido acercamiento a las residencias virtuales. No obstante, tras realizar una investigación profunda en torno a las mismas y con el fin de enriquecer las valiosas aportaciones de Trojanska, consideramos necesario hacer algunas puntualizaciones acerca de la información que esta ofrece:

- La autora cita brevemente el proyecto *Virtual Art Residency* de Kip Vis sobre el que en la actualidad no se encuentra absolutamente ninguna mención o información en la Red y cuyo enlace, ofrecido como referencia por la autora, ya no está activo.
- Completando la información aportada por Trojanska, en lo que se refiere al programa de residencias *Ars Virtua* (AVAIR), hemos de señalar que éste no sólo trabaja en el seno de Minecraft. En realidad, su andadura se inicia en Second Life, siendo Brad Kligerman su primer artista residente en el año 2007 que recibió una ayuda de 825 dólares para el desarrollo de distintos hologramas durante 11 semanas (Turbulence, 2007). Asimismo, en el año 2008 Ars Virtua Gallery y New Media Center iniciaron una residencia artística en el seno del juego Worlds of Warcraft (Turbulence, 2008). No fue hasta el año 2011 cuando AVAIR se hizo con un servidor privado en Minecraft llamado Orwell donde se desarrollan las residencias de Minecraft citadas por Trojanska (Morgan y Mungan, 2014).
- Por otro lado, en lo relativo a la iniciativa *Location One Virtual Residency Project 2.0*, hay que mencionar que esta no obligaba a una exposición física sino que se trataba de una condición opcional. La convocatoria a la que alude Trojanska fue la segunda (2009), mientras que la primera (2008) contó con tres artistas que tuvieron, como únicas directrices: colaborar sin conocerse en persona y trabajar en torno al tema de las elecciones presidenciales norteamericanas que se avecinaban. Su proyecto virtual tomó forma de exposición física titulada *Mission accomplished* disponible durante dos meses en la galería Location One (Location One, 2008). En las dos convocatorias que hubo de este programa, los participantes debían ir mostrando al público los resultados de sus colaboraciones en un blog de discusión que, lamentablemente y como se puede comprobar, ya no se encuentra disponible en la Red (<http://vres.location1.org>).

Asimismo, cabe destacar que existen otros programas de residencias artísticas virtuales que quedan fuera de este listado. Tras un concienzudo y dilatado trabajo de investigación en la Red, se han localizado siete iniciativas más que acontecieron con anterioridad y durante el año 2013, y otras siete que nacieron a partir del 2014. Se trata de un total de 14 iniciativas que junto con las anteriormente mencionadas suman 24 programas que recogemos en el siguiente listado, ordenado cronológicamente:

1. *trAce Virtual Writer-in-Residence* (1999-2000): <http://eliterature.org/trace-online-writing-centre-archives/>
2. En el seno de furtherfield tenemos dos iniciativas dirigidas por Marc Garrett: *FurtherStudio real-time, online digital/net art residencies* (2003-2004): <http://www.furtherfield.org/furtherstudio/docs/about.html> y *NetBehavior List Residencies* (2004-2005): <http://www.netbehaviour.org/residencies.html>
3. *Glasstire Virtual Residency* (iniciada en 2004, última edición en 2011/12). <http://glasstire.com/2011/06/25/2011-glasstire-virtual-residency-call-for-application/>
4. *The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the “house Europe”* (2006-2007): <http://www.virtual-residency.net/>
5. *Virtual Residencies Studio XX* (iniciadas en 2007, última edición 2016). <https://studioxx.org/>
6. *Australia Council Second Life Artist in Residence Award* (2007). Si. Blog del proyecto: <http://babelswarm.blogspot.com.es/>

7. *Ars Virtua Artist-in-Residence* (AVAIR) (desde 2007, la última de la que se tiene registro fidedigno es de 2014): <http://arsvirtua.com/residence.php>
8. *Location One Virtual Residency Project 2.0* (2008- 2009): <http://www.location1.org/levels-of-undo/>
9. *Twitterer in residence New Media Scotland* (2008-2010): <http://www.mediascot.org/twitter>
10. *@1stfans The Twitter Art Feed Brooklyn Museum* (2008-2010): [https://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans\\_twitter\\_art\\_feed/](https://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans_twitter_art_feed/)
11. *The Odyssey Contemporary Art and Performance Simulators Residencies* (2008 y 2010): <https://odysseysimulator.com>
12. *Second Life Artist in Residence Goethe-Institut Múnich* (2009- la última de la que se tiene registro fidedigno es de 2012): [http://www.bokowsky.net/en/referenzen/goethe\\_institut/second\\_life/insel/index.php](http://www.bokowsky.net/en/referenzen/goethe_institut/second_life/insel/index.php)
13. *Yoshikaze “Up-in-the-air” Residency* (2010- 2013): <http://yoshikaze.blogspot.com.es/>
14. *The Internet Archive Tumblr Residency* (2013): <http://internetarchive.tumblr.com/tagged/internet-archive-tumblr-residencies/>
15. *Women & Identity Artists & Curators-in-Residence on FB* (2013-2015): <https://www.facebook.com/events/135724693268965/>
16. *Desktop Residency* (iniciada en 2013, aún vigente): <http://www.desktopresidency.com/>
17. *Residency for Artists on Hiatus* (RFAOH) (iniciada en 2013, aún vigente): <http://residencyforartistsonghiatus.org/>
18. *raum: online artist residencies* (2014 – aún vigente): <http://raum.pt/en>
19. *Virtual Residency @ Artist Run Data Center* (2015-?): [http://research.radical-openness.org/2015/?page\\_id=23](http://research.radical-openness.org/2015/?page_id=23)
20. *Digital Artist Residency* (2015 – aún vigente): <http://digitalartistresidency.org/>
21. *Schlosspost Web Residencies* (2016 - aún vigente): <http://schloss-post.com/category-list/web-residents/>
22. *#slowtrain Virtual Residencies* (2016–aún vigente): <http://www.chinaresidencies.com/news/106>
23. *F8 Residency* (2016 – aún vigente): <https://www.facebook.com/F8Residency/?fref=ts>
24. *Virtual Art Residencies @twIn\_sonora* (2016 – aún vigente): <http://twitterresidencias.wixsite.com/insonora-en>

Con el fin de recoger y ordenar el mayor número de datos posible sobre cada una de estas iniciativas se han creado dos documentos en los que se puede encontrar, por un lado, una breve descripción conceptual de cada programa (Anexo 1: <http://bit.ly/2oUPnPv>) y, por otro, una tabla que clasifica información objetiva y práctica atendiendo a los siguientes criterios: Título, fechas de realización, duración de las residencias, tipo de espacio que ocupan las obras resultantes en la Red, apoyo económico a los participantes y accesibilidad tanto a las piezas artísticas como a los registros de dichas piezas (Anexo 2: <http://bit.ly/2p2ejWy>). Esta información pretende ser de utilidad para todos aquellos interesados en este tipo de iniciativas ya sea como objeto de análisis, para generar proyectos similares o para solicitar participar en ellos.

## 5. Recogida y estudio de datos

Atendiendo a los datos extraídos y recogidos en la tabla del Anexo 2, podemos afirmar que las residencias artísticas virtuales son muy heterogéneas. Los espacios virtuales en los que trabajan son, al igual que ocurre en el mundo físico, increíblemente variados: Facebook, Twitter, webs externas a la plataforma que promueve la iniciativa, webs internas, Instagram, Second Life, Minecraft, World of Warcraft, blogs, Tumblr, vimeo, *mailing list*, chats, apps, etc. Asimismo, la duración de las mismas es muy variable. Las más breves cuentan con tan solo una semana de duración y la más extensa con veinte meses. En conjunto, un 66,6% de las iniciativas tienen una duración inferior o igual a tres meses, un 24% de ellas cuenta con una duración superior o igual a seis meses y tan solo un 8,3% oscila entre los tres y los seis meses. En varias ocasiones se trata de convocatorias únicas que una vez expiran acaban con el programa. Otras iniciativas albergan distintas convocatorias pero acaban al año o dos años de haberse iniciado. Programas como las residencias Studio XX (s.f) a pesar de contar con nueve años de trayectoria, tan solo albergaron cinco proyectos. Así pues, tampoco la periodicidad de estos programas es siempre constante.



Figura 1. Porcentajes relativos a la duración de las residencias artísticas virtuales.  
(Elaboración propia).

En lo relativo a las ayudas para los artistas, si bien todas las residencias suelen ofrecer algún tipo de apoyo (técnico, material, de difusión, etc.) cabe destacar que en cuanto al aspecto económico un 32% de las iniciativas recogidas aclaran no ofrecer ningún estipendio, otro 28% no ofrecen ninguna información pública al respecto (lo que generalmente puede significar que no existen tales ayudas) y al menos un 40% destina abiertamente presupuesto a este fin. Si analizamos las ayudas económicas existentes, dos iniciativas resultan especialmente llamativas: la que tiene el presupuesto más humilde con tan solo 30 dólares canadienses al mes y la que tiene el presupuesto más generoso ofreciendo una media aproximada de 3333 dólares al mes. Sin embargo, el presupuesto de ambos programas dista mucho, tanto por defecto como por exceso,

de los demás presupuestos que manejan cantías relativamente similares. La media económica aproximada del resto de iniciativas oscila entre 300 y 500 dólares al mes. Se trata, por tanto, de un estipendio casi simbólico, del que parece deducirse que el valor de los trabajos realizados trasciende lo económico.

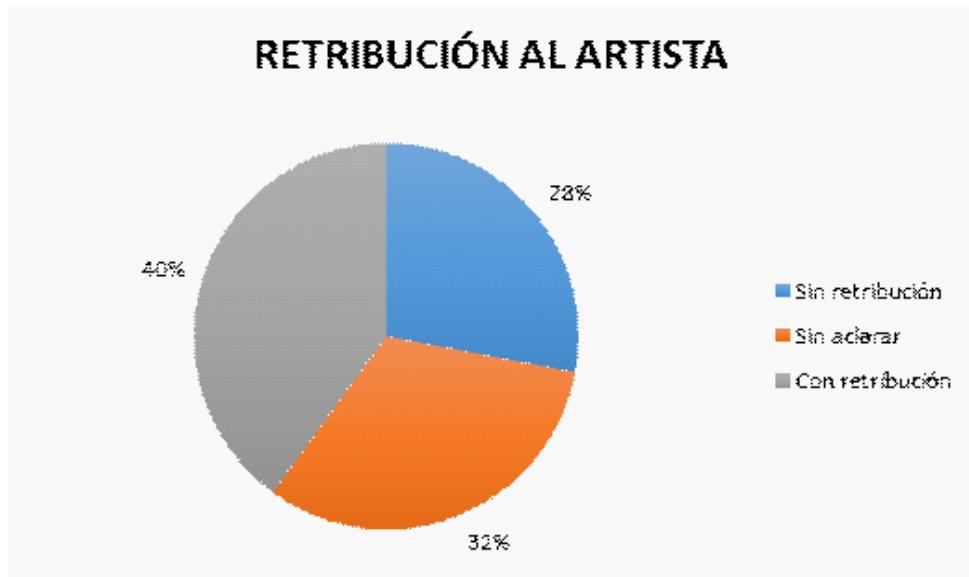


Figura 2. Porcentajes relativos a la retribución económica a los artistas por parte de las entidades organizadoras de residencias artísticas virtuales. (Elaboración propia).

Con respecto a la accesibilidad en la Red de dichos programas, resulta especialmente llamativo que, a pesar de tratarse de iniciativas producidas en y para Internet, en más del 50% de los casos haya resultado muy costoso obtener información clara sobre las mismas en cuanto a presentación, recorrido y resultados artísticos. La información es en ocasiones escasa, muchos enlaces están actualmente inactivos, muchas funciones no están actualizadas, hay organizaciones disueltas, mecanismos de contacto que ya no funcionan, etc. Durante los rastreos se ha encontrado numerosa información duplicada, modificada, eliminada e incluso contradicha en distintos espacios. No obstante, algunos programas como *RFAOH* (s.f), *Digital Artist Residency* (s.f), *Schlosspost Web Residencies* (s.f), *Virtual Art Residencies @twIn\_sonora* (s.f), entre otros, presentan toda la información necesaria de forma clara e intuitiva a tan solo uno o dos clics en el menú principal de sus páginas webs. Con el objetivo de facilitar el trabajo a aquellas personas interesadas en acceder a esta información, en la tabla presentada en el Anexo 2 se han añadido numerosos enlaces y sus descripciones para guiar cualquier búsqueda.

Sin embargo, el complejo entramado de Internet, con sus nexos inactivos, con su imponente caudal de información que puede ahogar con facilidad numerosos contenidos, con la libertad que ofrece para copiar, modificar y eliminar datos, y con su imperiosa exigencia de actualización técnica, hace que no se pueda asegurar que las 24 entidades organizadoras de residencias artísticas virtuales encontradas sean las únicas existentes

a pesar del laborioso y dilatado trabajo desarrollado para recoger información fidedigna acerca de estas iniciativas, en el que se han contactado artistas, agentes culturales y organizaciones.

## 6. Las residencias artísticas virtuales y la experiencia del anfitrión

Las organizaciones que crean programas de residencias determinando los términos y condiciones de las mismas son denominadas “anfitriones”. Con el objetivo de poder analizar las residencias virtuales desde otras dimensiones y obtener una imagen más completa de lo que son y cómo funcionan se ha enviado un cuestionario abierto a las 24 entidades organizadoras localizadas. Este cuestionario se compone de seis preguntas básicas, dos de ellas en relación a las residencias artísticas virtuales en general, cuatro de ellas relacionadas con la experiencia personal del anfitrión acerca del desarrollo de su proyecto en la que se incluye una pregunta con proyección de futuro. A continuación enumeramos las preguntas que componen el cuestionario enviado:

1. ¿Cómo definiría una residencia artística virtual?
2. ¿Cuáles fueron sus motivaciones para crear este proyecto?
3. En relación al desarrollo del proyecto ¿Ha cumplido sus expectativas? ¿Por qué?
4. ¿Cuáles son los aspectos positivos y/o negativos derivados del programa?
5. ¿Considera que las residencias artísticas virtuales lograrán tener un impacto similar a las físicas en el mundo del arte en general o en los medios de comunicación de masas?
6. ¿Tiene intención o estaría dispuesto a iniciar un programa similar en el futuro?

Si bien no se puede asegurar que la solicitud de colaboración en el presente proyecto haya llegado a las 24 organizaciones, se puede afirmar que se han recibido respuesta de 14 entidades interesadas en participar, de las cuales 12 ya han remitido sus respuestas. Con el fin de agradecer a las entidades participantes su fundamental colaboración se ha generado un documento *online* en el que se las da a conocer mediante los siguientes datos: título del programa, breve descripción del mismo, enlace, fecha de desarrollo, nombre y descripción/cargo de la persona que ha respondido y fecha de la contestación (Anexo 3: <http://bit.ly/2nzJuXi>).

Mediante el análisis de los cuestionarios, se puede comprobar que cada programa es distinto tanto en su concepción como desarrollo y resultado. Existe una gran pluralidad en cuanto a objetivos, motivaciones, compromisos con los artistas, etc. Esta variedad en los programas de residencias artísticas virtuales hace que si bien, en ocasiones, pueda resultar complicado analizarlas en conjunto, los resultados de esos análisis sean muy interesantes. Ateniéndonos a los datos y experiencias aportados por los colaboradores, cabe destacar que un 75% afirma que sus expectativas en relación al proyecto se han cumplido frente a un 16,6% de las que se deduce que no y a un 8,3% que considera que el proyecto aún es joven, va bien encaminado aunque queda trabajo por hacer.

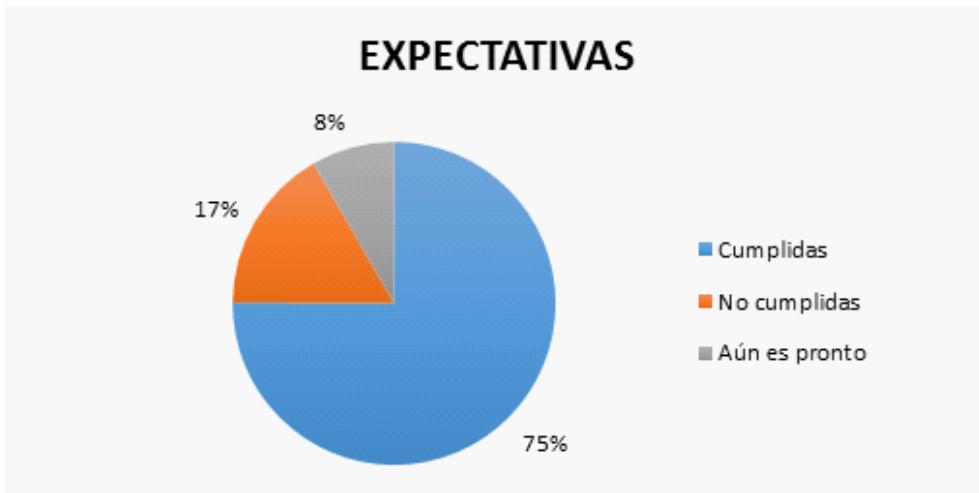


Figura 3. Porcentajes relativos al cumplimiento de las expectativas de los anfitriones con respecto al desarrollo y resultados de sus proyectos de residencias artísticas virtuales.  
(Elaboración propia).

Si se analizan las respuestas en cuanto a dificultades y aspectos negativos que pueden haber entorpecido el pleno desarrollo de los proyectos y que han podido llevar a una valoración general negativa, resultan llamativas las coincidencias entre los distintos programas. El factor más repetido hace referencia a las dificultades para obtener financiación y apoyo de las instituciones artísticas argumentando que se trata de iniciativas con una escasa repercusión y atención en el mundo y mercado del arte. Sin embargo, de estos testimonios subyace un debate interesante. En dos de las respuestas se cuestiona el trato que recibe el artista por parte del mundo del arte en general. En concreto, en el cuestionario de *F8 Residency* se insiste en los equilibrios que deben realizar los artistas para poder producir obra y ganarse la vida argumentando que no muchos artistas pueden permitirse (tanto en el aspecto económico como en el temporal) participar en una residencia artística física. Por otro lado, *RFAOH* cuestiona si el auge de las residencias artísticas físicas no está llevando a muchas de ellas a convertirse en una especie de hotel en el que el artista prácticamente paga por trabajar. Del análisis de las respuestas de ambas organizaciones se deduce que, de alguna forma, defienden que el hecho de que las residencias artísticas virtuales queden fuera de los circuitos del arte tradicional las libera de ciertas obligaciones y cargas, y que, aunque es necesario encontrar financiación de algún tipo para las residencias virtuales, al menos estas no cuestan dinero a los artistas y les permiten seguir con sus compromisos diarios a diferencia de las residencias físicas.

Ese escaso apoyo y repercusión en el mundo del arte tradicional también queda reflejado en las argumentaciones que afirman que las residencias artísticas virtuales tienen un público muy específico y experto que hace complicado que los programas tengan una gran batería de artistas participantes.

Entre las dificultades enumeradas también se expone que en las residencias virtuales es más difícil preservar un vínculo estrecho y a largo plazo entre la organización y los artistas participantes, y que a menudo se producen problemas técnicos tanto en la

producción de las obras como en el mantenimiento, la visualización y el registro de las mismas.

Todas las dificultades y aspectos negativos expuestos repercuten tanto en el cumplimiento de las expectativas de los programas como en la intención de desarrollar iniciativas similares en un futuro. En este último caso, el 58,3% de los participantes afirman estar interesados en ello (de los cuales el 16,6% ponen la condición de tener respaldo económico de algún tipo), el 33,3% no tienen la intención de repetir y un 8,3% afirma que aún es pronto para responder dejando la puerta abierta.

## **7. Conclusiones finales: reflexiones derivadas de los datos cuantitativos y cualitativos analizados conjuntamente**

### **7.1. Experimentación e innovación: motivaciones para las residencias artísticas virtuales**

La velocidad, las exigencias y las dinámicas de la Red hacen de las residencias artísticas virtuales un fenómeno de apariencia inestable. Se trata de iniciativas muy jóvenes con relación a la historia de las residencias artísticas físicas, son fenómenos abstractos e inconstantes, que generalmente producen experiencias u objetos digitales, intangibles. Asimismo, no suelen estar promovidas por las instituciones artísticas más reputadas, siendo ignoradas por el mercado del arte y obteniendo también una escasa repercusión mediática. Las residencias artísticas virtuales se enfrentan así a una exposición pública de gran envergadura, a una gran visibilidad otorgada por el medio en el que se desarrollan, Internet: un portal abierto al mundo. Pero a su vez se enfrentan a una extraña invisibilidad fomentada por los sectores artísticos tradicionales y mercantiles, así como por el propio espacio de Internet, donde el torrente de información es tal que puede ahogar fácilmente determinados contenidos si no se difunden, recogen y actualizan debidamente. Pese a este panorama, los anfitriones encuestados mantienen en general una percepción positiva. El 25% afirma con seguridad que las residencias artísticas virtuales lograrán tener el mismo impacto y repercusión que las residencias físicas, el 41,6% lo considera muy probable ya que el medio de Internet tiene el potencial para hacerlo posible, el 16,6% no se posicionan claramente ante esta situación mientras que el 16,6% restante considera que no podrán tener el mismo alcance.

Sin embargo, de todas estas apreciaciones también se concluye algo de vital importancia para el entendimiento de estos programas: en su inmensa mayoría, tanto los organizadores de estas iniciativas como los artistas participantes no se suelen involucrar en ellas ni con ánimo de lucro ni por la repercusión, sino por una imperiosa necesidad de experimentar con nuevos contextos, dinámicas y tecnologías a la hora de generar experiencias artísticas frescas. Esto también parece quedar reflejado en las aportaciones de los cuestionarios abiertos. En ellas, se alude a menudo a Internet como uno de los principales valores de estas residencias, donde se deben generar conceptos, procesos y formatos de presentación distintos a los que se desarrollarían en una residencia artística física. En concreto, existen 7 de 12 respuestas que mencionan directamente la experimentación y el carácter innovador como condiciones fundamentales en el desarrollo de estas prácticas. Sin duda, es precisamente el carácter comprometido, experimental e innovador lo que dota a estos programas de un fuerte atractivo que sigue generando interés como bien demuestra el hecho de que en un periodo comprendido

entre 1999 (residencia virtual más antigua encontrada) y 2016 (ambos incluidos), más del 40% de las iniciativas recogidas se han creado en los últimos tres años.

## CREACIÓN DE RESIDENCIAS ARTÍSTICAS VIRTUALES

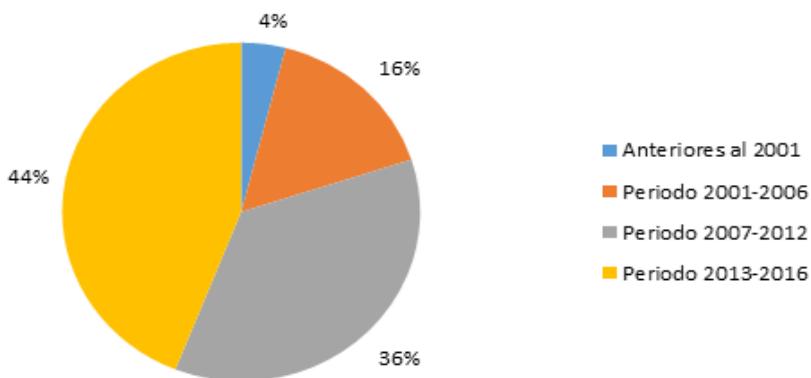


Figura 4. Porcentajes relativos a las fechas de creación de las residencias artísticas virtuales.  
(Elaboración propia).

### 7.2. Movilidad: tiempos y espacios en las residencias artísticas virtuales

Las residencias artísticas físicas implican movilidad. De alguna forma, los artistas trasladan su actividad profesional a otro espacio/lugar que deben hacer propio y “cotidiano/habitual” a lo largo de la duración de la residencia. Asimismo, en teoría, ese espacio deberá influir en los procesos y resultados artísticos. Evidentemente, las nuevas tecnologías y el ciberespacio generan una serie de experiencias y dinámicas que obligan a recodificar las experiencias de las residencias artísticas. En Internet resulta fundamental recalcar que la movilidad del artista es real (en tanto en cuanto el espacio virtual es una extensión del real) aunque no física. De hecho, pudiera darse el caso de que tampoco implicase un traslado “a” lo virtual o “en” lo virtual ya que muchos de los espacios virtuales en los que los artistas trabajarán, son espacios que ya utilizan, construyen y en los que residen habitualmente.

Cuando hablamos de movilidad en relación a las residencias virtuales el sujeto principal de ese movimiento son los contenidos y las relaciones/conexiones que se generan en el proceso creativo, en la pieza artística. Así pues, las residencias en la Red no buscan la mera exposición de obras digitales en el ciberespacio, sino la construcción de investigaciones artísticas “en” un Internet y “para” un Internet dinámico. Dicha construcción se producirá en el tiempo de la residencia y en los espacios virtuales que se estén habitando. Si bien Internet fomenta un espacio y un tiempo que se suelen traducir con un “aqui” y “ahora”, se deben aclarar ciertos matices. El “aqui” defiende principalmente el “en todas partes” mediante la eliminación de distancias físicas y el “ahora”, a pesar de la inmediatez que nos ofrecen las tecnologías móviles, resulta un

“ahora” más dilatado que nunca ya que muchos de los espacios virtuales se apoyan en las interacciones entre usuarios en diferido.

Por otro lado, el protagonismo del tiempo y espacio de las residencias es lo que ha hecho que muchas de sus obras resultantes hayan sido denominadas “performances” o puedan considerarse como tales.

### **7.3. Comunidad virtual: presencia en las residencias artísticas virtuales**

Internet, de forma muy general, es un espacio que contiene datos en continua transformación y usuarios que operan con esos datos. Dichos usuarios habitan el ciberespacio y establecen relaciones entre ellos. Así, se han generado multitud de comunidades virtuales que socializan a través de los contenidos de la Red que generan, comparten, distribuyen, modifican, etc. Dado que los habitantes del ciberespacio son al tiempo esenciales proveedores de contenidos y materia prima en sí mismos, es lógico pensar que cualquier contenido que se genere en la Red, artístico o no, tenga como razón de ser dichos usuarios. En lo que se refiere a las obras derivadas de las residencias artísticas virtuales, ya sea dirigiéndolas a un público concreto, reutilizando contenidos *online*, o solicitando una participación directa de los usuarios, la comunidad virtual está siempre presente. Por ello, no es de extrañar que, entre las motivaciones y aspectos positivos presentados en los cuestionarios abiertos, haya continuas referencias a la comunidad virtual. Dichas alusiones toman distintas formas pero coinciden en la colaboración cultural y colaboración orgánica, la generación de diálogos y discusiones, la interacción entre el artista y el público, entre otras. En el 50% de las respuestas recibidas se alude directamente a esta “comunicación directa con el otro”. Se ha llegado a dar el caso de que esta idea forme parte de la definición misma de residencia artística virtual como proponen *AVAIR* y *@twIn\_sonora*. Llama especialmente la atención la definición ofrecida por *AVAIR* que insiste en “colaborar”, “conectar mentes”, “aportar algo a la comunidad con la que se trabaja” e “integrar a los locales”. Si bien todas estas características podrían aplicarse perfectamente a algunas residencias artísticas físicas que trabajen en el espacio público, es incuestionable que, dada la lógica de Internet, se vean favorecidas y sean más habituales en las residencias artísticas virtuales.

### **7.4. Intencionalidad: querer o no querer ser una residencia artística virtual**

Como bien se ha apuntado en el apartado “3. Metodología”, todas las iniciativas que se han recogido en el recopilatorio presentado (Anexo 2) se definen a sí mismas, en algún momento, como residencias artísticas virtuales, digitales o web. Sin embargo, el funcionamiento de algunas de ellas nos plantea ciertas cuestiones interesantes en cuanto a esa autodefinición.

- En *The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the “house Europe”* (Virtual-residency, s.f) los artistas implicados no tienen por qué habitar un espacio virtual durante un tiempo determinado para desarrollar sus propuestas, sino que son los documentos audiovisuales que ellos suben a la Red los que residirán en la web de la iniciativa. Estableciendo un paralelismo con el espacio físico, se trataría de obras bajo una misma temática que se depositan en un espacio para su exhibición permanente. El concepto de residencia artística parece no usarse en el sentido que se defiende en esta investigación ya que el programa no ofrece un

tiempo y un espacio para el desarrollo de un proyecto por parte del artista. Por el contrario, lo que propone es un proyecto artístico participativo que acontece en parte en lo virtual, en el que cualquiera puede participar subiendo distintos tipos de información, a modo de proyecto artístico, sobre el tema planteado.

- De forma similar, en *Desktop Residency* (s.f), las piezas que se exponen virtualmente no se producen durante el “hipotético tiempo de la residencia” de tres semanas de duración. Lo que reside durante esas tres semanas en la plataforma de *Desktop Residency* es una pieza, que se ha creado previamente, durante un periodo de tiempo “x” en un sitio externo a dicha plataforma virtual e incluso puede que fuera de la Red. Cuando el resto de usuarios se descarga la obra resultante, en teoría, la pieza pasará a residir en sus escritorios digitales. De nuevo, el concepto de residencia virtual parece aludir a las piezas y no al artista.
- El caso de la residencia *F8 Residency* (s.f) nos plantea otros debates que quedan más claros si se establece una comparación entre esta iniciativa y la galería virtual en Facebook que tiene por nombre *Gallery Online* (s.f). En *F8 Residency* los artistas reciben el mando de la página de Facebook de la iniciativa donde deberán desarrollar su proyecto a lo largo de un mes. De igual modo, *Gallery Online* ofrece sus claves de acceso a su cuenta de Facebook para que los artistas la utilicen durante un periodo de tiempo variable según cada proyecto. Lo interesante de esta comparación es que *F8 Residency* se define como una residencia artística virtual y *Gallery Online* no.

*Gallery Online* ofrece su página de Facebook para la exhibición de arte digital y para su uso como espacio donde realizar una performance de la que puede derivar una interacción directa con la audiencia. Ante esta situación se abre el siguiente interrogante: ¿Qué diferencia existe entre los proyectos de los artistas en residencia de *F8 Residency*, que se pueden considerar performances, y las performances de los artistas participantes en *Gallery Online*? A pesar de que ambas iniciativas se desarrollen de la misma forma: un espacio concreto, durante un tiempo determinado, con los recursos de una organización artística, en el que desarrollar un proyecto formativo; una es una residencia artística virtual y la otra no se considera como tal.

Los casos estudiados anteriormente demuestran que: existen iniciativas que se denominan residencias artísticas virtuales cuando no parecen cumplir con los requisitos generales para serlo, y, por otro lado, existen iniciativas en la Red que no se denominan residencias artísticas virtuales pero que, por el contrario, sí cumplirían los requisitos generales para serlo. ¿Hasta qué punto la taxonomía nos dirige o limita a la hora de clasificar iniciativas virtuales? Una de las claves para solucionar problemáticas derivadas de la taxonomía parece encontrarse en la intencionalidad de aquellos que generan propuestas y programas artísticos virtuales.

## 7.5. Definición de las residencias artísticas virtuales

Al analizar las respuestas de los anfitriones a la pregunta “¿Cómo definiría una residencia artística virtual?” se observa que existen tres vertientes principales: aquellos que en su definición dan prioridad al espacio de Internet en el que se desarrolla la experiencia (50% de las respuestas), aquellos que dan prioridad a lo que la organización ofrece para el desarrollo de la experiencia (25% de las respuestas) y por último aquellos que

parecen valorar por igual ambas cuestiones (25% de las respuestas). Se dé o no se dé prioridad a una de estas características sobre otra, lo cierto es que tanto la importancia y diferenciación del espacio virtual del físico como la necesidad de que el anfitrión determine lo que ofrece en su programa, parecen necesarios para poder definir y generar un proyecto de residencia artística virtual.

Contemplando este nuevo panorama tecnológico, el grupo Open Method of Coordination (OMC, 2014) definió las residencias artísticas de la siguiente manera: “Las residencies de artistas proveen a los artistas y otros profesionales creativos con tiempo, espacio y recursos para trabajar, individualmente o en colectivo, en áreas de su práctica generan una reflexión elevada” (p.9).

Esta definición que pretende abarcar todos los tipos de residencias artísticas (físicas y virtuales) resulta muy funcional teniendo en cuenta su amplitud. Sin embargo, resulta tan abierta que puede incluir proyectos que, por ejemplo, no persigan el objetivo de ser una residencia artística.

Así pues, tras toda la información recopilada y analizada en esta investigación, podría resultar oportuno elaborar una definición práctica y específica para las residencias artísticas virtuales que incluyese las distintas cuestiones que han ido surgiendo y se han ido abordando. En concreto nos referimos a: la importancia del medio de Internet como objeto y objetivo de las residencias artísticas virtuales para fomentar la experimentación e innovación de la expresión artística, la presencia de la comunidad virtual en los procesos creativos, las condiciones y los ofrecimientos propuestos por la entidad organizadora o anfitrión y, por último, la importancia de la intencionalidad de ser una residencia artística virtual.

Atendiendo a estos criterios, basándonos tanto en la definición ofrecida por el grupo OMC como en las ofrecidas en los cuestionarios, se propone la siguiente definición para las residencias artísticas virtuales:

Una residencia artística virtual proporciona, durante un tiempo determinado, recursos de distinta naturaleza y condiciones que propician la creatividad de los artistas en el espacio fundamental de Internet, donde la comunidad virtual aportará valor pudiendo tener distintos grados de participación en el desarrollo de las investigaciones artísticas experimentales e innovadoras derivadas de la residencia (con o sin resultados finales concretos). Así mismo, una residencia artística virtual implica, necesariamente, la intención del anfitrión de ofrecer una residencia artística virtual.

Ante esta propuesta, cabe destacar que, pese a la evidente posición de la investigación en cuanto a la intencionalidad del anfitrión, el objetivo de esta definición no es, en ningún caso, el de acotar y restringir una práctica, si no de dar claves para su mejor comprensión. Los términos utilizados y las características que se formulan buscan abrir posibilidades permitiendo que el concepto se expanda a través del desarrollo de su práctica.

Sin duda el panorama actual que ofrece la web 2.0 y el enorme campo de actuación que se abre no sólo para los artistas, sino para otros actores relacionados con el mundo del arte, hacen muy necesarias todas las iniciativas de experimentación en el medio, como puedan ser, entre otras, las residencias artísticas virtuales. Aportar conocimiento en torno a esta práctica es el objetivo principal de este estudio que, si bien queda cumplido, pretende desarrollar próximamente una segunda fase ya mencionada que analice el punto de vista de los otros agentes protagonistas, los huéspedes o artistas.

## Referencias

- Bourne, C. (2015). VIRTUAL ART RESIDENCIES: A new Model of AIR. Recuperado de: <https://virtualartistresidency.wordpress.com/>
- Desktop Residency. (s.f). Home: Desktop Residency. Recuperado de: <http://www.desktopresidency.com/>
- Digital Artist Residency. (s.f). Home: Digital Artist Residency. Recuperado de: <http://digitalartistresidency.org/>
- F8 Residency. (s.f). Home: F8 Residency. En Facebook. Recuperado de: <https://www.facebook.com/F8Residency/>
- Gallery Online. (s.f). Home: Gallery *Online*. En Facebook. Recuperado de: <https://www.facebook.com/GalleryOnline/>
- Hora, D. (2006). Art residencies. The multiple directions of contemporary transits. En *Caderno Videobrasil*, Associação Cultural Videobrasil, 2 (2), pp. 54-77.
- Location One. (2008). Mission Accomplished. En Location One 1998-2013. Recuperado de: <http://www.location1.org/missionaccomplished/>
- Morgan, J. y Mungan, Y. (2014). *Fine Arts, Culture and Creativity in Minecraft. En Understanding Minecraft: Essays on Play, Community and Possibilities*. Jefferson (NC): McFarland & Company Press. pp. 175-190.
- OMC. (2014). OMC Policy handbook on artists' residencies. En *European Agenda for Culture*. Work plan for culture 2011-2014.
- Pevsner, N. (1982). *Academias de Arte: pasado y presente*. Madrid: Cátedra.
- Piechocki, R., Kluz, S., Hansen, K. y Zorch, L. (2014). *Artist residencies in the public realm: a resource guide for creating residencies and fostering successful collaborations*. Pittsburgh: Office of public art.
- Ramírez, J. (2016). Hacia una breve historia de la convivencia de artistas. En *Processi 143*. Real Academia de España 2015/16. Roma: Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación/AECID/Cooperación Española. pp. 15-17.
- Res Artis. (s.f). Künstlerhäuser Worpswede. En Res artis: worldwide network of artist residencies. Recuperado de: [http://www.resartis.org/es/residencias/?id\\_content=4874](http://www.resartis.org/es/residencias/?id_content=4874)
- RFAOH. (s.f). Home: Residency for Artists on Hiatus. Recuperado de: <http://residencyforartistsonghiatus.org/>
- Schlosspost Web Residencies. (s.f). Web Residencies. En schloss-post. Recuperado de: <http://schloss-post.com/category-list/web-residents/>
- Studio XX. (s.f). Rechercher les mots clés résidence virtuelle. En Studio XX. Recuperado de: <https://studioxx.org/search/node/r%C3%A9sidence%20virtuelle>
- Trojanska, W. (2013). Virtual Art Residencies – a Manual. En *Interartive Contemporary Art + Thought: Art and Mobility*. 55. Recuperado de: <http://artmobility.interartive.org/virtual-art-residencies-a-manual-weronika-trojanska/>
- Turbulence. (2007). Networked\_performance: Brad Kligerman Ars Virtua Artist-in-Residence (AVAIR). En Turbulence.org. Recuperado de: <http://www.turbulence.org/blog/archives/004145.html>
- Turbulence. (2008). Networked\_performance: Ars Virtua "World of Warcraft Residence". En Turbulence.org. Recuperado de: <http://transition.turbulence.org/blog/2008/01/07/ars-virtua-world-of-warcraft-residence/>

- Virtual Art Residencies @twIn\_sonora. (s.f). Home: Art residencies @twIn\_sonora. Recuperado de: <http://twitterresidencias.wixsite.com/insonora-en>
- Virtual-residency. (s.f). The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the “house Europe”. En Virtual-residency. Recuperado de: <http://www.virtual-residency.net/>
- Woodstock Byrdcliffe Guild. (s.f). Byrdcliffe Art Colony History. En Woodstock Byrdcliffe Guild. Recuperado de: <http://www.woodstockguild.org/about-byrdcliffe/byrdcliffe-history>