

El museo como punto de partida: estudio de transposiciones institucionales en nuevos entornos digitales.

Julia Pedulla.

Cita:

Julia Pedulla (2021). *El museo como punto de partida: estudio de transposiciones institucionales en nuevos entornos digitales*. XIV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-074/662>

El museo como punto de partida: estudio de modelos institucionales como transposiciones digitales.

Julia Pedulla | pedulla.julia@gmail.com

Abstract

Con distintos alcances y perspectivas, los medios de difusión y exhibición de arte digital se han desarrollado casi en paralelo con las primeras exploraciones del NetArt en los años 70 y 80. Desde entonces, espacios de exposición netamente virtuales se han gestado inicialmente como transposiciones de museos y galerías al replicar estrategias de comunicación, áreas de trabajo temáticas, arquitectura, etc. La creciente incidencia de las redes sociales, los cambios en los modelos de comercialización (por ejemplo, criptomonedas) y nuevas tecnologías han transformado y diversificado vertiginosamente los entramados de circulación de arte a escala global a través de plataformas que entrelazan modelos de audiencias y usuarios, diferentes tipos de relaciones entre ellos, modos de consumo online y modos de difusión tipo broadcast/network. A partir de un enfoque comparativo y analítico desde la sociosemiótica se han identificado en estos espacios una serie de recurrencias estructurales que vuelven relevantes las preguntas sobre el anclaje transpositivo que dio origen a muchos de estos sitios. Allí, a pesar de las innovaciones de las que hemos sido testigos especialmente en tiempos de pandemia, el modelo museo parece aún vigente, poniendo de manifiesto el peso de las categorías y prácticas asociadas a tales estructuras, aún en estos incipientes nuevos medios.

Este trabajo se realiza en el marco de la beca EVC-CIN.

Contenido

1.	Introducción	3
2.	Distinciones técnicas	4
3.	Distinciones ad hoc.....	7
4.	Museos digitales.....	9
4.1.	Museum of Web Art (MoWA)	9
4.2.	Espacio Byte	10
4.3.	Digital Museum of Digital Art (DiMoDA).....	11
4.4.	Digital Art Museum (DAM).....	12
5.	Reconocimiento	13
6.	Conclusiones.....	15
7.	Bibliografía.....	16

1. Introducción

Hace algunas décadas ya somos testigos de múltiples procesos de digitalización; este desarrollo en crecimiento exponencial fue, y es aún, puesto en tensión con muchas de las estructuras que les dieron origen. Nos adentramos entonces en un esquema de circulación de arte a través de medios digitales que es diversa y fluctuante. Distintas plataformas ofrecen herramientas y modalidades de contacto de variada amplitud, permitiendo explotar la especificidad del lenguaje particular de cada pieza que allí se aloja. Imbricadas sobre estas distinciones técnicas es posible observar modalidades recurrentes a la hora de presentar contenido, criterios de selección u organización de objetos y estrategias de contacto con los usuarios. Estos, entre otros factores, nos permitirán delimitar los modelos transpositivos a analizar. En ese sentido, nuestro trabajo yuxtapone tanto distinciones técnicas que intervienen en la propia materialización del discurso, como dimensiones ad hoc pensadas para delimitar roles adjudicados a nuestros modelos de transposición. Un modelo transpositivo será para nosotros una manera particular de organizar, clasificar, exhibir, gestionar y relacionar un objeto con un usuario.

La recurrencia de algunas de estas características, y las nociones sociales que estas estructuras traen consigo, han permitido delimitar un primer acercamiento al análisis de nuevos espacios de exhibición de arte online. En este diagrama se han identificado distintos tipos (variables, mutables y dinámicos) que se conectan y retroalimentan entre sí. Proyectos académicos, iniciativas privadas y universidades, entre muchos otros vectores de acción, trabajan para generar espacios de exhibición, promoción y reconocimiento de artistas y obras digitales. De la incontable cantidad de nodos que conforman esta compleja trama, resulta pertinente detenerse en las distinciones técnicas que impactan estructuralmente en cada proyecto. Así, detallaremos algunas distinciones internas fundamentales que son pertinentes a los espacios virtuales donde estos espacios se gestan.

Finalmente, comentaremos algunas observaciones emergentes sobre la experiencia de un grupo de usuarios que han sido entrevistados dentro del marco de trabajo. Estas consideraciones resultan muy relevantes debido a que en numerosos casos (actualmente exacerbados debido a las restricciones de circulación y distanciamiento social durante la pandemia de Covid-19) las nuevas propuestas digitales fueron rechazadas o descartadas como híbridos y fantasmas que bajo ningún concepto pueden tomar el lugar de su "original". Así, muchas plataformas mediáticas afianzaron su rol en la vida social de los individuos, mientras que muchas otras dejaron de manifiesto la dificultad de insertar lo digital en todas las facetas de la vida social, más aún en los espacios de difusión y gestión cultural.

2. Distinciones técnicas

Una plataforma comprenderá para nosotros un conjunto de tecnologías y usos que permiten soportar distintos tipos de intercambios discursivos (Fernández, 2016). Cada plataforma mediática que exista en internet alentará y/o restringirá necesariamente algunas maneras de compartir, difundir y exhibir contenido. Los modelos transpositivos que se construyen sobre plataformas digitales en general adscriben a uno de tres grandes conglomerados: redes sociales o plataformas de estructuras estables, multi-plataformas y sitios web. Han emergido también de manera reciente plataformas de estructuras estables especialmente diseñadas para venta e intercambio de obras digitales. Detallaremos a continuación algunos rasgos generales para cada caso.

Las redes sociales ocupan en la actualidad un rol muy importante dentro de estos nuevos circuitos de arte digital. Se trata de plataformas de uso masivo en las que su arquitectura es empleada de múltiples maneras, sea con fines de exhibición artística o no. Tanto en redes de uso masivo que no acotan su uso a esferas de desarrollo humano específicas, como en sitios dedicados al diseño y arte de nicho¹ podemos encontrar marcos de distintos usos, contratos de lectura y modalidades de contacto entre usuarios. Existen allí perfiles de artistas, individuos anónimos, museos, galerías y otras instituciones que exhiben objetos culturales sin necesariamente participar de un circuito de difusión de arte.

Los proyectos que contemplen utilizar cualquier red social como base para una transposición institucional deberán necesariamente adecuarse a las restricciones de herramientas y modalidades de gestión de contenido, variable según cada plataforma. Sea a través de una organización en formato *feed* o en colecciones; posibilidad de incorporar imágenes, texto o video; o modificar tamaño, color o formato de los contenedores de display; etc. Cualquiera de estas plataformas comprende una limitación a la hora de decidir cómo se presenta el contenido y cómo el usuario interactúa con él. Cabe mencionar que estas restricciones no siempre implican una connotación negativa, ya que muchos proyectos han sabido identificar y utilizar de manera ventajosa estas estructuras para poner en discusión el propio uso de las redes sociales.

¹ Instagram, Facebook y Twitter son algunas de las redes sociales más populares que no necesariamente implican un corte de usos sociales acotado y específicamente destinado para gestionar y difundir objetos artísticos. Por el contrario, Dribbble, Deviantart, Ello y Behance, entre muchos otros, son plataformas que sí están especializadas en destacar y compartir contenido artístico y de diseño.

Los blogs son otro tipo de plataformas que también se construyen a partir una arquitectura relativamente predeterminada; aunque existen otros sitios web que adoptan formatos híbridos entre publicaciones de periodicidad variable y repositorios de contenido en los que la dimensión tiempo no tiene mayor peso². Estos sitios funcionan como vectores que diversifican y amplían los puntos de conexión entre usuarios a través de posteos, re-posteos, artículos, reseñas, boletines y otros bloques de difusión hacia otros textos, imágenes, exhibiciones y plataformas artísticas digitales. Aquí la posibilidad de interacción a través de *likes*, comentarios o *shares* es variada y no siempre se encuentra disponible. Además de las distintas facetas de incorporación de materiales por fuera del formato “entrada de blog”, se observa que este tipo de plataformas puede ampliar mucho el rango temático de las publicaciones y contenido difundido.

Como contrapartida de las iniciativas que se montan sobre una única plataforma, existen transposiciones de modelos institucionales que intervienen en redes sociales, sitios web y muchas veces en espacios de exhibición tradicional en simultáneo; los casos más notables son las bienales y los archivos. Independientemente de las herramientas digitales específicas de las que estos modelos hacen uso, es importante señalar que en estos casos todas las facetas son fundamentales para el correcto funcionamiento del proyecto, ya que trabajan en conjunto y en continua conexión.

En las bienales intervienen respaldos económicos e institucionales que permiten tanto la designación de un jurado de premiación como la posibilidad de gestión artística de diversos espacios de exhibición³. Estos eventos funcionan como nexos entre museos, artistas, especialistas y espacios de venta, ofreciendo marcos de integración para cada uno de ellos. Al no contar con una sede central, los espacios exhibitivos pueden variar de artista a artista y año a año. En este sentido, cada entidad puede establecer lineamientos que restrinjan el alcance y la libertad de elección para el soporte de cada obra, así como decidir exhibir cualquier objeto dentro de la propia plataforma web de la bienal. Sin embargo, hasta el momento, estos espacios han sabido diversificar los canales de contacto con el público en otras plataformas en marco de actividades de la bienal, aunque no siempre contemplan la exhibición de un objeto artístico.

² [IDIS](#), [Antimateria](#) y [Bola de nieve](#) son algunos ejemplos de sitios web con estructuras estables y de persistentes recurrencias arquitectónicas. Al mismo tiempo, incorporan apartados que acompañan las entradas individuales que no siempre siguen este formato pre-establecido. Aquí se genera entonces una tensión constante entre las publicaciones que responden a la novedad, y a los objetos que son archivados como recursos a consultar a lo largo del tiempo.

³ [The Wrong](#) y [ICONIC](#) son las bienales digitales más importantes que aprovechan estas nociones de desarraigo espacial y virtual para explotar múltiples posibilidades de exhibición.

Por otro lado, los modelos transpositivos de archivos pueden tener o no instituciones colaboradoras que respaldan los procesos de preservación⁴. La escala de estos proyectos involuntariamente impacta en las posibilidades de resguardo y exhibición de los objetos. Al mismo tiempo que la integración o no con otras entidades académicas incide sobre la argumentación de puesta en valor y organización que genera un horizonte muy inestable y heterogéneo para la conservación de patrimonio digital. A su vez, para obras de las que sólo quedan registros estáticos (si se trataran de programas o sitios web), es muy variable la información que cada institución deja disponible al público, así como el desarrollo de paratextos e interfaces de navegación. Es por este motivo que muchas estrategias de preservación implican crear proyectos satélite; esto es el desarrollo de software que permitiría la reproducción de obras que dependen de tecnologías obsoletas, tanto en ordenadores como en sus navegadores. Frente a la dificultad de exhibir en simultáneo múltiples lenguajes artísticos digitales y formatos contradictorios, muchas iniciativas preservan además de manera privada y con acceso reducido al público a través de discos físicos de almacenamiento en lugar de exhibir en su totalidad el objeto artístico.

Actualmente, los nuevos espacios de exhibición digital que emergen a partir de la proliferación de los NFT y las criptomonedas toman herramientas tanto de las redes sociales como de los modelos multiplataforma. Así comenzaron a emerger nuevos tipos de plataformas de estructura relativamente estable, que al mismo tiempo contemplan sitios externos para completar la arquitectura del modelo transpositivo⁵. Este tipo de modelo trabaja un híbrido entre ferias y subastas de arte, ya que exhiben y venden en simultáneo obras digitales certificadas de múltiples artistas; aquí los criterios de selección quedan a cargo de cada institución. En su diagramación no hay recorridos pautados ni textos curatoriales que enmarquen un corpus específico, sino que las obras se ponen en display a modo de entradas individuales, clasificadas por popularidad, nuevos, mejor vendidos, etc. Usualmente existe una categoría de “descubrimiento” que también responde a estos criterios.

Como anexo funcional a estos rankings y fichas de venta, estas plataformas se asocian con sitios externos que se dedican a crear exhibiciones digitales como manera de promocionar nuevos lanzamientos destacados. Plataformas como Cryptovoxels o HubsxMozilla ofrecen mapas 3D interactivos con parcelas en venta en las que sus compradores pueden construir

⁴ [Rhizome](#), [ADA](#) y [Netscopio](#) son algunas de las iniciativas de archivo y preservación de arte digital más grandes online. Cada uno de estos casos comprende un rango de patronazgo muy amplio, siendo Rhizome el más financiado. Actualmente tiene en desarrollo múltiples softwares de restauración y visionado de obras de arte digital.

⁵ [Sedition](#), [Makersplace](#), [Superrare](#) y [Knownorigin](#) son los espacios de venta más populares en la actualidad, manteniendo una estructura muy similar entre sí, alentando siempre a la interacción de compra y venta de obras a través de criptomonedas.

estructuras en las que todos los ambientes se recorren y navegan como un videojuego, aunque no hay interacción con los objetos más que la contemplación. Si bien no hay rastro de una asignación de estatuto artístico en el uso de la página en si (es decir que no se presenta como herramienta específicamente artística de construcción de espacios creativos), es usual que estos sitios se utilicen en conjunto con otros nodos de circulación de arte debido a su manejo simple de espacios de exhibición para distintos tipos de piezas digitales.

Finalmente, existen transposiciones institucionales que no se materializan sobre plataformas con restricciones técnicas claras. Estos modelos se estructuran sobre sitios web, muchas veces mal llamados “páginas personales”, que son muy flexibles en tanto a la posibilidad de incorporar múltiples herramientas y lenguajes visuales. En general es en estos espacios donde los modelos digitales pueden explotar cada dimensión significativa, retrabajando estructuras, metodologías y canales de contacto con usuarios. Los museos digitales que son parte de nuestro corpus de trabajo se materializan en este tipo de plataformas, aunque existen cruces significantes entre modalidades. Pero esto no significa que todos los museos online opten por esta estrategia; de hecho, ninguna transposición debe configurarse específicamente bajo ningún tipo particular de herramientas técnicas y digitales. Es por este motivo que debemos introducir al estudio de estos modelos nuevas dimensiones de análisis.

3. Distinciones ad hoc

Para comprender con mayor exactitud el funcionamiento de algunos de los modelos transpositivos pertinentes para nuestro trabajo es fundamental añadir una nueva perspectiva de análisis que se enlace sobre las distinciones técnicas mencionadas hasta el momento. Los ejes de estudio que se comentarán a continuación tienen como disparador la temporalidad, proyectada en tres dimensiones fundamentales que permiten distinguir patrones de organización, clasificación y difusión de objetos artísticos.

En primer lugar, debemos observar la tendencia (si es que existe) de estos modelos a preservar y resguardar las obras que exhiben; esto es hacerlos perdurar a través del tiempo. Muchas veces las piezas en exhibición se insertan en narrativas históricas o estilísticas en tanto su calidad testimonial y argumentativa para las hipótesis curatoriales o académicas de las que forman parte. Su valor también puede proceder de la discusión meta y paratextual de otros vectores culturales, dentro de la producción de un artista o como parte de una gran colección. Cual sea el motivo, acorde a los modelos institucionales, el valor asignado al objeto puede generar una necesidad de preservarlo dentro de un plan de protección patrimonial. En

este sentido, llevar a cabo actividades de conservación y preservación de objetos parte de un acervo es una dimensión fundamental para la identificación de un modelo museo.

Por otro lado, la temporalidad también puede inferir en la organización tanto espacial (arquitectónica, en salas, espacios virtuales, etc) como conceptual (curatorial, temática, estilística, etc.) de objetos artísticos. Adherir a una narrativa histórica específica puede derivar en la pertinencia o no de determinadas piezas como parte de un conjunto mayor; y en última instancia, en la pertenencia o no a una institución. Un modelo museo tiende a conformar ciclos de actualización largos (con exhibiciones semestrales, por ejemplo) además de instaurar espacios de muestra de acervo permanente en el que la organización y clasificación de estos objetos es de alta estabilidad.

Finalmente, los modelos institucionales pueden proponer temporalidades organizadas y consensuadas en base a macro estructuras externas: historia del arte nacional, historia del arte europeo, latinoamericano, contemporáneo, etc. Adherir a este tipo de grandes narrativas comprende necesariamente una estabilidad que puede a su vez generar o reafirmar sentidos de identidad y pertenencia para algunos grupos sociales. Es así que los museos tradicionales intervienen en comunidades de gran escala, como los museos nacionales o de bellas artes, mientras que espacios que estimulan una relación más fluida entre pasado y presente pueden apelar, por ejemplo, a macro estructuras estables en conexión directa con tendencias de mercado contemporáneas.

Debemos mencionar que entre estas dimensiones y distinciones técnicas ocurren intercambios entre las instituciones, públicos y usuarios que conllevan dinámicas enunciativas fundamentales para nuestro análisis. En general, las instituciones modelo parte de los circuitos de difusión cultural establecen vínculos asimétricos con la comunidad que las frecuenta. Los museos, por ejemplo, generan y difunden conocimiento en consenso con otras instituciones académicas a gran escala. Deben poder comprender la amplia variedad de usuarios que habitan entre sus paredes: desde estudiantes, niños, adultos sin formación, artistas, críticos, turistas y transeúntes. A través de herramientas didácticas y pedagógicas los museos trabajan en pos de la inclusión de todos ellos. Muchas veces los museos toman carácter nacional, lo que comprende además una responsabilidad social como institución pública en lo que se exhibe y lo que no se exhibe. Por el contrario, una galería de arte imparte un rol de formación hacia un grupo reducido de usuarios (artistas, y sólo algunos de ellos) y gestiona un espacio de simbiosis social entre productores, consumidores y mecenas. Esto no implica necesariamente una voluntad o responsabilidad de integrar sus diversidades.

4. Museos digitales

Aunque la existencia de museos digitales no es reciente, no existe un consenso sobre una única estructura ideal, consolidada y replicada de manera masiva. Nuestro corpus se compone por cuatro museos digitales⁶ que proponen distintos acercamientos al desarrollo transpositivo. Cabe recordar que no se contemplan aquí sitios web institucionales de museos con emplazamientos físicos concretos, ni las nuevas estrategias que han proliferado durante la pandemia de Covid-19 que comprenden recorridos virtuales, digitalización de muestras o apertura de catálogos digitales. Como se ha mencionado anteriormente, los objetos de nuestro corpus de trabajo se estructuran en plataformas especialmente diseñadas para alojar y exhibir obra digital.

Retomaremos a continuación algunas de las distinciones desarrolladas hasta el momento para comprender de manera más completa el funcionamiento de nuestro corpus, lo que dejará en evidencia la inestabilidad de los roles que estos espacios pretenden cumplir en tanto mantengan una relación directa con un modelo de museo tradicional: conservación y preservación de patrimonio, estructuras organizativas sustentadas por cortes temporales y su relativo consenso con otras entidades académicas según la adscripción a macroestructuras externas a la institución museo. En la [Tabla 1](#) se ofrece un panorama de los apartados que se desarrollarán a continuación. De manera momentánea se suspenderán las discusiones sobre la periodicidad de publicación de contenido en exhibición, la inserción en una agenda cultural y la afluencia de amplio rango de perfiles de interés y especialización; estos puntos se retomarán brevemente sobre el final del escrito.

4.1. Museum of Web Art (MoWA)

Se trata de una iniciativa independiente inaugurada en 1997 que se propuso dar acceso y difundir exhibiciones y arte electrónico a un público interesado, sin barreras geográficas. La arquitectura del sitio web establece fuertes vínculos espaciales con lo que Zunzunegui (2001) describe como Museo Tradicional, tanto en las proposiciones externas que lo organizan, como en la importancia del contenedor preexistente que moldea la organización. En este sentido, el recorrido está visiblemente marcado por las Galerías *North*, *West*, *East* y *South* con exhibiciones fijas del acervo del museo, dispuesto y clasificado según las tecnologías y los dispositivos que cada una de las obras pone en juego. Esto sostiene la alta estabilidad de

⁶ Nuestro corpus comprende los siguientes museos: [MoWA](#), [Espacio Byte](#), [DiMoDA](#) y [DAM](#).

categorización propuesta en la organización del contenido: wallpapers, botones, gifs y scripts aún son maneras relevantes de entender y codificar muchos de los objetos exhibidos allí.

Cada sala posee un recibidor con un poster alusivo a la exhibición y un breve texto introductorio junto a los sponsors correspondientes. A continuación, un marco de puerta da acceso a la sala con una guía que contiene el desglose de las obras exhibidas con link directo a ellas. En este nivel, cada una de las obras ocupa el total de la página visualizada, proponiendo un recorrido lineal que sugiere una lectura de izquierda a derecha. Los paratextos correspondientes se ajustan según cada pieza en display; a veces ocupan una placa central, una franja inferior o lateral derecha.

Al tratarse de un proyecto de larga data, las obras exhibidas muchas veces dependen de tecnologías que han quedado obsoletas para los estándares de la navegación online de hoy en día; la conservación y preservación que el MoWa permite es por lo tanto de carácter dudoso. Todo el contenido dependiente de Flash a partir de diciembre de 2020 ha quedado imposible de visualizar sin herramientas secundarias especialmente desarrolladas para zanjar esta obsolescencia.

4.2. Espacio Byte

Es un museo en línea con un programa de exposiciones en constante actualización, preparado para acercar al público obras digitales en su formato nativo. Su catálogo de piezas comprende una amplia variedad de lenguajes, estilos y poéticas artísticas de trabajo. Su estructura propone un recorrido marcado por la temporalidad, en el que las exhibiciones se disponen una a continuación de otra en orden cronológico - de más reciente a más antigua. En un nivel inferior, ya dentro de las exposiciones, cada una de las páginas presenta bloques de información recurrente bajo un formato casi estándar. Aquí podemos ver un banner principal con una imagen ilustrativa; un título de primera jerarquía seguido de una bajada que detalla el nombre del/los artistas o un subtítulo para la serie; un texto curatorial introductorio y una breve biografía del artista. Sin embargo, cada curaduría incorpora nuevas maneras de exhibir las obras de acuerdo a las especificaciones técnicas de los objetos, aunque la arquitectura que las contiene no comprende un esqueleto organizativo de grandes variables.

En general, el museo trabaja con artistas y obras seleccionadas a manera de retrospectivas. Aunque también existen curadurías que proponen un panorama general sobre movimientos o lenguajes específicos, el enfoque sobre un artista y su producción permite despegarse de una macro estructura organizativa externa a los criterios del museo. De esta

forma Espacio Byte comprende una relación más flexible entre la producción contemporánea de obra y su inserción en una narrativa histórica clara. A grandes rasgos el museo comprende una alta capacidad de conservación y preservación de su acervo, ya que garantiza la visualización de todas las exhibiciones, actuales y pasadas, que estén alojadas dentro de este contenedor. No ocurre lo mismo con obras o curadurías que remitan a enlaces externos (por ejemplo obras que estén alojadas en páginas personales de los artistas) ya que dependen de la agencia de terceros por fuera de la organización del museo.

La persistente incorporación de paratextos y bloques informativos dentro de cada curaduría aporta a la reivindicación de las estructuras pedagógicas propias del modelo museo. En este sentido Espacio Byte propone un vínculo asimétrico con su público, no sólo a través de la composición de sus exhibiciones, sino que también se manifiesta en la creación de programas, talleres y recursos académicos en pos de la formación de sus usuarios.

4.3. Digital Museum of Digital Art (DiMoDA)

Se trata de una plataforma dedicada exclusivamente a la exhibición de obras 3D en ambientes VR. En este sentido, el acceso al sitio web funciona como umbral de entrada al museo, en donde podemos conocer sobre el proyecto, ver el catálogo de exhibiciones, el directorio de artistas y ver los eventos y novedades programadas. Las salas propiamente dichas deben ser descargadas y ejecutadas en un ordenador, y aunque el uso de lentes de realidad virtual es ideal, también es posible recorrer los espacios sin ellos.

Hacia el interior de cada salón el usuario accede a un paisaje que contiene siempre un Partenón; este lobby contiene a su vez diversos accesos a nuevos espacios ocultos de exhibición que varían en cantidad y modalidad de acceso según cada nueva edición. Dentro de estas salas hay espacios que podrían interpretarse como obras por separado de su entorno, pero no están señaladas ni presentadas como un conjunto de objetos que funcione independientemente de la sala en la que se encuentra. La totalidad de las obras exhibidas está comisionada o condicionada para habitar los ambientes VR que las contienen. De esta manera, para quien acceda a la descarga del contenido, se asegura la visualización y preservación de todas las exhibiciones y obras parte del acervo del museo. A su vez, las curadurías se concentran en trabajar temáticas aisladas que no adscriben a grandes nociones organizativas de estilos o movimientos contemporáneos.

En este sentido, el único texto curatorial e introductorio que contextualiza la navegación de cada sala se encuentra en el sitio web, en conjunto con breves presentaciones de los

artistas parte de la muestra. Las estructuras que permiten el contacto con los usuarios por lo tanto no alientan a una relación pedagógica y dramáticamente asimétrica, sino que los perfiles de visitantes suelen ser más especializados, con menor necesidad de consumir contenidos culturales mediados por el discurso directo de la institución.

4.4. Digital Art Museum (DAM)

La plataforma del DAM incentiva una transposición de museo que reivindica a la institución como un espacio que organiza y clasifica el conocimiento. Digital Art Museum surge como un proyecto de investigación de la Universidad Guildhall de Londres en conjunto con galerías independientes de Inglaterra y Alemania. Proponen una clasificación en cuatro grandes cortes que contemplan desde los años 60 hasta la actualidad. El archivo más completo es el de la primera fase, *Años pioneros*, con 27 artistas registrados. Además del inventario de obras y artistas existe un repertorio de ensayos y recursos bibliográficos en relación a la clasificación y constitución de las fases del movimiento artístico digital. El DAM cuenta además con un apéndice-galería en espacio físico y DAM Awards, actualmente discontinuado.

El acceso a las obras que exhibe el museo se encuentra organizado dentro de los cortes de clasificación temporal (*Años pioneros; La computadora personal; La era de internet; Redes sociales y post digital*), al mismo tiempo que propone una sección en orden alfabético de todos los artistas exhibidos en el museo. Sea cual fuera el acceso que el usuario elija, la estructura interna de cada sección es siempre igual: una estructura de cinco columnas distribuidas de manera equidistante que contienen pequeñas miniaturas con una imagen seleccionada de la obra del artista al que esa entrada corresponde, recortada a tamaño 1:1 con el nombre del autor debajo. Las páginas que pertenecen a los cortes temporales incorporan además un bloque superior que contiene un texto introductorio que contextualiza la selección e introduce algunos de los lenguajes preponderantes de este momento. En ambos casos los autores están organizados por nombre alfabético y dentro de cada entrada individual es posible observar un menú interno que organiza la información del artista (la densidad de estos paratextos varía considerablemente) y una sección interna que exhibe obras individuales o colecciones completas.

Todas las obras presentadas en este sitio están conservadas a través de exportados estáticos, sea este su formato original o no. Esto implica que es posible la preservación de los contenidos expuestos en el sitio de manera parcial, no dando cuenta de las propiedades intrínsecas de algunas de las obras catalogadas. Sin embargo, el DAM propone y organiza su

contenido según criterios específicos de periodización histórica, estableciendo una narrativa concreta y abalada por su propio panel de expertos.

5. Reconocimiento

Hasta el momento se han descrito algunos lineamientos de análisis aplicados a casos específicos. Pero este análisis quedaría incompleto sin al menos indagar de manera superficial en la interacción con algunos de los usuarios que navegan estos espacios. Es por esto que el plan de trabajo ha contemplado una etapa final de reconocimiento a través de una serie de entrevistas a un grupo reducido de 15 usuarios preseleccionados. El criterio de elegibilidad implicaba afinidad por cualquier tipo de actividad artística y cultural, sea en producción o no, y la asistencia a cualquier tipo de actividad de este tipo durante y previa la pandemia Covid-19. Se estableció una modalidad de dos encuentros breves con cada entrevistado, incluyendo entre cada uno la propuesta de recorrer alguno de los museos del corpus. Debido a la discontinuación de la aplicación Flash durante diciembre del 2020 uno de los museos, el MoWA, quedó fuera de esta etapa debido a la dificultad para su correcto visionado.

El objetivo del primer encuentro era configurar un perfil general del entrevistado: experiencias y acercamientos personales con actividades artísticas y culturales; qué lenguajes artísticos reconoce; qué nociones afines sobre arte, artista y producción artística expresa; qué actividades artísticas experimentó durante pandemia; conocimiento sobre algunas de las plataformas estudiadas por nosotros. etc. Este perfil nos sirvió luego para comparar con las respuestas de la segunda conversación, en la que el punto central fue indagar sobre la visita de alguno de los museos parte del corpus.

En todos los casos se alentó a una elección relativamente libre del momento de la visita, con una semana de diferencia entre encuentro y encuentro, y a un recorrido guiado por el genuino interés del usuario, sin necesidad de navegar a través de todo el contenido, ni por una cantidad de tiempo determinado. En este sentido, las preguntas del segundo encuentro se enfocaron en establecer el escenario en el que la visita se llevó a cabo: donde estaba la persona, en qué momento del día ocurrió, qué estaba sucediendo alrededor (ruidos, convivientes, etc.), así como la reconstrucción de esa visita y qué contenido recomponen el entrevistado.

Del análisis conjunto de los resultados preliminares de ambas etapas resultó muy relevante la definición de los entrevistados en tanto al espacio que las actividades artísticas y

culturales ocupan en la vida social. Se ha señalado en un 80% que ir al museo, al cine, teatro, centro cultural, etc. implica para los individuos un momento importante de socialización y entretenimiento en conjunto con otras personas. Esto se expresó en muchos casos como excusas para encuentros con personas cercanas o salidas programadas, independientemente del contenido o del lugar donde ésta sucedería. A su vez, según se ha expresado en las entrevistas, no solo es importante la situación social de encuentro, sino la posibilidad de discutir e intercambiar opiniones en simultáneo de lo que se está consumiendo. Esto resulta fundamental a la hora de comparar la experiencia de la visita virtual, en la que, de todo el cuerpo de entrevistados, ninguno accedió a estos sitios como parte de una visita conjunta (presencial o digital) con un tercero. De las personas que compartieron o refirieron alguna de las exhibiciones en muestra a otras personas, no se reportaron intercambios o conversaciones resultantes.

Es llamativo que, de las preconcepciones de rasgos positivos de la existencia de museos digitales, suele nombrarse la posibilidad de acceder a este tipo de plataformas en cualquier tipo de situación (en la calle, transporte público, trabajo, hogar, etc.) a través de dispositivos móviles. Estas presunciones resultaron negativas en el cuerpo de entrevistados, ya que prácticamente la totalidad de ellos ingresó a los sitios web desde una computadora, en sus hogares y en momentos de distensión y descanso de otras actividades.

Por otra parte, 14 del total de 15 entrevistados reconoció de manera espontánea la etiqueta "museo" para los sitios recorridos, aunque no se ha indagado explícitamente en si esta respuesta fue motivo del señalamiento explícito dentro del nombre de la institución o por la existencia de paratextos dentro de las plataformas. En este sentido, y dentro de este gran grupo, no se reportó ningún tipo de cuestionamiento al estatuto artístico de las obras exhibidas. A su vez, la gran mayoría de los entrevistados pudo identificar al menos parcialmente muchas de las dinámicas estructurales asignadas propuestas por nuestra investigación. En tanto al perfil de usuarios ideales para cada institución, casi la totalidad de entrevistados consignó que estos sitios posiblemente se nutran de visitas de visitantes especializados, conocedores y consumidores habituales de arte digital.

En tanto a la reconstrucción de la visita propiamente dicha, se narraron recorridos similares a los que Verón (2013) reconoce como de mariposas o langostas. En el primero, el visitante establece una trayectoria pendular, siguiendo el recorrido que la exhibición propone, pero sin miedo de alterar su movimiento de manera rotunda al cambiar de pestaña o saltar objetos parte de una secuencia. En el segundo caso, el visitante del tipo langosta identifica visualmente un punto de atención y se dirige directamente hacia él, sin mayor atención a lo

que la organización interna de cada sitio propone, y sin dedicar mayor interés a la lectura completa de los paratextos o a las pestañas que no contuvieran exhibiciones de obra.

Cabe mencionar que tanto por la cantidad de usuarios entrevistados, como por la incompatibilidad de estructuras dentro del corpus de museos, estas conclusiones son por el momento orientadoras y disparadoras de nuevas preguntas. Sería incorrecto homologar todas las respuestas de los entrevistados a estructuras que no tienen el mismo ritmo de actualización y publicación de contenido, con densidad de paratextos muy disímiles, existencia de bloques curatoriales, etc. Sobre todo teniendo en cuenta la dificultad que esto implicaría en la inserción de una visita de cualquiera de estas plataformas a una agenda cultural.

6. Conclusiones

Hemos recorrido hasta el momento distintas herramientas de análisis y estudio de modelos transpositivos. En primer lugar distinciones técnicas en cuanto a las características generales de las plataformas sobre las que estos proyectos se montan, y en segundo lugar distinciones ad hoc que profundizan los mecanismos de organización, composición y contacto con usuarios. En este sentido, una transposición de modelo museo debería poder contemplar o poner en tensión tres dimensiones temporales que impactan directamente en la arquitectura digital: la conservación y preservación de patrimonio, la creación de estructuras organizativas que dialogan con la temporalidad, y una relativa adscripción a macro estructuras externas a la propia institución museo.

Hemos observado que el trabajo sobre estas dimensiones es sumamente heterogéneo para nuestro corpus de estudio. Los museos analizados presentan en general rasgos que tienden a la conservación de su patrimonio, pero estos esfuerzos se ven obstruidos por desarrollos tecnológicos, dependencia sobre terceros o insolvencia económica. El propio campo académico aún está en disputa en tanto organización y clasificación de la producción artística digital contemporánea, por lo que nuestros objetos en general tienden a atomizar tendencias y temáticas a diferentes escalas. Así, el trabajo de disposición de objetos tampoco puede adaptarse linealmente a una dimensión organizativa sustentada en la temporalidad. El fomento de un vínculo pedagógico dentro de la asimetría institución/usuario tampoco es siempre llevada a cabo a través de los mismos medios, ni con el mismo vigor.

La etapa de reconocimiento permitió manifestar aún más las tensiones de los nuevos espacios digitales, tanto hacia el interior de cada una de ellas como hacia el exterior y su

relación con los usuarios. La dificultad en este sentido no incide sólo en la novedad constante que este tipo de objetos implica, sino también la disparidad y diversidad de iniciativas disponibles de analizar. Como se ha mencionado, esto incide directamente en la construcción de la infraestructura, la densidad de los paratextos, la frecuencia de actualización y la afluencia de público, entre muchos otros factores. Todas estas condiciones establecen un panorama aún en continua reformulación y dudosa estabilidad; en este sentido las entrevistas aportan también una nueva hipótesis: la dificultad de incorporar una visita digital a una agenda cultural.

Lo que esta investigación no ha indagado en profundidad aún es un estudio detallado del público que frecuenta este tipo de plataformas. Las observaciones y entrevistas proponen un perfil de visitante que poco contempla el amplio rango de visita que un museo tradicional comprende (visitas espontáneas, visitas por viajes, visitas escolares, etc.), sea por el poco conocimiento de espacios virtuales de exhibición como por la propia afinidad con el tipo de arte que se exhibe. Que estas iniciativas conciban establecer un modelo transpositivo reconocible por el usuario no garantiza en todos los casos una experiencia similar en tanto acompañamiento, entorno pedagógico y nutritivo socialmente para la visita.

El punto de mayor fricción se manifestó en el hábito individual de navegar internet, que parece no conseguir integrarse naturalmente con el aparente hábito social de consumir bienes culturales. Hasta aquí la distinción de la visita social/comunitaria del museo auspicia la ausencia del intercambio, propio de un encuentro con un otro. La interacción solitaria, individual y privada del acceso a una página web deja de manifiesto la dificultad de insertar la visita digital dentro de una agenda cultural de alta complejidad.

7. Bibliografía

Fernández, J. L. (2016). *Plataformas mediáticas y niveles de análisis*. En *InMediaciones de la Comunicación*, 11, pp. 71-96. Revista de la Escuela de Comunicación, Facultad de Comunicación y Diseño, Universidad ORT Uruguay, República Oriental del Uruguay.

Steimberg, O. (1993). *Proposiciones sobre el género en Semióticas: Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires, Argentina. Eterna Cadencia.

Traversa, O. (2001). *Aproximaciones a la noción de dispositivo en Signo y seña* (n.12). Buenos Aires, Argentina. Instituto de Lingüística, FFyL, UBA.

Verón, E. (1983). *La exposición como medio en Histories d'expo*. Paris, Francia. Peuple et culture CCI Centre Georges Pompidou.

Verón, E. (2013). *El cuerpo como operador (I) la apropiación de objetos culturales en La Semiosis Social 2*. Buenos Aires, Argentina. Paidós.

Zunzunegui, S. (2001). *El laberinto de la mirada, el museo como espacio del sentido en Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Jujuy* (n. 17). Jujuy, Argentina. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18501732>

8. Referencias

Tabla 1

Funcionamiento general de dimensiones ad hoc en el corpus de trabajo

Dimensiones	MoWA	Espacio Byte	DiMoDA	DAM
Conservación de piezas exhibidas	No ha logrado conservar las obras que dependen de tecnología Flash	No conserva obras que dependen de enlaces externos	Todas las obras dentro de las exhibiciones archivadas pueden ser visitadas	Sólo conserva imágenes estáticas, algunas obras en lenguajes complejos/en movimiento no pueden ser visitadas
Organización espacial según temporalidad	Organiza su colección según tecnologías y géneros	Organiza su colección según lenguajes, estilos y artistas	Organiza su colección según temáticas y propuestas curatoriales	Organiza su colección según cortes temporales propuestos por la institución
Adscripción a macro estructuras externas	La organización según tecnologías y géneros sí adscribe a conocimientos externos de gran estabilidad	No especifica adscripción a narrativas históricas particulares	No especifica adscripción a narrativas históricas particulares	No adscribe a macro estructuras externas sino que genera una propia

[\[Volver al texto\]](#)