

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES

CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA
DEPARTAMENTO DE ARTE Y GESTIÓN CULTURAL

TESIS

La Vida Virtual de la Obra de Arte.

Análisis de la red como espacio de exhibición

PRESENTA

Karla Julissa García Valdez

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN ARTE

TUTOR

Dr. Mario Hernández González

COMITÉ TUTORAL

Mtro. Omar Vázquez Gloria

Mtra. Gabriela Itzagueri Mendoza Sánchez

Aguascalientes, Ags., 14 de Noviembre del 2014

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES

FORMATO DE CARTA DE VOTO APROBATORIO

MTRO. JOSÉ LUIS GARCÍA RUBALCAVA
DECANO DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA
P R E S E N T E

Por medio del presente como Tutor designado del estudiante **KARLA JULISSA GARCÍA VALDEZ**, con ID 16673, quien realizó la tesis titulada: **LA VIDA VIRTUAL DE LA OBRA DE ARTE, ANÁLISIS DE LA RED COMO ESPACIO DE EXHIBICIÓN**, y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia, me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que ella pueda proceder a imprimirla, y así continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE

"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a 30 de octubre de 2014.

Dr. Mario Hernández González
Tutor de tesis

Mtro. Omar Vázquez Gloria
Sinodal

Mtra. Gabriela I. Mendoza Sánchez
Sinodal

c.c.p.- Interesado
c.c.p.- Secretaría de Investigación y Posgrado
c.c.p.- Jefatura del Depto. de Arte y Gestión Cultural
c.c.p.- Consejero Académico
c.c.p.- Minuta Secretario Técnico

Oficio. CAyC/DEC/573/14
ASUNTO: CONCLUSIÓN DE TESIS

DRA. GUADALUPE RUIZ CUELLAR
DIRECCION GENERAL DE INVESTIGACION Y POSGRADO
PRESENTE.

Por medio de este conducto informo que el documento final de trabajo práctico titulado: LA VIDA VIRTUAL DE LA OBRA DE ARTE, ANÁLISIS DE LA RED COMO ESPACIO DE EXHIBICIÓN presentado por la Sustentante: KARLA JULISSA GARCÍA VALDEZ con ID 16673 egresada de la MAESTRÍA EN ARTE, cumple las normas y lineamientos establecidos institucionalmente. Cabe mencionar que la autora cuenta con el voto aprobatorio correspondiente.

Para efecto de los trámites que al interesado(a) convengan se extiende el presente, retirándole las consideraciones que el caso amerite.

ATENTAMENTE
"SE LUMEN PROFERRE"
Aguascalientes, Ags., a 31 de Octubre de 2014


M. EN RSM JOSÉ LUIS GARCÍA RUBALCABA
DECANO DEL C. DE LAS ARTES Y LA CULTURA

c.c.p. C.P. Ma. Esther Rangel Jiménez – Jefe Depto. Control Escolar
c.c.p. Mtra. Raquel Mercado Salas – Coordinadora de la Maestría en Arte
c.c.p. Tutor
c.c.p. Karla Julissa García Valdez – Egresada de Maestría en Arte
c.c.p. Archivo

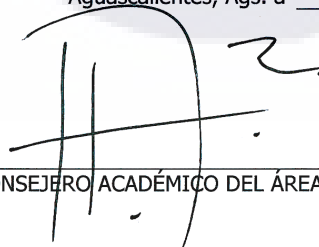
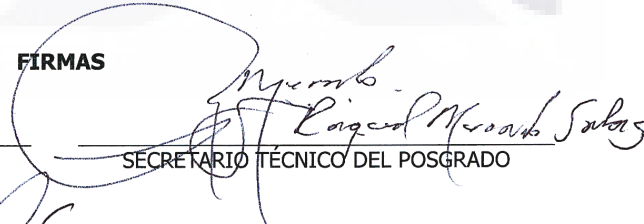


DICTAMEN DE REVISIÓN DE LA TESIS / TRABAJO PRÁCTICO


DATOS DEL ESTUDIANTE	
NOMBRE: KARLA JULISSA GARCÍA VALDEZ	ID (No. de Registro): 16673
PROGRAMA: MAESTRÍA EN ARTE	ÁREA: ARTES Y LETRAS
TUTOR/TUORES: DR. MARIO HERNÁNDEZ GONZÁLEZ.	
TESIS (x)	TRABAJO PRÁCTICO ()
OBJETIVO: Explicar las diferencias entre la experiencia física y virtual de la obra de arte, generar reflexiones que ayuden a comprender un fenómeno contemporáneo del arte: la experiencia de la obra en el entorno virtual (cibespacio).	
DICTAMEN	
CUMPLE CON CRÉDITOS ACADÉMICOS:	(SÍ)
CONGRUENCIAS CON LAS LGAC DEL PROGRAMA:	(SÍ)
CONGRUENCIA CON LOS CUERPOS ACADÉMICOS:	(NA)
CUMPLE CON LAS NORMAS OPERATIVAS:	(SÍ)
COINCIDENCIA DEL OBJETIVO CON EL REGISTRO:	(SÍ)

Aguascalientes, Ags. a 4 de Noviembre de 2014.

FIRMAS

_____ CONSEJERO ACADÉMICO DEL ÁREA _____ SECRETARIO TÉCNICO DEL POSGRADO


 _____ SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Código: FO-040200-23
 Revisión: 00
 Emisión: 21/02/11

AGRADECIMIENTOS

Al Doctor Mario Hernández por ser guía paciente y entusiasta. A la Doctora Marina Pastor (co-tutora UPV) por el intercambio de información y de cultura. A compañeros, maestros y amigos de la Universidad Autónoma de Aguascalientes que hicieron posible esta investigación. A la gente de la Universidad Politécnica de Valencia por su atención y encuentros que marcaron mi visión de manera inesperada. A CONACYT por creer y apoyar al arte. A Omar Vázquez y Gabriela Itzagueri por el tiempo dedicado y sus precisas observaciones. A las extraordinarias personas del Museo de Arte Contemporáneo No.8, Claudia Barrera y Carlos Castañeda por sus atenciones, por compartir información, experiencias y sobre todo por contagiar su entusiasmo por el arte y la cultura. A Moisés Díaz por sus incontables aportaciones, consejos y amistad incondicional. A Javier Amezcua y Francisco Javier Quevedo por su ayuda y disposición entera. A Erika, Alfonso y Carlos por resistir. A Ramón por aventuras con atinados comentarios. A mi familia y amigos por su apoyo sin límites. A Sarah, Mónica y Aline por contagiarme ilusión. A Manuel Coronado por todo.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS



A mis abuelos, a mis padres.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

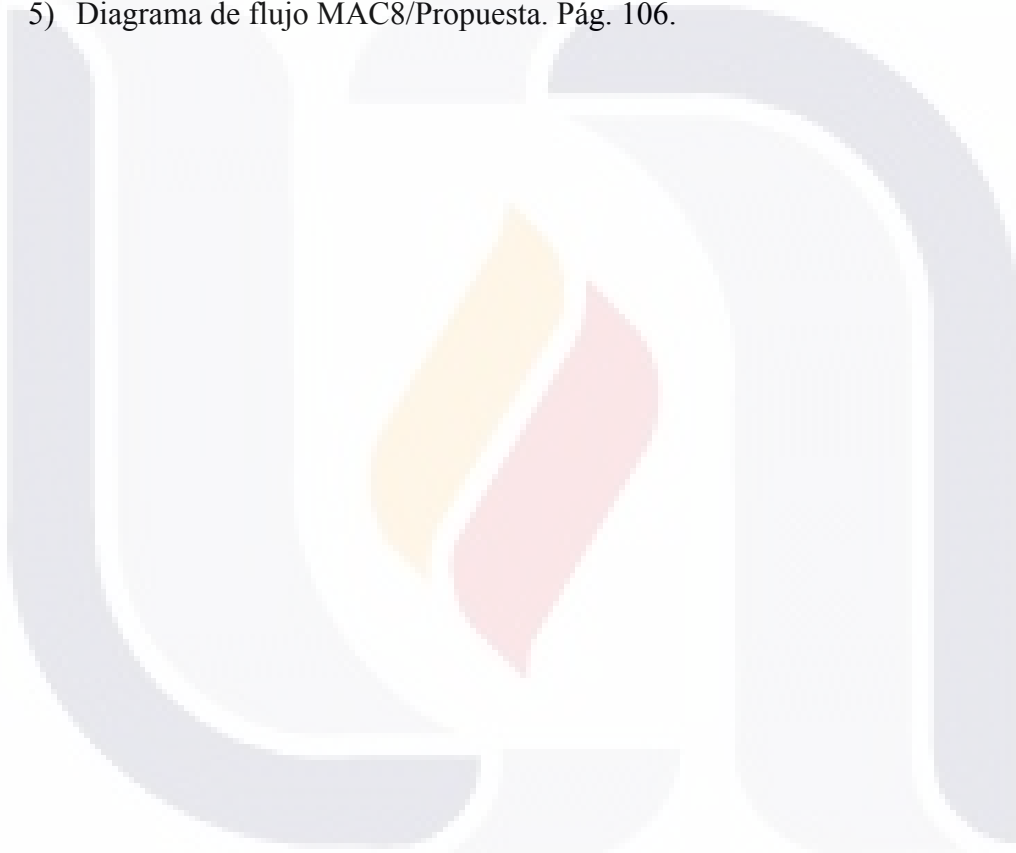
ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS	2
RESUMEN	3
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO PRIMERO. La Experiencia de la Obra en un mundo Pre-virtual	23
I.I La experiencia tradicional de la obra de arte- <i>Aisthesis</i>	24
I.II El gusto y la Obra Maestra	27
I.III Obra de arte, fotografía, reproductibilidad	33
I.IV Los sentidos y lo real	45
I.V Museos tradicionales.....	53
CAPÍTULO SEGUNDO. La Experiencia de la Obra en el espacio Virtual	
II.I La experiencia de lo virtual	64
II.II La obra en el espacio virtual	
II.II.I El artista XX-XXI	69
II.II.II Arte en la red y Arte para la red	73
II.III Museos y Galerías virtuales	80
CAPÍTULO TERCERO. La Vida Virtual de la Obra	
III.I Museo de Arte Contemporáneo No.8 (MAC 8)	88
III.I.I Historia	90
III.I.II Antecedentes	93
III.I.III Justificación	95
III.I.IV MAC8	96
CONCLUSIÓN	110
BIBLIOGRAFÍA	113

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

ÍNDICE DE FIGURAS

- 1) Características de Internet. Pág. 43.
- 2) Revolución digital. Pantalla electrónica. Pág. 49.
- 3) Esquema sobre la experiencia pre-virtual de la obra de arte. Pág. 61.
- 4) Tabla retomada de Soledad Gómez Vilchez. Pág. 74.
- 5) Diagrama de flujo MAC8/Propuesta. Pág. 106.



RESUMEN

El objetivo de este trabajo es generar reflexiones que ayuden a la comprensión de un fenómeno contemporáneo del arte: la experiencia de la obra de arte en el entorno virtual, para ello se analizaron las diferencias entre la experiencia de la obra física y la experiencia de la obra virtual. Entre las diferencias que se consideraron más significativas se mencionan dos, la primera es la condición material, en la que se requiere de un mediador o *dispositivo electrónico* para acceder a la obra, la segunda es la *condición de masa* a la que se enfrenta la obra en el espacio virtual (*internet*).

Este trabajo contiene una revisión crítica desde la aparición de la fotografía, considerada como la primera manifestación de lo virtual (en el sentido de esta investigación), hasta la presencia de la obra en pantallas de ordenadores y nuevos dispositivos móviles. Se estudió la forma en que las nuevas tecnologías han transformado la experiencia de la obra de arte, así como la importancia actual de la experiencia de lo virtual, dentro y fuera de las instituciones culturales. Se investigó el concepto de museo, su evolución y adaptación de acuerdo a las exigencias sociales. Finalmente se realizó una propuesta para el Museo de Arte Contemporáneo No.8, con la intención de conservar, promover y difundir su acervo (principalmente el del Encuentro Nacional de Arte Joven), así como de aportar ideas para que sea reconocido internacionalmente como uno de los mejores Museos de Arte Contemporáneo en México.

ABSTRACT

The goal of this work is to generate thoughts for the comprehension of the contemporary art phenomenon: the experience of artwork in the virtual environment. The difference between experiencing the artwork in physical and virtual environments has been analyzed for this. Among the most significant differences found in this study, we have focused on two, one related with the material condition, that requires a mediator or *electronic gadget* for visualize the artwork, and a second one related with the *mass condition* which the artwork faces in the virtual environment (internet).

This work is a critical review from the advent of photography regarded as the first manifestation of the virtual (in the sense of this work) appreciation, to the presence of the artwork on computer screens and new mobile devices. How new technologies have transformed the experience of the artwork is studied, as well as the current importance of the experience of the virtual, in and out of the cultural institutions. In this sense, museum concept, its evolution and adaptation is investigated, in the context to social demands. Finally a project has been developed for the Museum of Contemporary Art No.8, intended to preserve, promote and disseminate its art collection (mainly the National Encounter of Young Art), and collaborate with ideas for its international recognition as one of the best museums of Contemporary Art in Mexico.

INTRODUCCIÓN

¿Puede la imagen en el espacio virtual ser objeto de estudio para el análisis como obra de arte? ¿Puede la experiencia de la obra de arte modificarse por las condiciones de tiempo-espacio? ¿De qué manera la llegada del Internet modificó la experiencia de la obra de arte?

El presente trabajo intenta generar reflexiones acerca de un fenómeno contemporáneo del arte: la experiencia de la obra de arte en el entorno virtual. Al tratarse esta investigación acerca de arte y nuevas tecnologías, la información generada puede ser de interés para los lectores de arte contemporáneo, artistas, investigadores, diseñadores y estudiantes de arte, así como público en general por lo que cobra relevancia y pertinencia para un posgrado en análisis del arte.

Es necesario tener en cuenta cómo los medios de comunicación y los avances tecnológicos han influido en nuestra forma de vida al punto que al encontrarnos frente a una pantalla podemos llegar a preguntarnos ¿qué es lo real? ¿qué es lo virtual?, planteamientos ontológicos respecto a nuevas posibilidades nos llevan a una forma diferente de experimentar la vida, por lo tanto es necesario reflexionar en cómo participa el arte de estos fenómenos y cómo es la experiencia en este nuevo espacio.

Al abordar un estudio sobre arte y nuevas tecnologías abordamos un estudio acerca de la obra de arte no de cualquier tiempo, sino del nuestro que se ubica en los primeros años del siglo XXI. Tenemos claro que las condiciones históricas corresponden a las del espacio, así el ambiente en el que se sitúa esta investigación es el *espacio virtual*. Las condiciones del espacio virtual no son como podría suponerse inateriales, ya que para que una obra de arte pueda ser percibida tiene que ser por medio de los

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

sentidos. En este trabajo consideramos la experiencia estética en torno a nuestra propia sensibilidad, la obra en el espacio virtual sigue siendo percibida por medio de los sentidos, involucra principalmente la vista, aunque en ocasiones también sonido y vibraciones, lo que constituye el llamado “multimedia”.

¿Qué fenómenos han modificado la experiencia tradicional en la pieza de Arte? Como hipótesis planteamos que la presencia de la obra en el espacio virtual ha propiciado una manera distinta a las formas tradicionales de recibir el arte. La obra expuesta en pantallas conectadas a internet abre nuevas posibilidades de interpretación, este espacio hace posible otro tipo de encuentro obra-espectador, una nueva experiencia ante la obra que al modificar la experiencia tradicional en la pieza de arte, también cambia en el hombre la manera de aprehender el mundo.

El objetivo de esta investigación es explicar las diferencias entre la experiencia con la obra que llamaremos física y la experiencia con la obra virtual, estas diferencias son significativas pues difieren de la experiencia tradicional ante la obra en dos aspectos importantes. El primer aspecto considera las condiciones materiales en las cuales se requiere de un mediador o *dispositivo electrónico* para tener acceso a la obra, el segundo es la *condición de masa* a la cual la obra se enfrenta en el espacio virtual. En este sentido *físico* lo podemos considerar contrario a *virtual* porque lo físico como tal sería lo que no necesita de mediación, es decir en el primer caso los elementos para encontrarnos con la obra son: la obra y el espectador, en el segundo serán: la obra, la pantalla y el espectador. El mediador que hace posible el encuentro entre la obra y nuestros sentidos es *la pantalla*. Ahí, en la pantalla es donde la obra de arte vive y llega a nuestros sentidos por medio de luz que construye las imágenes, por lo tanto la obra ante nuestros ojos no es la pantalla, es lo que vemos en ella.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

El arte, la estética y nuevas tecnologías son temas que han sido abordados con anterioridad por filósofos, sociólogos, especialistas en comunicación, curadores y críticos de arte, no por ello han dejado de ser temas de actualidad, sin embargo debemos tener en cuenta que los estudios más recientes sobre éstos se van generando casi a la par del objeto de estudio, lo cual genera una dificultad para su análisis pues nos encontramos dentro del fenómeno y es difícil estudiarlo desde una perspectiva panorámica o lo que se llama distancia histórica.

La obra tiene una vida con características específicas al exhibirse en Internet, su presencia en el espacio virtual deriva fenómenos para reflexionar en el campo de análisis del arte. Desde finales del siglo XIX y principios del XX las circunstancias propias de la modernidad crean la necesidad de buscar un nuevo tipo de estética acorde con su nueva cultura basada en la fuerza técnica e industrial. Un discurso capaz de explicar las causas y la manera en que sucede la nueva forma de sensibilidad ante el mundo, dichos fenómenos se agudizan a partir de la segunda mitad del siglo XX con la aparición de la televisión.

La necesidad de una nueva noción de estética se manifestó desde las vanguardias históricas, recientemente a principios del siglo XXI la sofisticación de la tecnología y las nuevas formas de expresión buscan nuevamente una transformación del discurso estético, nuevos análisis que funcionen como respuesta a los recientes acontecimientos, pues sobre todo a partir de la segunda mitad del siglo XX convivimos de manera simultánea con la tecnología y la comunicación.

Éstas intervienen prácticamente en todos los segmentos, en el transporte, los alimentos, los sistemas automatizados, entre otros. Las artes como parte de la cultura no son la excepción, tampoco la obra, ni sus espacios de exhibición. Si bien el tema es muy amplio y puede remitirnos hasta los inicios de la fotografía, este estudio se centra en la

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

primera década del siglo XXI, aunque no por ello se dejaron de lado conceptos e investigaciones anteriores que ayudaron en la comprensión del fenómeno.

Los dispositivos electrónicos que estimulan el sentido de la vista y la visión en general, han modificado no sólo la forma de percibir la realidad, sino también han modificado la forma y la capacidad de experimentar la vida, así puede el individuo saturarse viendo la televisión, jugando videojuegos o bien sumergirse en el ciberespacio modificando así su capacidad de comprensión de la realidad.

En los años setenta Jean Baudrillard filósofo y sociólogo francés, realizó investigaciones en torno a lo que llamó “hiperrealidad”¹ ubicó el fenómeno especialmente en Estados Unidos como paradigma de las sociedades modernas, donde la sociedad *mass media* ha construido un mundo más “real” que lo “real”. En esta realidad los habitantes viven obsesionados con la perfección, evitar el paso del tiempo y la objetivización del ser, donde la autenticidad se reemplaza por la copia (dejando un sustituto para la realidad), nada es real y los involucrados en esta ilusión son incapaces de notarlo.

Los medios de comunicación y la tecnología son una posibilidad latente que pueden ser aprovechados para nuestro beneficio, en este sentido es importante reflexionar la forma en la que pasamos las barreras de considerar como real elaboraciones de la realidad y el cómo nos sumergimos en los medios para construir nuestro aquí y nuestro ahora, las investigaciones de Gilles Lipovetsky han sido esenciales para contextualizar estos fenómenos.

A principios de los años setenta John Berger en *Modos de Ver*² realiza una indagación sobre el encuentro casual o deseado de alguien con una obra de arte en los

¹ Véase BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y Simulacro*, Ed. Kairós, Barcelona, 1978.

² BERGER, John, *Modos de Ver*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2000.

medios publicitarios, plantea que las formas de reproducción de las obras de arte que en apariencia nos las acercan pueden también falsearlas o incluso descarnarlas.

El ensayo de Berger tiene una fuerte influencia del texto escrito en 1939 por Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* que ha sido fundamental en esta investigación “la reproductibilidad técnica emancipa a la obra artística de su existencia parasitaria en un ritual.”³ *La vida virtual de la obra de arte* corresponde a la liberación de la obra de su existencia casi estática, la actualidad exige un constante cambio, José Luis Molinuevo en *La experiencia Estética Moderna* dice:

Hay hoy una conciencia de que no sólo ha cambiado el punto de vista sobre la realidad sino que ha cambiado la realidad misma. Y nosotros con ella. El papel que jugaría el arte hoy, y que se refleja en la sensibilidad estética es el de permitir una “flexibilidad cultural” necesaria, que, como mecanismo de autoprotección casi biológico, nos sirve para acomodarnos a los nuevos tiempos.⁴

En páginas siguientes refuerza esta idea y explica que para hablar de estética es necesario entenderla desde nuestro tiempo sin olvidar los antecedentes de pluralidad que hemos heredado, en este sentido es necesario considerar la importancia de la imagen al hablar de estética, Régis Debray⁵ la define como presencia ausencia, comparable a un cadáver humano, en *Vida y Muerte de la Imagen*, texto que será elemental en esta investigación.

³ BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Taurus, Buenos Aires, 1989. p., 5.

⁴ MOLINUEVO, José Luis, *La Experiencia Estética Moderna*, Editorial Síntesis, España, 1998, p., 18.

⁵ Véase DEBRAY, Régis, *Vida y Muerte de la Imagen*, Editorial Paidós, Barcelona, 1994, p., 26 y 27.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Vivimos en un mundo de imágenes, la relación entre lo que vemos y lo que vivimos es fundamental, nuestro actuar se relaciona con ellas al igual que con la idea de realidad y virtualidad.

La llegada de *Internet* modificó la experiencia con las imágenes y con la experiencia de la obra de arte no sólo al difundir la obra, sino al haber generado la posibilidad de experimentar la obra en condiciones propias del espacio virtual.

Es importante mencionar que las siguientes consideraciones son relativas, porque tener acceso a internet en cualquier momento y en cualquier lugar sólo es posible si existen los medios geográficos, políticos, económicos, sociales e individuales (equipo e instalaciones) necesarios, dichas circunstancias serán explicadas de manera amplia en el Capítulo I, ahora sólo mencionamos las condiciones que creemos propias del espacio virtual:

- a) Posibilita el acceso a la obra en casi cualquier parte del mundo, en otras palabras se tiene un acceso global.
- b) Brinda sensación de confort al poder acceder en condiciones elegidas por el espectador.
- c) El individuo adaptado al espacio virtual sustituye los objetos por las imágenes contenidas en la pantalla.
- d) La obra contenida en este espacio no es percibida a primera vista por el espectador como una reproducción fotográfica, sino como original en el entorno virtual, es llevar la reproducción técnica de la obra en términos de Benjamín al extremo. Es la forma paroxística de esta reproductibilidad.

La experiencia con la obra de arte se ha modificado por las condiciones de tiempo-espacio desde el momento en que estas condiciones convergen de forma diferente en un espacio físico que en el espacio virtual (espacio atemporal que posibilita la percepción del tiempo como infinito), la *experiencia física* con la obra limita temporalmente el acercamiento a la obra, mientras el *espacio virtual* posibilita que la experiencia con la obra no finalice en el momento que el espectador se marcha del museo, de esta manera es posible vivir la obra como vivimos el acceso a toda la información disponible en Internet, en palabras de Eleanor Heartney:

El arte trasciende las antiguas limitaciones de tiempo y espacio, haciéndose presente en Internet, en el paisaje, en el cielo y en nuestras cabezas. El arte puede durar una fracción de segundo o puede estar concebido para sobrevivir a la civilización humana. El arte hoy existe en un estado de cambio constante⁶.

Al investigar la obra en el espacio virtual, fue necesario definir en este texto el concepto *virtual*, el cual juega un papel fundamental, éste ha sido definido por diferentes autores, Roberto Diodato propone

Al decir cuerpo virtual me refiero en primer lugar a una imagen digital interactiva, un algoritmo en formato binario que se vuelve fenómeno al interactuar con un usuario, una operación de escritura que en su apariencia sensible a la vez expone y oculta el proyecto que la constituye, traducido en operaciones computacionales.⁷

Es importante sin embargo para los objetivos de esta investigación generar una definición propia de lo virtual con la intención de que sea más precisa, entonces definimos que *virtual* es la presencia de la obra de arte en el ciberespacio. Donde

⁶ HEARTNEY, Eleanor, *Arte & Hoy*, Ed. Phaidon, Barcelona, 2008, p., 13.

⁷ DIODATO, Roberto, *Estética de lo Virtual*, Universidad Iberoamericana, México, 2011, p., 19.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

presencia significa *real y posible* como elemento necesario para la existencia de la obra en formato electrónico. A su vez es *tiempo y espacio*, virtual es el existir de la pieza de arte en el ciberespacio⁸.

En consecuencia se consideró necesario entender la *realidad virtual*, como la realidad en la que el individuo transita al acceder por medio de un dispositivo electrónico al ciberespacio.

Esta investigación abre posibilidades de interpretación de la obra contenida en el espacio virtual, dichas aportaciones parten como hemos mencionado de estudios filosóficos, sociológicos, de comunicación y de análisis del arte.

Tal como sugirió Lyotard, la narrativa maestra se ha visto reemplazada por una plétora de narrativas que pueden solaparse pero no tienen porque coincidir⁹

De acuerdo a lo anterior, podemos decir que la pieza de arte en el espacio virtual puede ser objeto de estudio para el análisis como obra desde diferentes perspectivas, recordemos que en el concepto de Museo Moderno, el museo otorga a la obra la categoría de obra de arte, en estas condiciones encontramos en la actualidad Museos reconocidos que tienen una identidad o podemos llamarla también una *vida virtual*, presentan colecciones de obras en *Internet*, lo cual es objeto de estudio en esta investigación y de interés para estudios sobre arte.

Es posible navegar en museos como el Prado que muestra exposiciones permanentes de los siglos XVI al XIX, MOMA (Nueva York) obra del siglo XX, MUNAL (México) obras desde el siglo XVI hasta la primera mitad del siglo XX,

⁸ Entendemos por ciberespacio, el espacio al que podemos acceder por medio de ordenadores y redes digitales de todo el mundo, en el que es posible experimentar una realidad virtual.

⁹ HEARTNEY, Eleanor, *op. cit.*, p., 11.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Guggenheim (Bilbao) muestra obra realizada a lo largo del siglo XX, museos que forman parte de galerías virtuales oficiales como *Google Art Project*, entre otros.

Encontramos también piezas de arte que han sido exhibidas en Museos reconocidos y aunque la institución no las ha expuesto en Internet, han sido expuestas por los propios artistas o por terceras personas en el espacio virtual.

Incluso ha sido necesario analizar a detalle propuestas innovadoras como las del Museo de Cleveland en Estados Unidos, que ha generado dos herramientas distintas para navegar dentro del museo (una de ellas por medio de una tableta electrónica, la segunda, una pantalla *touch* de 12 metros de longitud) mientras el visitante realiza su recorrido tradicional, un proyecto que se relaciona completamente con el objetivo de esta investigación, vincula la experiencia pre-virtual, con la experiencia virtual, incluso podríamos decir que confirma a ésta última.

En un primer capítulo de esta investigación ha sido necesario retomar la experiencia de la obra en un mundo pre-virtual, para conocer cómo se construye la experiencia desde su origen, en la modernidad. Desde el siglo XVIII hasta nuestros días la *aisthesis* (sensibilidad) de Baumgarten ha trascendido, incluso aun después de las *Lecciones de Estética* de Hegel, dónde la estética no sólo guardaba relación con la belleza, sino también con la verdad; es importante tener presente que a partir de la filosofía hegeliana se generan una serie de proyectos que contribuyen en la construcción y reafirmación del gran proyecto de la modernidad.

La modernidad es un periodo de cambios significativos en la historia de la sociedad, que se producen desde el momento en que al hombre se autonombra moderno. Cambia la idea que tiene de sí mismo y con ello se hace consciente de su tiempo. Las ideas de Hegel además de desencadenar grandes proyectos en relación a su tesis tan conocida del *fin del arte*, enuncia cambios trascendentales en la estética como en el

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

concepto de arte, podemos hablar de un concepto de estética antes de Hegel y después de Hegel, pues en esta investigación son significativas sus aportaciones sobre la construcción del gusto y de juicios de valor de la obra de arte.

Es importante reconocer que a partir de este momento el contacto con la obra no es sólo un momento de contemplación efímera, sino un momento significativo, que apela a la reflexión de manera constante, el hombre se hace consciente de su entorno y de sí mismo en un proceso continuo.

Es relevante considerar las aportaciones de David Hume, para quien la experiencia sensible es la única manera de aprehender el mundo, aunque filósofo también del siglo XVIII, toma una orientación diferente en la construcción del juicio del gusto, a diferencia de sus contemporáneos, cabe resaltar, es el primero en considerar que las cuestiones de gusto estético son asunto de discusión, abre paso al diálogo entre las partes y con ello a la reflexión, donde incluso la argumentación tiene un papel importante.

Este capítulo no intenta hacer un análisis a fondo de teorías filosóficas desde el siglo XVIII, sin embargo es necesario conocer los conceptos que han trascendido en relación a lo que conocemos como experiencia; con el objetivo de conocer los elementos que participan en la experiencia tradicional de la obra de arte, cómo intervienen los sentidos, el gusto e incluso las instituciones, especialmente los museos en la construcción de la experiencia y del concepto de obra de arte hasta nuestra época. Esto con el fin de encontrar fenómenos importantes que han modificado la experiencia tradicional con la obra y que se relacionan con la construcción de una nueva experiencia, la experiencia de la obra de arte en el espacio virtual.

¿Qué es la modernidad? Ésta investigación, no pretende resolver dicho cuestionamiento, sin embargo, resulta fundamental conocer aspectos importantes de la

modernidad, especialmente los que se relacionan con el arte. Al ser el arte creación exclusiva del hombre, es necesario alimentar esta investigación de proyectos como el de José Luis Molinuevo y el de Alain Touriane.

Molinuevo en *La experiencia estética moderna*, hace una reflexión fundamental para comprender cualquier fenómeno, consiste en ser capaces de comprender la pluralidad de la que venimos, para poder comprender la complejidad de lo que somos; es decir comprender la pluralidad de lo moderno para entender la complejidad de lo contemporáneo. Bajo esta premisa desarrolla sus reflexiones que consisten en ser realmente contemporáneos de lo moderno. Desvela la importancia de la estética en nuestra forma de vida y como llega incluso a su radicalización, al esteticismo.

Su propuesta estética es la que sigue esta investigación, una estética que todavía se conduce por el hilo de la sensibilidad, no por ello una estética estática, sino una estética de tránsito, que se configura de acuerdo a los fenómenos históricos y socio-culturales.

Touriane en *Crítica de la modernidad*, señala que cuando el hombre se libera de sus pensamientos religiosos, comienza a justificar su existir de otra manera. La correspondencia entre la acción humana y el orden del mundo es solamente la razón, en este sentido surgen cuestionamientos en diferentes momentos de ésta investigación, vinculados con el arte ¿Puede corresponder a estas dos cuestiones el arte, al igual que la razón o que la imaginación?

Según Touriane, la razón es la que anima la ciencia y sus aplicaciones, es la que dispone la adaptación de la vida social a las necesidades individuales o colectivas, reemplazando la arbitrariedad y violencia por el estado de derecho y el mercado. Sus ideas sobre la modernidad son entendidas como la relación entre la razón y el sujeto que en una concepción clásica de la modernidad la identifica con la racionalización, sin

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

embargo en idea de Touriane, esta relación triunfa y cae. Lo que ocurre en la modernidad, tiene que ver con el hombre y lógicamente con el arte; es en este sentido que las investigaciones de Touriane contribuyen en ésta investigación.

Algunos profetas de la tecnología predicán una nueva era, el fin de la razón y el triunfo de los ordenadores, sin embargo Manuel Castells en *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, no converge con éstas afirmaciones, cree en la racionalidad y apuesta a la posibilidad de apelar a la razón, sin convertirla en diosa. Considera que las tendencias de cambio de nuestro mundo están emparentadas y que podemos sacar sentido a su interrelación. Formula una teoría sistemática para dar cuenta de los efectos fundamentales de la información en el mundo contemporáneo; Castells examina la revolución tecnológica que está modificando la base de la sociedad a un ritmo acelerado, analiza la lógica de la red.

La importancia de estos fenómenos motivaron la presente investigación de *análisis de la red como espacio de exhibición*. Castells examina desde la sociología, los efectos e implicaciones de los cambios tecnológicos sobre la cultura de los medios de comunicación, la cultura de la *virtualidad real* en la vida urbana, la política global y de la naturaleza del tiempo y del espacio, por ello esta investigación ha tomado sus ideas como referente, en una orientación hacia el arte.

La reproductibilidad técnica de la obra de arte de Walter Benjamin ha sido esencial en el primer capítulo, así como en la totalidad de la investigación, Benjamin es quien ve anticipadamente el efecto trascendental de la fotografía, de la aparición de las nuevas tecnologías de comunicación y difusión del conocimiento artístico en el universo de la obra de arte.

Los autores antes mencionados abren paso a nuevas reflexiones, el objeto de estudio de esta investigación es un fenómeno actual, como tal, la consulta y análisis de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

nuevos discursos es fundamental; recurrimos frecuentemente a Eleanor Heartney quien en *Arte & Hoy*, estudia el arte del periodo comprendido entre la década de 1980 hasta la actualidad, analiza el trabajo de más de cuatrocientos artistas destacados en todo el mundo, unos consagrados, otros en mitad de su carrera y otros que están despuntando.

Son valiosas las aportaciones de Heartney porque desafía las categorizaciones establecidas para analizar el trabajo de los artistas y las obras. Rompe con los criterios cronológicos, geográficos y estilísticos, prefiere centrarse en un análisis enriquecedor, desde la perspectiva de que el arte es extremadamente diverso y que continuamente desafía toda categorización simple.

De la misma manera se consideró necesario indagar algunos análisis acerca de lo que ha ocurrido en el arte entre la primera modernidad y la actualidad, entre las vanguardias clásicas y el arte contemporáneo, cómo las obras traspasan los umbrales de un museo imaginario en donde los géneros tradicionales cohabitan desde entonces con las formas que promueven los sistemas objetuales y las imágenes *mass-mediáticas* y virtuales.

Simón Marchán Fiz doctor en filosofía y letras, catedrático de Estética y Teoría de las Artes, estudia estos fenómenos en *Del arte objetual al arte de concepto* así como en *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, textos que han sido necesarios en la construcción de la presente investigación, se consideró pertinente complementar estos estudios con la revisión de algunas entrevistas y conferencias disponibles en la red.

Anna María Guasch investigadora y docente desde los años noventa y hasta la actualidad realiza proyectos de investigación centrados en el marco de las relaciones entre arte y globalización, publicaciones como *Arte y Archivo*, *Arte último del siglo XX*, e incluso compilaciones revisadas o dirigidas por ella como *Los manifiestos del arte*

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

posmoderno y *El objeto y el Aura* de Juan Antonio Ramírez, han sido fuentes de consulta constante para los fines de la presente.

En el primer capítulo el concepto de la realidad virtual es de suma importancia, pues se relaciona con lo que percibimos a través de los sentidos y por ello se nos da como realidad, éste es el elemento que conecta con el capítulo segundo donde analizamos la experiencia de lo virtual.

Las reflexiones principales que tomamos en consideración son las de Jean Baudrillard en *Cultura y simulacro*, donde la realidad se convierte en una simulación y entonces la reconstruimos en una *hiperrealidad*. El filósofo francés expone fenómenos que se desencadenan de la *hiperrealidad*, los cuales son de interés para la construcción de la experiencia virtual, que tiene que ver con nuestra percepción, a través de los sentidos y de lo que damos por real; ejemplo de algunos conceptos son los *trans*, especialmente la *transestética* y lo *transexual*, conceptos que analiza en *La transparencia del mal*.

Analizamos este mismo concepto desde la perspectiva de Debray, antes mencionado, quien considera que somos la primera civilización que se cree autorizada por sus propios aparatos, la primera en establecer un rasgo de igualdad entre visibilidad, realidad y veracidad, donde la imagen vale como prueba y donde lo visible corresponde en este sentido a lo real y lo verdadero.

El concepto de realidad genera gran polémica y encontramos diferentes puntos de vista, de los cuales la intención ha sido redirigir los conceptos y pensarlos en cómo percibimos desde los sentidos; es decir, a partir de los sentidos ¿qué asumimos por real (virtual)? ¿Cómo es posible construir la experiencia de la obra en el espacio virtual?

En el segundo capítulo se realiza un análisis del entorno virtual en sí, de la experiencia de la obra en espacio virtual, su presencia y desarrollo en museos y galerías

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

virtuales. Ha sido sustancial retomar las investigaciones de José Alberto Sánchez Martínez en *Figuras de la presencia: cuerpo e identidad en los mundos virtuales*, Margarita Ramírez González en *Génesis de una estética de la realidad virtual*, José Luis Brea en *la Era post media*, donde investiga el desarrollo del arte electrónico, los nuevos medios, el net.art, reflexiona acerca de la red, la estatización de las sociedades actuales y la muerte tecnológica del arte.

Para la construcción de éste capítulo recurrimos a una valiosa compilación de textos *Arte y museos del siglo XXI* editada recientemente por la Universitat Oberta de Catalunya e información reciente a la que ha sido posible acceder gracias la estancia realizada en la Universidad Politécnica de Valencia, dentro del Máster de Artes Visuales y Multimedia; estancia con la que fue posible el enriquecimiento e intercambio de información, no sólo para el desarrollo de los últimos capítulos de este trabajo, sino para ampliar la visión en este campo de investigación/experimentación.

Es importante mencionar otras investigaciones que motivaron reflexiones desde diferentes perspectivas, como la de Slavoj Zizek en *El acoso de las fantasías*, quien considera que la fantasía guarda una relación de lejanía y a la vez de proximidad con la realidad, la fantasía crea un escenario en el que se opaca el horror real de la situación, considera que ese alejamiento de la realidad ocurre en todos los ámbitos de la vida humana, explica que los medios masivos de comunicación apoyan ese acoso de fantasías que nos libera y nos somete, al punto que el sujeto ya no se pregunta ¿qué quiero? Sino ¿qué quieren los otros de mi? Considera estos aspectos nuestra más turbia realidad. La fantasía en forma alucinatoria crea aquello que pretende ocultar y que al tiempo acrecienta, para terminar identificándose con una castración simbólica y una pérdida de realidad al desear y temer su cercanía.

Los medios masivos de comunicación y la política, potencian esas dualidades de las que habla Zizek. Bajo esta misma perspectiva, de cómo influyen los medios de comunicación y el fenómeno de la globalización, encontramos a Terry Smith en *¿Qué es el arte contemporáneo?* considera que el arte contemporáneo es la totalidad de lo que se produce en la actualidad, donde intervienen artistas, críticos, curadores, galeristas, coleccionistas, los marchantes y el público, donde la globalización marca las tendencias. Analiza la posición de los museos, las galerías, las bienales y las casas de subasta en relación con estas tendencias, revela el papel que han ocupado en la redefinición de la noción de valor artístico.

La perspectiva global de lo virtual, también nos coloca ante la demanda de problemáticas locales que enriquecen el trabajo de investigación. En *La vida virtual de la obra* (tercer capítulo de esta investigación), analizamos la situación actual del Museo de Arte Contemporáneo No.8 (MAC8) situado en Aguascalientes, México.

El MAC8 es uno de los museos más importantes del estado, esta situado en una construcción con un fuerte arraigo cultural para sus habitantes *La finca del antiguo almacén No.8*, edificio construido por el arquitecto Refugio Reyes, donde se instaló el almacén que marca históricamente la llegada de la modernidad a esta ciudad, y motivo por el cual también el museo adopta su nombre.

El MAC8 cuenta con una acervo único, entre sus colecciones alberga la obra de Enrique Guzmán tres veces ganador del ENAJ, reconocido internacionalmente por su trabajo; y una colección de valor incalculable que ha sido uno de los principales motivadores para realizar esta investigación, la colección del Encuentro Nacional de Arte Joven (ENAJ) que da cuenta hasta hoy de 48 años de obra premiada del concurso de arte mexicano para jóvenes menores de 30 años, certamen que se lleva a cabo desde 1966 en Aguascalientes, convocado anualmente por el Instituto Nacional de Bellas

Artes, el Instituto Cultural de Aguascalientes y el Patronato de la Feria Nacional de San Marcos.

El MAC8 actualmente se ve inmerso en problemáticas que desfavorecen su posición como museo de arte contemporáneo, el proyecto que desarrollamos para el MAC8 pretende ser de utilidad para el rescate, promoción y difusión de su acervo; consideramos que es de suma importancia tomar decisiones para salvaguardar y proteger este patrimonio de valor incalculable; proponemos alternativas que comiencen a satisfacer la demanda de visitantes virtuales, así como de visitantes virtuales *in situ*, aportamos de acuerdo al enfoque de esta investigación, algunas recomendaciones que esperamos sean de provecho para alcanzar sus metas y objetivos, además colaboren en su desarrollo y reconocimiento a nivel internacional como uno de los principales Museos de Arte Contemporáneo en México.

Éste proyecto de investigación parte de un tema de varias aristas, que de origen es profundo, extenso y polémico, es imposible por ello, intentar agotar algunas de sus posibilidades, ésta investigación sólo pretende exponer un acercamiento al fenómeno de la *realidad virtual* en relación al arte, tomando como referencia la experiencia de la obra en un mundo *Pre-virtual* del arte. El análisis y estudio de fenómenos recientes, aportan aproximaciones que podrán permanecer como referente, como una forma de entender la manera que tenemos de acceder a la realidad y al arte.

El fenómeno de lo virtual respecto al arte, no es un fenómeno apartado, sino próximo a fenómenos que se renuevan acelerada y constantemente como el diseño y la publicidad, de ahí que frecuentemente resulta difícil distinguir o plantear límites entre ellos, por tal motivo es importante considerar estos vínculos para enriquecer el campo de investigación.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Parafraseando a Heartney *el arte hoy es cualquier cosa menos simple*¹⁰ el Internet y las posibilidades del espacio virtual dan cuenta de ello, hemos adoptado a la tecnología, visto desde otro punto de vista también la tecnología nos ha adoptado en *la nube*¹¹, en este paralelismo de nuestra forma de vida está la nueva forma de vivir el arte, así nos adentraremos a estudiar cómo es *La Vida Virtual de la obra de Arte*.



¹⁰ HEARTNEY, Eleanor, *Op. Cit.* p., 13.

¹¹ Metáfora utilizada para hacer referencia a servicios que se utilizan a través de Internet.

CAPÍTULO PRIMERO

La Experiencia de la Obra en un mundo Pre-virtual

Abordar la experiencia de la obra de arte en el espacio virtual sin considerar lo que le antecede ocasionaría dificultades para su análisis. Nos encontraríamos desprovistos de elementos para reflexionar al respecto. Comprender la complejidad de la experiencia actual es posible sólo si hacemos una revisión del pasado.

Posiblemente el referente lógico que tenemos para comprender la experiencia de la obra en el espacio virtual es el antecedente más próximo, la experiencia de la obra en un mundo pre-virtual.

Lo pre-virtual antecede cronológica e instrumentalmente a lo virtual. Nos referimos a éste último concepto bajo la definición propuesta en nuestra introducción. *Virtual* es la presencia de la obra de arte en el ciberespacio. Donde presencia significa *real y posible* como elemento necesario para la existencia de la obra en formato electrónico. A su vez es *tiempo y espacio*, virtual es el existir de la pieza de arte en el ciberespacio¹².

Esto se vincula con el concepto de experiencia, recordemos que ésta tiene su origen como problema típico de la modernidad desde la epistemología.

En la modernidad nace la estética, y ahí la “experiencia” es convertida en fuente, cuando no en la base del conocimiento científico mismo. La estética nace como el saber reflexivo de la sensibilidad. Y este rescate de la sensibilidad bajo la forma del “gusto” y el dotarlo de una

¹² Entendemos por ciberespacio, el espacio al que podemos acceder por medio de ordenadores y redes digitales de todo el mundo, en el que es posible experimentar una realidad virtual.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

dimensión reflexiva, es, sin duda, uno de los legados de las modernidades que todavía hoy se revelan como fructíferos.¹³

La experiencia como tal se relaciona tanto con el conocimiento, como con la sensibilidad, y es la experiencia sensorial a la que se le ha vinculado con el arte desde su origen. Desde la modernidad, la experiencia se convierte en la base del conocimiento, en la nueva y mejor forma de aprehender el mundo.

I.I La experiencia tradicional de la obra de arte- *Aisthesis*

¿Dónde y cómo nace la experiencia? ¿Cuál es la idea del hombre moderno y cómo construye la experiencia de la obra? El objetivo de éste capítulo es conocer los elementos que participan en la experiencia tradicional de la obra de arte desde el origen de la experiencia, conocer cómo intervienen los sentidos, el gusto e incluso las instituciones, especialmente los museos en la construcción de la experiencia y del concepto de obra de arte hasta nuestra época. Esto con el fin de encontrar fenómenos que han modificado la experiencia tradicional con la obra y que se relacionan con experiencia de la obra en el espacio virtual.

En este capítulo demostramos que los conceptos propuestos por filósofos y críticos de arte desde el siglo XVIII y hasta el siglo XX son aun temas de discusión y análisis en el siglo XXI. Este capítulo finalmente pretende mostrar que algunas filosofías o teorías acerca del arte, de la estética y de la experiencia de la obra trascienden hasta nuestros días de maneras insospechadas dónde lo que permanece como una constante es el concepto de *aisthesis*, vinculado al concepto de arte desde la filosofía hegeliana.

¹³ MOLINUEVO, José Luis, *La Experiencia Estética Moderna*, Editorial Síntesis, España, 1998, p., 10.

Como es sabido, en el siglo XVIII Alexander Gottlieb Baumgarten dicta sus *Lecciones de Estética*, inaugurando a la Estética como disciplina independiente, basada esencialmente en la conjunción de arte y belleza, modelo que permaneció vigente hasta que Friedrich Hegel formula sus *Lecciones de estética*, donde el arte ya no guarda relación sólo con la belleza sino también con la verdad.

Para Hegel el hombre siempre se ha servido del arte como medio para tomar conciencia de las ideas y de los intereses más elevados de su espíritu, es el arte el que proporciona la clave para comprender la sabiduría y la religión de los pueblos. En sus *Lecciones de Estética* expone que el conocimiento no se adquiere de manera directa, sino a través de un estudio del mundo exterior, el estudio del mundo exterior es el que le proporciona al artista los temas de sus representaciones, el arte para Hegel es representación.

Según Hegel, el artista debe conocer las profundidades del alma y del espíritu humano, debe poseer los dones naturales de genio y talento, una mente disciplinada y cultivada, además de cierta destreza manual dominada por el ejercicio. Las reflexiones en torno al arte giran en relación al concepto de conciencia.

La universalidad de la necesidad del arte depende sólo de que el hombre es un ser pensante dotado de conciencia. En tanto que dotado de conciencia el hombre tiene que ubicarse frente a lo que él es, a lo que es de manera general, y hacer de ello un objeto para sí.¹⁴

Podemos interpretar que la obra es para Hegel una representación del hombre mismo, un medio para exteriorizar lo que él es, que no se desvincula de su exterior, motivo por el cual le nace el deseo de transformar al mundo y a sí mismo en la medida

¹⁴ HEGEL, G.W.F, *Lecciones de Estética*, Ed. La Pleyade, Buenos Aires, 1977, p., 64.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

en que pertenece a él y le imprime su sello personal. Porque el hombre no permanece como la naturaleza, quiere siempre aumentar su valor por la cultura espiritual, porque es consciente e intenta exteriorizar la conciencia de sí mismo.

En este sentido, la conciencia juega un papel fundamental y en lugar de que la obra o el arte mismo llegue a su fin, se vuelve un ciclo: transformar al mundo y a sí mismo, en esa renovación constante de conciencia no se puede establecer un fin.

La tesis del *Fin del arte* ha sido entendida de diversas maneras a lo largo de la modernidad, unos toman la oración de manera fúnebre; otros consideran que el arte desde ese momento se ha concebido exclusivamente como arte, al dejar de ser filosofía de forma alienada (según términos hegelianos), pero sin caer en la consideración de un arte efímero que sea sólo para producir placer.

Es importante considerar que la tesis del *Fin del arte* no puede reducirse a ser interpretada en el sentido de que no se fuera a producir más arte, sino que rompe con los esquemas anteriores del arte meramente bello y para la contemplación; aunque para algunos como Arthur C. Danto¹⁵, consideran que la filosofía hegeliana es carente de relevancia hoy, la serie de proyectos que desencadenó constituye el foco central de problemas interrelacionados en el presente.

Hegel abre paso a un arte libre, moderno. Impide que se limite a la autocomplacencia de que sólo sea un placer efímero e invita a que se piense constantemente, lo que cambia totalmente respecto al pasado del arte es la forma en que pensamos el arte en la modernidad. Pero sobre todo que vincula de manera definitiva arte y estética.

¹⁵ DANTO, Arthur y otros, *¿Qué es una obra maestra?*, Editions Gallimard, Barcelona, España, 2000.

I.II El gusto y la Obra Maestra

Como refiere Molinuevo en *La experiencia estética moderna*, el concepto hegeliano da lugar a toda una serie de proyectos del siglo XX que tienen un elemento en común nacido de la conciencia de nuestro tiempo, son de tránsito porque permiten pensar más allá de ellos y aun contra ellos mismos, a diferencia del proyecto hegeliano que es de vocación terminal.

“La tesis del fin del (Gran) arte ha tenido en nuestros días gran predicamento no sólo por defecto o muerte del arte, sino también por exceso, porque todo o cualquier cosa es o puede ser arte”¹⁶.

Cabe resaltar que estos proyectos se vinculan con un mismo hilo conductor, que ya habíamos mencionado y que recordaremos constantemente en esta investigación: *aisthesis*, aun en las *Lecciones de estética* de Hegel “el arte se dirige al hombre, a sus sentidos y debe tener por tanto una materia sensible”¹⁷.

¿A qué nos referimos cuando mencionamos el Gran Arte? Resulta difícil y polémico definir un concepto de arte, Gran Arte es un concepto romántico, pero que ha trascendido en la construcción de la idea de arte, también podemos cuestionarnos acerca de éste con el concepto de Obra Maestra.

La confirmación de un sentimiento que nos provoca cierto objeto, es parte de la naturaleza del hombre, en la cual externa su sentir y lo pone a consideración de otro para confirmarlo o contrarrestarlo, a este fenómeno le podemos llamar gusto, sobre el cual se ha reflexionado de manera importante desde el siglo XVIII, pues éste participa

¹⁶ MOLINUEVO., *Op. Cit.*, p., 17.

¹⁷ HEGEL., *Op. Cit.*, p., 66.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

de la estética y es uno de los elementos subjetivos de ciertos juicios de valor, de los que no se pueden establecer criterios de objetividad.

Kant al igual que otros filósofos, como Hutcheson y Burke formularon teorías en las que el propósito era encontrar un fundamento que justificara que en asuntos estéticos se puede exigir convergencia plena entre los hombres, apelando a algunas capacidades cognitivas comunes, como el conocer, el tener sentido común para lo bello, o tener una disposición fisiológica uniforme entre los individuos.

El orden del gusto en el siglo XVIII se concentra en la reflexión acerca de lo bello, sin embargo, David Hume afirma que la única fuente del conocimiento es la experiencia sensible, considera a diferencia de sus contemporáneos que en las cuestiones de gusto no es tan importante la convergencia plena a nivel sentimental, sino garantizar que las cuestiones de gusto puedan ser objeto de discusión, estar en una disposición de apertura al punto de vista de los otros y reconocer la pluralidad.

“El terreno del gusto es el terreno del discurso persuasivo, y que en este ámbito no cabe sino partir de aquello que un posible interlocutor estuviera dispuesto a reconocer, para mostrarle otros puntos de vista, o confirmar los que ya se asumen, desarrollando aquello que sus propias convicciones suponen”¹⁸

Mostrar puntos de vista, persuadir por medio del argumento, apela no sólo a una reflexión sobre lo bello, sino a una justificación estética, una *racionalidad de lo estético*¹⁹, un razonamiento de porqué decimos lo que decimos.

En Hegel el sentido de lo bello al ser formado se convierte en gusto, sin embargo considera que frente al genio el gusto retrocede y desaparece; aparece una fase más

¹⁸ QUINTANA, Laura, *De la Unanimidad Sentimental a la Interacción Discursiva: Una interpretación de Sobre la Norma del Gusto de David Hume*, Universidad Nacional de Colombia, Ideas y Valores No 130, Bogotá Colombia, 2006., p., 72.

¹⁹ Véase: *Ibíd.*, p., 58.

adelantada, la necesidad de conocer, más que aspirar a una simple contemplación, aspira a una reflexión; el estudio conocedor debe apuntar sobre el aspecto técnico de la obra, sobre las condiciones históricas y sobre otras circunstancias exteriores para gozar y conocer la obra, para ser finalmente la única pretensión de ésta su existir para el espíritu (aspecto sensible) donde la verdad existe por sí misma “el gusto es una manera sensible de aprehender lo bello permaneciendo ante él en actitud sensible”²⁰.

El gusto no es sólo algo subjetivo, sino que es parte importante en la construcción de la obra y de la experiencia, para Hume el gusto es un asunto de discusión, autores más recientes se inclinan por pensar que el gusto depende también de poderes sociológicos.

El arte no posee un valor absoluto, sino que su aceptación, depende del carácter de quienes lo aceptan, y ya que la imposición de un gusto determinado depende de poderes sociológicos no siempre puramente espirituales, el único criterio para valorar un arte que ha logrado imponerse es la duración de su efecto.²¹

Actualmente no podemos evaluar las obras con un canon único, ni bajo criterios de juicio y objetividad estándares, el gusto incluso al igual que el individuo y la sociedad, esta sometido a evoluciones y cambios.

La construcción del gusto depende de situaciones personales y a la vez de factores externos que intervienen cómo la cultura, la historia y la sociedad, es común preguntarnos entonces ¿Por qué hay arte que logra mantenerse a lo largo de muchas generaciones, si en nuestro contexto personal, social e histórico podríamos únicamente

²⁰ HEGEL., *Op. Cit.*, p., 68.

²¹ SCHÜCKING, Levin L., *El Gusto Literario*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, D.F., 1996., p., 128.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

reconocer como obra lo que corresponde a nuestro tiempo y espacio? ¿El gusto aunque se transforme, debe también trascender? ¿Hay aun cierta norma de gusto o ciertos valores humanos perceptibles que posibilitan que algunas obras perduren y se reconozcan como obras de una época a otra?

El gusto no queda exento a la transición, ni los juicios de valor, a decir de la experiencia con la obra de cualquier tiempo, “ya no basta ser ilustrado para tener educado el gusto, entre otras cosas por el papel interactivo de la experiencia estética”²², podemos decir que existe una democratización del gusto. Reconocer una obra de arte depende de criterios extra-materiales, no existe un criterio único, es aún más complejo a partir de las vanguardias, donde cambiaron los discursos, la idea de artista, además de los soportes y los medios que eligen para construir su obra.

Así también el espectador ha cambiado, tradicionalmente sólo debía contemplar, después se le exigió reflexionar, recientemente también se le pide participar implícita o explícitamente en la obra. Como refirió Duchamp:

El acto creativo no es desempañado por el artista solamente; el espectador lleva la obra al contacto con el mundo exterior por medio del desciframiento y la interpretación de sus cualidades internas y así agrega su contribución al acto creativo.²³

En el gusto conservamos algo de subjetividad. El concepto de Gran Arte u Obra Maestra se relaciona en nuestra época con ciertos elementos que también se retoman del pasado, del gusto, de los juicios de valor, sin perder de vista como ya hemos dicho que no hay una estética objetivista, sin embargo, vale la pena mencionar algunos:

²² MOLINUEVO, *Op., Cit.*, p., 44.

²³ DUCHAMP, Marcel, *Escritos*, Ed. Galaxia, Barcelona, 2012., p., 98.

- 1) Intemporalidad, la obra no debe ser efímera, sino que se tiene la idea de que debe durar incluso para la eternidad.
- 2) Ser portadora de cualidades excepcionales al grado que la obra no tiene igual.
- 3) Que supera por su excelencia a cualquier objeto común, se encuentra lejana de la mercancía.
- 4) Contiene valores humanos implícita o explícitamente.
- 5) Es perfecta, cumple su objetivo en sí misma, éste depende de un acuerdo sobre los fines que desea alcanzar, que corresponden al tiempo.

La perfección por ejemplo en el Siglo de las Luces consistía en imitar a la naturaleza, pero ahora carecemos de un ideal absoluto de perfección, la inestabilidad de éste concepto resulta del multiculturalismo, la conciencia de la diversidad cultural impide construir una definición universal de lo que puede ser una obra de arte. Las obras que surgen desde las vanguardias no se pueden catalogar sólo por el contenido o los materiales, pues son tan diversos como los temas, e incluso interdisciplinarios.

Ahora que los artistas trabajan con cualquier cosa, desde chicles hasta píxeles, en varias disciplinas a la vez, y abordan desde la clonación hasta el consumo, catalogar el arte por el material, el género o el tema parece igualmente insatisfactorio²⁴.

Sería equivocado intentar encasillar o catalogar algunas obras de arte en categorías preestablecidas, sería limitar a la obra o incluso mutilarla.

²⁴ HEARTNEY, Eleanor. *Op. Cit.*, p., 11.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Jean Galard en *Una cuestión capital para la estética*²⁵, realiza una reflexión interesante en la que es importante rescatar que el gusto y los juicios de valor deben procurar ser un juicio personal ¿Por qué no se obliga a alguien a emitir un juicio estético sobre el primer objeto natural que aparece, menos sobre las personas (incluso podría considerarse grosero)?

Resulta sorprendente que los visitantes de los museos, a quienes sus guías incitan a formarse una opinión personal, no se rebelen nunca contra esta invitación que, so pretexto de estimular y honrar la libertad de cada uno, lo que hace es sumir en la incomodidad a todos los que no han terminado (y a veces no han empezado a) sentirse disponibles para un *diálogo* posiblemente largo y difícil.²⁶

Lo cierto es que constantemente surgen nuevos gustos que no necesariamente marcan una época, incluso a menudo pueden ser sólo un gusto de ciertos grupos y debe tenerse cierta reflexión hacia estos fenómenos; en el arte de hoy, el gusto ha de tomarse mejor como una advertencia hacia el público, debe ser una invitación a la reflexión sin dejarse caer a ciegas en afirmaciones del mismo círculo artístico, incluso de los críticos. Sobre el gusto es importante reflexionar acerca del *gusto social* y aspirar a la construcción de un *gusto personal*.

El gusto es el que nos conduce a designar lo que es o no es obra de arte, lo que tiene un valor o no para nosotros, es el que posibilita el cambio como espectadores de un estado pasivo a un estado de reflexión, de placer, de goce, incluso de liberación o estremecimiento continuo.

²⁵ DANTO, Arthur y otros, *¿Qué es una obra maestra?*, Editions Gallimard, Barcelona, España, 2000.

²⁶ *Ibid.*, p., 23.

I.III Obra de arte, fotografía, reproductibilidad

En la modernidad, las revoluciones han marcado el ritmo de vida de las sociedades, Manuel Castells al igual que otros autores, como Melvin Kranzberg considera que la era de la información, es un acontecimiento histórico al menos tan importante como lo fue la Revolución industrial del siglo XVIII, *la era de la información ha revolucionado los elementos técnicos de la sociedad industrial*²⁷.

Castells sugiere que la historia de la vida se equipara a *estados estables* con algunos *intervalos raros*. Los *intervalos raros* son acontecimientos necesarios para establecer nuevamente una siguiente etapa estable, considera que estamos en uno de esos intervalos raros, en el que:

Los profetas de la tecnología predicán una nueva era, extrapolando a las tendencias y organizaciones sociales la lógica apenas comprendida de los ordenadores y el ADN. La cultura y la teoría posmodernas se recrean en celebrar el fin de la historia y, en cierta medida, el fin de la razón, rindiendo nuestra capacidad de comprender y hallar sentido, incluso al disparate. La asunción implícita es la aceptación de la plena individualización de la conducta y de la impotencia de la sociedad sobre su destino. [...] Este libro nada contra estas corrientes de destrucción y se opone a varias formas de nihilismo intelectual, de escepticismo social y de cinismo político [...] todas las tendencias de cambio que constituyen nuestro nuevo y confuso mundo están emparentadas y que podemos sacar sentido a su interrelación²⁸.

Los proyectos económicos, políticos, culturales, tecnológicos, etc., corresponden a su tiempo y se relacionan entre sí. En la modernidad, la idea que tiene el hombre de sí

²⁷ CASTELLS, Manuel, *La era de la Información*, Vol. I, Siglo veintiuno editores, Séptima reimpresión, Traducción, Carmen Martínez Gimeno, México, 2008, p., 55.

²⁸ *Ibid.*, p., 30.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

mismo cambia, esto hace que se modifique su relación con el mundo y la forma en que lo representa.

Las reflexiones del hombre moderno respecto al mundo coinciden con el tipo de obra que produce, en el momento en que el hombre cambia la idea de sí mismo, cambia la idea del arte y a su vez la idea de la obra de arte.

La experiencia del arte también cambia en el hombre la manera de aprehender el mundo, todo cobra un sentido diferente. Se modifica incluso la forma de percibir las imágenes y la relación que éstas guardan con el consumo y con la idea de arte, esto es más evidente a partir de la aparición de la fotografía.

Charles Baudelaire, en *Salones y otros escritos sobre arte*, critica la llegada de una industria nueva, que habría de cambiarlo todo, si se le permitía. Baudelaire no estaba preparado para la llegada de este nuevo medio tecnológico que resultaba contrario a las características del arte de la época (apegadas a la reproducción exacta de la naturaleza por el hombre, donde este plasma su alma, provocando lo impalpable e imaginario) considera a la fotografía como un refugio para pintores fracasados, una industria de la ceguera y la imbecilidad, incluso un alarde a los progresos materiales que empobrecían el genio artístico francés²⁹. La fotografía exigía un cambio en el gusto, una adaptación a una nueva realidad.

La connotación fotográfica es una actividad institucional. A nivel de la sociedad total, su función es integrar al hombre, es decir, tranquilizarlo. Todo código es a la vez arbitrario y racional y recurrir a un código es para el hombre un modo de comprobarse, de probarse a través de una razón y una libertad.³⁰

²⁹ BAUDELAIRE, Charles, *Salones y otros escritos sobre arte*, Antonio Machado Libros, España, 2005 p., 231-233.

³⁰ BARTHES, Roland, *El mensaje fotográfico*, Edición electrónica Nombre Falso, p., 9.

Podemos considerar que la fotografía es la primera manifestación del concepto de virtual que pretendemos en esta investigación, la fotografía en este sentido es luz contenida en un soporte. A primera vista, no es un objeto, más bien es una imagen que comunica. La fotografía es capaz de guardar el pasado y el presente, con posible promesa de futuro, los fenómenos que se desataron a partir su aparición, han cambiado nuestra forma de vida por completo.

Desde la llegada de la fotografía en 1839, su evolución fue muy rápida, y hacia 1895 los hermanos Lumière en París construyeron el primer proyector de imágenes en movimiento, empresarios itinerantes se interesaron en proyectar películas en reuniones públicas a cambio de dinero; una imagen nueva y sorprendente de la “realidad”. Por primera vez era posible ver planos inmensos y tránsito de un espacio a otro en una secuencia de imágenes, imágenes en movimiento, una fascinación total.

Los medios impresos por primera vez contenían imágenes fotográficas. Vertiginosamente se dejó ver el impacto de la imagen en la sociedad, sobre todo en la Segunda Guerra Mundial. En esta evolución acelerada, sucedieron fenómenos hasta entonces inimaginables, en los periódicos semanales se encontraban imágenes de todo tipo, crónicas de automóviles, cigarrillos, detergentes, celebridades, arte, e incluso del presidente; acontecía ya una democratización de las imágenes.

En 1939, en Nueva York, se presentó el televisor. Ante este suceso la impresión y la pantalla cinematográfica parecían haber sido superadas ante este nuevo descubrimiento tecnológico; al final de la Segunda Guerra Mundial, las imágenes ya formaban parte del entorno, la guerra fue beneficiosa para el negocio de la imagen, ¿en la revolución de la era de la información se beneficia la imagen? ¿la imagen beneficia la revolución de la era de la información?

La transubstanciación de la fotografía es relevante aun en la actualidad, su lenguaje parece ser universal en cualquiera de sus presentaciones, impresa, en el cine, en la televisión, en Internet; nos parecen más que familiares: *reales*.

El poder de la fotografía ha motivado reflexiones, que se vinculan con aspectos sociales, políticos, económicos y por supuesto artísticos. Se desvela el poder de la información, de los medios de comunicación.

En la publicidad de los años cincuenta, los textos disminuyeron de tamaño y las imágenes crecieron. El dominio de los medios de comunicación y la victoria de la imagen sobre la sustancia se impuso en todos los rincones de América³¹.

En la modernidad, la información se convierte posiblemente en el mejor sinónimo de poder, la tecnología y los medios de comunicación su herramienta más preciada, el poder se potencia de las conexiones aparentemente infinitas y del temor social e individual a la desinformación, incluso a la ignorancia; se emiten nuevos juicios de valor y escuchamos frecuentemente un coloquial *estás desconectad@ del mundo*, en cualquier parte del mundo.

El poder de los medios de comunicación se fortalece con los avances tecnológicos. A los medios de comunicación podemos describirlos con palabras como repetición y reproducción; mejor dicho la forma de controlar grupos de personas es por medio de la información que se hace llegar en una formula eficaz de repetición-reproducción en medios que apelan a los sentidos, como los medios impresos (vista), el radio (oído) o que hacen una combinación de ambos, como la televisión y el *Internet*,

³¹ GUASCH, Anna María (ed), *Los Manifiestos del arte posmoderno*, Akal Arte Contemporáneo, primera edición, Madrid, 2000., p., 172.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

más recientemente los hay que apelan incluso al tacto. A esto le llamamos como en las guerras *bombardeo*, en éste caso de información.

La tecnología nos coloca cada día frente a nuevas posibilidades, los nuevos medios tienen una doble cara, nos poseen, nos persuaden y cautivan, pero a la vez nos liberan, la experiencia de lo nuevo ocasiona curiosidad, interés, dependencia y también una transformación constante de la realidad.

Hacia 1936 Walter Benjamin en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* hace referencia a la pérdida del aura de la obra de arte, debido a la pérdida de la originalidad, de la manipulación y la reproducción de ella desde la aparición de la fotografía, lo cual ocasiona que el arte se transforme en un objeto cuyo valor no pueda ser dimensionado en referencia a su funcionamiento dentro de la tradición.

La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica inaugura la reflexión sobre las transformaciones que se producen en el universo de la obra de arte, debido a la aparición de nuevas tecnologías de comunicación y difusión del conocimiento artístico.

Ante estos nuevos fenómenos, la obra pierde su autenticidad, el aura. Sin embargo para Benjamín es natural que el modo y la manera de la percepción sensorial se modifique conforme a los cambios históricos, considera que la percepción está condicionada tanto natural como históricamente.

Dentro de grandes espacios históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, el modo y manera de su percepción sensorial. Dichos modo y manera en que esa

percepción se organiza, el medio en el que acontecen, están condicionados no solo natural, sino también históricamente.³²

En la reproductibilidad técnica de la obra existe la pérdida del aura, pero triunfa su significación y logra en lugar de una presencia irrepetible, una presencia masiva, que le confiere actualidad en su encuentro con el destinatario, lo transmitido reta a la tradición y renueva a la humanidad.

La liberación de la obra de su existencia de culto, de ritual, resultado de la reproducción fotográfica, confiere a la obra actualidad por medio de la presencia pública (valor exhibitivo), además establece constantemente nuevos valores culturales, “el verdadero *quid* de la cuestión es que el arte ya no puede concebirse como un fenómeno aislado que sigue sus propios imperativos ajeno al mundo exterior”³³.

El arte se convierte en un asunto público y político, desde principios del siglo XX, Benjamín de manera anticipada ve en la reproductibilidad de la obra de arte un momento de cambio y adaptación a los nuevos fenómenos en los que se encuentra la vida de la obra, nutrida de actualidad en los nuevos medios y de exhibición ante las masas. Benjamin detecta a causa de la fotografía y de la reproducción, transformaciones que no se limitan a la vida de la obra en un museo o en cualquier otro espacio institucional, sino que, son el detonador en la modificación e inauguración de una nueva sensibilidad “las mutaciones en el gusto, y consecuentemente los juicios de valor, son un hecho al que hemos aprendido a acomodarnos”³⁴.

Una sensibilidad que se acomoda a nuevos gustos como los que heredamos de las vanguardias: tiempo, espacio, velocidad, una sensibilidad destinada a adaptarse constantemente, que no se relaciona con el antes ceremonioso ritual del espectador

³² BENJAMIN, Walter, *Op.Cit.*, p., 4.

³³ HEARTNEY, *Op. Cit.*, p., 11.

³⁴ DANTO, *Op. Cit.*, p., 9.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

pasivo ante el original, el fin de una idea de arte y la apertura a nuevos discursos y nuevas perspectivas.

La experiencia pre-virtual con la obra de arte desde el campo de la sensibilidad nos ha preparado el camino hacia lo virtual desde el siglo XVIII, con estudios y análisis sobre la imagen y la obra. La experiencia que mejor nos prepara para lo virtual es la experiencia con la fotografía y cabe preguntarnos ¿No ha sido siempre el arte una realidad virtual?

La experiencia con la obra desde la época de la reproductibilidad, nos coloca frente a posibilidades extremas de ésta reproducción por medio de la construcción de nuevas realidades en las que es posible no sólo acceder más fácilmente a la obra, sino también hacerla real ante nuestros sentidos, gracias a las revoluciones tecnológicas.

Tras reflexiones benjaminianas podemos constatar un constante cambio y adaptación de la sensibilidad en la que estamos inmersos, en un inicio la fotografía, los medios impresos, la televisión, como medios de comunicación, ahora la transformación sucede en las *pantallas* más que como medio de comunicación como parte de la realidad. El papel de la fotografía como captación virtual de la realidad abre paso a la *realidad virtual*.

Desde las primeras proyecciones fotográficas, la llegada del cine, la aparición de la televisión, comenzamos nuevas formas de experimentar la imagen, culminando así con la llegada de las computadoras y los dispositivos móviles personales, que ahora no son tan atractivos, ni eficientes si no están conectados al servicio de *Internet*³⁵.

³⁵ Mostramos una breve evolución de *Internet*, para evidenciar los cambios acelerados que ha tenido, en tan sólo veinte años, además agregamos una lista de los sitios más populares desde 1990, algunos que ya no existen, otros que evolucionaron. Es importante resaltar que fue en el 2004 que las redes sociales cobraron importancia, en el 2013 son tan importantes para los usuarios, que constituyen parte de su personalidad.

La evolución de los medios masivos de comunicación han marcado también el ritmo acelerado de vida, por ello escuchamos hablar de una tercera revolución, que se refiere a una revolución tecnológica, la que recientemente tiende a lo digital.

La llegada del *Internet* modificó la experiencia con las imágenes y con la experiencia de la obra de arte, no sólo al difundir la obra, sino al haber generado la posibilidad de experimentar la obra en condiciones propias del espacio virtual.

Es por tanto necesario analizar las posibilidades de éste nuevo espacio:

- a) Posibilita el acceso a la obra en casi cualquier parte del mundo, en otras palabras se tiene un acceso global.
- b) Brinda sensación de confort al poder acceder en condiciones elegidas por el espectador.

En 1958 la compañía BELL crea el primer *modem* que permitía transmitir datos binarios sobre una línea telefónica simple. 1962 Inicio de investigaciones por parte de ARPA, una agencia del ministerio estadounidense de defensa, donde J.C.R. Licklider defiende exitosamente sus ideas relativas a una red global de computadoras. 1964 Leonard Kleinrock del MIT publica un libro sobre la comunicación por conmutación de paquetes para implementar una red. 1969 Conexión de las primeras computadoras entre 4 universidades americanas a través de la Interface Message Processor de Leonard Kleinrock. 1971 se conectan 23 computadoras a ARPANET. Envío del primer correo por Ray Tomlinson. 1972 Nacimiento del InterNetworking Working Group, organización encargada de administrar *Internet*. 1973. Inglaterra y Noruega se adhieren a *Internet*, cada una con una computadora. 1982 Definición del protocolo TCP/IP y de la palabra «Internet». 1983 Primer servidor de nombres de sitios. 1984, 1000 computadoras conectadas. 1987, 10000 computadoras conectadas. 1989, 100000 computadoras conectadas. 1990 Desaparición de ARPANET. **1991 Se anuncia públicamente la World Wide Web.** 1992, 1 millón de computadoras conectadas. 1996, 10 millones de computadoras conectadas. 2000, Explosión de la Burbuja punto com. Algunos sitios populares en *Internet*: 1990 IMDb, 1995 Amazon.com, 1995 eBay, 1995 Craigslist, 1996 Hotmail, 1997 Babel Fish, 1998 Google Search, 1998 Yahoo! Clubs, 1998 PayPal, 1999 Napster, 2001 BitTorrent, 2001 Wikipedia, 2003 LinkedIn, 2003 Myspace, 2003 Skype, 2003 iTunes Store, **2004 Facebook**, 2004 Podcast, 2004 Flickr, 2005 YouTube, 2005 Google Earth, 2006 Twitter, 2007 WikiLeaks, 2007 Google Street View, 2008 Amazon Elastic Compute Cloud (EC2), 2008 Dropbox, 2009 Bing, 2011 Google+, 2013 Mega.

- TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS
- c) El individuo adaptado al espacio virtual no ve la pantalla como un objeto, por medio del ojo elimina dicha pantalla y percibe sólo lo que ella proyecta.
 - d) La obra contenida en este espacio no es percibida a primera vista por el espectador como una reproducción fotográfica, es posiblemente percibida como original en su propia realidad virtual, es llevar la reproducción técnica de la obra en términos de Benjamín al extremo. Es la forma paroxística de ésta reproductibilidad.

Respecto a los puntos anteriores, es importante aclarar que estas consideraciones son relativas, pues vale la pena reflexionar que es posible tener un acceso aparentemente en cualquier momento y en cualquier lugar del mundo, “aparente” pues existen países que no tienen servicio de *internet* y otros que censuran el acceso y aportan información sólo a través de *intranets*³⁶. Incluso aunque la mayoría de los países tienen acceso a *internet*³⁷, no significa que el acceso sea igual en la subdivisión política de los mismos (los estados, municipios, etc.).

Además es importante considerar que nos referimos a un fenómeno tecnológico, que para ser utilizado, es necesario contar con el equipo y las instalaciones adecuadas.

Cuando hablamos de *confort* especulamos sobre una situación propia de la modernidad, un valor que es parte importante en las condiciones de vida de las sociedades modernas. Si bien, la situación de *confort* puede ser determinada por su propia condición social, económica, política, etc. Al referirnos a las condiciones que elige el espectador, consideramos que éste elige dentro de sus posibilidades.

³⁶ La diferencia entre *internet* e *intranet*, recae principalmente en el hecho de que la *intranet* se mantiene como una conexión privada o doméstica mientras que el *internet* se abre a todas aquellas conexiones y actividades disponibles en el mundo.

³⁷ Una idea visual del número de usuarios de internet en el mundo, según cifras hasta el 2012.
http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Pa%C3%ADses_por_número_de_usuarios_de_Internet

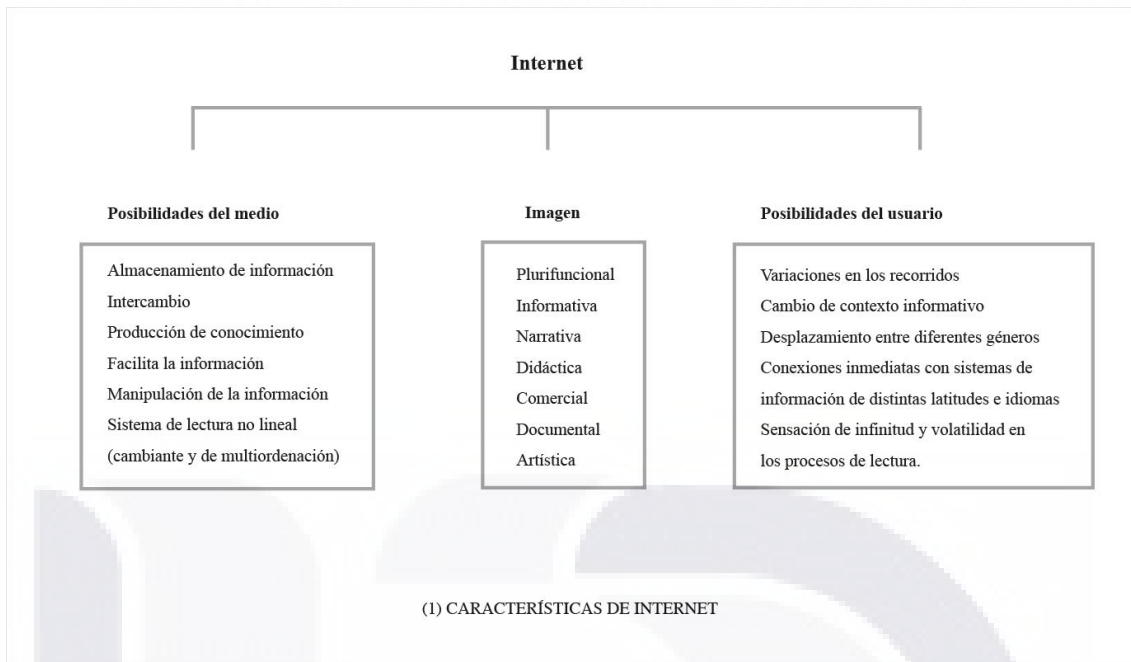
TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

El individuo que ha sido preparado por los medios de comunicación, las imágenes en revistas, espectaculares, la televisión, el cine, podemos decir se ha adaptado a las imágenes en diferentes presentaciones, por lo tanto al ver la imagen en una pantalla de computadora o de cualquier dispositivo móvil con el que se encuentra familiarizado, percibe lo que ve en la pantalla, su atención se enfoca en el contenido, incluso sin prestar interés en el soporte que la contiene.

La familiaridad con estos nuevos soportes a primera vista impactan al espectador, sin que de inmediato se cuestione si es una reproducción, se enfrenta a una imagen que es percibida por sus sentidos como original en su propia realidad virtual.

Son inagotables los elementos a considerar del espacio virtual y de la realidad virtual, sin embargo esquematizaremos algunas características más, que consideramos son exclusivas de *Internet*, medio que para nuestra investigación es el espacio idóneo en el que podemos tener la experiencia de lo virtual.

Las características propias de *Internet*, que se muestran en el siguiente esquema, se han organizado en tres campos que no pueden funcionar de manera independiente. Las posibilidades del medio y las posibilidades del usuario se complementan entre sí, mientras la imagen puede cumplir con una o más características de las que se enlistan. Las posibilidades del medio en interacción con las posibilidades del usuario, pueden modificar las propiedades de la imagen, ésta adopta diferentes usos y puede ser percibida de maneras diferentes dentro del mismo espacio, ¿es el internet un medio o una realidad?



Sin decirlo estamos ya en el terreno de la *interactividad*, Isidro Moreno nos dice al respecto:

La interactividad abre la puertas de esas ventanas digitales que, hasta ahora, eran exclusivamente unidireccionales. La división entre emisores y receptores se quiebra y los receptores se convierten en emisores cuando lo desean. Todavía a los prepotentes emisores les cuesta asumir su dualidad como receptores³⁸.

Participar en la interactividad es asumir la dualidad como una responsabilidad de correspondencia ante un fenómeno que no se suscita de manera independiente y que propicia nuevos cuestionamientos, posiblemente no tengamos una respuesta ahora, pero la importancia radica en reflexionar sobre ello ¿Hacia dónde se dirigen las posibilidades

³⁸ MORENO Sánchez, Isidro, *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Paidós, Barcelona, 2002, p., 232.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

de la imagen y su significado? ¿El arte en la pantalla es sólo una reproducción, es una imagen como cualquier otra?

Ahora que se discute la objetividad de todas las imágenes, el arte tiene la posibilidad de trazar una ruta de navegación hacia el significado. En un mundo de imágenes efímeras, el arte puede establecer cierta estabilidad. Y, en una Imagen Mundo, donde a los individuos no les queda más remedio que ser parte de un público, el arte puede aportar su propia experiencia y ofrecer una perspectiva manifestándose con su propia voz³⁹.

En éste recorrido entre el arte, la fotografía y la reproductibilidad se traza la línea al mundo de las imágenes mediáticas y se le apuesta al arte por su trascendencia.

De acuerdo a las consideraciones anteriores, podemos intuir que la fuerza de *Internet* radica en su flexibilidad y volatilidad ante el usuario, intuición en la que se profundizará más adelante.

³⁹ GUASCH, Anna María, *Los Manifiestos del arte posmoderno*, Ed. Akal Arte Contemporáneo, primera edición, Madrid, 2000, p., 176.

I.IV Los sentidos y lo real

La *aisthesis*, sensibilidad en términos perceptivos nos persigue hasta nuestros días. Como referimos anteriormente el gusto no ha sido el mismo, se ha adaptado a nuestra forma de vida, actualizamos constantemente nuestros juicios de valor, la experiencia se ha transformado.

El arte tiene una orientación muy específica ya lo decía Hegel, se dirige a los sentidos y debe tener por tanto una materia sensible, si la sensibilidad y el gusto se han adaptado, cabe preguntarnos ahora si también ¿nuestros sentidos se han modificado?

Todo lo que percibimos, se hace posible a través de los sentidos, es la manera en que hacemos presente el mundo ante nosotros, en una entrevista realizada por el CITA (Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas) a Simón Marchán Fiz sobre el uso de la imagen en nuestros días, afirma que la imagen en la mirada se asocia a la propia concepción y apreciación del mundo, ésta tiene repercusiones significativas en el individuo, debido a que nuestros sentidos no son independientes, se encuentran relacionados de manera biológica y es así que lo que miramos se extiende no sólo por la vista, sino también por los demás sentidos. Este proceso permite la construcción de la experiencia, cuanto más significativas son las sensaciones captadas, más significativa y más completa es la construcción de ésta.

Marchán Fiz en una reflexión acerca de lo que llama *educar la mirada* afirma que no consiste en un acto solo e independiente, educar la mirada implica *educar la extensión de ésta en nuestros sentidos*, educar a través de los filtros que se interponen.

En el fondo el mundo del arte siempre ha estado interponiendo filtros de los que el sujeto ordinario no se da cuenta de ello, casi, casi una

aportación fundamental de la pintura moderna que siempre ha estado viendo al mundo a través de veladuras, veladuras de los dispositivos pictóricos propios de cada movimiento, propios de cada artista.⁴⁰

Ver a través de veladuras, parece ser una invitación a la reflexión, mirar, casi, casi podríamos decir responsablemente, al tanto del dato técnico, el contexto histórico y en diálogo con la extensión de ello en nuestros sentidos, en construcción de la experiencia.

En idea de Hans Heinz Holz, la percepción de los sentidos, de la vista y el tacto hace la construcción de la realidad, todo aquello que podemos experimentar, representa la realidad y por ello hacemos consciente nuestra existencia.

Toda cosa es una “existencia” que puede ser experimentada por la percepción de los sentidos. Para la percepción de las cosas son constitutivos los sentidos de la vista y del tacto, pues aquello que puede verse y tocarse se nos da como realidad material.⁴¹

La construcción de la realidad depende de lo que percibimos a través de los sentidos, John Berger en *Modos de ver*, texto escrito en 1972, considera que las imágenes se hicieron para evocar la presencia de algo ausente, comprender que una imagen puede sobrevivir al objeto representado es convertirla en un registro veraz de lo visto, esto nos lleva a creer que al hacernos conscientes de lo que vemos, lo consideremos como realmente visto y lo tomamos como parte de nuestra experiencia.

⁴⁰ MARCHÁN Fiz, Simón, *Entrevista a Simón Marchán sobre el uso de la imagen en nuestros días*, Autor: Canal CITA, Fecha de publicación: 20/06/2011.

⁴¹ HEINZ Holz, Hans, *De la obra de arte a la mercancía*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979, p., 91.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Poco después de poder ver somos conscientes de que también nosotros podemos ser vistos. El ojo del otro se combina con nuestro ojo para dar plena credibilidad al hecho de que formamos parte del mundo visible.⁴²

El mismo Berger señala que la invención del óleo en el renacimiento fue en sí una idea tecnológica para la exaltación de los objetos y del poder social, que otorgó una presencia táctil para elaborar el discurso moderno de las mercancías, de la imagen como mercancía, creando en ese momento un imaginario entre la pintura al óleo y la publicidad. La importancia de las imágenes fue cada vez mayor, pues al cambiar las reglas de producción, se permitió incorporar instrumentos icónicos y plásticos a la argumentación y metaforización de las ideas.

El desarrollo de los textos en formas reproducibles abrió nuevas visiones para la producción discursiva y para la vinculación de lo escrito con lo visual, podemos recordar en el siglo XVIII el surgimiento de la enciclopedia y de la ilustración científica.

En la revolución industrial (siglo XIX) con el uso de las máquinas se especializaron e impulsaron instrumentos gráficos que pronto fueron resultado y al mismo tiempo influencia en la organización social, el periódico, la fotografía y el cartel propiciaron nuevas formas de escritura y vinculación entre la imagen y el texto, con ello se marca en la historia la trascendencia de los discursos elaborados gráficamente.

Es en el siglo XX con la propagación de revistas, la televisión, el cine y el surgimiento de anuncios electrónicos como fenómenos masivos de comunicación social, que lo gráfico juega indudablemente un papel principal en la cultura.

⁴² BERGER, John, *Modos de ver*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2012, p., 15.

El desarrollo de estos medios aparentemente se basa en la forma de pensamiento de la sociedad, donde es posible organizar a través del lenguaje, sin embargo, a su vez, cada medio requiere de una especialización de acuerdo a su función.

En la especialización de los medios encontramos diferentes tipos de signos visuales, gestuales, textuales y sonoros que se relacionan entre sí, a partir de ésta vinculación de signos surge lo *multimediativo*⁴³ con sus propias reglas retóricas y además persuasivas, que apelan a nuestros sentidos.

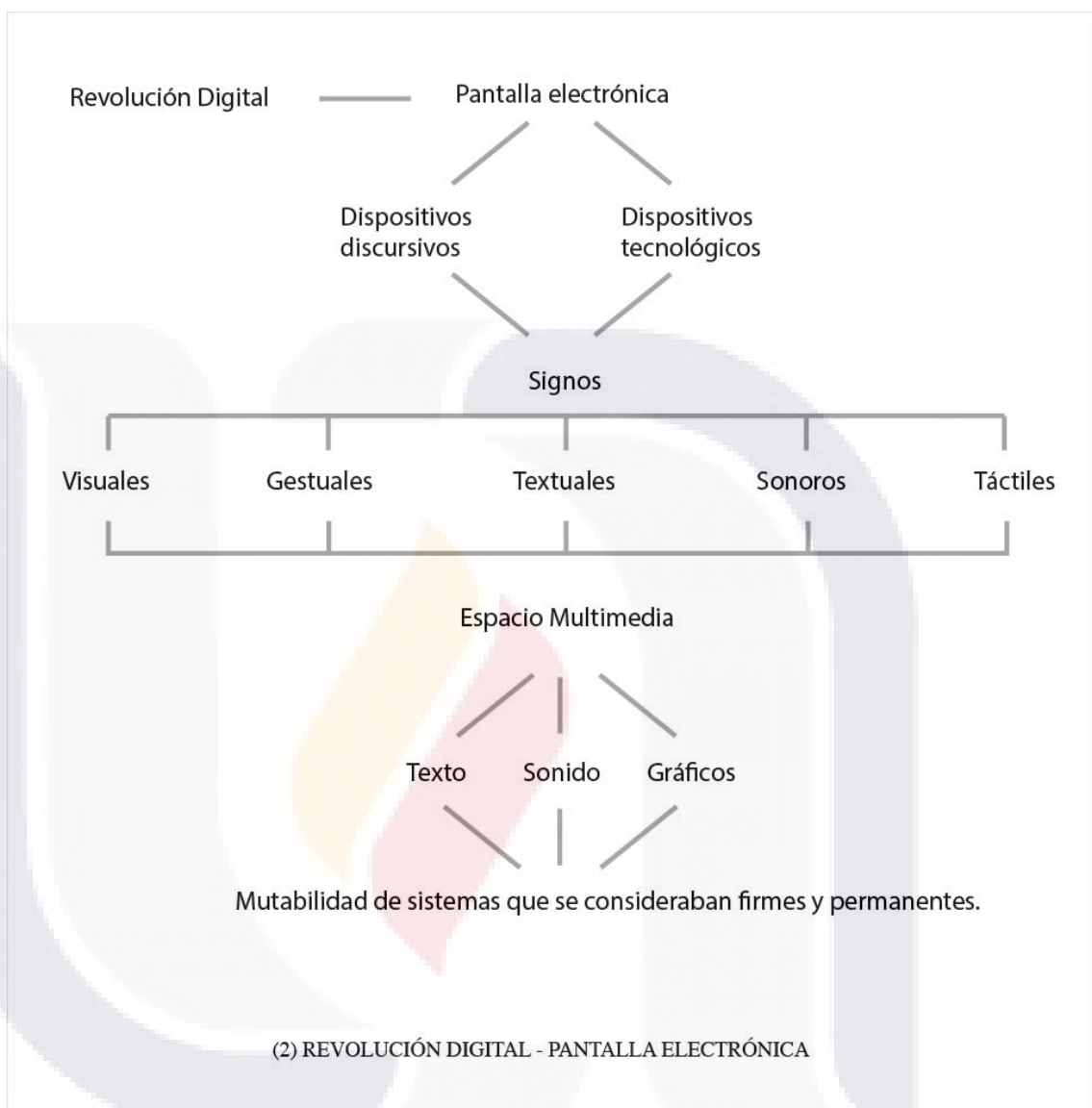
La imagen se volvió plurifuncional, adquirió posibilidades narrativas, informativas, documentales y comerciales, en este proceso, la mezcla de dispositivos discursivos y tecnológicos dieron origen a los diferentes géneros y situaciones comunicativas, lo que desembocó un fenómeno complejo y heterogéneo que caracteriza al diseño y a la publicidad, indispensables para comprender las transformaciones tecnológicas del discurso gráfico: la transformación de la imagen en la revolución digital.

En la constante búsqueda del dominio de los códigos textuales y gráficos, vinculados al almacenamiento e intercambio de información, así como al desarrollo del mercado global, se da lugar a una síntesis tecnológica que se logra concretar finalmente en la pantalla de computadora, donde es posible lo digital.

La información digital tiene sus características particulares, es “fácilmente desplazable, reproducible y modificable; ocupa poco espacio o un espacio mínimo y no pesa, con lo que hace que su transmisión sea prácticamente inmediata y que libere la producción discursiva del volumen físico y material al que se encontraba sujeta”⁴⁴.

⁴³ *Multimediativo*: tecnología de entornos cambiantes integrados de plataformas interactivas, por medio de un dispositivo, donde podemos encontrar texto, sonido, imágenes, música, animación y video, con altos niveles de interactividad y amplias posibilidades de navegación.

⁴⁴ TAPIA, Alejandro, *El diseño gráfico en el espacio social*, Ed. Designio, México, D.F., 2004, p., 210.



La evolución del soporte físico a la pantalla electrónica, ha permitido nuevas posibilidades para el intercambio de información y la difusión. Las imágenes se volvieron transportables, los sonidos pudieron modularse e interconectarse a distancia.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Las posibilidades permiten pasar de una lectura de páginas (tradicional) a una lectura en pantalla sobre la que se actualiza la información, estableciendo un nuevo patrón de lectura y disposición de contenido; mezclar sonidos, alterar fotografías, e incluso pasar de procedimientos tradicionales de decisión a la aleatoriedad electrónica, lo que como consecuencia ocasiona la mutabilidad de sistemas que antes considerábamos firmes y permanentes.

La revolución digital ha generado la posibilidad de que la información global pueda ser vista en pantalla, es por así decirlo una nueva forma de enciclopedia que existe virtualmente en el ciberespacio, que crea la sensación de infinitud y de volatilidad de los procesos de lectura.

La sobrevaloración de lo digital nos ha hecho creer en algunas ocasiones que “la computadora es la solución a todos los problemas y que la tecnología daría lugar a un nuevo tipo de hombre y a un nuevo sistema de pensamiento”⁴⁵.

Habríamos de reconocer que las reglas de la comunicación y del pensamiento organizado del pasado no han sido revertidas, sino reafirmadas y potenciadas en la revolución digital, que es la continuación de la tradición de la organización de signos para la vida social por medio de palabras e imágenes, palabras escritas y orales que se construyen constantemente como promotoras de ideas.

Es así, que podemos considerar que la experiencia de lo digital, no es algo enteramente nuevo, sino una continuidad de medios anteriores, lo digital está en un proceso de actualización constante donde influyen fuertemente el diseño y la publicidad, con nuevas propuestas hacia un pensamiento abierto y complejo, donde tiene lugar la *realidad virtual*.

⁴⁵ *Ibid.*, p., 211.

Internet es el paradigma de la convergencia de todas las sustancias expresivas, un canal flexible que admite otro tipo de informaciones y relatos, el soporte de los soportes que puede albergar a todos los medios de comunicación existentes sean o no interactivos [...] vehículo capaz de transportar cualquier tipo de producto comunicativo y de ponerlo instantáneamente al servicio de todos los que se sientan en esa gran mesa esférica que es la Tierra. [...] más que del vehículo, hay que hablar de la mercancía⁴⁶

La era digital da pie a numerosas reflexiones que tienen que ver con la educación, la comunicación, el lenguaje y por supuesto con la construcción de lo real.

La pantalla tiene sus propios dispositivos retóricos conjugados con elementos de persuasión anteriores. Los medios digitales producen cosas que no pueden hacerse con otros medios, el ambiente y el sistema de navegación adopta un estilo propio, el *hipermedia, los links, el hipertexto*⁴⁷, lo digital habla de nuestra propia cultura, de la interconexión, de la globalización y como señala Moreno, de mercancía.

En palabras de Marchán lo digital equivaldría a una veladura, a un filtro de cómo vemos las cosas y de cómo vemos el arte. Una realidad a través de filtros tecnológicos, donde sin embargo, hay un regreso a la experiencia, pues lo digital no tiene otra forma de hacerse presente que a través de nuestros sentidos, de ésta forma podemos decir que lo que percibimos en la pantalla es real y en estado de cambio constante, como afirma Castells nos toca estar en un *estado de transición de intervalos raros*⁴⁸.

⁴⁶ MORENO Sánchez, Isidro, *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Paidós, Barcelona, 2002, p., 87.

⁴⁷ *Hipermedia*: fusión de dos conceptos hipertexto y multimedia.

Link: enlace, o hipervínculo, que consiste en algún texto o imagen dentro de un sitio web, dónde el usuario puede dar *click* para conectar con otro documento.

Hipertexto: tecnología que organiza la información en bloques distintos de contenidos, conectados por enlaces(links) cuya activación o selección recupera información.

⁴⁸ Véase: CASTELLS, Manuel, *Op. Cit.* p., 55. Las cursivas son mías.

Nuestros sentidos no han cambiado, posiblemente podemos decir que nos acomodamos (adaptamos) a nuestro tiempo, es importante reconocer que todas las tendencias de cambio que constituyen nuestro nuevo y confuso mundo están emparentadas y que podemos sacar sentido a su interrelación, es importante tomar en serio la tecnología y a la revolución digital desde nuestro contexto social, dónde tiene lugar y qué le da forma, pues participa en nuestras nuevas formas de construcción de la realidad.



I.V Museos tradicionales

Hablar de museos, implica necesariamente tener claro ¿Qué es un museo? ¿Cuáles son sus objetivos? ¿Cómo se clasifican? ¿Cuáles son sus expectativas? ¿Qué relación existe entre los museos-la obra-el artista?

La experiencia con la obra en el entorno tradicional (museos) contribuye a la lucha contra un temor típico de las sociedades modernas, *la desinformación*; la modernidad se distingue por el diálogo entre la razón y el sujeto, ante ello las sociedades contemporáneas tienen un compromiso de gran relevancia: *transmitir conocimiento*, el objetivo primordial consiste en capacitar al individuo para interpretar su propia realidad, descubrir el mundo y para lograrlo son necesarias las actividades educativas.

Uno de los paradigmas más importantes en la educación corresponde al aprendizaje significativo basado en experiencias estéticas (racionales y emotivas) éste presenta un doble reto, porque presupone que la apreciación estética experimentada contribuye a la apropiación del conocimiento de la historia, la experiencia estética apela la parte más sensible del ser humano y a la razón, por medio de los sentidos.

El museo cumple su labor educativa por medio de la experimentación, repercute en la enseñanza por medio de la estimulación de habilidades del pensamiento artístico: la percepción, la sensibilización y la creatividad. La experiencia estética de la obra, nos ofrece de manera integral, la oportunidad de tener una apreciación crítica del arte.

Alan José en Museos por Venir propone la siguiente definición:

“El museo es un espacio creador de valores, es una puerta para entrar al mundo, una casa de cosmogonías. Los tesoros que ahí se guardan

son menos importantes que la coherencia que les inventamos. Dos museos con idénticas colecciones pueden definir dos universos opuestos. Al pasar de un museo a otro, no sólo se cambia de puerta, se cambia también de mundo”⁴⁹

Frente a la idea de que el arte y la cultura sólo se responden ante sí mismos, Agustín Arteaga, Coordinador Nacional de Artes Plásticas del Instituto Nacional de Bellas Artes, México, afirma que en nombre de ninguna disciplina se puede renunciar a la diversidad, los museos actuales están inmersos en problemáticas globales que deben resolverse desde su localidad.

Los programas educativos y la actividad educacional son algunos de los compromisos que hoy tienen más importancia en la vida de las sociedades contemporáneas.

“Es evidente que el museo debe interesarse por partes iguales en conservar el pasado y comprenderlo así como de promover nuevas maneras de expresar y aprender a aprehender el mundo presente. Pero tampoco puede desconocerse que estos dos objetivos nunca prescinden de un horizonte amplio que los engloba y los inspira.”⁵⁰

El Consejo Internacional de Museos por sus siglas ICOM considera que la definición de museo ha evolucionado a lo largo del tiempo en respuesta a los cambios de la sociedad, este consejo actualiza la definición de museo constantemente con la intención de que corresponda con la realidad de la comunidad museística mundial.

Conforme a los estatutos del ICOM adoptados durante la 22ª Conferencia general de Viena (Austria) en 2007, define:

⁴⁹ WFFM Federación Mundial de Amigos de los Museos, *Museos por venir*, Dirección General de publicaciones del CNCA, México, 1998, p., 199.

⁵⁰ *Ibid.*, p., 172.

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo⁵¹.

Esta definición es una referencia dentro de la comunidad internacional, sin embargo no debemos perder de vista que para llegar a esta definición, hubo un proceso de evolución desde su origen, del cual no se sabe con mucho acierto.

Algunos autores⁵² consideran que el origen del museo se remonta a la Grecia helénica: *Museion*, que por una parte es la casa de las nueve musas hijas de Zeus y Mnemosine, la memoria.

Por otra parte, Museo es un hombre protegido por las musas que sufre una ovidiana *avant la lettre*⁵³. Museo personaje referido en distintos lugares de la *Bibliotheca* de Apolodoro, coleccionó arte extranjero, principalmente etrusco, cuando dio a conocer su colección ante los atenienses, sucedió un fenómeno de una fuerza brutal, pues se enfrentaron a objetos que proponían cosmogonías incoherentes con las suyas y sin embargo, también verdaderas.

En las sociedades shamánicas tuvo una función de integración social, al contrario del coleccionista griego Museo.

El museo coherente con el mundo aporta cohesión e identidad, El museo que muestra otras posibles cosmogonías aporta libertad aunque vulnera la fuerza de cohesión, si no logra integrar una visión globalizadora que haga trascender el concepto de lo humano⁵⁴.

⁵¹ <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

⁵² véase: WFFM Federación Mundial de Amigos de los Museos, *Op. Cit.* p., 199.

⁵³ anticipadamente, antes de tiempo.

⁵⁴ *Ibid.*, p., 200.

Se considera que el primer gran museo es el Pio Clementino del Vaticano, fundado en 1780, regido por el cristianismo occidental. Los estados laicos descubren el potencial del museo hacia 1794 con la construcción de Alexandre Lenoir de los Monumentos Franceses en París.

Durante la aparición de los estados nacionales, el museo se transforma hasta volverse una institución, a finales del siglo XIX, que conserva, crea, difunde y consolida patrimonio cultural en idea de Enrique Florescano⁵⁵.

El museo es un puente entre pasado y presente, intenta establecer un vínculo entre el hombre y el estado de las cosas.

¿Cómo se clasifican los museos? Según el ICOM, diversos autores han realizado estudios de clasificación de los museos, de acuerdo con variados criterios y principios: atendiendo al contenido o disciplina, al carácter cuantitativo o específico, a la propiedad, etc. Luigi Salerno a principios de los sesenta, distingue una primera división entre museos de antigua formación donde se incluyen museos mixtos, museos públicos estatales y museos de nueva planta; en relación al contenido plantea dos grupos: los documentales (históricos, geográficos, etnográficos, militares, de la ciencia, de la técnica, de las ideas, de cera...), en los que lo documental no comporta connotaciones artísticas, y los de arte, desde la prehistoria a la edad contemporánea, según las divisiones y subdivisiones de la historia del arte.

Salerno incluye el arte clásico en los de bellas artes y el arte actual en los contemporáneos. Germain Bazin, Luc Benoist, Jean-Yves Veillard, Jean Rose y Charles

⁵⁵ Historiador mexicano, uno de los principales renovadores de la investigación histórica, que introdujo en México el enfoque historiográfico de la escuela francesa de los Annales, con su interés por el estudio de los largos procesos históricos desde la perspectiva económica y social.

Penel, P. Bucarelli y Georges Henri Riviére, entre otros, indican también importantes estudios en la tipología y clasificación de los museos.

Hugues de Varine Bo-Han los divide en tres categorías: artísticos o estéticos, históricos y científicos, y los divide en: museos de arte, museos históricos, museos de la ciencia y museos especializados (museos al aire libre, museos regionales y otras instituciones que funcionan como museos). Geodfrey D. Lewis los clasifica de este modo: museos generales, museos de arte, museos de historia y museos de la ciencia.

La configuración de un museo depende esencialmente de la entidad a la que pertenece. Museos públicos y privados son las dos tipologías básicas que analiza el ICOM, haciendo constar desde un principio que el hecho de estudiarlos desde el punto de vista de la propiedad atañe esencialmente a las fuentes de financiación, como consecuencia de ellas, se desprenden concepciones museológicas diversas. Es importante distinguir entre *museo* y *colección privada* ya que ésta puede estar condicionada por la utilidad restrictiva o amplia que su propietario quiera conferirle, mientras que el *museo privado* es público socialmente.

Miguel Beltrán Lloris propone, al considerar los museos españoles, una triple clasificación basada en los criterios de extensión, contenido y administración.

La clasificación de los museos es diversa, así mismo se vuelve cada vez más complejo hacer estas clasificaciones, debido a que gran cantidad de museos se interesan en actualizarse y en ofrecer servicios cada vez más completos al visitante, ya sean con fines educativos o de esparcimiento, sin embargo podemos distinguir que la clasificación de los museos en un primer grupo puede considerarse por su administración y en un segundo grupo que es el que más interesa a esta investigación, por su contenido, aunque de ambas clasificaciones dependen las expectativas del mismo. Son las expectativas de los museos sobre las que profundizaremos más adelante.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Dos revoluciones han cambiado a los museos desde el descubrimiento de su potencial, la del *movimiento moderno* y la que preparan para el siglo XXI los *ecomuseos* y la *nueva museología*⁵⁶.

El movimiento moderno busca un planteamiento universal donde existan valores de funcionalidad, precisión tecnológica, ausencia de mediación entre contenido y continente, espacio universal, transparencia y neutralidad, en función de esto, el inmueble, espacio museológico se construye o se busca que sea acorde a la obra que contiene y en servicio de quienes lo visitan.

El museo en el siglo XXI enfrenta nuevamente una circunstancia similar a la que viviera el coleccionista griego *Museo*, las redes cibernéticas y satelitales hacen parecer que la visión del hombre sea ubicua en tiempo y espacio. Los museos tendrán acceso a colecciones “universales” con las exposiciones temporales y las redes informáticas, enfrentándose a la responsabilidad que esto conlleva.

El reto del museo del siglo XXI será darle al hombre las herramientas para identificar sus deseos y conformar sus voluntades. Sólo así podrá el nuevo hombre ejercer plenamente su libertad [...] En el siglo XXI el museo tiene por inmueble al mundo y por acervo a los hombres, para ellos debe propugnar por la libertad, el respeto y la coherencia⁵⁷.

Las nuevas propuestas evolutivas de museo contemplan al *internet* como una de las más importantes, si no es que la más importante, cabe resaltar que al igual que otros medios tiene sus propios problemas, su viralidad, su alcance y la familiaridad con la que se inserta en la sociedad está el riesgo.

⁵⁶ WFFM Federación Mundial de Amigos de los Museos, *Op. Cit.* p., 201.

⁵⁷ *Ibid.* p., 202.

El relato audiovisual publicitario de *internet*, es complejo y a la vez podemos decir que es un relato al servicio del producto para el que fue concebido.

La convergencia de estructuras que conforma la narrativa publicitaria produce complejas e interesantísimas tensiones entre la información y la seducción, entre lo ficcional y lo real, entre lo verdadero y lo verosímil, entre el mundo real de los productos o de los servicios y el imaginario creado a su alrededor⁵⁸.

La importancia de *internet* en los museos, no es sólo a manera de difusión y promoción, sino que *internet*, por medio de dispositivos móviles o pantallas interviene también en la experiencia del visitante dentro museo.

En casos recientes, museos como el MoMA, el Guggenheim y el Museo de Arte de Cleveland (que serán abordados de manera amplia en el siguiente capítulo) han implementado desde su arquitectura, sistemas especiales, pantallas digitales y han desarrollado *software* exclusivo para crear en el visitante una experiencia enriquecedora, con una mezcla del mundo digital, la museografía y la vida diaria.

Las colecciones de arte han sido el atractivo principal de los museos, así como la arquitectura o incluso la ubicación geográfica, ahora también la experimentación de la realidad aumentada y los dispositivos móviles comienzan a jugar un papel muy importante.

Es preciso recordar que los museos como los conocemos actualmente, son en realidad un fenómeno reciente, el museo moderno atribuye a los objetos una nueva significación que al integrarse a un nuevo entorno les otorga la categoría de Obra de

⁵⁸ MORENO, Isidro, *Narrativa audiovisual publicitaria*, Ed. Paidós, Barcelona, 2003., p., 42.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Arte, con una doble intención, por un lado proteger al objeto (riqueza del patrimonio), por otro educar a la sociedad (conservar y transmitir el patrimonio).

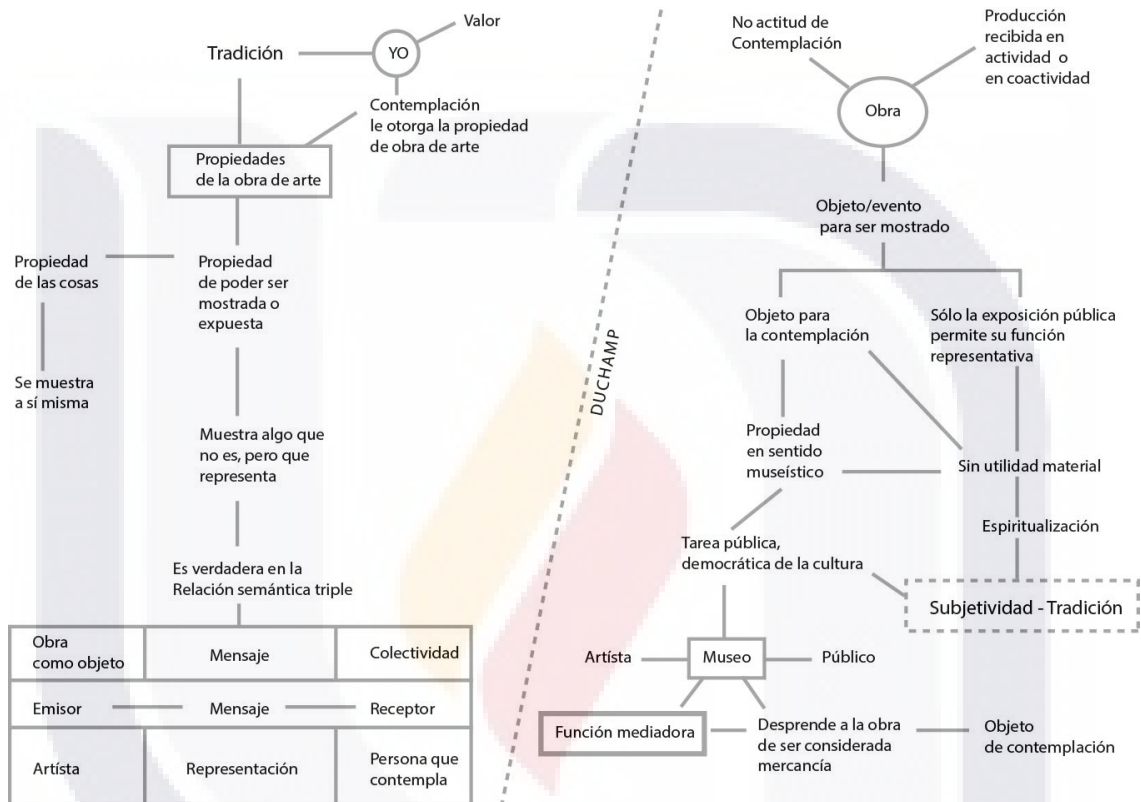
El museo es también un nuevo paradigma de la cultura contemporánea, no sólo interviene en la construcción de conceptos delimitadores objeto – arte, sino que se vincula con la institucionalización, brinda servicios y genera políticas culturales, el museo es hoy un poderoso instrumento de la industria cultural, lo cual se relaciona directamente con factores sociales, políticos y económicos, fenómenos propios de la modernidad y derivados de la globalización.

En la actualidad los museos reinventan estrategias, construyen los más grandes desafíos arquitectónicos, materializan ideas culturales, toman grandes retos museísticos, reinventan estrategias clásicas y construyen estrategias contemporáneas orientadas hacia la conservación, colección, exposición y educación, es un elemento importante en la cultura contemporánea.

Es importante recordar que a finales de los años setentas, comienzan nuevas tipologías de acuerdo con nuevas estructuras sociales, de las sociedades industriales a las sociedades de información, los museos como medios masivos, como el Centro Pompidou, donde se invierten las prioridades de exposiciones permanentes, contra la importancia de las temporales, afectando la política de exposición, a favor de una democratización de la cultura, al tiempo que rompe barreras entre el arte elevado y la cultura de masas.

Los museos hoy se esfuerzan por atraer la mayor cantidad de públicos, acomodándose al futuro para no dejar de ser una gran institución, el concepto de museo contemporáneo apuesta por nuevas y futuristas visiones arquitectónicas, “museo que excita al visitante, que no compiten por sus colecciones, son la ciudades las que son representadas por sus museos y en algunos casos pueden ser regeneradas por sus

museos, el Guggenheim de Bilbao demuestra que no sólo exhibir arte contemporáneo, sino promocionar a una ciudad entera con un buen programa de exposiciones temporales»⁵⁹.



(3) ESQUEMA SOBRE LA EXPERIENCIA PRE-VIRTUAL DE LA OBRA DE ARTE.

En el esquema sobre la experiencia pre-virtual de la obra de arte, se esbozan algunos de los elementos que han cambiado en la experiencia tradicional y otros que permanecen o han evolucionado para dar paso a la experiencia virtual de la obra de arte.

⁵⁹ GUASCH, Ana María, Fundación Juan March (<http://www.march.es/>) Conferencia, *La deconstrucción del museo moderno: De la crisis posmoderna al museo global, Ciclo: La administración de la belleza. Arte, artistas y museos en perspectiva histórica*, fecha de publicación 16/05/2006, disponible en: <http://www.march.es/conferencias/anteriores/voz.aspx?id=596&l=1>

La experiencia tradicional a la que llamamos pre-virtual se plantea a partir del concepto romántico de obra de arte, hasta la transformación del medio tradicional con la llegada del concepto de museo moderno, donde las obras adquieren validez al exhibirse dentro de un museo reconocido.

Como es sabido, los dadaístas fueron los primeros en protestar contra la separación básica entre cosa y obra de arte, exigiendo consecuentemente la abolición de los museos, *La Fuente* de Duchamp, expone a un objeto cualquiera declarándolo objeto de contemplación pura y concediéndole así el sentido de ser obra de arte, evidenciando lo utópico de que todo o cualquier cosa podría elevarse a la categoría de arte y a la vez desvela la cruda presencia de los objetos.

La obra de Duchamp, además de apelar al objeto y generar cuestionamientos severos respecto al concepto de arte, plantea en el espectador un nuevo reto, el de dejar de ser un simple espectador pasivo, para convertirse en un ente reflexivo respecto a lo que ve, reta al espectador a tener participación en la construcción no sólo de la obra, sino del concepto mismo del arte, al menos a juzgar desde su propia *subjetividad*.

El elemento que da paso a esas nuevas condiciones de la obra, es la llegada de la obra contemporánea, la cual consideramos inicia con Marcel Duchamp, pues acredita como obra de arte a un objeto convencional, lo descontextualiza y reformula su contexto para adaptarlo como obra.

Este hecho ha llegado a mal interpretarse y da pie a que se piense que casi cualquier cosa puede ser arte. De ahí la importancia del museo, que valida la obra de tal manera que el espectador al entrar en el museo da por hecho que se enfrenta a una obra de arte.

El cambio en la experiencia tradicional a partir de Duchamp, involucra diversos elementos importantes, entre estos sobresale la actitud del espectador, a quien en un

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

primer momento de la experiencia tradicional, en el esquema, valida la obra por el mero acto de contemplación, a diferencia del segundo momento, en el que la obra para ser percibida como tal, requiere de la reflexión, apela al pensamiento, incluso considera que debe ser percibida en actividad o coactividad.

Una de las características de la obra de arte es la de ser exhibida, una de las funciones primordiales del museo consiste en exhibir, esta característica de la obra, es la que se relaciona directamente con la publicidad, con los medios de comunicación, con el internet y consecuentemente con la virtualidad que abordaremos de manera amplia más adelante.

El carácter de objeto de exhibición de la obra de arte significa que está relacionada fundamentalmente con la publicidad, y que es tanto de una relación lógica como de una relación histórica, que en el origen de la obra de arte está motivada por el ritual⁶⁰.

La no actitud de contemplación, que se puede traducir en participación o interacción, da pie a la experimentación en las nuevas propuestas de arte contemporáneo, donde se buscan nuevas posibilidades de expresión a partir de diversos materiales y medios, donde se incluye a la tecnología.

Podríamos considerar que incluso obras clásicas que están contenidas en formato digital, se han actualizado y en lugar de sólo ser contempladas, al ser manipuladas por medios digitales, incluyen ya el acto de participación que nos interesa como parte del proceso de exhibición de la obra en la red.

⁶⁰ Heinz Holz, Hans, *De la obra de arte a la mercancía*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1979., p., 93.

CAPÍTULO SEGUNDO

La Experiencia de la Obra en el espacio Virtual

II.I La experiencia de lo virtual

¿Cómo es la experiencia de lo Virtual? Inmersos en un fenómeno que desafía el binomio espacio-tiempo, nos habituamos a una “nueva realidad” a través de la pantalla y más aun, de ésta conectada a la red, una realidad a la que nos enfrentamos con una identidad constantemente cambiante y compleja que analizamos desde la perspectiva de Paul Valéry, José Alberto Sánchez Martínez y Margarita Ramírez González, por mencionar algunos.

Sánchez Martínez en *Figuras de la Presencia* retoma algunas ideas de Paul Valéry quien entre 1938 y 1943 escribió *Discurso a los cirujanos* y *Notas sencillas sobre el cuerpo* donde habla de los cuerpos del individuo, es pertinente retomar estas ideas pues nos queda claro que la Realidad Virtual (RV), a la que en esta investigación consideramos que es posible acceder por medio de dispositivos tecnológicos, ha sido motivo de reflexión a lo largo de la historia desde muy diferentes perspectivas.

La intención de este capítulo es identificar elementos de estudios anteriores en los que se advertía lo que hoy podemos experimentar como RV, cómo se relaciona con el arte y de qué manera participa en nuestra experiencia con la obra.

Sabemos que la Realidad ha sido una constante del pensamiento filosófico y científico de todas las épocas, en cada una de ellas de acuerdo a su contexto y circunstancias particulares. En nuestra época aún en estado de transición, es evidente que se ha venido marcando por el uso de las nuevas tecnologías, a las que podemos

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

considerar desde simples herramientas, hasta posibilitadoras de un nuevo mundo diferente al que habitamos, y sin embargo aun dentro de él.

Paul Valéry explica la existencia de varios cuerpos en un mismo individuo:

El primer cuerpo, es el que nos contiene y nos pertenece, del que tenemos por llamar como: “este es mi cuerpo”.

El segundo, es el que encontramos frente al espejo, en las fotografías e incluso el que los demás ven de nosotros.

El tercer cuerpo, sólo tiene unidad en nuestro pensamiento “este cuerpo deviene de todo el conocimiento fundado sobre su física, función y estructura. Llamamos cuerpo a esto venido de un previo crimen de separación”⁶¹.

El cuarto cuerpo, el que para nuestros fines más nos interesa es el cuerpo imaginado, a través de él en palabras de Valéry “tengo todo el derecho de disponer de lo inconcebible como yo quiera”⁶², es este último el que posibilita al hombre escapar de cualquier lugar.

El cuerpo aparece a lo largo de cualquier vida en un proceso de fuga de sí mismo, es su principio de existir, crea distancia de sí para guardar gravitación con respecto al portador, pero es el portador el que lo impulsa a distanciarse, imaginándolo, poniéndolo en otras dimensiones de suma trascendencia⁶³.

Es decir, en este sentido el proceso que experimentamos en la realidad virtual ocurre por medio del cuerpo virtual, con éste nos referimos a la intervención de más de un cuerpo, la importancia del imaginario recae en que es elemento por el que podemos

⁶¹ SÁNCHEZ, Martínez, José Alberto, *Figuras de la presencia: cuerpo e identidad en los mundos virtuales*, Siglo XXI Editores, México, 2013., p., 87.

⁶² *Ibíd.*

⁶³ *Ibíd.*

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

tomar distancia corporal y espiritualmente de nosotros mismos, pues el imaginario posibilita crear y modificar nuestra identidad, asociándonos a otros niveles identitarios que ya forman parte de nuestra realidad.

¿Qué ha permitido el arte al hombre si no sumergirse en otras realidades? En la actualidad de inmediato pensamos que sumergirnos en otras realidades es posible a través de los medios propiamente tecnológicos, sin embargo hemos de recordar que en la historia del arte y nos remontamos especialmente a la etapa del Renacimiento, la inquietud de los artistas se centraba en crear ambientes y configurar espacios en la pintura de la forma más real posible, con ayuda de herramientas como la geometría, con el objetivo de que el espectador se sintiera transitar en ellos y quedara así inmerso en la pintura.

Hoy la tecnología digital nos permite experimentar la realidad a niveles diferentes, donde percibimos de una manera cada vez más real, ya que implica poner en juego varios de nuestros sentidos para lograr esta inmersión, no perdamos de vista que en este sentido “se trata de un recurso técnico y estético más en la historia del arte. [...] hasta hoy en día el poder de crear una sensación de inmersión era prerrogativa del arte”⁶⁴.

El hombre a lo largo de la historia ha experimentado la virtualidad en diversas circunstancias, desde mirarse a sí mismo en el espejo, mirar a otro individuo desde su propia perspectiva, el hecho de comunicar sus ideas con alguien e intentar establecer cierto grado de entendimiento, el leer una carta o llamar por teléfono, por poner algunos ejemplos, más recientemente nos encontramos con un acervo de todas estas posibilidades ahora disponibles en la red.

⁶⁴ RAMÍREZ González, Margarita, *Génesis de una estética de la realidad virtual*, Coordinación de Publicaciones del INBA, México, D.F., 2012., p., 26.

Michael Heim ha llamado a la RV el “Santo Grial” de la búsqueda artística. En vez de controlar o proporcionar un escape o [meramente] entretener o comunicar, la promesa definitiva de la RV puede ser transformar, redimir nuestra concepción de la realidad [...] este hallazgo puede significar, hasta el momento, la liberación de una larga búsqueda que ha llevado siglos de pensamiento, conocimiento y creatividad⁶⁵.

En idea de Ramírez González, esta concepción de la realidad, puede significar en este momento, la liberación de la larga búsqueda que ha llevado siglos de pensamiento, conocimiento y creatividad, ello también da pie a modificar nuestro propio concepto de realidad en el arte y dar inicio a nuevas búsquedas de realidades diferentes.

La experiencia de inmersión en el espacio virtual implica tener a nuestro alcance objetos y ser parte de ellos con ayuda de dispositivos como casco, visor, guantes, zapatos, entre otros. La diferencia radica en que ya no nos conformamos con girar alrededor de las imágenes, ni con recorrerlas con la mirada, ahora pretendemos girar dentro de ellas, mezclarnos con ellas “hacia sus vértigos y sus potencias”⁶⁶.

Coincidimos con algunos autores como Soledad Gómez Vílchez, que consideran que hasta el comienzo del siglo XXI no habíamos vivido una revolución cultural tan impactante como lo fue la imprenta en su momento, ya que transformó totalmente la forma de divulgar conocimiento, hoy a consecuencia de la extensión de la tecnología de la información como fenómeno de masas, el internet se posiciona como la fuente de contenidos más utilizada, que por lo tanto detona un proceso de cambio a nivel mundial.

⁶⁵ *Ibíd.*

⁶⁶ *Ibíd.*, p., 27.

Centrados en el terreno cultural y de las artes, este fenómeno ha posibilitado que se desarrolle un proceso que Gómez Vílchez califica como Net-Renacimiento, con lo que se refiere a la extensión del individuo creador en nuevos ámbitos sociales, en un entorno más abierto y global, diferente al que se había establecido hasta el siglo XX.

Los elementos más representativos del Net-Renacimiento son “la universalidad en cuanto al acceso al conocimiento y a la información”⁶⁷, y “la independencia del autor, que ahora tiene a su disposición los medios necesarios para completar por sí mismo todo el proceso artístico, desde la creación a la distribución o la comercialización”⁶⁸.

Estos cambios posibilitan que se generen conexiones a nivel local y global al mismo tiempo, además dan lugar a un desarrollo artístico tan diverso como complejo, provocan cambios en los referentes que hemos mencionado con anterioridad, físicos, temporales, así como en las formas de interrelación, en este sentido cabe hacer conciencia como en todos los tiempos, que lo significativo no recae simplemente en hacer uso de la tecnología más reciente, sino en ser capaces de generar las transformaciones conceptuales (cuerpo pensamiento) que con el cuerpo imaginado produzcan lo antes imposible, no sólo en propuestas del ámbito artístico digital, sino incluso en el ámbito artístico tradicional (físico).

Somos más que nunca herederos del Renacimiento, nuestra constante búsqueda en semejar y conocer la realidad nos sitúa en un ir y volver entre fronteras, entre la Realidad y la Realidad Virtual, entre el arte y la realidad. Así nos encontramos inmersos hoy en los nuevos paradigmas artísticos y culturales, dentro de nuestra realidad aumentada, dispuestos a navegarla.

⁶⁷ BELLIDO Gant, Ma Luisa, Laura Baigorri Ballarín, Mercedes Iáñez Ortega y otros, *Arte y museos del siglo XXI. Entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*, Ed. UOC, Barcelona, 2013., p., 228.

⁶⁸ *Ibíd.*

II.II La obra en el espacio virtual

II.II.I El artista XX-XXI

Frente al artista especializado del siglo XX, generalmente integrado en elite del mercado del arte, aparece en el siglo XXI otro concepto de creador, en ocasiones alejado de la idea tradicional de artista, que hace uso de la tecnología y puede ser un profesional o un *amateur*.

Artistas que generan contenido visual con diferentes medios y en distintos formatos, creadores que suben sus trabajos directamente a la red y los difunden fuera de los canales tradicionales de distribución del arte, incluso con licencias abiertas, etc. Perfiles híbridos en los que el autor actúa al mismo tiempo como artista, galerista, crítico y comisario⁶⁹.

En este individuo del siglo XXI encontramos el agente que desafía la estructura tradicional del arte en diversos sentidos, pues es quien pone en constante ambigüedad el rol del artista, creador, con el del consumidor que a su vez es también creador, copartícipe de la obra; cuestiona las funciones de las instituciones, tales como el museo como agente validador del concepto de arte, de cultura e incluso de administrador del gusto.

Podemos afirmar que el arte hoy no puede considerarse fijo e inmóvil, el arte y la vida son dependientes mutuos, la digitalización de las imágenes, su tránsito e incluso su constante y aleatoria modificación por parte de usuarios que comparten en la *Web* sus

⁶⁹ *Ibíd.*

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

licencias creativas, configuran nuevas formas de *transferir conocimiento*, en un espacio que no acentúa diferencias entre centro y periferia, como sucede en las ciudades.

La red se articula por medio de esquemas de navegación que se entrelazan por decirlo así, casi infinitamente, con ello, la forma de visualizar y transitar por las imágenes queda abierta a múltiples posibilidades, combinando recorridos en los que el que navega decide entre ver una o más imágenes a la vez, escuchar música, texto, video, redes sociales, etc. Dichas posibilidades de visibilidad y tránsito de imágenes abren puntos de contraste con los discursos tradicionales (o incluso podemos llamar canónicos) del arte, la coparticipación es hoy la estrategia más efectiva para deconstruir el discurso que tradicionalmente se construye como único, ese discurso institucional, que ahora incluso en los museos parece estar en busca de nuevas expectativas que correspondan a las de nuestro tiempo.

El artista XX-XXI es el artista que aún quizá no se define como artista posmoderno, como algunos autores considerarían llamarle, pero que tampoco puede ser el artista moderno incluso de finales del siglo XX, el artista XX-XXI parece un ser híbrido que en ocasiones arrastra con conceptos tradicionales del Arte, pero que también tiene la posibilidad de sacar el mejor provecho, acomodándose a nuevas herramientas, al acelerado cambio tecnológico y en general a la forma de vida en que le toca vivir. El resultado y el valor de su trabajo no sólo es y radica en la obra, sino que presenta un conjunto de elementos diversos y complementarios, que construyen una experiencia, un conocimiento.

Producir arte es una actividad propia del hombre, del sapiens, hoy el artista parece guardar cierta reserva de autonombrarse como tal; se encuentra en la encrucijada del concepto de arte disciplinar y antropológico, en idea de Juan Luis Moraza tenemos que el concepto disciplinar “surge histórica y culturalmente en los albores del

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Renacimiento y que remite a un tipo de experiencia y a un tipo de contexto y de producción determinados (contemplación, objeto, museo...) tal y como se viene desarrollando desde el renacimiento europeo en ciertas funciones que Kant quiso resumir como “placer desinteresado”, ligado a la contemplación”⁷⁰.

Por su parte el concepto antropológico “incluye numerosos tipos de experiencias y de producciones culturales; es el tipo de acepción que se utiliza cuando se habla del “arte egipcio” o el “arte de los dogones”, “arte universal”, o incluso “el arte que tiene manganito para arreglar averías en las tuberías”. Es este sentido el que estará emparentado con la noción de “cultura visual”⁷¹.

Podríamos mencionar algunas otras definiciones, desde diferentes perspectivas, sin embargo, nos interesa evidenciar que la complejidad del concepto del arte pone en confusa situación al artista del S. XXI, el cual carga con conceptos anteriores y al tiempo está en constante lucha por apropiarse de otros nuevos, que lo inclinan a mutar en nuevos híbridos multidisciplinares (arte/ciencia/tecnología, medicina/arte/tecnología, comunicación-sistemas de información- arte, etc.).

El artista de hoy posiblemente no se autodefine como artista, quizá por la forma en la que pensamos ese concepto, existe una lucha constante en las formas tradicionales del arte y las nuevas propuestas, desde la segunda mitad del S. XX encontramos propuestas artísticas difíciles de catalogar en una sola disciplina, hoy los artistas trabajan con celdas solares, programan *arduino*, usan *kinect*, *dj set*, *video mapping*, además de programar videojuegos y explorar nuevas posibilidades.

Sin embargo, sabemos que la importancia del artista en la sociedad ha sido a lo largo de la historia fundamental, por la forma en generar conocimiento, desde Marcel

⁷⁰ MORAZA, Juan Luis, Arte y Saber, disponible en: <http://tttp.org/info/precariedad/mel/moraza.pdf>. p., 6

⁷¹ *Ibíd.*

Duchamp tenemos claro que la obra no finaliza en el artista, la obra finaliza en el espectador, es el tipo de reflexión hacia la que el artista se ha dirigido, retoma de la sociedad en un ciclo en el que vuelve a ella y causa un efecto, algunas veces en apariencia casi imperceptible, a lo largo de la historia podría demostrarse que en realidad son cambios revolucionarios.



II.II.II Arte en la red y arte para la red

La red como espacio de exhibición abre posibilidades que van desde la digitalización de obra física, hasta la creación de obra exclusiva para la red. La revolución digital no sólo ha modificado el proceso de creación, el rol del artista y la estructura del mercado del arte, sino también la forma en la que el espectador se enfrenta a la imagen.

Internet comenzó como un marco virtual para reproducir las obras analógicas, pero de forma acelerada se empezaron a ver sus posibilidades como espacio generador de nuevas formas de expresión, específicamente creadas para este medio.

Por imagen digital entendemos cualquier tipo de representación, estática o dinámica, que utiliza o contiene información en un lenguaje informático que puede ser decodificado, almacenado y manipulado mediante dispositivos electrónicos, como ordenador, tableta o celular. La imagen digital se puede obtener a través de herramientas que convierten una imagen analógica o elemento físico previamente existente, en una versión digital (digitalización – escaneo), con dispositivos que captan o modifican la realidad (virtualización), o generando directamente la imagen digital a través de medios informáticos sin un soporte real previo (simulación)⁷²

En las últimas décadas han surgido y evolucionado diferentes corrientes artísticas, que con pequeñas variantes incluso llegan a ser confusas, pero dan cuenta que se vive una rica experimentación digital, aprovechando las nuevas tecnologías, como: arte electrónico, arte cibernético, computer graphic, arte digital, new media art, arte interactivo, software art, arte virtual, net.art, arte multimedia, network art, blog art, arte

⁷² Véase BELLIDO Gant, Ma Luisa y otros, *Op.Cit.*, p., 230.

telemático, performática, arte *hacking*, realidad virtual, arte 2.0, animación 3D, arte en red, arte móvil, etc.

Podemos organizar estas corrientes artísticas según la propuesta de Gómez Vílchez⁷³, en cuatro categorías: *Digital Art*, *net.art*, *Mobil Media Art* y *Social Art*.

Las categorías se agrupan de acuerdo a tres rasgos principales:

- *Medio de generación de imágenes*, en relación a los procesos ya descritos de digitalización, virtualización y simulación.
- *La forma de exhibición*, en formato digital o analógico.
- *La interacción con el público*, estableciendo un modelo tradicional ajustado al binomio entre creador y espectador o experimentando con formas de interacción o bien de creación colaborativa, cooperativa o colectiva.

Tendencia	Generación	Exhibición	Interacción
Digital Art	Visualización/Simulación	Física/Virtual	Tradicional
Net.art	Virtualización/Simulación	Virtual	Tradicional/Social
Mobil Media Art	Virtualización/Simulación (a través de dispositivos móviles)	Física/Virtual	Tradicional
Social Art	Virtualización/Simulación	Física/Virtual	Social

(4) Tabla retomada de Soledad Gómez Vílchez, véase ⁷⁴.

⁷³ Véase, BELLIDO Gant, Ma Luisa, *et al*, *Op.Cit.*, p., 231.

⁷⁴ BELLIDO Gant, Ma Luisa, *et al*, *Op.Cit.* p., 232.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

En el *digital art* conviven diferentes realidades que se pueden estructurar en tres ámbitos principales:

- *Realidad virtual*. Engloba todos los elementos de generación de imágenes en 2D o en 3D, tales como el Computer Graphic, las imágenes renderizadas, la realidad aumentada.
- *Software Art*. Manifestaciones artísticas en las que el código fuente es el elemento principal.
- *Arte multimedia*. Hace referencia a las producciones de vídeo, animación, audio, etc.

Es importante tener en cuenta que estas tendencias pueden combinarse entre sí, dando lugar a otros procesos de carácter mixto. En el desarrollo e hibridación de las tendencias influye tanto el desarrollo tecnológico, como la globalización y la socialización. De la evolución tecnológica depende el surgimiento de nuevas formas artísticas, la globalización es la forma de entenderlo como descentralizado - desterritorializado, a la vez que está interconectado, en las nuevas formas de socialización encontramos que la comunicación y el arte se convierten en canales estrechamente vinculados.

De estos movimientos (*digital art, mobil media art, net.art y social art*) el único que por la forma en que se genera la obra, se exhibe, se difunde y se consume es diferente a los demás, es el *net.art*, pues funciona exclusivamente en la red, en internet. El medio de creación tiene que ver completamente con la simulación, en éste se pueden mezclar elementos virtualizados o digitalizados, en esta manifestación coinciden manifestaciones desde la animación al videojuego, o de la programación al multimedia. El término fue concebido por Vuc Kotic en 1995, es una corriente con un fuerte componente ideológico, comprometido con el activismo social y cultural, surge de manera libre y espontánea, evoluciona sobre estos mismos conceptos.

La red es un espacio de experimentación y constantes cambios, esta condición aporta cierta fragilidad a las obras creadas bajo circunstancias concretas como las del *net.art*, este factor determina su carácter efímero. “El principio básico que legitima esta corriente como arte estriba en el código fuente de cada obra, que ha de conservarse intacto ya que es la base del proceso creativo y muestra el momento tecnológico y cultural en que se creó la obra”⁷⁵, cuando se requiere actualizar la obra se hace sobre una copia del código para preservar el original tal y como fue creado.

El *net.art* nace al margen de las instituciones, incluso en ocasiones mostrando cierto rechazo a las mismas, sin embargo museos de arte contemporáneo como el Salomon R. Guggenheim, la TATE, el MOMA y el Pompidou han mostrado interés, creando *hábitats* online válidos para difundir y tratar de conservar las más destacadas manifestaciones de esta corriente artística.

De manera independiente, se crean sitios como Rhizome (1996) y Turbulence (1996) surgen como repositorios para documentar y preservar la vigencia de obras creadas en diferentes partes del mundo.

Instituciones como Whitney Museum y Walker Art Center son centros museísticos que han mostrado su interés por difundir y conservar esta obra artística, éste último creó el proyecto Galería 9, que es un departamento dedicado exclusivamente a estudiar, conservar y difundir el *net.art*.

El *mobile media art* (arte móvil) se podría decir que nace con la generación *web* 2.0, que a diferencia de la anterior hace partícipe al usuario, no sólo lo informa, sino que le otorga la capacidad de gestionar su presencia en red y desarrollar contenido. Ahora internet es móvil a través de diversos dispositivos (*smartphones* y *tablets*) de esta manera es posible la conexión entre el mundo *offline* y el espacio *online*. Estos dispositivos

⁷⁵ BELLIDO Gant, Ma Luisa y otros, *Op.Cit.*, p., 237.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

suponen hoy la revolución de los procesos sociales y comunicativos al ser portados por una gran cantidad de adultos de diferentes continentes. Artistas profesionales y usuarios *amateurs* tienen a su disposición teléfonos con cámara fotográfica, acceso a *internet* con cientos de aplicaciones cada vez más evolucionadas, capaces de generar imágenes en todo momento, lo cual resulta en un acelerado proceso de producción y consumo de imagen digital.

El arte móvil es una de las más claras expresiones del lenguaje audiovisual contemporáneo, es arte compuesto por virtualización a través de fotografía y video con posibilidad de ser editadas artísticamente usando las aplicaciones del dispositivo, también pueden ser simulaciones usando herramientas de creación digital, el dinamismo y la agilidad del dispositivo permiten publicar y compartir directamente las imágenes en segundos.

Los artistas optan por retocar fotografías al igual que por programar sus propias aplicaciones como el caso de Miltos Manetas quien en tributo a Jackson Pollock (jacksonpollock.org) diseñó una aplicación web que imita su sistema de trabajo, su *app* fue tan aceptada que migró al ámbito móvil, siendo una de las primeras para *iPhone* e *iPad* realizadas por un artista, corresponde al concepto de creación interactiva, donde el usuario participa en el proceso artístico generando sus propias obras.

Los dispositivos móviles además de emplearse para crear arte, pueden ser utilizados para que el público participe e interactúe en las obras artísticas. La realidad aumentada, las tecnologías de comunicación inalámbrica y los códigos QR son ejemplos de cómo dotar a un elemento del mundo real de nuevas capas de información virtual, el carácter comunicativo y social es fundamental en este tipo de piezas, incluso la conexión a redes sociales como *Facebook* y *Twitter*. Por el interés que el público muestra por los dispositivos móviles, se advierte un interesante futuro.

Por su parte el *Social Art* no se refiere a cierta tecnología o modo de creación concreto, sino a una filosofía y actitud. Se basa en trabajo colaborativo bajo la idea de que la participación de diversas personas en el proceso de creación resulta más interesante y enriquecedor. Esta corriente tiene su origen en comunidades de software libre, en las que distintos programadores unen esfuerzos para mejorar códigos y rentabilizar su labor, de la misma manera grupos de artistas intercambian experiencias y recursos para generar obras colectivas, bajo licencias libres copyleft, para hacer posible que sean utilizadas, reinterpretadas y mejoradas por otras personas, esta práctica artística se relaciona con los movimientos de ciberactivismo en red. Como ejemplos tenemos la obra de Dora García *Locating Story* y *Fly Tweet* de David Bowney. El detonador del arte social sin duda es la llegada de las redes sociales y el uso masivo por parte del público.

El carácter con el que se siguen estas propuestas muestran las enormes posibilidades de las herramientas 2.0, no sólo para generar arte, sino también para los proyectos de gestión y difusión cultural. Este tipo de procesos incentivan los sistemas de producción, favoreciendo la interconexión de personas para un fin común, sin que éste fin dependa de causas tradicionales de creación, distribución y mercado del arte, sino que se incentiva el potencial creativo.

El mercado desde una perspectiva tradicional no tiene lugar para muchas de las manifestaciones mencionadas, sin embargo es importante recordar que estamos ante un periodo artístico en el que convergen corrientes artísticas eclécticas, desarrolladas a consecuencia de la globalización, con apertura hacia un carácter desterritorializado y heterogéneo.

Por complejas que puedan parecer algunas propuestas y que incluso se cuestione su lugar como movimientos artísticos, debemos reconocer que estas tendencias apuestan por el colectivismo, así como por el papel del consumidor de arte como *prosumidor*

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

(usuario proactivo y comprometido que no solo observa el arte, sino que interviene en la obra).

El nuevo arte tecnológico, social y computacional presenta una elevada carga conceptual que intenta responder al mundo que nos rodea, apuesta por la difusión abierta del arte y por tanto del conocimiento, abre camino a un mundo nuevo de experimentación que trae consigo riqueza visual que no podemos desconocer que forma parte de nuestro tiempo.



II.III Museos y Galerías virtuales

Aproximadamente 963,000 resultados (0.34 segundos). Es el resultado de búsqueda en un navegador al teclear en *Internet*: Museos virtuales.

Lo anterior, sólo por ejemplificar la cantidad de información y de posibilidades que disponemos en la WWW. Entre los primeros resultados de la lista encontramos al Museo del Prado ¿es un museo tradicional o museo virtual?

La tecnología es tema en primer plano hoy, cuando hablamos de museos no es excepción, sabemos que también están en un proceso de cambio, aunque más lento de lo que parece, porque como señala Isidro Moreno, “las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están en el museo pero sin una adecuada imbricación con el mismo”⁷⁶.

El museo virtual y el museo tradicional persiguen objetivos afines, quizá desde diferentes puntos cardinales, pero establecen metas similares como mostrar, preservar, estudiar y divulgar el patrimonio material o inmaterial de la humanidad, y para ello hacen uso de las herramientas que tienen a su alcance o incluso en los mejores casos, buscan generar sus propias herramientas.

¿Museo tradicional o museo virtual? Es una pregunta que puede considerarse capciosa, sin embargo hoy, no es necesario limitarse a una, a menos que sea un museo exclusivo de *net.art*.

Los museos para cumplir su labor educativa, trabajan constantemente en la capacitación y actualización para desarrollar actividades y herramientas pedagógicas que les ayuden a cumplir sus metas, la más importante atraer y satisfacer al visitante.

⁷⁶ BELLIDO Gant, Ma Luisa y otros, *Op.Cit.*, p., 119.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

El visitante del museo tradicional o del museo virtual no puede subestimarse como mero espectador, los museos recientemente enfocan sus propuestas para permitirles la coautoría participativa de la que hemos hablado cuando citamos constantemente a Duchamp. Lograr este tipo de participación implica todo un reto, que requiere del conocimiento especializado de las piezas que se exhiben, así como del dominio de estrategias comunicativas.

Los museos tradicionales desde hace tiempo trabajan con recursos para enriquecer los recorridos, la tecnología se hace presente dentro de los museos, en las mejoras en las instalaciones, en la museografía y los recursos que ofertan al visitante. Trabajan con las ya muy conocidas audio-guías, guías hipermedia o hasta la descarga de software en tabletas y dispositivos móviles.

El panorama es cada vez más claro, el museo no tiene que elegir entre ser un museo físico o convertirse en un museo virtual, el museo tradicional tiene lugar y debe evolucionar para satisfacer a los visitantes, pues tiene un compromiso con la sociedad.

La aparición del museo virtual, no debe suponer un riesgo para el museo tradicional, contrario a ello, la combinación de ambos puede aportar al espectador experiencias antes imposibles.

La aparición del museo virtual, aporta al museo tradicional elementos que no sólo se relacionan con la experiencia del espectador, también se vinculan con el acervo, la conservación, restauración y salvaguarda del mismo.

El museo, el archivo, el acervo y las bases de datos son elementos que aunque no son evidentes, conviven en el museo y forman parte de él con un alto grado de importancia. Estos elementos no son exclusivos del museo tradicional o del virtual.

El museo virtual en este sentido puede funcionar como archivo o incluso como acervo del museo tradicional, pero el museo tradicional es el único que salvaguarda el acervo físico (el original).

Las bases de datos son el esqueleto último o primero que de alguna manera responden a las necesidades de ambos, las bases de datos, no son un descubrimiento reciente, pero cada vez pueden ser de mayor utilidad, con ellas se puede controlar desde inventarios, hasta imágenes tridimensionales que permiten observar piezas desde ángulos imposibles de realizar en una visión “real”.

El manejo de información de calidad en los museos por medio de la administración de base de datos, se comienza a construir como soporte para la experiencia virtual, las bases de datos que posibilitan dentro del museo tradicional una experiencia virtual acompañada por visores y casco para una experiencia hiperreal, son las mismas bases de datos que pueden lograr esa experiencia desde cualquier otro sitio conectado a *internet*, con la diferencia de estar dentro del museo frente al original para comparar y/o completar la experiencia.

Algunos museos han comenzado la investigación y el diseño de aplicaciones que pretenden aprovechar estas nuevas posibilidades de lo virtual, sin embargo apenas están en fase de desarrollo. La importancia de lo virtual, radica en el alcance que puede llegar a tener al ponerse a disposición de todo tipo de públicos conectados a *internet*.

En esta fase de desarrollo, encontramos ejemplos de museos que ofrecen propuestas interesantes, como el MoMA⁷⁷ (*Museum of Modern Art*) situado en Nueva York, considerado uno de los museos más importantes por su acervo de arte moderno y contemporáneo. Alberga piezas como *La noche estrellada* de Van Gogh, *Broadway Boogie Woogie* de Piet Mondrian, *Las señoritas de Avignon* de Pablo Picasso, *La*

⁷⁷ <http://www.moma.org>

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

persistencia de la memoria de Salvador Dalí y obras de artistas norteamericanos como Jackson Pollock, Andy Warhol y Edward Hopper.

El MoMA posee además importantes colecciones de diseño gráfico, diseño industrial, fotografía, arquitectura y cine; en el año 2012 fue el primer museo en adquirir código fuente de videojuegos al considerarlos arte.

MoMA cuenta con recursos que enriquecen la visita al museo, ya sea de forma presencial o virtual. Como ejemplo podemos mencionar al *MoMa PSI*⁷⁸, situado a dos estaciones de metro de la sede principal, un espacio de exposiciones sin fines de lucro, que dedica sus recursos y energía en exhibir el arte más experimental, se enfoca principalmente en el arte contemporáneo. *MoMa PSI* busca activamente artistas emergentes, nuevos géneros y nuevas obras innovadoras de reconocidos artistas, es defensor de nuevas ideas, discursos y tendencias del arte contemporáneo. Las exposiciones en el *MoMa PSI* incluyen retrospectivas de artistas, instalaciones específicas para el lugar, estudios históricos, un calendario completo de música y actuaciones.

MoMA audio⁷⁹, guía móvil que cuenta con varios recorridos de audio dedicados a la colección del museo y exposiciones especiales, se puede escuchar en línea o en el museo, de forma gratuita.

*The MoMa Iphone*⁸⁰, una aplicación para visitar el museo desde cualquier lugar, lo único que se necesita es tener una conexión a internet. Aplicación disponible para dispositivos iOS, equipada con *Tours* (para escuchar el testimonio de una amplia gama de artistas, curadores, y otros acerca de obras de la colección y muchas exposiciones especiales), *Mis Colecciones* (para crear colecciones de sus medios favoritos, imágenes

⁷⁸ <http://www.momaps1.org>

⁷⁹ <http://www.moma.org/visit/plan/atthemuseum/momaaudio>

⁸⁰ <http://www.moma.org/explore/mobile/iphoneapp>

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

y obras de arte), *Cámara* (fotografiar y compartir tu experiencia MoMA), *Calendario* (útil para explorar exposiciones actuales y futuras, eventos y proyecciones de películas, *Directorio y mapa* (para ubicar las obras y las instalaciones del Museo, además cuenta con un *Buscador* (por nombre de artista específico, obras de arte, la oferta del calendario o comentarios de audio y *Compartir* (herramienta para compartir el audio favorito, obras de arte, eventos y fotos a través de correo electrónico, texto, *Facebook o Twitter*).

*Art lab Ipad*⁸¹, aplicación lúdica para explorar cómo los artistas hacen uso del sonido, la línea, la forma y el color, para hacer una obra sonora, un dibujo de grupo o una poesía inspirada en la colección del MoMA. Una vez generada la obra es posible guardarla y compartirla en redes sociales. Artistas destacados en esta aplicación, incluyen Henri Matisse, Alexander Calder, Elizabeth Murray, entre otros.

*AB EX NY Ipad*⁸², *The MoMA Books Ipad*⁸³, *MoMA multimedia*, sólo por mencionar algunas. Además se ha afiliado con otros museos y empresas afines, como *Indianapolis Museum of Art*, con quien comparte videos por medio de la *app Art babble*⁸⁴ y *Google* con quien participa al igual que otros museos alrededor del mundo, en *Google Art Project*.

Por último, uno de los proyectos que es necesario mencionar, es el *MoMA R&D*⁸⁵ (*Research and Development*⁸⁶), consiste en abrir un espacio al diálogo sobre arte, museos e industria cultural. La dinámica es la siguiente, la directora de *R&D* comienza cada evento con una ponencia sobre el tema, proporcionando el contexto para la conversación; cuatro especialistas realizan una breve presentación, para enseguida

⁸¹ <http://www.moma.org/explore/mobile/artlabapp>

⁸² <http://www.moma.org/explore/mobile/abexnyapp>

⁸³ <http://www.moma.org/explore/mobile/momabooks>

⁸⁴ <http://www.artbabble.org/about-us>

⁸⁵ <http://www.moma.org/learn/momarnd/index>

⁸⁶ Investigación y desarrollo

realizar un debate moderado con el público; las sesiones se presentan en formato de video, cualquier usuario puede consultar los videos que están organizados por temas, fechas y salones en la web del MoMA.

R&D proporciona información y herramientas esenciales para identificar y explorar nuevas orientaciones y oportunidades para el MoMA, y por extensión, para las instituciones culturales en general. Aborda temas de alta a baja tecnología; de la especulación a la producción real; de físico a digital; y desde la pantalla a la participación. Explora la función, el potencial y la responsabilidad de los museos como actores públicos, con la visión de establecer a las instituciones como innovadores sociales a través del desarrollo disciplinar y cultural.

En este sentido, MoMA reconoce el valor del diálogo y la reflexión, elementos propios del arte contemporáneo, además de este proyecto, ofrece una listado atractivo⁸⁷ para interactuar con los usuarios, *apps* con diferentes funciones y para diferentes perfiles de usuario: *Facebook, twitter, youtube, foursquare, flickr, instagram, itunesU*, por mencionar algunos.

Por su parte el *The Cleveland Museum of Art* en Estados Unidos, ha generado dos herramientas especiales para navegar dentro del museo, una de ellas puede ser utilizada por medio de un dispositivo electrónico (*Ipad, Iphone o Andoid*); la segunda es una pantalla *touch* de 12 metros de longitud instalada dentro del museo, así mientras el visitante realiza su recorrido tradicional, puede también tener una experiencia virtual simultáneamente.

La aplicación *Art Lens* permite tener un mapa con geolocalización del museo en una tableta electrónica, indica el punto exacto en el que se encuentra el usuario, permite localizar cualquier obra, marcando la ruta que se debe seguir para llegar a ella, cabe

⁸⁷ <http://www.moma.org/explore/communities>

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

mencionar que MoMA y Guggenheim también tienen aplicaciones similares, sin embargo *Art Lens* implementa además una realidad aumentada y un sofisticado sistema de escaneo a través de la cámara de la tableta o teléfono celular, que permite desplegar información útil justo en el momento. Esta aplicación se transforma en una experiencia social, porque permite compartir las obras favoritas por medio de redes sociales, donde se pueden incluir comentarios por parte del usuario.

Gallery One es una pantalla *touch* de más de 12 metros de largo, que expone en miniatura, las 3500 obras que integran la colección del Museo de Cleveland, en esta pantalla pueden interactuar hasta 16 personas al mismo tiempo, los usuarios sólo necesitan tocar las imágenes para desplegar más información y descubrir piezas relacionadas con el artista, el medio o el periodo en que fue creada la obra que seleccionó.

La pantalla táctil fue diseñada con la intención de generar una mejor relación entre los visitantes, a la vez que permite a los usuarios tener un panorama completo de las piezas que se albergan en el recinto. *Gallery One* se conecta con *Art Lens* para que el visitante pueda descargar las obras que más le interesan, así puede el usuario planear su tour y enriquecer su visita. Herramientas como estas hacen de la visita al museo una experiencia diferente, el museo proporciona elementos para que cada visitante actúe como su propia guía.

Nuevas propuestas surgen día a día, no podemos evitar mencionar una muy interesante y quizá la más completa hasta ahora; surge desde el año 2011, a partir del convenio con más de mil instituciones alrededor del mundo, nos referimos al proyecto de *Google Cultural Institute*, llamado *Google Art Project*.

Google Art Project es una galería virtual, que presenta 40,000 imágenes en alta resolución de obras de arte de más de cuarenta países, así como un recorrido virtual por

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

las galerías en las que se encuentra cada obra. Este proyecto se ha valido de la misma tecnología utilizada por Google Street View⁸⁸ que utiliza esta tecnología desde el 2007.

Aunque todas las obras de *Google Art Project* se muestran en alta resolución, algunas de las instituciones han seleccionado una obra maestra de sus colecciones para ser fotografiada y mostrada en formato *gigapixel*⁸⁹, tecnología conocida como la promesa del futuro, pues permite visualizar un grado de detalle que antes era imposible. Así, podemos observar a detalle ciento dieciséis obras⁹⁰ que se encuentran disponibles en este formato, como *The starry night* de Van Gogh (MoMA), *La piedra del Sol* (Museo Nacional de Antropología, México), *Wedding Supper* de Martin van Meytens (Schönbrunn Palace, Australia) y *Dance at Le Moulin de la Galette* de Auguste Renoir (Musée d'Orsay, Paris).

Art Project es un proyecto que se encuentra en constante construcción y actualización, es importante resaltar que la empresa *Google*⁹¹ quien tiene por misión “organizar la información del mundo para que todos puedan acceder a ella y usarla⁹²”, es quien suministra la tecnología y herramientas necesarias para el desarrollo de *Art Project*, por su parte *Google Cultural Institute* tiene como propósito poner a disposición del público material cultural importante, además de conservarlo digitalmente a fin de educar y servir de inspiración a generaciones futuras, *Cultural Institute* a través de *Google Art Project* puede ser de especial utilidad para estudiantes, académicos y profesores, ya que pueden involucrarse en una forma de aprendizaje innovadora e interactiva.

⁸⁸ Característica de *Google Maps* y de *Google Earth* que proporciona vistas panorámicas a nivel de calle (360 grados de movimiento horizontal y 290 grados de movimiento vertical), permite a los usuarios ver partes de las ciudades seleccionadas y sus áreas metropolitanas circundantes.

⁸⁹ Un *gigapixel* contiene 1000 veces la información de un *megapixel*.

⁹⁰ Link para disfrutar las obras:

<https://www.google.com/culturalinstitute/browse/gigapixel?q.openId=8129907598665562501&projectId=art-project&v.filter=items&hl=es-419>

⁹¹ <https://www.google.com.mx/intl/es-419/about/>

⁹² *Íbid.*

CAPÍTULO TERCERO

La Vida Virtual de la Obra

III.I Museo de Arte Contemporáneo No.8

Esta investigación parte de tres cuestionamientos iniciales, de los que no sólo es importante tenerlos presentes, sino también intentar formular algunas respuestas desde diferentes aristas que constituyen el campo del arte cada vez más amplio y multidisciplinario.

¿Puede la imagen en el espacio virtual ser objeto de estudio para el análisis como obra de arte? ¿Puede la experiencia de la obra de arte modificarse por las condiciones de tiempo-espacio? ¿De qué manera la llegada del Internet modificó la experiencia de la obra de arte?

Sabemos que no encontraremos respuestas universales, pero es elemental considerar que hay cuestionamientos que pueden encontrar respuesta o complementarse desde diferentes perspectivas.

Las inquietudes en el arte son tan diversas como el arte en sí mismo, sin embargo podemos construir información objetiva, al plantear una revisión desde puntos específicos de interés donde convergen diferentes disciplinas, fenómenos sociales, políticos, culturales, económicos, o bien desde perspectivas locales que nos ayuden a comprender fenómenos globales y viceversa.

¿Puede la imagen en el museo virtual ser objeto de estudio para el análisis como obra de arte? En este capítulo pretendemos construir respuestas desde el museo, que como organismo tiene entre otros compromisos sociales y educativos, capacitar al

individuo para que interprete su propia realidad y descubra el mundo a partir de diversas actividades en torno a la experiencia estética.

El siguiente análisis se desarrolla en la ciudad de Aguascalientes, México, en el Museo de Arte Contemporáneo No.8 (MAC8). Como ha mencionado Agustín Arteaga⁹³, debemos tomar en cuenta que los museos actuales están inmersos en problemáticas globales que deben resolverse desde su localidad, no perdamos de vista que estamos en la era de la información, de la comunicación en red.

Pretendemos que la información que resulte de esta investigación, aporte elementos de utilidad para dar respuesta a los cuestionamientos iniciales, así mismo se ambiciona que sea de provecho para el MAC8, en beneficio de la educación, la cultura y la sociedad.

⁹³ Véase pág. 31 (Capítulo IV. Museos Tradicionales) de este documento.

III.I.I Historia

El almacén *El número 8* abrió sus puertas en 1918, desde entonces se ubico en la actual esquina de las calles Morelos y Primo Verdad de la ciudad de Aguascalientes, México. El nombre del lugar se decidió por ser la finca número 8 de la entonces calle Independencia y porque el nuevo propietario José de Jesús Rábago, nació el día 8 del mes 8 de 1888.

El señor Rábago adquirió la finca casi nueva, fue construida en 1901, gracias a los oficios del maestro Refugio Reyes⁹⁴ y a la firma del arquitecto Samuel Chávez Lavista quienes habían trabajado a encargo del dueño original, el señor Ismael Romo de Vivar. En la construcción que ahora ocupa el Museo de Arte Contemporáneo, el señor Rábago ofreció al público de aquella época una gran variedad de artículos, como almohadas, calzado, camisas, estambres, hilos, telas, toallas, uniformes, colchones y hasta sillas de montar. En el segundo piso del almacén, el señor J.J. Rábago estableció un taller de confección de ropa, principalmente de mezclilla, debido a la demanda de estas prendas *El número 8* se convirtió en una referencia importante de la actividad económica en la ciudad; la tienda requería supervisores, maestros de sastrería, empleados y dependientes, en la fábrica de ropa encontraron ocupación remunerada más de un centenar de obreros, entre los que predominaban mujeres.

La empresa produjo por varias décadas ropa de uso cotidiano para las clases populares y trabajadoras, como overoles, uniformes de mezclilla y otras prendas. Su capacidad productiva pudo abastecer a todo el personal de empresas de renombre como la Gran Fundición Central Mexicana y los Talleres del Ferrocarril.

⁹⁴ Arquitecto zacatecano (1862 – 1943), cuya obra más representativa y considerada patrimonio cultural y arquitectónico se encuentra en el estado de Aguascalientes.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

A la muerte del señor Rábago en 1933, la empresa quedó en manos de su sobrina, doña María Dolores Zermeño Rábago, quien junto con otras generaciones de familiares dio continuidad a la tradición empresarial. En 1977 el almacén fue casi destruido por un incendio, sin embargo el inmueble se volvió a renovar y se mantuvo activo otros veinte años hasta que fue adquirido por el Gobierno del Estado a iniciativa del Lic. Otto Granados Roldán⁹⁵.

El número 8 es testimonio de la época en la que Aguascalientes vivió su primer experiencia de desarrollo industrial, por ello fue desde siempre uno de los almacenes más importantes del centro de la República Mexicana. Entre los antecedentes más notables de la historia de la finca, se cuenta que Pancho Villa durante una de sus estancias en Aguascalientes, con motivo de la Convención Revolucionaria de 1914, entró a caballo hasta el amplio patio de la casa e instaló a sus soldaderas para comer y descansar.

Además del aspecto histórico, la finca cuenta con un valor arquitectónico por el estilo de construcción y particularmente por haber contado con la intervención del maestro Refugio Reyes.

Para instalar el MAC8, fue necesario hacer la restauración del inmueble, se adecuó el edificio mediante obras de consolidación, liberación e integración. En la fachada fue necesario reponer algunas piezas de cantera y de la base de la finca, que resultaron afectadas por la humedad, así como rescatar algunos elementos de madera. Se retiraron elementos que cubrían las columnas metálicas originales del edificio para quedar a vista del público, como uno de los pocos ejemplos que se pueden ver en Aguascalientes sobre la utilización del acero a principios del siglo XX. Una técnica muy común en Europa de la segunda mitad del siglo XIX.

⁹⁵ Gobernador del Estado de Aguascalientes, México; 1992 – 1998.

La integración consistió en solucionar el aspecto funcional del nuevo uso del edificio, como los muros, plafones, pisos y pintura, sin dejar de mencionar que en la planta alta la adecuación fue casi total ya que los espacios existentes eran muy pequeños y cerrados. En este lugar destaca la colocación de un gran domo para cubrir el patio que originalmente estaba al descubierto.

El edificio actualmente cuenta con dos accesos y un elevador, el MAC8 esta equipado con cámara de circuito cerrado y sistema de seguridad electrónica las 24 horas del día, todo el edificio cuenta con alarmas y sistema ambiental, tanto en salas de exhibición, como en almacén.

Desde sus inicios, *el número 8* es testimonio de una actividad familiar exitosa y sede de una empresa vital durante el primer desarrollo industrial de Aguascalientes; representa también una oportunidad más para apreciar la obra de Refugio Reyes. El rescate de este edificio es evidencia del interés por conservar el patrimonio arquitectónico de los aguascalentenses.

III.I.II Antecedentes

El Museo de Arte Contemporáneo de Aguascalientes⁹⁶ se inauguró el 14 de abril de 1991, en el centro de la ciudad, en una casona ubicada en el número 222 de la calle Juan de Montoro, que hoy alberga al Centro de Investigación y Experimentación de Arte Gráfico de Aguascalientes *El Obraje*. El museo daba albergue a 25 años de plástica nacional, representados por las obras premiadas en el Encuentro Nacional de Arte Joven (ENAJ)⁹⁷, cuyos inicios como Concurso Nacional para Estudiantes de Artes Plásticas se remontan a 1966.

El Museo de Arte Contemporáneo cambia su nombre por MAC8, al trasladarse el 9 de junio de 1998 al antiguo almacén *Número 8*, remodelado y acondicionado para albergar las obras ganadoras del ENAJ, acrecentadas en cantidad, aportadas por jóvenes creadores (menores de 30 años).

La finca es actualmente un espacio de servicios culturales diversos, consta de un taller de enseñanza donde se atienden visitas guiadas, cuatro salas de exhibición donde se muestran exposiciones temporales de artistas de renombre; además exhibe de forma permanente la obra de Enrique Guzmán (1952 – 1986), pintor ampliamente reconocido en nuestro país y el extranjero, tres veces ganador del ENAJ.

El acervo del MAC8 además de contar con las obras premiadas dentro del ENAJ que se incrementan año con año, también se enriquece con otras colecciones, como los premios de la *Bienal de Dibujo y Pintura Enrique Guzmán*, fotografía de Tina Modotti,

⁹⁶ Datos obtenidos en MAC8, Calle Primo Verdad y Morelos, zona centro, Aguascalientes, Ags., México. Mayo del 2014.

⁹⁷ El Encuentro Nacional de Arte Joven (ENAJ), conocido bajo esta nomenclatura desde 1981, es convocado por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes a través del Instituto Nacional de Bellas Artes, el Patronato de la Feria Nacional de San Marcos y el Instituto Cultural de Aguascalientes. Por su trayectoria ininterrumpida (1966 a la fecha) ofrece un invaluable documento que muestra la historia y evolución de la plástica en México así como las inquietudes de los jóvenes creadores.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

donaciones y adquisiciones hechas por parte del Instituto Cultural de Aguascalientes, dependencias gubernamentales, asociaciones filantrópicas, personas físicas y morales, artistas, entidades y personas comprometidas con el desarrollo artístico y cultural del estado.

El MAC8 además apoya y fomenta la promoción de artistas locales mediante su propio concurso *Bienal de Dibujo y Pintura Enrique Guzmán*, que en este año 2014 llevó a cabo su 6ª edición.



III.I.III Justificación

El MAC8 es una institución de gran importancia histórica, artística y cultural para el estado de Aguascalientes. Al ser un museo de arte contemporáneo se ve obligado a buscar soluciones que den respuesta a problemáticas actuales de acuerdo con su misión, visión y objetivos como museo.

Nuestro principal interés en el MAC8 radica en contribuir con la búsqueda de soluciones que satisfagan los servicios que como museo de Arte Contemporáneo se compromete a ofrecer. De manera especial nos interesa encontrar alternativas para salvaguardar y difundir su acervo, al que consideramos de un valor incalculable, no sólo para el estado sino para el país, sin duda, este acervo forma parte de nuestro patrimonio cultural.

El MAC8 es el único museo que alberga hasta hoy 48 años de obra premiada del concurso de arte mexicano para jóvenes menores de 30 años. Certamen conocido como Concurso Nacional para Estudiantes de Artes Plásticas de 1966 a 1980, y nombrado desde 1981 hasta la fecha como Encuentro Nacional de Arte Joven. Cabe mencionar que desde 1966 se lleva a cabo en Aguascalientes, convocado anualmente por el Instituto Nacional de Bellas Artes, el Instituto Cultural de Aguascalientes y el Patronato de la Feria Nacional de San Marcos.

III.I.IV MAC8

Esta investigación pretende colaborar con el MAC8, para ello es necesario sumergirnos en el museo, conocer y tener presente en todo momento su forma de trabajo, objetivos, visión y contexto en el que se desenvuelve.

Misión. Promover, difundir y preservar su acervo así como organizar exposiciones temporales y eventos alternos, que acerquen a un público cada vez más nutrido, a una experiencia reflexiva y de contacto con sus intereses y condiciones sociales y culturales, a través de un lenguaje que interactúe con todos los sentidos.

Visión. El Mac8 como uno de los mejores Museos especializados en Arte Contemporáneo de México con proyección internacional.

Objetivo: Ser un museo de reconocimiento nacional por sus altos estándares de calidad en: Infraestructura, Acervo, Equipo de trabajo, Integración con la comunidad artística, Exposiciones de diversas manifestaciones artísticas contemporáneas con actividades complementarias alternas, Servicios educativos, Interacción con la sociedad⁹⁸.

El MAC8 desde su inicio de actividades en 1991 ha sido anfitrión de importantes muestras, hasta la fecha ha presentado más de cien exposiciones temporales, colectivas e individuales, como: *XI Bienal Rufino Tamayo*, *Gran premio omnilife*, Carlos Mérida, Fernando García Ponce, Santiago Carbonell, Vangelis, Héctor de Anda, Cristina Maldonado, Tinna Modotti, Elba Garma, Othón Téllez, Jordi Boldó, Ismael Guardado, Irma Palacios, Teresa Zimbrón, Javier Marín, Plinio Ávila, Esmeralda Torres, Patricia Henríquez, Juan Coronel Rivera, Alejandro Nava, Óliver Esquivel, Beatriz Simón, Marcos y Alberto Castro Leñero, Adela Goldbard, Rubén

⁹⁸ Datos obtenidos en MAC8, Calle Primo Verdad y Morelos, zona centro, Aguascalientes, Ags., México. Julio, 2014.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

maya, Víctor Rodríguez y colecciones como las de Fomento Cultural Banamex e Instituto Cultural Cabañas por mencionar algunas.

El Mac8, tiene un programa de exposiciones permanente, al cual pretende reforzar con actividades alternas, dirigidas y complementadas con la enseñanza; muestra de ello, son los diplomados en historia del arte que se impartieron año con año desde 1993 hasta el 2005. Entre los expositores de los diferentes temas se encuentran Alberto Híjar Serrano, Carlos Blas Galindo, integrantes del Taller de Arte e Ideología, Luis Carlos Emerich, Jorge Juanes y Angélica Carrasco.

Se han realizado eventos en fechas importantes para el Museo como:

2006 Exposición y presentación de catálogo *40 años de arte joven y los que faltan*, con motivo del festejo de los 40 años del Encuentro Nacional de Arte Joven.

2008 Creación de la mascota *Makocho* para celebrar el X aniversario del Museo de Arte Contemporáneo en el edificio del Número 8. 2011 XX Aniversario del Museo de Arte Contemporáneo: Conferencias Magistrales con Othón Téllez, Plinio Ávila, Eudoro Fonseca y Alfredo Matus; Charla entre creadores, dirigida por el Mtro. Jordi Boldó y quince artistas locales invitados: Juan Castañeda, Moisés Díaz Jiménez, Juan Vizcaíno, Pilar Ramos, Yorchil, Anuar Atala Mendoza, Carlos Castañeda, Oliver Esquivel, Dulce María Rivas Godoy, Elba Garma, Jorge Camarillo, Lucía Castañeda, Jesús Reyna y Gerardo Barba.; Exposición y catálogo *Eight parade* (Obra creada por 21 artistas invitados a intervenir un “ocho” (logo del mac8) de yeso, mismo que fue donado por los artistas para formar parte del acervo.

Actualmente el MAC8 continúa trabajando con el programa de exposiciones temporales y permanentes de artistas consolidados en la escena contemporánea, como es el caso de las instalaciones de Máximo González que se presentaron del 03 de julio al 7 de septiembre del 2014, mismo que se apoya con la Coordinación de Servicios

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Educativos, y se vincula con el Instituto de Educación de Aguascalientes a fin de ofrecer recorridos educativos a todos los alumnos Aguascalentenses de nivel básico, medio y superior con el fin de que conozcan, valoren, se acerquen al museo y a su acervo.

El MAC8, es un museo de arte contemporáneo sin fines de lucro en el estado de Aguascalientes, su administración depende del ICA (Instituto Cultural de Aguascalientes) quien coordina a los museos y galerías del Estado por medio de la Dirección de Museos y Galerías.

Para lograr sus actividades, el museo cuenta actualmente con trece recursos humanos; seis realizan trabajos manuales (limpieza, vigilancia y custodia), dos vigilantes, un museógrafo, un recepcionista, un coordinador operativo, un asistente de dirección y un director.

El museo tiene un registro del acervo, el cual se clasifica por fecha y origen de la obra: Premios del Encuentro Nacional de Arte Joven, Donaciones, Adquisiciones (compras o por concursos diferentes a ENAJ como son Bienal de Dibujo y Pintura Enrique Guzmán y A3) y Obra en comodato (Colección de la familia de Enrique Guzmán y Programa Pago en Especie de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público). A nivel Institucional (ICA), existe un catálogo digital *Mnemosine* de consulta interna⁹⁹, en el cual se tiene registro de la obra de todos los museos de Aguascalientes.

Es importante mencionar que el primer registro del acervo que mencionamos, es un listado clasificado por fecha y origen de la obra, sin imágenes de referencia, cumple propiamente la función de inventario.

El catálogo *Mnemosine* a diferencia del registro del acervo, contiene fotografía

⁹⁹ Sólo los administradores y personas autorizadas pueden consultar este catálogo, no es de acceso público.

de cada obra, sin embargo aunque es una fuente confiable de consulta, cabe resaltar que las imágenes aunque en su mayoría son de buena calidad, se ven afectadas por una marca de agua, que impide visualizar la obra completa.

Para consulta, registro y control interno de la obra, el MAC8 recurre también a medios impresos, en este caso nos referimos a los catálogos conmemorativos de los premios del ENAJ, el primero editado en 1991, publicado por el ICA, con apoyo de la Cigarrera La Moderna; este catálogo da cuenta de los primeros veinticinco años de dicho certamen, la publicación fue única, por tal motivo es difícil conseguir un ejemplar o acceder a él, MAC8 cuenta únicamente con dos ejemplares para uso institucional; de igual manera se han realizado catálogos de obra seleccionada y ganadores de los encuentros ENAJ XXXI, XXXII y XXXIII, correspondientes a las ediciones 2011, 2012 y 2013, por mencionar algunos.

El presente análisis del MAC8 nos lleva a realizar una búsqueda rápida en *internet*. A manera de ejemplo, tecleamos en un buscador “Museo de Arte Contemporáneo número 8”, y encontramos los siguientes resultados:

- 1) [https://www.facebook.com/pages/Museo-de-Arte-Contemporáneo No8/](https://www.facebook.com/pages/Museo-de-Arte-Contemporáneo-No8/)
- 2) <http://www.disfruta-aguascalientes.com/QueVisitar/Museos/museo-de-arte-contemporaneo.html>
- 3) http://www.aguascalientes.gob.mx/temas/cultura/espacios/museos/M_mac.aspx

En el año 2002 se creó el sitio web MAC8, el diseño se realizó con un proyecto de fondo de becas, mientras que el dominio lo financió el ICA un par de años, sin embargo por falta de recursos económicos, se dejó de pagar el *hosting* y el sitio desapareció. La *web* del MAC8 mostró en su momento una breve historia del museo,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

datos biográficos del artista Enrique Guzmán y una pequeña muestra fotográfica de su obra. Por medio del sitio, se podía consultar un calendario mensual de actividades y visualizar algunas imágenes del edificio y exposiciones recientes. En su momento fue un gran avance contar con este sitio informativo (*web 1.0*), con el que los usuarios de internet podían acceder al MAC8.

¿Cuáles son los principales problemas para el MAC8 en la red? De los resultados de búsqueda que acabamos de mencionar, el número 3 es administrado por Gobierno del Estado de Aguascalientes e ICA, es un sitio que muestra en una pantalla una breve descripción del museo, su dirección y teléfono. El sitio número 2 es administrado por una empresa turística ajena al ICA; finalmente el sitio número 1, es el único que es administrado directamente por el MAC8 por medio de la red social *Facebook*.

Es importante reconocer que el MAC8 hace uso de herramientas a su alcance, para lograr sus objetivos, sólo una muestra de ello es que al carecer de un sitio oficial, hace uso de herramientas gratuitas, para mantener contacto con el público y dar difusión de sus eventos.

Las redes sociales son sin duda un apoyo fundamental para el museo, del las que se puede sacar mucho provecho, sin embargo la identidad del MAC8 se ve afectada en el espacio virtual, al carecer de un sitio oficial. Al realizar una búsqueda de algún sitio o institución, es deseable encontrar el sitio oficial en el que podamos corroborar información que hemos escuchado en la radio, visto en las redes sociales, *web* turísticos, entre otros.

Entre sus principales expectativas el MAC8 pretende ser uno de los mejores museos especializados en arte contemporáneo con proyección internacional, que por medio de sus actividades acerque a “un público cada vez más nutrido, a una experiencia

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

reflexiva y de contacto con sus intereses y condiciones sociales y culturales, a través de un lenguaje que interactúe con todos los sentidos¹⁰⁰, resulta difícil imaginar hoy un museo de arte contemporáneo desvinculado de los nuevos ámbitos tecnológicos e *internet*. El compromiso del museo es tan amplio que depender o delegar su éxito tan sólo a las exposiciones y actividades dentro del museo resulta imposible, el museo hoy puede hacer uso de herramientas que ayuden a cumplir sus objetivos, hacer atractivo el museo, satisfacer a su público, preservar, promover y difundir su acervo.

La falta de recursos humanos y económicos son un factor que dificulta o limita la realización de cualquier proyecto, sin embargo siempre es posible buscar alternativas para lograr soluciones; en esta investigación no desconocemos dichos factores; para proponer alternativas ha sido necesario sumergirse en el MAC8, estudiar su dinámica, conocer su ambiente y acelerada actividad, así mismo, estamos conscientes de que cualquier proyecto requiere de esfuerzos colaborativos.

Este proyecto de investigación expone algunas de las necesidades que en este momento se consideran prioritarias en el MAC8 para promover, difundir y preservar su acervo, así también sugerimos algunas alternativas para acercarse al público por medio de la red y logre avances en su cometido.

La forma en que han evolucionado gran parte de las instituciones museísticas del uso de web 1.0 a web 2.0 caracterizada por las posibilidades de interacción y participación, la evolución de las tecnologías del software y la penetración de la conectividad móvil, entre otras circunstancias, “han propiciado la transformación de la existencia digital del museo”¹⁰¹ como lo señala Nuria Rodríguez, este nuevo escenario motiva a pensar que, nos encontramos ante un nuevo paradigma museístico modelado

¹⁰⁰ Misión MAC8

¹⁰¹ BELLIDO Gant, Ma Luisa y otros, *Op.Cit.*, p., 137.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

por las condiciones y circunstancias del soporte web, la presencia de un museo en la red es clave en la construcción de su identidad y en el desempeño de su labor, por lo que es necesario reflexionar sobre esta condición, sobre cómo influye en su función crítica, social y en los procesos de construcción e interpretación de la cultura.

El portal cultural Dosdoce.com dirigido por Javier Celaya y un amplio grupo editorial que desde el 2004 a la fecha ha elaborado más de 40 estudios e informes sobre el uso de las nuevas tecnologías en diferentes ámbitos del sector cultural, en *Los museos en la era digital* publicado en el año 2013, afirma que:

Los museos, centros culturales y galerías de arte no pueden mantenerse al margen de esta transformación que está afectando directamente al consumo de productos culturales y por lo tanto al acceso al arte y a la cultura desde cualquier perspectiva. Tampoco pueden negar la demanda, por parte del espectador, de experiencias interactivas, no siempre explicadas con el ejemplo del juego como práctica¹⁰².

Desde esta apreciación, consideramos que es necesario hacer esfuerzos en el MAC8 para conseguir no sólo tener presencia en la red, sino que ésta brinde una experiencia significativa a los visitantes; el museo cuenta con un acervo que por sí mismo es enriquecedor, sin embargo es casi imposible acceder a él, como hemos mencionado, sólo es posible conocer el acervo del ENAJ por medio de catálogos impresos difíciles de conseguir, la obra completa del ENAJ se encuentra en el almacén del Museo, al que sólo accede personal autorizado.

Al ser un acervo importante a nivel nacional, el MAC8 recibe constantemente llamadas y solicitudes de instituciones, investigadores y artistas interesados, sin embargo hasta el momento no le ha sido posible resolver estas inquietudes más que de

¹⁰² DOSDOCE.COM, *Los museos en la era digital, uso de nuevas tecnologías antes, durante y después de visitar un museo, centro cultural o galería de arte*, ed. Museum Next, 2013, p., 3.

manera limitada y sólo cuando se trata de casos específicos, por medio del correo electrónico.

“A los visitantes del siglo XXI hay que ofrecerles una experiencia online, complementaria a su visita física, con el fin de estimular todas sus capacidades sensoriales”¹⁰³, pretendemos que el MAC8 tenga una presencia virtual significativa, más allá de hacer uso de internet sólo como plataforma publicitaria para su museo físico, que su presencia en la red ofrezca contenido virtual con la posibilidad de visualizar al menos una muestra representativa de sus colecciones.

No proponemos una inversión en las instalaciones físicas, ni en la arquitectura del edificio, proponemos recurrir a soluciones factibles y necesarias. Es una necesidad primordial en el museo trabajar un respaldo digital de calidad, indispensable para documentar, así como para mantener y restaurar su acervo.

Cada pieza de arte material debería contar en la base de datos con una digitalización tridimensional, si es de bulto redondo, o bidimensional, si es plana, de alta calidad que permita un acercamiento minucioso y que también sirva para reconstruir la pieza en caso de necesidad y observar los cambios de la pieza real para una óptima conservación¹⁰⁴.

Contar con una buena digitalización de la obra permite hacer un análisis detallado de la obra para uso exclusivo del museo, pero también al realizarse la digitalización de las piezas, éstas estarán contenidas necesariamente en una base de datos que es posible administrar y dar forma a conveniencia del MAC8, esta base de datos con estructura y diseño puede ser utilizada para exposiciones virtuales; fuera del museo para una experiencia exclusivamente virtual o dentro del museo para compararla

¹⁰³ DOSDOCE.COM, *Op.Cit.* p., 5.

¹⁰⁴ BELLIDO Gant, Ma Luisa y otros, *Op.Cit.*, p., 121.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

con la experiencia real, en palabras de Isidro Moreno “Bases de datos que han de estar abiertas a todas las personas a través del museo virtual en red fija y en red móvil con todas sus variantes, incluidas las redes sociales, así como apoyar la exposición del museo *in situ* a través de guías hipermedia proporcionadas por el museo o con terminales propias de los visitantes: smartphones, tablets...¹⁰⁵”

Para proporcionar elementos que permitan aumentar el conocimiento sobre la pieza desde niveles básicos, hasta los más avanzados, la pieza debe contar con investigación que enriquezca y se adapte a distintos niveles de formación del visitante, desde los tradicionales datos técnicos de la obra, hasta referentes bibliográficos, históricos, biográficos del autor, entre otros.

Los Museos, no sólo los de arte contemporáneo, pero sobre todo éstos últimos, deben considerar como una necesidad fundamental, el complementar su museo físico de forma tan importante como el virtual, sitio *web* equipado con información enriquecedora, que dé importancia a la participación de los usuarios y donde la comunicación sea constante, con posibilidad de compartir la información con otros usuarios, incluso en redes sociales con tan sólo un *click*.

De acuerdo a la investigación, el siguiente diagrama es una propuesta ordenada de contenido para el diseño del sitio web del MAC8, entre las características se plantea un sitio web 2.0, que permita una comunicación constante con los usuarios, además debe ser un sitio *responsive*, configurado para adaptarse y ser visualizado en cualquier dispositivo. Actualmente existen alternativas que se adaptan a diferentes presupuestos para adquirir un dominio y administrar las bases de datos, como ejemplo *joomla* y *drupal*.

¹⁰⁵ BELLIDO Gant, Ma Luisa y otros, *Op.Cit.*, p., 121.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Otros museos de arte contemporáneo en México también carecen de sitio *web* oficial, como el de Guanajuato y el de Guadalajara, a diferencia los que sí cuentan con su propio sitio, el de Oaxaca, Zacatecas, Monterrey, Distrito Federal y San Luis Potosí, por mencionar algunos.

La propuesta integral para el MAC8 contempla no sólo su presencia en la red por medio de su sitio *web* oficial, sino también la posibilidad de mostrar alguna de sus colecciones por medio de *Google Art Project*. En México museos como Dolores Olmedo, Museo Nacional de Antropología e Historia y el Museo Nacional de Arte comparten una muestra de su acervo en esta galería virtual, esto ayudaría al museo para alcanzar reconocimiento internacional.

El museo por medio del sitio *web*, puede dar respuesta a las solicitudes de otras instituciones, investigadores y estudiantes, la forma de administrar el sitio la define el MAC8, puede generar galerías visibles a todos los visitantes o reservar información asignando diferentes roles de usuario.

Como podemos observar en el diagrama existen accesos directos a redes sociales, invitamos al museo que además de hacer uso de *Facebook*, mantenga contacto con otros perfiles de usuarios de redes sociales, sobre todo las más utilizadas hasta el momento, como el caso de *Twitter* y *g+*, con el objetivo de mantenerse actualizado, y satisfacer a sus visitantes.

Los elementos que se muestran en el diagrama, sin duda reflejan el trabajo final, que es posible realizar una vez que se lleve a cabo la digitalización del acervo, a la par de estas actividades es prioritario acelerar gestiones para contar con un sitio *web* oficial MAC8, y crear nuevos perfiles en las redes sociales antes mencionadas.



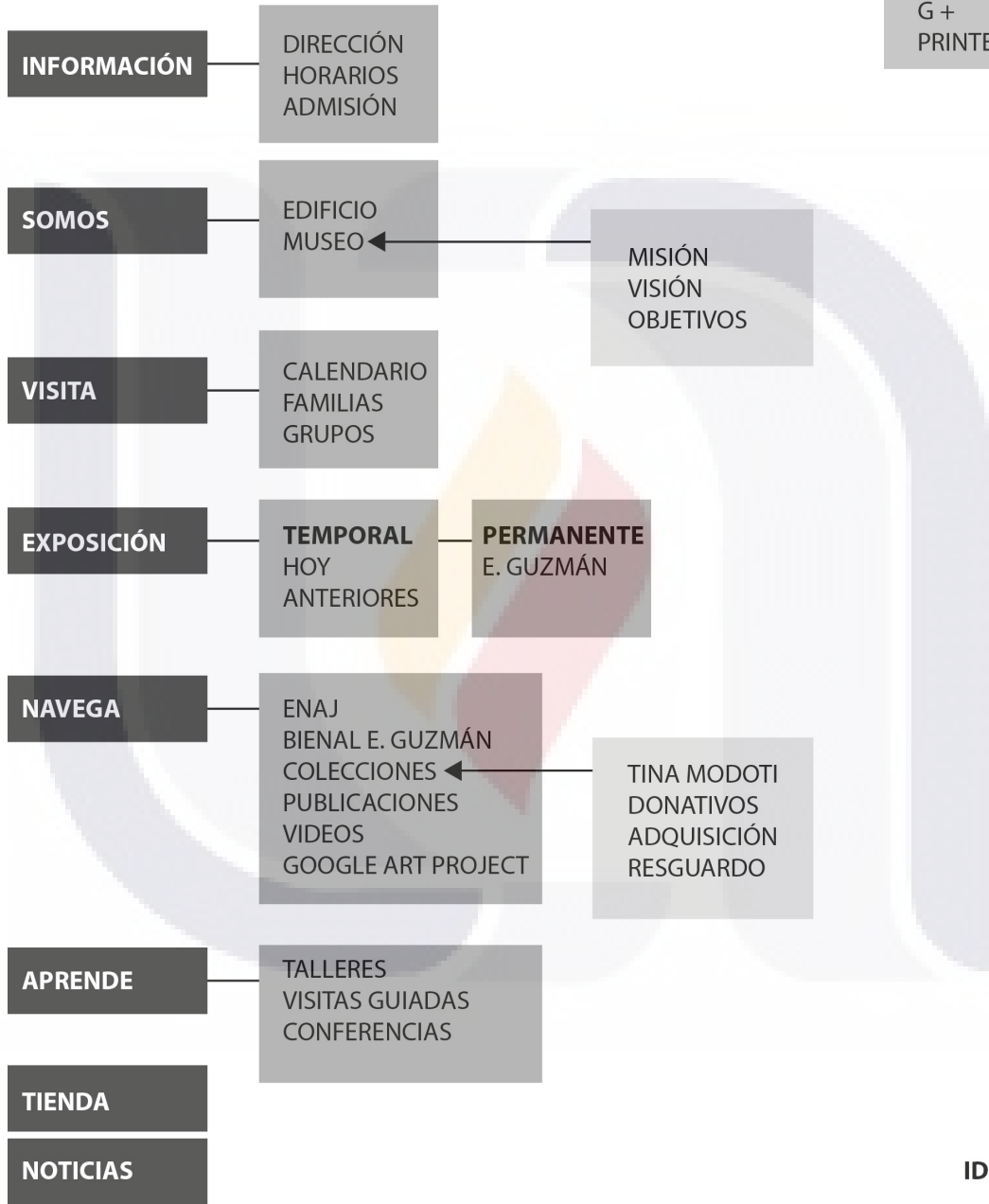
CONTACTO



BUSCAR

COMPARTIR

- FACEBOOK
- TWITTER
- G+
- PRINTEREST



(5) DIAGRAMA DE FLUJO MAC8 / PROPUESTA

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Una nueva y completa digitalización del acervo permitirá al MAC8 sacar el mejor provecho de sus recursos a corto y largo plazo, pues “si cada pieza contase con su genoma digital (digitalización de alta calidad...) sería sencillo y barato crear aplicaciones interactivas muy completas que se sumarían a ese genoma digital previo y que irían enriqueciéndolo¹⁰⁶”, se trata de poner la tecnología al servicio del museo, para ofrecer experiencias participativas al visitante, no sólo explicaciones.

En términos generales, mencionamos algunas consideraciones importantes en la construcción del proyecto:

- a) La **presencia en la red**, no sólo como una actividad informativa y publicitaria, debe enfocarse en hacer posible una experiencia significativa que además de ofrecer información de interés al visitante, le permita acercarse al museo, al acervo, programar una visita, acceder a información relacionada con las obras, los artistas, que ofrezca interactuar y compartir esa experiencia con familiares o amigos a través de la red.
- b) Una cuidada **exhibición del acervo en la red**, soluciona la demanda de estudiantes, investigadores y público interesado.
- c) La **visita virtual complementaria y significativa**, no sólo se propone como una experiencia exclusiva *online*, el diseño de aplicaciones y una adecuada orientación *insitu*, posibilita dentro del museo una experiencia complementaria a la física, que estimule al máximo la capacidad sensorial del visitante.

¹⁰⁶ BELLIDO Gant, Ma Luisa y otros, *Op.Cit.*, p., 130.

- d) La exhibición del acervo en la red, resuelve el insuficiente espacio físico en las salas del MAC8, mientras el museo continúa su agenda de exposiciones temporales, revive virtualmente su valioso acervo, al exhibirlo en la red, esta alternativa **emancipa a la obra de permanecer aislada** en el antiguo almacén No.8 y le ofrece una vida acorde a un museo de arte contemporáneo y a nuestra forma de vida actual.
- e) **Invertir en la digitalización** de la obra, no sólo resuelve el problema del insuficiente espacio físico del MAC8, una digitalización adecuada posibilita conservar, difundir y restaurar su acervo, lo cual resulta en este momento una solución factible e indispensable.
- f) El museo además de preservar, exhibir y difundir su acervo, se preocupa por su labor educativa, por ello resulta fundamental que se interese en **promover activamente la participación e interacción** de sus visitantes (físicos y virtuales) con la obra y con el museo. Realizar la digitalización de la obra, posibilita nuevas formas de interacción con el usuario, es herramienta clave para el diseño de otras estrategias, como la creación de foros, aplicaciones interactivas, juegos, recorridos virtuales, visualizaciones 3D, entre otras actividades que capaciten al individuo para descubrir e interpretar su propia realidad por medio de experiencias estéticas (racionales y emotivas).
- g) El proyecto de exhibición del acervo del MAC8 en la red, **inaugura una nueva etapa** en la experiencia con la obra y los museos, así como en el desarrollo artístico y cultural de Aguascalientes.

Los nuevos proyectos de exhibición y la integración de nuevas herramientas tratan de poner al museo al servicio de todas las personas, procuran superar cualquier limitación para el visitante, tanto en el espacio físico como en el virtual, recordemos que “un museo es para todos o no es un museo”¹⁰⁷.



¹⁰⁷ *Ibíd*, p., 134.

CONCLUSIÓN

La reflexión que iniciamos en esta investigación partió desde diferentes campos de estudio vinculados con la experiencia de la obra de arte en el espacio virtual. Hemos querido presentar una lectura de teoría y práctica artística que se articula desde la llegada de la fotografía hasta la presencia de la obra en la red; por este motivo analizamos la importancia de dichos fenómenos que han tenido lugar a partir del concepto de reproductibilidad propuesto por Benjamin.

El análisis de referentes filosóficos, sociológicos, tecnológicos, así como estudios recientes sobre el campo del arte e instituciones culturales, generó información sustancial con la que explicamos las diferencias entre la experiencia física y la virtual, con ello confirmamos que la presencia de la obra en el espacio virtual ha propiciado una manera distinta a la forma tradicional de recibir el arte, lo cual abre nuevas posibilidades de interpretación al surgir un nuevo tipo de encuentro obra-espectador.

La forma en la que se desarrolló esta investigación aporta elementos para comprender la experiencia de la obra en el espacio virtual de una manera transversal, un puntual recorrido histórico y filosófico nos permite visualizar cómo la experiencia tradicional o pre-virtual de la obra de arte antecede y nos prepara ante esta nueva experiencia que cambia nuestra manera de aprehender el mundo.

Como mencionamos con anterioridad, tener acceso a esta nueva experiencia depende también de factores económicos, políticos y sociales, si bien *internet* apunta a ser un fenómeno global, el acceso a éste en países desarrollados es distinto al de países en vías de desarrollo, a pesar de ello recientes estadísticas suponen que a finales del 2014 el cuarenta por ciento de la población mundial usará *internet*, este tipo de datos, sumado a la disposición del individuo de sumergirse en la pantalla, en un flujo

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

constante entre lo físico y lo virtual, nos motivó a realizar esta investigación que se inserta en el análisis de arte contemporáneo.

Ante los fenómenos que se desataron a partir del primer encuentro con la pantalla televisiva colocada en los hogares desde la segunda mitad del S.XX, nos enfrentamos en éste estudio a otro tipo de pantalla que se insertó en forma de dispositivo móvil en nuestros bolsillos y así en nuestra forma de vida, determinando cambios en la comunicación, el transporte, la educación, en el arte y la cultura.

Como afirmó Marchán Fiz, se pensaba que las nuevas tecnologías anulaban el aura de la obra, sin embargo las posibilidades tecnológicas son tan diversas que en los últimos años nos encontramos con obras realizadas a través de nuevas tecnologías, de apariencia digital, proyecciones que reclaman necesariamente cámaras oscuras que no son mayoritarias, sino minoritarias como al entrar en una capilla, hipotéticamente parecía que esos medios provocarían sólo un arte de mayorías donde el receptor sería el mismo que el de la televisión por ejemplo, sin embargo, también provoca cámaras oscuras al estilo de siglos pasados, pero con nuevas tecnologías.

El museo como principal institución comprometida en generar, preservar, promover y difundir el arte y la cultura, ha sido objeto de estudio fundamental en esta investigación, el concepto de museo como hemos estudiado, se transforma y actualiza continuamente en atención a las necesidades de la colectividad, esto supone también acomodos tecnológicos acordes a sus objetivos y metas.

La presencia de los museos en la red por medio de sitios oficiales, la construcción colaborativa de galerías virtuales como *Google Art Project*, el diseño de *software* para navegar por el museo y sus exposiciones, así como la búsqueda de alternativas para promover la participación activa del visitante por medio de ordenadores y dispositivos móviles, construyen nuevas formas de experimentar el arte

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

que nos han colocado frente a nuevos campos de investigación, desde perspectivas globales, hasta problemáticas locales, como el caso del Museo de Arte Contemporáneo No.8, con el que concluye este proyecto.

El MAC8 hasta ahora casi desprovisto de alternativas para visitantes virtuales y totalmente desprovisto de visitantes virtuales *in situ*, es un ejemplo del alcance que puede tener un análisis de arte; esperamos que las alternativas planteadas para el rescate, protección, promoción y difusión de su importante acervo, así como las recomendaciones para alcanzar sus metas y objetivos sean de utilidad, colaboren en su desarrollo y reconocimiento a nivel internacional como uno de los principales Museos de Arte Contemporáneo en México.

“La pantalla está allí como garantía de la dimensión mediática de la realidad¹⁰⁸”, sin duda habrá preguntas que tendremos que formularnos constantemente en este campo de investigación de arte, tecnología y comunicación. ¿De qué manera podemos utilizar la tecnología a favor del arte, de la obra, del acervo y de la experiencia misma? Cada día surgen nuevas posibilidades y nuevas necesidades, Isidro Moreno sostiene que el tocar y explorar virtualmente los detalles de una pieza, nos ayuda a descubrir detalles en la pieza real, cuando este recurso es útil tanto en una visita virtual cómo cuando acompaña la experiencia real, el recurso no sólo es de utilidad, sino que se convierte en una necesidad.

Hoy *La vida virtual de la obra de arte* trasciende antiguas limitaciones de tiempo y espacio, existe en la red, en los dispositivos móviles dentro y fuera del museo, así como en los ordenadores, en las redes sociales y parafraseando a Eleanor Heartney “en nuestras cabezas”.

¹⁰⁸ LIPOVETSKY, Gilles, *La Pantalla Global*, Editorial Anagrama, Barcelona 2009., p., 297.

BIBLIOGRAFÍA

BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y Simulacro*, Ed. Kairós, Barcelona, 1978.

_____ *El Complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*, Siglo XXI editores, 2006.

_____ *El Sistema de los Objetos*, Siglo XXI editores, 1999.

_____ *La Transparencia del Mal*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1991.

BAUDELAIRE, Charles, *Salones y otros escritos sobre arte*, Ed. A. Machado Libros, España, 2005.

BELLIDO Gant, Ma Luisa, Laura Baigorri Ballarín, Mercedes Iáñez Ortega y otros, *Arte y museos del siglo XXI. Entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*, Ed. UOC, Barcelona, 2013.

BERGER, John, *Modos de Ver*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2000.

CASTELLS, Manuel, *La era de la Información*, Vol. I, Siglo veintiuno editores, Séptima reimpresión, Traducción, Carmen Martínez Gimeno, México, 2008.

CILLERUELO Gutiérrez, Lourdes, *Arte de Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico*, Universidad del País Vasco, Donostia, 2000.

DIODATO Demartis, Roberto, *Estética de lo Virtual*, Universidad Iberoamericana, México, 2011.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

DANTO, Arthur y otros, *¿Qué es una obra maestra?*, Editions Gallimard, Barcelona, España, 2000.

_____, *Estética después del fin del arte, Ensayos sobre Arthur Danto*, Ed. A. Machado Libros, Madrid, 2005.

DEBRAY, Régis, *Vida y Muerte de la Imagen*, Editorial Paidós, Barcelona, 1994.

DELEUZE, Guilles, *La imagen tiempo*, Ed. Paidós, Barcelona, 2005.

DUCHAMP, Marcel, *Escritos*, Ed. Galaxia, Barcelona, 2012.

FUSCO, Ludovico M., *El Recinto de la Muerte, Cofre de Memorias ancestrales*, Universidad Autónoma de Aguascalientes, México, 2010.

GUASCH, Anna María, *Los Manifiestos del arte posmoderno*, Ed. Akal Arte Contemporáneo, primera edición, Madrid, 2000.

_____, *Arte y archivo 1920 – 2010, Genealogías y discontinuidades*, Ed. Akal Arte Contemporáneo, Madrid, 2011.

GUBERN, Román, *Del bisonte a la realidad virtual, La escena y el laberinto*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1996.

HEARTNEY, Eleanor. *Arte & hoy*, Ed. Phaidon, China, 2008.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

HEINZ Holz, Hans, *De la obra de arte a la mercancía*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

JASSO, Karla, *Arte, tecnología y feminismo: nuevas figuraciones simbólicas*, Universidad Iberoamericana, México, D. F., 2008.

LIPOVETSKY, Gilles, *La Pantalla Global*, Editorial Anagrama, Barcelona 2009.
_____ *Los Tiempos Hipermodernos*, Editorial Anagrama, segunda edición Barcelona, 2008.

LÓPEZ Ruíz, Francisco y otros, *Museos y educación*, Ed. Universidad Iberoamericana, México, D.F. 2012.

MOLINUEVO, José Luis, *La Experiencia Estética Moderna*, Editorial Síntesis, España, 1998.

MICHAUD, Yves, *El arte en estado gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética*, Fondo de Cultura Económica, 2007.

MORENO Sánchez, Isidro, *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Paidós, Barcelona, 2002.

_____, *Narrativa audiovisual publicitaria*, Ed. Paidós, Barcelona, 2003.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

PYTLIK, Edward C., y otros, *Tecnología, Cambio y Sociedad*, Editorial Alfaomega, México, D.F., 1996.

QUINTANA, Laura, *De la Unanimidad Sentimental a la Interacción Discursiva: Una interpretación de Sobre la Norma del Gusto de David Hume*, Universidad Nacional de Colombia, Ideas y Valores No 130, Bogotá Colombia, 2006.

RAMÍREZ González, Margarita, *Génesis de una estética de la realidad virtual*, Coordinación de Publicaciones del INBA, México, D.F., 2012.

RAMÍREZ, Juan Antonio, *El Objeto y el Aura (Des)orden visual del arte moderno*, Ed. Akal Arte Contemporáneo, Madrid, 2009.

REGIL Vargas, Laura, *La caverna digital. Hipermedia. orígenes y características*, Editorial de la Universidad Pedagógica Nacional, México, 2001.

SÁNCHEZ, Martínez, José Alberto, *Figuras de la presencia: cuerpo e identidad en los mundos virtuales*, Siglo XXI Editores, México, 2013.

TAPIA, Alejandro, *El diseño gráfico en el espacio social*, Ed. Designio, México, D.F., 2004.

TOURAINÉ, Alan, *Crítica de la Modernidad*, Fondo de Cultura Económica, México, D.F., 2002.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

VALDIVIA, Benjamín, *Sentidos Digitales y entornos meta-artísticos*,

Ed. Universidad de Guanajuato, Guanajuato, México, 2009.

WFFM Federación Mundial de Amigos de los Museos, *Museos por venir*, Dirección

General de publicaciones del CNCA, México, 1998.

Referencias Hemerográficas:

Revista

BREA, José Luis, *El Museo contemporáneo y la esfera pública*, en *Cuadernos Grises*, Bogotá, Colombia, Universidad de los Andes, No. 3, diciembre 2008., pp. 81 – 99.

Fuentes electrónicas:

ADORNO, Theodor, *Televisión y cultura de masas*, disponible en:

<http://flimmerline.unblog.fr/files/2008/08/televisinyculturademasas.pdf>

ÁLVAREZ, Lucía, *Concienciar en la conservación del arte desde Internet*,

Fecha de publicación: 21/06/2011, disponible en:

<http://www.educacontic.es/blog/concienciar-en-la-conservacion-del-arte-desde-internet>

BARTHES, Roland, *El mensaje fotográfico*, Edición electrónica Nombre Falso,

www.geocities.com/nombrefalso

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* Taurus, Buenos Aires, 1989. Edición electrónica.

<http://diegolevis.com.ar/secciones/Infoteca/benjamin.pdf>

BRESCIANO, Juan Andrés, *La memoria histórica y sus configuraciones temáticas, una aproximación interdisciplinaria*, Ediciones Cruz del Sur, 2013.

DOSDOCE.COM, *Los museos en la era digital, uso de nuevas tecnologías antes, durante y después de visitar un museo, centro cultural o galería de arte*, ed. Museum Next, 2013. Edición electrónica.

Audio: GUASCH, Ana María, Fundación Juan March (<http://www.march.es/>) Conferencia, *La deconstrucción del museo moderno: De la crisis posmoderna al museo global*, Ciclo: *La administración de la belleza. Arte, artistas y museos en perspectiva histórica*, fecha de publicación 16/05/2006, disponible en: <http://www.march.es/conferencias/anteriores/voz.aspx?id=596&l=1>

Video: MARCHÁN Fiz, Simón, *Entrevista a Simón Marchán sobre el uso de la imagen en nuestros días*, Autor: Canal CITA, Fecha de publicación: 20/06/2011, Descripción: Simón Marchán, Numerario de la Real Academia de Bellas Artes, responde preguntas durante el Focus Group sobre el Uso de la imagen en nuestros días, celebrado el 14 de mayo de 2011, disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=KXiSwST_9FQ

MORAZA, Juan Luis, *Arte y Saber*, disponible en:

<http://ttt.org/info/precariedad/mel/moraza.pdf>

VÁSQUEZ Rocca, Adolfo, *Estética de la virtualidad y deconstrucción del museo como proyecto ilustrado*. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 20 (2008.4). Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Universidad Complutense de Madrid. Disponible en:

<http://revistas.ucm.es/index.php/NOMA/article/view/NOMA0808440417A>

V CONGRESO IBEROAMERICANO DE CULTURA, *#Cultura digital #Cultura en red*, Catálogo de publicaciones del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Catálogo de publicaciones, 2014.

Museos y galerías:

<http://www.artbabble.org/about-us>

<http://www.google.com/culturalinstitute/browse/gigapixel?q.openId=8129907598665562501&projectId=art-project&v.filter=items&hl=es-419>

<https://www.google.com.mx/intl/es-419/about/>

<http://www.momaps1.org>

<http://www.moma.org/explore/communities>

TESIS

TESIS

TESIS

TESIS

TESIS

<http://www.moma.org/explore/mobile/artlabapp>

<http://www.moma.org/explore/mobile/abexnyapp>

<http://www.moma.org/explore/mobile/momabooks>

<http://www.moma.org/learn/momarnd/index>

<http://www.moma.org/visit/plan/atthemuseum/momaaudio>

<http://www.moma.org/explore/mobile/iphoneapp>



TESIS

TESIS

TESIS

TESIS

TESIS