



Tesis profesional presentada por Fernando Sánchez

Como requisito parcial para obtener el título en Magister en Artes Mediales

M.M.M v5.0

Postulante: Fernando Sanchez

Profesor Guía: Arturo Cariceo

Título Anterior: Licenciado en Artes Visuales

RESUMEN

El problema planteado en esta tesis es la construcción de una plataforma pensada para aprovechar la ventaja de una simultaneidad de soporte que permita integrar obra y museo web. Para estos efectos he decidido intervenir una obra electrónica que tiene formato de museo. Esta plataforma aúna criterios museológicos, de archivo y de articulación de sentido artístico, del mismo modo que introduce variables propias de la internet que tensionan su sentido. El museo elegido ha sido el Museo Multimedial, creado en el año 2005 y que recoge, dispone y exhibe obras artísticas realizadas específicamente para Internet.

Indice de Contenidos

RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO 1: NUEVOS MEDIOS	8
Cultura informática	
Representación Numérica	
Modularidad	
Automatización	
Variabilidad	
Transcodificación	
CAPÍTULO 2: MUSEOS VIRTUALES	21
El usuario como visitante	
Duchamp, Marcel : “ <i>Bôte verte</i> ”, “ <i>Bôte en valise</i> ”	
Broodthaers, Marcel : “ <i>Musée d’Art Moderne - Département des Aiglés</i> ”	
Goldsmith, Kenneth : “ <i>Ubuweb</i> ”	
Vuc Cosik : “ <i>Art History for Airports</i> ”	
CONCLUSIÓN	45
BIBLIOGRAFÍA	50
IMÁGENES	51

INTRODUCCIÓN

Una gran parte de la experiencia posible dentro de los nuevos medios es determinada por la posibilidad de construir relatos tanto personales como cooperativos, todos ellos en tiempo real, situación que renueva la manera en la cual nos relacionamos con la circulación y el acceso a la información.

Esta situación de tránsito es permitida por la manera en la que los nuevos medios gestionan el acceso a la información pero que a su vez acontece como un feedback que altera a los datos mismos.

Quiero decir con esto que esta condición de acceso actúa estableciendo vínculos entre los datos no solo como elementos de paso, pues en el salto de uno a otro han sido dislocados de todo contexto solo reteniendo su carácter significativo, y que por lo mismo desplazan sus significados hacia la acción de transitar entre ellos. Esta situación no solo pone el acento en el cómo se desarrolla la experiencia en el transcurso de esta acción -situación experiencial que también sustenta los postulados de la vanguardia de comienzos del siglo XX al respecto de la dislocación del significante visible en el collage- pero que además nos aparta en algo de la lógica del fetiche (en el sentido materialista dialéctico) en que se habían transformado los objetos-soportes de la información hasta antes de la irrupción de Internet, ejemplificado en los modelos económicos basados en la

producción y distribución de formatos materiales. De esta coyuntura, la web se ha convertido en un repositorio de datos casi planetario, donde cada computador conectado es su soporte y cada pantalla su formato, y donde clicks establecidos ya sea de manera organizada en menues o en elementos individualizados nos permiten vincular al siguiente enlace con autonomía e indiferencia de su contexto originario, virtualizando un recorrido a través de información pura, o dicho de otra manera: la información reducida a puro significante.

Este significante (informático) que ha sido separado del sentido que le daba su contexto original es un objeto que permanece sin significado mientras carezca de un contexto último que le otorgue sentido, situación que como veremos es visible tanto en la “*Teoría de la información*” de Claude Shannon como en los “*Lenguajes de los Nuevos Medios*” de Lev Manovich ¹.

Si tomamos como antecedente a Manovich, veremos como sus cinco postulados que analizan como los nuevos medios transmutan la información coinciden con lo dicho al respecto del significante informático porque se centra en la idea de que al proveer de nuevas flexibilidades en su soporte: léase representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad, transcodificación, estamos también ante nuevas maneras de decir que la información que en sí misma es movilizada a un estado divisible que permite operar sobre

¹ “El lenguaje de los nuevos medios”, Lev Manovich

ella de maneras que la reconstituyan en cada recorrido en virtud de como la vinculemos.

Los datos “*ya no son*” en si mismos, sino que ahora están “*disponibles para*”. La navegación por dichos datos es la que ahora se hace cargo del significado de dicha información. Entonces vemos una estrecha relación entre la navegación efectuada y la interpretación de los diversos datos recolectados con independencia de que estos sean fieles a su origen.

Aplicar este problema al concepto de “*museo*” (digital o de autor) que es el problema de esta tesis implica primero el hacerse cargo de como se presenta la información, en posibilidades que pueden ir desde lo fuertemente categorizado -donde prime lo causal, suceso propio de una búsqueda- hacia un recorrido exploratorio -y por lo mismo mas casual y menos dependiente de un discurso previo-, entiendo que la raíz de esta “*contradicción*” que tambien podríamos visualizar entre la organización y el azar no forma parte realmente de disposiciones contradictorias y excluyentes sino que en el fondo son solo un solo gran eje con ellos mismos como extremos, de las formas de acceso a dicha informacion es la interfaz la responsabilidad de adaptarse a todas las variantes posibles derivadas de la intencionalidad con la cual se accede a dicha información, con una suerte de equilibrio entre las bases de datos que organizan y los vínculos hipertextuales que permiten la deriva y la recategorización simultánea.

Todo página electrónica es a su manera un “*repositorio de vínculos*”, esto porque la hipertextualidad no es sino una suma de relaciones materializada funcionalmente en un “*enlace*”. En el mundo físico las obras de un museo se transitan entre salas y museos con cuidado al valor que representan las obras de arte, en el museo virtual que es antes que nada una página electrónica, no existe tal cuidado con las obras, dado que mientras estas permanezcan en un servidor funcional pueden ser accedidas desde cualquier computador conectado. Lo que cambia es que el museo digital posee un nivel de integración más cercana con la obra que aloja -de mayor profundidad inclusive-, producto de poseer el mismo soporte, que además da una plena libertad a la manipulación. Esto produce una superposición entre el espectador-pasivo y usuario-activo que le permite al individuo combinar ambos saberes que ya han sido parte integral de la cultura informática: la búsqueda y la exploración.

Esta tesis se pregunta por cuál sería la mejor forma de presentar un banco de datos asociado a factores museales, de manera de adaptarse a las intencionalidades de este nuevo y variado usuario navegador: las cuales podrían ejemplificarse gruesamente en explorar contenidos, buscar contenidos o tan solo acceder según referencia de terceros -vías sociales o virales-.

CAPITULO 1: NUEVOS MEDIOS

La cultura informática se ha desarrollado vertiginosamente desde la masificación de la computación, suceso que ha permitido que personas comunes se hayan familiarizado rápidamente con las mecánicas asociadas a las interfaces computacionales, prueba de ello es el extendido consumo tecnológico en Chile, y su presencia en las diversas plataformas web y redes sociales existentes.

Los orígenes de estas mecánicas están en el cómo la información es afectada en el momento mismo en que se da el cambio a otro soporte tecnológico que representa un paso fundamental para dejar la lógica del consumo de medios para poder comenzar a hablar también de la producción, distribución y consumo de medios por y para el usuario. Es por esta razón por la cual utilizo como base de esta tesis el soporte teórico que Lev Manovich pone a disposición en su libro *“El lenguaje de los Nuevos Medios”*. Dado que es un análisis acucioso que permite entender los formatos digitales más allá de la condición de ser un simple código tecnológico, sino que como un soporte en sí y de las posibilidades de operar dinámicamente y en tiempo real sobre este soporte. Además de analizar sus impactos sociales y culturales en el mediano y largo plazo.

El análisis que se hace a continuación está relacionado con los cinco parámetros que Manovich alude como condicionantes indispensables

para comprender como los nuevos medios subvierten el soporte de la información:

Representación Numérica

La reducción de datos a números es necesaria desde la enunciación de la teoría de la información de Claude Shannon, la cual plantea la diferencia entre información y comunicación. Esta nace como un primer intento de despojar a los datos temporalmente de sus significados, para poder operarlos en base a procesos matemáticos lógicos, de acuerdo a Shannon es necesario entender que aún cuando la información es considerada una propiedad de la materia, esto no garantiza que sus significados lo sean, mientras la información esta profundamente ligada al soporte, su significado depende de códigos y contextos preestablecidos². Una información sin contexto es inútil aún cuando esta sea evidente. Manovich habla de muestreo y cuantización para hacer patente como en lo digital lo binario es el soporte informático por antonomasia dado que permite codificar no solo números sino que también estados, valores o incluso caracteres, de igual manera que los átomos permiten construir materiales, la esencia de los binario tal como lo anticipa Shannon es que reduce lo cuantitativo a un valor y lo cualitativo a un código escalado que puede

² de esto se deriva lógicamente que el lenguaje solo existe en la medida que sea convencionalizado, la clásica relación significante-significado del signo visual

ser operado matemáticamente sin discriminación, evidentemente con esto se habla de una pérdida del significado de la información, aunque en realidad el significado no se ha perdido pues permanece plenamente vigente, pero ya no en la materia como cabría esperar sino que en el contexto cultural en el cual esta este inmerso, así que aún cuando los algoritmos que operen sobre esta información lo hagan de maneras casuales, de todas maneras el usuario recontextualizará su significado en formas causales. La representación numérica entonces no es tan solo una característica de los contenidos de los nuevos medios sino que un paso necesario que permita operar con lógicas automatizadas sobre la información que los constituye.

Un museo electrónico en cuanto pagina web es un conjunto de datos numéricos, aunque uno este viendo texto, imágenes y sonidos que son las representaciones de estos datos . En este sentido y siguiendo con el planteamiento de Shannon y Manovich, el modelo de museo que propongo es una obra numérica, aunque su objetivo final debiera superar lo exclusivamente numérico de tal modo de poder utilizar su codificación para funcionar también de una manera semántica, entendiendo lo semántico como el operar también desde la lógica del significado codificando inteligentemente las estructuras numéricas.

Modularidad

Una de las características que debe poseer un museo ya sea virtual o digital es la capacidad de reconfigurarse en virtud de los contenidos que aloje, en el caso particular de la web es la bases de datos la que se presta de manera ideal a la organización de datos y metadatos. Esto porque las bases de datos son una colección multidimensional de información que permite enlazar contenidos según los vectores que uno establezca y estime conveniente. Claro esta que estos vectores no están necesariamente implícitos dentro de las bases de datos sino que son determinados en el momento mismo del acceso, agrupando datos y vinculándolos dimensional y alternativamente con otras bases de datos. Los vectores son establecidos desde la programación de la pagina en base a consultas o “*querys*” y deben ser entendidos desde los ejes sintagmático y paradigmático al respecto de los contenidos presentes en la base de datos y por lo mismo relativos a las consultas.

Manovich al respecto dice que las bases de datos son el medio ideal para organizar modularmente no solo porque permita categorizar información -lo cual siempre es útil dentro de un contexto de museo que debe dar cuenta no solo de la visualidad sino que ademas señalar muchos datos anexos que den cuenta de su contexto- sino que porque como cada consulta es única no es necesario pre-estructurar las interfaces según categorizaciones rigidas e impuestas.

De hecho en bases a estas consultas el usuario puede aun establecer sus propias categorías de interés o ninguna en lo absoluto, esta construcción modular me permite postular que el museo sea tanto un lugar para explorar como una biblioteca para buscar, el problema yace ahora en como diseñar una interface que permita satisfacer ambas necesidades indistíntamente, cuestión que debe resolverse en los algoritmos que determinen las opciones que tome el usuario al navegar.

Tradicionalmente la postura frente a las opciones a otorgar al usuario ha sido inundar una barra de herramientas con opciones útiles e inútiles por igual, que muchas veces son distracciones del real contenido, la clave de la estructura modular es precisamente su capacidad de adaptación, en este caso particular, tanto del contenido como de los algoritmos que operan la interfaz.

El concepto de modularidad de Manovich aplicado al museo que estoy proponiendo implica entender que las operaciones con las bases de datos y las interfaces funcionan en dos capas diferenciadas, una es la programación del lado del servidor la cual hace las consultas a las bases de datos y organiza los contenidos, mientras que la otra es la del lado del navegador la cual puede modificar la interfaz en tiempo real, entre ambas son capaces de complementarse en el como la página se adapta a los requerimientos del usuario sin la imposición de estructuras que provoquen resistencia a su desplazamiento.

Automatización

La interface adaptativa surge cuando los algoritmos pueden hacer comprobaciones al respecto de qué es lo que están operando. Un ejemplo muy trivial consiste en los menús contextuales presentes en todos los sistemas operativos, o en las barras de tareas cuando permiten o deniegan el paso a ciertas acciones en virtud de cual sea la operación efectuada en el momento. En términos prácticos al respecto de su implementación, es una tremenda complicación para el programador pues requiere muchas mas lineas de código y consumir muchos mas ciclos de trabajo, pero la manera en la que afecta a la experiencia del usuario es dramáticamente superior, dado que permite enfocarse en los contenidos sabiendo que las opciones solo aparecen cuando son requeridas.

En el caso de esta propuesta, estas opciones también son reducidas a lo imprescindible pues tal como en el caso de un puente el museo es un elemento conectivo de paso hacia el destino real.

La interfaz adaptativa seria un eficiente enrutador hacia el contenido requerido, y de paso una manera limpia para sugerir otros destinos posibles, de este modo se comienzan a dar las condiciones para favorecer un ambiente de deriva que permita no solo la búsqueda de contenido sino que también la exploración de otros similares ya existentes. Si bien Manovich señala la manipulación total de los datos,

en la práctica son pocas las páginas que realmente permitan un recorrido ciento por ciento aleatorio por sus contenidos, son mucho mas frecuentes las páginas que se construyen automáticamente bajo un pedido específico del usuario, como por ejemplo las paginas que funcionan como catálogos de productos, solo vemos ejemplos de navegación aleatoria al extremo en algunas de las propias obras pensadas para web. Parte importante de esta propuesta consiste en favorecer un tipo de navegación que utilice la adaptación mezclada con la aleatoriedad para funcionar propositivamente al respecto de sus contenidos.

Es por esto que me interesa trabajar con la metáfora de la ventana, utilizando la pantalla del computador no como el marco de una superficie sino que como el encuadre con el que se mira a traves de ella, para esto me interesa utilizar el desplazamiento del mouse como anaálogo del movimiento de cabeza y darle tambien sentido y compromiso a su ubicación, el movimiento con el mouse seria tambien un efectivo modo de generar espacios asociados a tareas aleatorias o no aleatorias que estarían mas allá de la pantalla y solo serian accesibles como un movimiento de panorámico a traves del tránsito con el mouse, convirtiendo a este en una interfaz compleja que no solo sirva para "*apuntar y clickear*".

Variabilidad

Cuando Manovich habla de variabilidad, esta en buenas cuentas refiriéndose a los infinitos recorridos posibles dentro de un entramado de datos, entre los que de alguna manera es la experiencia misma del recorrido la que toma trascendencia por cuanto recorrido y experiencia son parte de un sistema retroalimentado. Pero al respecto del sentido de tal recorrido este surge como resultado de haberlo experimentado, entonces es la experiencia quien finalmente asigna sentido a todos los datos recolectados. Parte de este pensamiento esta presente en muchas de las operaciones artísticas de principios del siglo XX como aquellas planteadas por las primeras vanguardias, y que se presentaban señalando que en la experiencia artística lo principal es ampliar las posibilidades formales y conceptuales del arte. Con esto se dio paso a un tipo de experiencias expansivas de los medios artísticos ya conocidos (performances, sites specific, instalaciones, etc) que en si mismas pretendían ser un tipo de arte que hiciera al espectador no solo un observador pasivo sino que también un actor presente con pleno derecho para decidir nuevos posibles cursos de la significación de las obras.

Pero se origina un nuevo problema al respecto de la “experiencia artística”, y es que como requisito fundamental exigía una coexistencia espacial y temporal demasiado precisas frente a lo efímero de estas prácticas. Posterior a esta fecha de vencimiento de la obra de tan

corta duración, la accesibilidad a la misma sería tan minimizada como una pequeña imagen de registro y una descripción que con suerte podría dar una vaga idea del suceso ocurrido. Aislado el problema se podría enunciar que en este conjunto de prácticas artísticas se hace evidente que *“la experiencia es efímera e intransferible”*.

Volviendo a Manovich este dice que la variabilidad de los datos se hace presente en el control que posee el usuario acerca de la reestructuración de los datos, la cual permite transitar sobre estructuras generadas por nosotros mismos y que modificamos constantemente en virtud de una experiencia de tránsito por este espacio *“virtual”*, la cual por esta misma condición puede ser recogida o modificada con posterioridad. La clave entonces para superar las limitaciones del problema de la experiencia yace en la *“experiencia virtual”*, la cual de por sí es repetible y compartida pues posee una base que le permite dar cabida a múltiples usuarios a las mismas situaciones en demandas individuales, un caso paradigmático de esto serían los videojuegos.

La idea sería que el acceso y el tránsito de la información sea en sí misma una experiencia que enriquezca tanto en cantidad como en calidad a la información encontrada, para esta propuesta de museo es fundamental proveer de una arquitectura de información que tome en consideración un análisis en tiempo real de las acciones del usuario, reforzando la adaptabilidad como un medio que permita otorgarle al

individuo las herramientas que necesite para generar su propio recorrido, y compartir o proponer a otros el mismo.

Transcodificación

La Web 1.0 era muy similar a la actual en el sentido de ser un despliegue multimedial de datos con un formato de "*página electrónica*", pero si bien la navegación y otros elementos estaban tan presentes como hoy en día, aun no estaba disponible para el usuario la posibilidad de ser en si mismo un creador de contenidos, pues esta acción estaba ligada al dominio de los lenguajes de programación web, convirtiendo a la red en un lugar de desarrolladores para usuarios.

La web 2.0 aporta procesos para automatizar tanto la creación de contenidos desde la propia interfaz web como para el desarrollo dinámico de las páginas electrónicas, ambas cuestiones que permiten que se incorpore al usuario como un actor mas que enlaza y se enlaza a contenidos de terceros³. Esto se traduce como el paso de una web de desarrolladores para usuarios a una red de desarrolladores y usuarios para usuarios. Pero tambien con la adición de lenguajes dinámicos como parte integral de la página a programar (me refiero

³ las redes sociales permiten a usuarios cualquiera que posean una pagina personal aun cuando desconozcan por completo los lenguajes web y su funcionamiento.

directamente a php, en su sentido de preproceso de código) se permite incorporar también a las máquinas mismas -previos algoritmos- para que también participaran del proceso de desarrollo de páginas automatizadas. Estas circunstancias pueden ser administradas por el desarrollador para crear la situación de que las páginas puedan generarse dinámicamente bajo petición del usuario. Existe acá la noción de el usuario que puede modificar una página se piensa alterando un sistema, mientras tras bastidores el desarrollador crea una lógica matemática que autónomamente opera en la medida que es solicitada por el usuario el cual interactúa con la página generada tal como si esta fuese parte de su lenguaje. Este es el proceso que Manovich identifica como transcodificación y que esta a medio camino de traducir el lenguaje de la máquina hacia el lenguaje humano, la programación misma es una metáfora del lenguaje hablado que a su vez debe atravesar los procesos de compilación que toman este lenguaje metafórico y lo rebajan aun más hacia el lenguaje real de la máquina compuesto por unos y ceros. Puesto que en el contexto informático el problema sería la transcodificación semántica o el cómo la máquina podría acceder a manipular no solo datos sino también contextos, y que sería parte importante del desarrollo de las inteligencias artificiales.

En este sentido el problema de la web semántica -como se denomina a la web 3.0- choca de frente con la teoría de la información de Shannon y la Representación Numérica de Manovich.

Shannon plantea que para operar matemáticamente sobre la información es necesario despojarla de su sentido, mientras que apoyando esta postura Manovich señala que para poder manipular los datos estos deben ser reducidos a una representación numérica de los mismos. En buenas cuentas la teoría postula que para operar dinámicamente sobre los contenidos es necesario separar la información de sus significados. La solución automatizada que permite además añadir una capa semántica al contenido web, y que es propuesta por el estándar web HTML en su quinta versión, esta mas cerca de las estructuras anidadas también presentes en XML y que son una manera para estructurar datos no por medio de gráficos sino que mediante texto plano. Estas consisten en etiquetas que se abren y se cierran, y que pueden contener o ser contenidas por otras etiquetas. Aparte de proveer una estructura decodificable por el ordenador, cada etiqueta puede alertar del tipo de contenido presente en su interior, tanto en características formales⁴ como semánticas⁵, la web semántica entonces no es realmente semántica, pero si posee las señales para que los sistemas informáticos dispongan de criterios automatizados para saber como administrar su contenido en base a significados, con esto se salva con la necesidad de organizar de maneras subjetivas -cuestión incomprensible para la maquina- mientras que no se pierden todas las ventajas disponibles en las operaciones lógicas que se derivan de los postulados de Shannon y

⁴ como en HTML

⁵ como en XML

Manovich que permitirán eventualmente permitirán operar datos subjetivos mediante procesos objetivos.

Por lo mismo se hace imprescindible en esta propuesta explicar que tipo de marcadores son los necesarios para poder operar de manera efectiva no solo en los elementos particulares que navega el usuario sino que también en base a los conceptos por los que demuestra mayor interés. De esta manera pretendo vincular no solo contenidos sintagmáticos sino que también los paradigmáticos de tal modo de desarrollar todo un espacio de sentido. Así el lugar del museo en cuanto plataforma electrónica se transforma en algo más que un medio de exhibición, catalogación y almacenamiento de obras sino que en un espacio para ser experimentado telemáticamente, parte integral de esto serán las operaciones no solicitadas de manera explícita, pero que se validan en sí mismas como operaciones genuinamente contextuales que provienen del análisis de lo navegado.

CAPITULO 2: MUSEOS VIRTUALES

¿Que características debe presentar un museo pensado para albergar obras virtuales?.

La respuesta debe tener en consideración que las diferencias entre las necesidades espaciales de las obras virtuales y las tradicionales no son solo físicas, sino que de sentido. En cierta forma ambas requieren un espacio mediador que al mismo tiempo actúe como garante de su condición artística. Pero en el espacio virtual donde el estatuto digital nos dice que este objeto en si mismo es pura información, además debemos identificar que la necesidad mas inmediata de esta información es una disponibilidad ubicua en términos de conectividad.

El problema de la disponibilidad de la información siempre está ligada simbólicamente con el “*lugar*” donde esta reside. Si ese lugar es un papel impreso o es la “nube de internet” no parece tener en si mismo importancia alguna en la constitución del dato en si, pero si lo es en el sentido de que es necesario “*identificar*” los lugares desde los cuales se permita acceder a dicha información. Las características especiales del espacio virtual dentro de la necesidad de tener la referencia de un espacio ha dotado poéticamente a los datos virtuales de una materialidad-etérea la cual hemos denominado ciberespacio, metaverso, nube, etc. Y cuyo carácter de virtualidad nos ha alejado de la condición real y física en la que está almacenada la información, y

que en sí misma no puede estar mas distante de aquello que representamos vaporosamente como “*nube*”.

Pero lo mas interesante de esta manera de visualizar el almacenamiento de la información es el carácter de estos espacios como “*representaciones virtuales recorribles y transformables*” que albergan los datos representando la disponibilidad de ser accedidos por cada individuo como si aquel fuera un espacio bajo su control.

En un soporte físico, como un libro, se piensa en este como objeto en tanto que la información que contiene se entiende como una representación abstracta de ideas, en el caso de los soportes virtuales pasa lo contrario, es el soporte quien es abstraído en una interfaz mientras que lo neto es la información que se despliega, en cierta forma esto refleja la idea de que hay distintos niveles de coherencia entre los soportes físicos y virtuales de información al respecto de los datos que almacenan. Esta inversión representacional vinculada con los datos también afecta a la información en si y no solo a su representación, en este sentido interesa comprobar como una biblioteca sigue siendo simbólicamente una nube de información, aun cuando no tenga forma de nube en lo absoluto, pero basta con que cambien el soporte para que esto afecte a el cómo percibimos la información contenida en este. El soporte libro tambien organiza las ideas en torno a un relato en pos de una solidez matérica de las ideas.

Todo este análisis es importante por cuanto la respuesta a la forma de proponer un museo virtual tiene que ver con el cómo se disponen,

estructuran y representan los datos de las obras en él. En la información de las paginas web que esta albergada en los servidores -y a diferencia de los libros-, la reconstitución de la estructura de la información crea una distancia relativa e irreal entre un dato y otro, lo cual transforma de manera decisiva la condición material de cómo percibimos este espacio virtual y su contenido, cuestión que afecta dramáticamente a la forma en la cual son entendidos estos datos.

El hipervínculo es el elemento integrante en esta condición virtual que es el causante de desmaterializar la unidad del soporte de la de la información, es la adición de "*otro dato que vincula datos*", y que es el fundamento de las estructuras de tránsito complejo de la información que ponen en crisis a la unidimensionalidad de los medios naturales de transmisión de información como la oralidad -a la cual el texto siempre tiene la intención de remitir-, tal divergencia también se hace patente en la secuencialidad del lenguaje al respecto de la manera no secuencial con la cual nuestro cerebro procesa las ideas. Nuestro pensamiento es mucho mas dinámico citando múltiples fuentes e ideas simultáneamente, y posteriormente reorganizando al respecto de cómo desplegar las ideas en el habla. Por otra parte tambien en la escritura se han inventado formas de dejar entrever asociaciones más libres entre las ideas que simulan un soporte más espacial para comunicar sus estructuras.

Si entendemos a un libro como una sola linea de texto que presenta ideas organizadas de manera secuencial, entonces las imágenes,

gráficos, citas y las notas a pie de página que acompañan a un texto serían el equivalente a un hipersalto. Mirado desde la propia lógica lineal del texto, es un hipersalto en el sentido de se supera una dimensionalidad lineal para acceder a un espacio entendido a través de múltiples coordenadas, en este salto se puede transitar de la unidimensionalidad del texto a la bidimensionalidad de la página y a la multidimensionalidad del libro e incluso a relaciones intertextuales con otros textos y otros discursos por medio de las "citas". De esta forma la "página del libro" y la "página web" son a su modo hermanas, tal como una persona frente a un espejo es cercana y a la vez distante con su reflejo, el cual replica lo formal pero no lo material.

Por supuesto que la no linealidad de estas estructuras liberan al soporte pero también permiten hacer más explícito el desmontaje y remontaje sobre el propio texto y que denota su relación con otros textos, que es lo que finalmente termina por quitarle sentido al texto original como un único discurso y lo somete a un espacio discursivo. La construcción de nuevos textos se da tal como cita Umberto Eco a partir de otros textos: "*la interpretación de un texto siempre tomará la forma de otro texto*", es en este punto es cuando el recorrido por este espacio virtual se vuelve objeto y objetivo, y debe entenderse tautológicamente como un discurso estético y contextual de sí mismo.

El museo comparte con la obra de arte este mismo tipo de relaciones. En ambos la interpretación de la información está ligada intrínsecamente al soporte que la contiene, incluso desde el punto de

vista de la física la información es una cualidad mas de la materia lo que hace mas evidente como el medio incide y altera la significación de la misma.

Visto el problema sobre la condición virtual de la información se puede comenzar a contextualizar este problema aplicado a las funciones que desempeñan los museos. Tradicionalmente los museos del siglo XIX y comienzos del XX estaban constituidos por un espacio arquitectónico monumental y clásico, poseían una gran colección de obras - sancionadas como parte integral de la cultura- y que presentaban un propuesta de visión academizada sobre las mismas, el conjunto de estas características nos hacen suponer que dentro del espacio mismo del museo se da lugar también a un discurso donde los objetos estéticos cumplen también con un rol social que normalmente estaba fundamentado en el papel mismo de la institución⁶.

Gran parte de las criticas del Arte de vanguardia del siglo XX estaba dirigida a este sentido, generando obras que ponían en crisis la propia condición de garante del mismo y presentando a las instituciones artísticas mas como síntomas de un capitalismo de consumo que como necesidades reales del arte.

Sin embargo, tras todas las vanguardias del siglo XX el museo lejos de desaparecer se ha repotenciado, no necesariamente abandonando las formas antiguas pero si reconfigurándose y abarcando todas las propuestas anteriores. Pero en todos los casos conservando su

⁶ "Metamorfosis de la mirada, Museo y semiótica", Santos Zunzunegui

condición de objeto-museo entendido como un espacio donde se articula la significación. El museo moderno o incluso posmodernista ha buscado una relación no solo de los espacios para la contemplación sino que también para la interacción con el espectador (también convirtiendo al individuo de manera práctica en un usuario).

Esta mixtura moderna del museo entre su apariencia física (la monumentalidad clásica) y aquello que contiene (la cultura sancionada) ahora añade la búsqueda por dessemantizar la experiencia visual y fomentar la ideología del acceso directo, el cual propone recorridos no-fijos que dan lugar a que el espacio museal sea también en si mismo un espacio de producción de lecturas artísticas.

Esta versión propone aquella visión del museo como un lugar que deja abierto el paradigma del laberinto, el problema es que toda institución provoca una natural desconfianza, pues siempre se sospecha de la finalidad de recorridos que involucren una agenda ideológica, lo cual introduce al problema de adoptar modelos más fundamentados en repensar la representación de la información con el fin de incrementar las condiciones de visibilidad de espacios mejor adaptados para el surgimiento y la difusión de nuevas identidades, el museo entonces deja de ser evidente como una institución y se propone más como un espacio pensado como mediador donde solo se presentan las obras, y estas hablan por si mismas.

El usuario como visitante

Elaborar un museo como propuesta digital exige la capacidad de identificar al espectador simultáneamente como usuario -con un mayor poder de decisión con respecto de su propio recorrido-, pero por lo mismo este usuario al estar en control de su recorrido no responde a patrones definidos, dados la multiplicidad de espacios y temporalidades desde las cuales se hace presente, por lo mismo es que dentro del problema de la ubicuidad en los espacios virtuales, cabe hacerse la pregunta acerca de si es la información o el visitante quien es ubicuo relativo al otro. Pues si la información de una página web permanece siempre en los servidores, ¿entonces que es lo que se mueve para hacerse presente en la pantalla?.

Este presunto conflicto al respecto de la ubicuidad del usuario o de la información no es tan real en si considerando que los desplazamientos no son realizados ni por el usuario (aunque en su experiencia “*surfea*”) ni por la información que este consulta (que permanece en los servidores accedidos), son los enlaces hipertextuales los cuales propagan peticiones y sus respuestas entre cliente y servidor (según explica el modelo de referencia OSI), de este modo en realidad es la información vinculante la que esta en movimiento y produce la idea de ser relativa en tiempo y distancia al usuario, quien al navegar entre ella percibe en esa experiencia un desplazamiento de si mismo, la ubicuidad de la información se visualiza en la medida de que el

transito a través de ella sea en virtud de una no-linearidad, el cual se instituye como un nuevo criterio de desplazamiento que afecta dramáticamente a nuestras nociones de recorrido.

Entonces una de las formas de entender al usuario es reconocer cómo este siente representada la no-linealidad, afectando al tiempo y la narración contenida dentro de un relato de algún tipo en la medida que estas son parte de una reconstrucción y no predeterminadas en un recorrido, por lo mismo cada recorrido posible sería también una nueva posibilidad de relato, en el total sería imposible preestablecer un discurso único pues el discurso pasa a ser tan solo la expresión de una entre infinitas posibilidades (discurso debe entonces pensarse como un recorrido dentro de una estructura rizomática).

Omar Calabrese hace un profundo análisis del espectador del museo y es interesante plantear las similitudes con el usuario de internet al respecto de como se relacionan ambos con el tipo de recorridos que se les pone a disposición, en ambos casos de tipo exploratorio.

De entre las diversas categorías y criterios de investigación identifica a los espectadores que recorren una muestra según su nivel de interés: los que recorren todos los detalles de una muestra, a aquellos que se mueven solo dentro de puntos claves del recorrido, a los que revolotean entre lo expuesto, a quienes se mueven pendularmente y a aquellos que se mueven desconfiadamente frente a las estructuras propuestas, se puede inferir que la manera de interactuar con una estructura propuesta dependerá de las experiencias previas del

espectador y también del usuario, aquí radica la importancia no de forzar a un tipo de recorrido sino que de adaptar las posibilidades de este al usuario.

Otro tipo de clasificación es aquella que trata acerca de las modalizaciones del saber del espectador (citando el cuadrado de Greimas) que reflejan como actúa el espectador al respecto de su propio saber: aparece aquí el espectador curioso que es aquel que no sabe y quiere saber, el espectador aprendiz, que no sabe y debe saber, el competente que sabe y quiere saber mas, y del erudito que sabe y debe saber mas, todos ellos dan un buen indicio de como abordar tanto al novel como al usuario informado, en suma permite abarcar distintos grados de profundidad de la información en virtud de distintos grados de accesibilidad, para ello se pueden utilizar distintos códigos relacionados con las búsquedas que las hagan accesibles de manera sencilla pero solo cuando estas sean demandadas.

Pero la clasificación mas interesante que hace Calabrese es la que aparece con motivo de la emoción al respecto de las obras de arte: un sujeto tipico es el apático que es aquel que no quiere emocionarse con algo, el antipático que es quien se emociona contra algo, el simpático que se emociona con y el apasionado que es aquel que ya esta en un estado emocionado, estas categorías finales indican una barrera previa que perjudica al usuario y que solo pueden superarse en un nivel propositivo y no invasor del estado de animo del espectador, clave en este sentido seria el no hacer evidente una automatización

irritante sino que mas bien disponer los algoritmos a las necesidades del usuario, lo que implicaria realizar operaciones de análisis semántico.

En estas categorías tambien se deja entrever un tipo de tensión del espectador-usuario, al respecto de un desplazamiento sobre un recorrido cognitivo simultáneamente determinado por un saber histórico y estético-artístico, del cual el museo es garante.

De algún modo las lógicas del visitante de un museo tradicional, que es invitado a ejercer un recorrido narrativo producto de un programa narrativo es opuesto al respecto de las complejidades de un usuario de internet, mas consciente de sus posibilidades y mas celoso de las restricciones que ejerce un sistema lineal y secuencial, el cual sentiría que limitaría su propio control acerca de la narrativa de su navegación.

La solución de este problema estaría bajo el problema de determinar bajo que clave se narra, no señalando direcciones sino que abriendo vías para la construcción de un espacio para narrar. Y la respuesta seria no menos sencilla: facilitando un poder de decisión en la navegación de este usuario.

Por desgracia este problema no se resuelve desde la perspectiva de la inclusión de más y más opciones, sino que desde el establecimiento de un diálogo con la interactividad implícita en la mirada, que se hace manifiesta en la navegación y que también delata la manera en la que es seducida la mirada del usuario.

Y es que la seducción de la acción de navegar es una idea presente en muchas obras web, las cuales juegan con un tipo de enlaces azarosos, entendiendo que este acceso aleatorio e interactivo a los contenidos fomenta la convergencia de sentidos e incrementa los grados de participación del espectador, tanto para transformar los contenidos como para crear contenidos nuevos.

Esta obra-tesis pretende seducir mediante una estructura propositiva y no linearizada, presentando diversas posibilidades de narración, bajo la premisa de que la web y las interacciones del usuario con ella también son un soporte para operaciones artísticas, en tanto la interacción también puede ser parte de las experiencias artísticas.

Antecedentes para Museos Artísticos:

El Museo Multimedial nace como una iniciativa del artista visual Arturo Cariceo en la necesidad de proveer de una plataforma de difusión de las obras web, fundamentalmente con el referente de Cosik pero pensando en un sentido análogo a lo que “*Ubuweb*” significa para el arte de vanguardia.

Es un museo que consiste en recopilaciones de enlaces de obras fundacionales de la internet, las siglas “*mmm*” invierten el sentido de la “*www*”⁷ y le dan un sentido de comprensión de la simbología de la red.

Creada el 2005 y lanzado el 2006 con la colaboración del también Artista Visual Gonzalo Geraldo su función es la de recoger, disponer y exhibir obras artísticas realizadas específicamente para Internet bajo la reflexión de que a 10 años de existencia de la red no existía una cultura de la consulta de la información aun cuando para ese entonces todo estaba ya en línea⁸. El Museo Multimedial fue testeado por Arturo Cariceo en el Museo Internacional de Electrografía y Centro de Investigación en Arte y Nuevas Tecnologías dirigido por José Ramón Alcalá. El concepto y la ideología de este proyecto fue además corroborado por Cariceo en sus visitas a los principales centros relacionados con arte y nuevas tecnologías del mundo.

⁷ World Wide Web

⁸ tomando también como antecedente al sitio de Daniel Langlois Foundation

La publicación de todo su contenido pretende también poner en crisis al estereotipo de persona que bajo la lógica de los soportes físicos no comparten ni prestan información, tras la puesta en línea de todo ya no existe excusa para el conocimiento y la búsqueda de la información.

Su formato ya se ha modificado en cuatro versiones previas las cuales han parodiado y citado a obras paradigmáticas de la web, como por ejemplo a Jodi.org.

Esta sería la quinta versión en la cual mi aporte será la de hacerse eco de las nuevas lógicas de las interfaces web que apuestan por una separación de la linealidad de los textos hacia las construcciones aleatorias y donde sean las obras las que hablen por si mismas al librarlas de constricciones, de textos o de opciones universales, con la intención de acercarse mas al funcionamiento de una aplicación web.

Los antecedentes utilizados en la creación del museo multimedial tienen como referentes a los artistas provenientes de las vanguardias así como los artistas que provienen de la red, teniendo todos estos artistas en común el interes en trabajar con la información como materia prima para operaciones artísticas.

Duchamp, Marcel : “Bôte verte”, “Bôte en valise” 1934

La caja verde (“*Bôte verte*”) esta compuesta de 93 documentos, en una estructura cercana a una “*recopilación de ideas y sugerencias, aparentemente incompletas y/o contradictorias*”⁹, y como ejercicio es antecedente de la “*Bôte en valise*”. Según palabras del propio Duchamp: “*En vez de pintar algo nuevo quise reproducir esos cuadros que me gustaban tanto, en miniatura y en un espacio muy reducido. No sabia como hacerlo. Al principio pensé en un libro pero no me gustaba la idea. Luego se me ocurrió que podría ser una caja en la que pudieran estar coleccionadas todas mis obras y montadas como en un pequeño museo, un museo portátil, y esa es la razón de que lo instalara en una maleta*”.

Duchamp reconoce la necesidad de un espacio de referencia y coincide que este espacio seria el equivalente a un museo, pero con características de portabilidad aun no posibilitadas por la tecnología de aquel entonces, Duchamp reflexiona no pensando de manera exclusiva en el museo sino que a partir de la idea de considerar a la obra misma como un vínculo, y a este universo de vínculos de una manera ubicua (portátil como una maleta).

Y es en eso precisamente en lo que consisten estas obras, en que parecen recopilaciones pero en realidad estas recopilaciones son

⁹ “Duchamp, el amor y la muerte incluso”, Juan Antonio Ramirez

obras en si mismas, obras cuyo sistema consiste precisamente en vincular a otras obras y proponer una resignificación de las mismas a partir de estas relaciones que son además establecidas por su propio autor.

Coexisten de esta forma dos dimensiones: la del museo y la del autor, de tal manera que las demás obras de Duchamp requieren referencias contenidas en alguna de estas dos obras para ser plenamente entendidas, referencias dispuestas ahí por quien comenzó la referencia inicial: el propio autor.

Pero también es preciso recoger otro importante elemento dentro de estas obras-museos y es que ambas requieren manipulación e interacción de parte del espectador que en este caso también puede considerarse un “*usuario*” en el sentido de que la obra lo integra de manera activa a la manipulación de su contenido. Aparecen entonces una serie de elementos comunes con la web -en un sentido interactivo- pero en un formato análogo.

El museo de autor entonces no solo recopila sino que reconstruye un relato artístico con autonomía de la manera en la que lo hace la institución artística, pues sus parámetros ideológicos son artísticos.

Broodthaers, Marcel : “Musée d’Art Moderne - Département des Aiglés” 1968-1972

El artista belga Marcel Broodthaers realiza una serie de instalaciones críticas respecto a las instituciones artísticas -entre ellas el museo- con una no poca dosis de mordacidad, lo que realiza Broodthaers en el “*Museo de Arte Moderno - Departamento de las Aguilas*” pretende poner en crisis la idea de museo, pues se nutre de la forma y del nombre evitando aquellas convenciones que ubican al museo como un espacio para un patrimonio desde el punto de vista del poder, como por ejemplo se basa en el supuesto de que un museo requeriría una denominación pomposa y oficial que le darían validez como ente recolector de un “*patrimonio cultural*”.

“*El museo de Arte Moderno - Departamento de las Aguilas*” era un montaje de laminas y obras instaladas en un apartamento de Broodthaers en Bruselas. Mas que un museo “*real*” es un montaje ficcional que cuestiona la manera en la que los museos fácilmente imponen una mirada calificativa y al mismo tiempo seleccionadora que eventualmente construye una mirada histórica e institucionalizada sobre el arte, Broodthaers clausura su museo en el momento que este se materializa musealmente en la documenta de Kassel, en 1962.

El discurso de Broodthaers pone de manifiesto que la real función de un museo estaba mas ligado a lo institucional que a lo artístico. Y al

desnudar al museo de este supuesto convierte a la exposición en obra, el simulacro que propone Broodthaers tiene mucho sentido si consideramos que gran parte del soporte de la instalación consiste precisamente en el hecho de denominarse "*museo*", y ello le supone un estatus tal que no es puesta en entredicho aquella condición.

Broodthaers hace una parodia del museo patrimonial, de las instituciones artísticas y del propio arte en su relación con estas, pero que también habla de la necesidad de permitir al espectador el ejercicio de su propia mirada.

Pero en esta obra existe también la noción de que la constitución de museo estaba sustentada fuertemente en la apariencia museológica, el montaje toma una tremenda importancia como un soporte que establece el contexto bajo el cual se despliega la información.

Cuestión no casual que toma plena importancia cuando se entiende esta obra bajo el concepto de "*museo de autor*", o sea, un museo donde la disposición plástica es intencionadamente parte importante conjunta con el sentido de la recopilación de obras, cuestión que bajo la operación señalada por Manovich como la variabilidad permite reconstituir al espectador el derecho a ejercer la elección de los criterios que constituirán su propia mirada.

Goldsmith, Kenneth : “Ubuweb” 1996

El proyecto del poeta Kenneth Goldsmith es en cierta medida extemporáneo y muy avanzado a nuestro propio tiempo. “*Ubuweb*” es el más grande repositorio de archivos y documentos de la vanguardia, nacido de la colección personal de Goldsmith, es también una comprobación fehaciente de las capacidades de la web como un lugar que permite una mejor conservación y la distribución de material de amplio valor cultural. Quizás el elemento que mas diferencia a “*Ubuweb*” de otros repositorios es el no apreciar un modelo económico, institucional o regulatorio. Es sin lugar a dudas un archivo catalogado -aun cuando de origen personal- y por consiguiente con criterios de ordenación, pero también presenta un nivel de usabilidad y limpieza visual, que permiten que su mayor activo sea su propio contenido.

En palabras de Goldsmith el objetivo de “*Ubuweb*” es educacional y se basa en la “*economía del regalo*” como el mismo la describe. “*Ubuweb*” almacena material discontinuado o difícil de encontrar. Pero al mismo tiempo rechaza material de amplia disponibilidad o que trabaje bajo una economía de derechos de autor.

La lógica de Ubuweb puede ser tan similar a un museo como lo es a una biblioteca, paso que demuestra en como bajo la lógica de la red todos los contenidos tienden a asemejarse en algún punto.

Lo mas interesante del proyecto de Goldsmith es la situación en la que esta propuesta nace y de como va creciendo y desarrollándose en el tiempo, con aportes de terceros, y hasta llegar a tener el impacto medial que posee hoy en día, y sin perder en lo absoluto la ideología que le dio origen y sin transar en un sentido económico, de alguna manera “*Ubuweb*” ha triunfado manejando un modelo económico totalmente “*errado*” que solo podría haber funcionado en la web.

Por lo mismo “*Ubuweb*” es un proyecto artístico idealista y utópico, que llega a entremezclarse con la recopilación de patrimonio y su disponibilidad.

Me interesa recoger el modelo que propone Goldsmith no solo en un sentido educacional sino que ademas como el método mas efectivo de utilizar la usabilidad y la ubicuidad de los contenidos de valor cultural con el fin de superar la excusa cultural de la no disponibilidad, y de ademas poner en contexto a la web desde una perspectiva simultáneamente políticamente incorrecta y culturalmente correcta.

Cosik, Vuk : “Art History for Airports” 1998

Vuk Cosik es el pionero quien da nombre al Net Art -siguiendo la tradición posvanguardista de denominar a los propios movimientos-, el Net Art surge bajo un eje homólogo al de las vanguardias de principios del siglo XX, de tomar conciencia de cómo los medios tecnológicos alteran las maneras en las que nos relacionamos, y de indagar artísticamente dentro de este contexto.

En su origen el Net Art debe primero probar que la web es un válido soporte de operaciones artísticas, y ello implica un periodo inicial de autoconciencia al respecto de las propias operaciones que pueden darse dentro de este espacio, tal periodo fue corto e intenso en el Net art, periodo donde se trató de validar la disciplina, pero que en apresuro se clausuró e inscribió con demasiada rapidez y a costa de dejar un mayor espacio a la reflexión que se sostiene en el ejercicio de la exploración. Tal como lo describe el propio Cosik: *“El Net.art, como área de investigaciones frenéticas y como territorio de innovación ya no existe. La intensa búsqueda para descubrir la naturaleza de la comunicación y las posibilidades de la representación ha sido suplantada por el ‘design’ y el deseo de las expectativas de los comisarios. Tras el Periodo Heroico del Net.Art, ha llegado el web.art, una disciplina artística mucho más estable.”*, se desprende también la nostalgia y frustración de Cosik producto de la alta eficiencia del

mercado y la industria cultural para tomar posesión de toda “*novedad*” con potencial productivo que se da dentro del contexto del arte.

Jose Ramón Alcalá escribe lo siguiente en su texto “*Ser Digital*”:

“Ahora parece, por tanto, que estamos en condiciones de aseverar, desde nuestra privilegiada posición actual gracias a esta mínima perspectiva que nos ofrece la distancia y el tiempo transcurrido, que existe y ha existido una vanguardia histórica que se llamó Arte de Red (o net.art), que tuvo una evolución en múltiples direcciones, y que ésta recorrió -en el muy breve plazo de tiempo que comprende su escasamente una década de vida -1994-2002)- la enorme distancia que separa el espíritu anti-institucional de sus acciones y el carácter efímero de sus producciones durante sus inicios, hasta la tendencia casi contraria de la actualidad, que está caracterizada por la creación de instituciones para el net.art, la penetración de éste en el discurso general del arte –en una primera fase- y en el mercado del arte –en una fase posterior-, y por la conciencia generalizada hacia la construcción y el mantenimiento de archivos que contengan, preserven y divulguen dichas obras y sus evoluciones tecno-expresivas”.

Se desprende de las ideas de Cosik y Alcalá que el Net Art -y producto de 100 años previos de vanguardia- nace con una alta conciencia histórica de sí mismo, y que se pone de manifiesto en varios de las obras de Cosik, en particular en “*Historia del Arte para Aeropuertos*” que son recopilaciones de la historia del arte tradicional bajo un

soporte infográfico que al mismo tiempo claramente alude a la propia estructura web, obra recolectora de obra y al mismo tiempo soporte artístico autoconciente de su propia condición de obra, dispuesta a recolectar y ser recolectada, y como las obras que algún día fueron de vanguardia y hoy forman parte del arte tradicional es patrimonio por y para si misma, y coloca de manera anticipada la lápida sobre si misma en el sentido de saber que algún día muy cercano ellas mismas serán parte de recopilaciones sobre el arte en web.

Tal preocupación soporta el argumento de Cosik para querer cerrar prontamente el periodo mas militante del Net Art, en parte también porque la comercialización ya estaba dando otras connotaciones a la web y había que de alguna manera salvaguardar los sentidos iniciales inscribiendo al Net art dentro del contexto del arte -para salvarlo había primero que matarlo-, en este sentido Jose Ramón Alcalá cita a Tamas Banovich:

“Desde los mismos comienzos, uno de nuestros retos fue el de integrar arte digital y basado en la red en el discurso general del arte. Porque realmente pensábamos que su ghettonización y su definición por su medio (como herramienta) generaban una situación contraproducente, y yo pensaba que para ser compatible y generar expectación debería participar del discurso general”, Alcalá presenta otra cita de Julian Stallabrass -otro reputado activista de la Red-, que decía en este mismo sentido, pero moderando su optimismo: *“Cada uno ofrece potencialmente algo al otro: el museo proporciona a los*

artistas on-line audiencias que de otro modo les sería muy difícil de conseguir y, dado que la Web está llena de lucrativos sitios comerciales, los artistas on-line ofrecen claramente al museo una conexión con la cultura más cambiante y vanguardista. Aunque existe una preocupación real en que el net.art sea convertido por el museo en algo acomodado, tal y como ha sucedido por ejemplo con la fotografía y el vídeo, pues muchos podrían decir que éstas han cambiado demasiado en su transformación hacia obras de arte de apariencia familiar y que, sin embargo, el museo no ha cambiado lo suficiente. Pero el reto del arte on-line es aún mayor y mantiene la esperanza de una transformación del arte hacia una dirección democrática y participativa”.

Como parte importante de este proyecto y dentro de las responsabilidades de la producción, conservación y difusión del patrimonio digital también se encuentra en la misma concepción del museo digital como soporte, el de la autoconciencia de pensarse a si mismo como obra en el sentido vinculante de ser parte de una nueva propuesta que dialogue con los sentidos iniciales de las páginas electrónicas, consciente por una parte con la necesidad de repensarse como plataforma Net Art y por otra en el no traicionar las mecánicas que le dan a la web su sentido.

Con los “museos” de Duchamp, Broodthaers, Goldsmith y Cosik, como referencias artísticas las distintas versiones del Museo Multimedial de Cariceo dan cuenta que no es una operación de creación asilada o

desvinculada de los problemas del arte, sino todo lo contrario, actualizándola en una realidad globalizada que no elude las particularidades locales.

CONCLUSIONES

La obra presentada en esta tesis propone considerar los museos de autor con enfoque artístico desplazados hacia el ámbito digital.

En este sentido el museo multimedial lo constituyo en un nuevo plano sintáctico que supere la convención de “*espacio para la residencia de obras*”, utilizando estrategias que eliminen el texto para que prime la imagen y para que las obras hablen y dialoguen por si solas, repotenciando a las mismas como un sistema de ideas que habitando en la visualidad piensa en su representación como su propio contenido, y que además presentan una reflexión acerca del museo en un sentido puramente hipertextual en el cual la hermenéutica puesta en juego es la propia de la esfera cibercultural.

Hay implícita una lógica integradora entre obra y museo, ambas de manera experiencial al respecto de la percepción de espacio más que de un plano, liberando al mismo de las constricciones de la superficie y revalorizando a la pantalla de computador como un marco para el encuadre de una mirada y no tan solo como el límite de una “*página*” delimitada por explicaciones de las obras que presenta.

En este sentido la *neomedialidad* esta presente en la oportunidad que le provee al sujeto usuario operar por sobre procesos de abstracción y síntesis que permiten experimentar con la idea de que la representación de la realidad es una necesidad de ubicuidad extrema.

Hecho que realza los fundamentos multimediales de la cultura contemporánea la cual nos dice que el sentido de lo contemporáneo consiste en pensar en la dispersión de la representación.

En este caso la presentación y manipulación de datos da paso a la narrativa de crear otras narrativas. En la acción de considerar al dato como significativo, no solo permite operar sobre este sino que también sobre la huella de las operaciones pasadas, favorece la lectura de la fragmentación no como una pérdida sino que como reconstrucción, operación base de toda aplicación interactiva, y sentido bajo el cual esta construida esta propuesta. De esta manera el MMM no está presentado como una página electrónica regular sino que está más cercana a ser una estética de una aplicación web, pues asume al usuario como un conocedor de las lógicas culturales vinculadas a la informática y que ya posee el suficiente manejo que le permita entender su manipulación del medio, dando pie para repensar sus propias relaciones con los sistemas.

Por lo mismo se presenta a la navegación en sí misma como un sistema representacional donde el flujo por sus imágenes nos permiten conocer las formas artísticas que promueve la cultura informática.

La obra que propone esta tesis son flujos de datos que toman la forma de las necesidades de lo virtual informático, y que siempre son estructuras insuficientes pues la cultura electrónica se basa en la

exigencia de mas información que alimente la lógica de la misma estructura informatica.

Tambien fundamento esta tesis desde mi propia experiencia como webmaster, comprendiendo que la arquitectura de sentido del mundo virtual electrónico son las complejidades otorgadas por la sintaxis de la interfaz, en este sentido la página electrónica acontece como una multidimensionalidad capaz de enlazar contenidos que forman parte de una deriva semiología, que a su vez crea una situación meta como un *“lugar que contiene otros lugares”*, y que suma y multiplica operaciones que solo pueden tener sentido en el espacio de la red.

De esta manera logro el objetivo principal de los nuevos medios de establecer un sentido amplio para entender a la web como un soporte valido de operaciones artísticas.

La página electrónica propuesta esta fundamentada en una sola pantalla que entiende a la información desplegada dentro de un espacio sin texto sino que de pura imagen, y donde la pantalla solo es un encuadre posible de este espacio, por medio de efectos de paralelaje¹⁰ se pretenden dar indicios de que el movimiento a traves de la pantalla no es solo circunstancial sino que implica un punto de vista, es por esto que la navegación que propone la pagina no se basa en ir de página en página sino que de navegar por un mismo espacio en tanto aplicación que tampoco se limita al plano sino que este es solo

¹⁰ paralelaje es una técnica que permite ver el desplazamiento simultáneo y proporcional de varios planos con el fin de simular un espacio coherente con una tridimensionalidad

un enfoque sobre el total de zonas disponibles, se habla aquí de disponibilidad y no de presentación pues es fundamental el encuadre del usuario para decidir que hacer, mi intención no es utilizar la hipertextualidad en el mismo sentido vinculante para todo, sino que el enlace sea el producto de un encuentro de el usuario con una información que le haya llamado la atención, por lo mismo se evita en lo posible el despliegue de textos escritos -para seducir por medio de la pura visualidad y para no imponer barreras de descodificación o de traducción-.

La interacción por lo tanto no se limita tan solo de click, sino que también se incorpora el drag, y el desplazamiento propio del mouse como encuadre sobre la página.

Esta quinta versión no es más que una operación de hacer una modificación sobre algo ya realizado, algo propio de todo trabajo en red, y en este sentido estoy productivizando artísticamente la necesidad de renovación de formatos que tiene que ver con comprender el sentido de las actualizaciones. Esta lógica en las competencias de un webmaster tiene una enorme relación con los proyectos web artísticos, los cuales por su naturaleza nunca se pueden considerar como finalizados, y que por lo tanto se extienden como continuidades en las cuales quedan las huellas y los aportes particulares que realiza cada colaborador en términos de autoría, y que inciden en pensar el soporte electrónico en línea como una plataforma que se valida no solamente en el valor de la información

que contiene sino en su confirmación formal y poética como sistema abierto.

BIBLIOGRAFÍA

EL LENGUAJE DE LOS NUEVOS MEDIOS

Lev Manovich, Ed Paidos, 2006

A MATHEMATICAL THEORY OF COMMUNICATION

Claude E Shannon, Bell System Journal, 1948

SER DIGITAL

José Ramón Alcalá, Ediciones Depto Artes Visuales, 2011

METAMORFOSIS DE LA MIRADA, MUSEO Y SEMIOTICA

Santos Zunzunegui

UBUWEB

<http://ubu.com>

MMM

<http://mmm.uchile.cl>

<http://www.fsanchez.uchile.cl/MMM>

IMÁGENES

- 1.- Duchamp, Marcel : “Bôte verte” 1934
- 2.- Duchamp, Marcel : “Bôte en valise” 1934
- 3.- Broodthaers, Marcel : “Musée d’Art Moderne - Département des Aiglés” 1968-1972
- 4.- Broodthaers, Marcel
- 5.- Broodthaers, Marcel : sala de las águilas 1968-1972
- 6.- Broodthaers, Marcel : sala del cine 1968-1972
- 7.- Goldsmith, Kenneth : “Ubuweb” 1996
- 8.- Goldsmith, Kenneth : “Ubuweb” 1996
- 9.- Cosik, Vuk : “Art History for Airports” 1998
- 10.- Cosik, Vuk : “Art History for Airports” - iconografía1998
- 11.- Cariceo, Arturo : “Museo Multimedial” version 2009
- 12.- Cariceo, Arturo : “Museo Multimedial” version 2010
- 13.- Propuesta MMM tercera prueba
- 14.- Propuesta MMM tercera prueba
- 15.- Propuesta MMM final: vista al cargar
- 16.- Propuesta MMM final: desplazamiento hacia el area de búsqueda
- 17.- Propuesta MMM final: area de herramientas
- 18.- Propuesta MMM final: area de vista previa















