



1

Obra - Cimiento. Arte digital y exhibición.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
ACADEMIA DE "SAN CARLOS"**

P o s g r a d o e n A r t e s V i s u a l e s

TESIS

OBRA - CIMIENTE, ARTE DIGITAL Y EXHIBICIÓN:
PROCESOS DE OBJETO - DIGITAL COMO ARTE - OBJETUAL

Tesis para obtener el grado de maestro en Artes Visuales con
orientación en gráfica presenta el alumno:

CARLOS SALDAÑA RAMÍREZ

DIRECTOR DE TESIS: JULIO CHÁVEZ

agosto 2006

Carlos Saldaña Ramírez



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Quisiera agradecer a los que están,
pero creo que ya lo saben...

AGRADECIMIENTOS

**Julio Chávez, Elizabeth Fuentes, Antonio Salazar,
Melquiades Herrera, Eloy Tarcisio,
Javier Ruilova, Arturo Díaz Belmont, Laura Castañeda,
José Luís Aguirre, Blanca Gutiérrez, Eduardo Chávez,
Luz del Carmen Vilchis, Daniel Herrera, Bruno Bresani,
Diego Santini, Manuel Reyes, Claudia Real, Adriana Vigueras,
María del Carmen Rodríguez, Alejandro Velázquez, Liliana Cobos,
Edgar Acosta, Jorge Reza, Jorge Salvador Jurado y a Nina.**

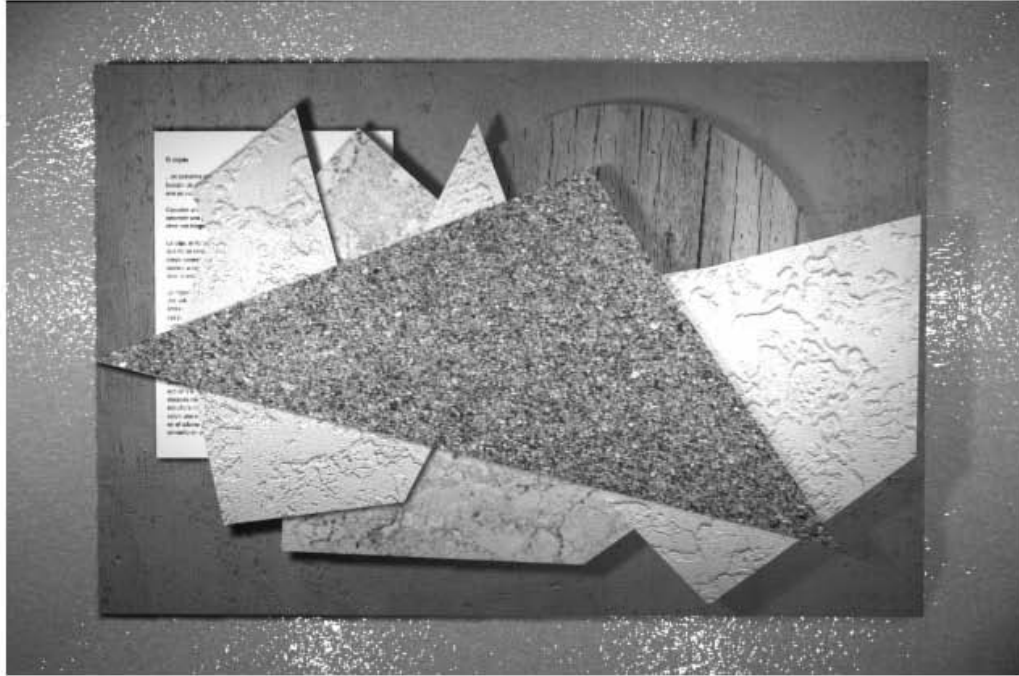
4

Obra - Cimiento. Arte digital y exhibición.

a María, Norma y Claudia.

Carlos Saldaña Ramírez

a Carmen y al sueño en su vientre



ÍNDICE

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| INTRODUCCIÓN | 10 |
| CAPÍTULO I | |
| EL ESPACIO EXHIBITIVO: MUSEO, TIEMPO Y ESPACIO. | 23 |
| Antecedentes históricos del museo 10 | 27 |
| Proyectos de nuevas formas de exhibición. | 28 |
| El museo y la virtualización. | 28 |
| El museo virtual no es lo mismo que el cibermuseo | 29 |
| Crear nuevos espacios de interacción cultural, fomentar la sensibilidad hacia la visión del artista. | 31 |
| Obra - cimiento | 31 |
| Deber ser | 35 |
| Los objetos y las lógicas en tiempo y espacio | 42 |
| El objeto | 46 |
| La multifrenia | 51 |
| Antecedentes | 51 |
| Descripción de la obra-cimiento | 52 |
| Las lógicas | 57 |
| Tiempo | 59 |
| Espacios | 62 |
| Creando un currículum oculto | 65 |
| Modelo de Laswell | 65 |
| Análisis de multifrenia | 66 |
| La obra -cimiento vs. El museo es un recurso finito. | 72 |
| Deambular | 75 |

CAPÍTULO II

| | |
|--|-----------|
| PROPUESTA PARA CONCEBIR EL ESPACIO DEL OBJETO | 76 |
| - DIGITAL | |
| La exposición | 76 |
| Los <i>objetos</i> como creadores de espacios. | 81 |
| El papel de la retórica visual en la conceptualización de una <i>obra-cimiento</i> . | 86 |
| La retórica visual y el proceso de construcción de nuevas formas de exhibición. | 86 |
| 1. Planeación de la obra. | 86 |
| 2. Estructura de diseño. | 88 |
| 3. Contenido visual del contexto | 88 |

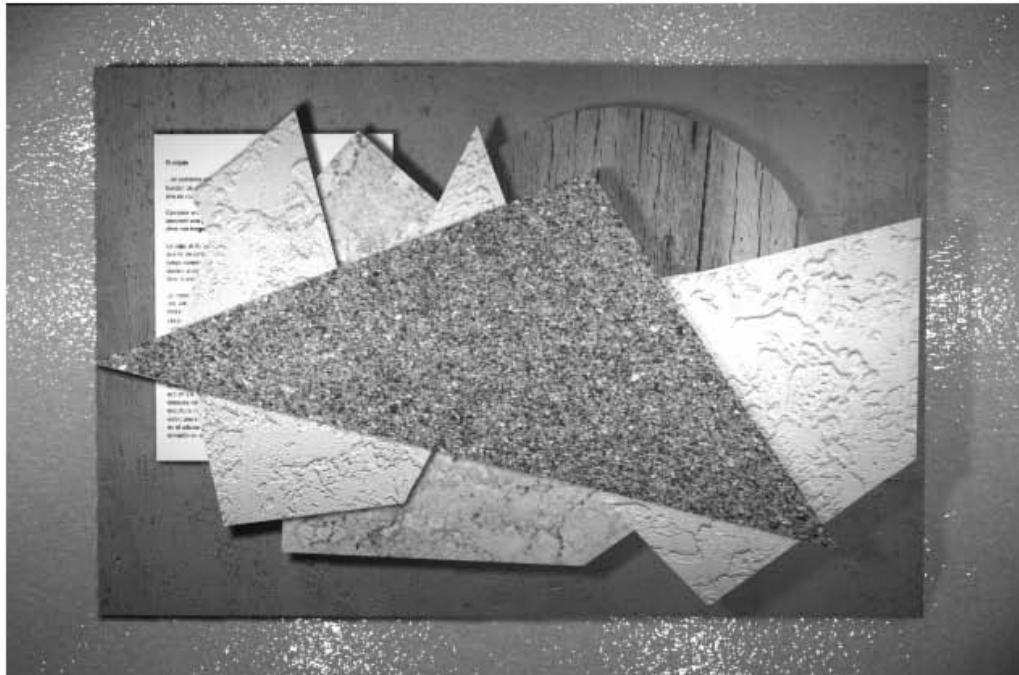
CAPÍTULO III

| | |
|--|-----------|
| CONCEPTUALIZACIÓN METAFÓRICA DE UNA OBRA - CIMIENTO | 89 |
| Recorrido | 92 |
| Museografía | 92 |
| Planeación de la obra: Idea, Objeto, Efecto | 94 |
| Espacio y Espacio - dinamismo | 96 |
| Luz | 98 |

| | |
|--|------------|
| CONCLUSIONES | 101 |
| El tiempo y el asunto del lenguaje virtual | 101 |
| Socialización | 104 |
| Escisión, Distanciamiento y Desmaterialización | 105 |

Obra - Cimiento. Arte digital y exhibición.

| | |
|---|------------|
| Importancia creciente de la tecnología y de la experimentación. | 106 |
| Lumino – dinamismo | 106 |
| FUENTES DE CONSULTA | 108 |



INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

"Como artista contemporáneo estoy interesado en crear objetos 'autónomos' y creo que todos estos objetos pueden cargarse de significados".

Carlos Saldaña

Estoy interesado en la concepción del espacio que se origina de manera individual y en donde las dimensiones del mundo no están prefijadas, sino que se fundamentan en el individuo ofreciendo una visión del espacio relativo. Todo ello con la finalidad de "crear un mundo propio".

Una de las intenciones principales de mi propuesta de arte digital es que el propio material tenga un espacio significativo dentro de la obra, ya que analiza la manera en que el ser humano usa y trabaja con todos los materiales.

La *obra-cimiento* es la forma, es un todo que hace que obra - espacio - tiempo sean uno sólo. Es la concepción de una obra a partir del espacio, del tiempo, del espectador, de los materiales, de la luz, de mis reflexiones y de mis propuestas. Pero no es un jugar a ser todólogo, es "crear" con mis propios referentes y capacidades, y en cada obra, concebir formas de hacer nuevos referentes.

En la exhibición tanto de la fotoinstalación como de la representación de fotografía tradicional en galerías o museos, existe un alto grado de pérdida de elementos contemplados por el artista que dejan de ser comunicados por la obra, ya que existen factores, no considerados que favorecen el olvido o la dispersión de la atención. Como consecuencia, la interpretación de la obra involucra elementos que funcionan como meros suplementos de espacios vacíos. Es por ello relevante estudiar en la fotografía fija, particularmente la parte de la fotografía digital como *objeto* de exhibición y los factores que, en su interrelación con el receptor deben desarrollar una propuesta de exhibición adecuada con esta época.

Esta tesis realiza un acercamiento al análisis de la exhibición, a la galería, al museo, al muro de donde pende una fotografía, y principalmente a "musear" el arte digital. En una propuesta donde el arte digital, la instalación y/o el arte objeto es concebido en el propio espacio como *obra - cimiento*

Es una forma de ver la obra exhibida, y desde ahí, mirar la propuesta de la exhibición como obra.

"Cada sociedad elige qué musea." ¹

Con esta cita comienzo mi reflexión sobre los espacios. El espacio existe, la obra nace fuera de ese espacio, por lo tanto la

¹ Martín Caparrós. "Sobre el Museo de la Memoria" revista *Veintitrés*. México, 11 de marzo de 2004, p. 43.

cantidad de pertenencia es un proceso de asociación y no de complemento.

Esta tesis es un trabajo empírico y teórico del estudio de la exhibición, la galería, el museo y otros medios, e intenta proporcionar un marco de referencia para entender la exhibición como ambiente complejo en que se construyen y se comunican mensajes particulares dentro de las lógicas múltiples de tiempo y espacio. La tesis aborda el carácter particular de la relación de la concepción de una reflexión para las nuevas formas de exhibición de obras electrónicas en el tiempo y el espacio, a través de una disertación sobre el papel que desempeña el *objeto* exhibido.

¿O es acaso la concepción de la obra la que debe tener nuevos caminos de concepción?

La fotografía digital, el video digital y la animación en 3D como *objeto de exhibición, objeto de estudio, arte-objeto*, que en esta propuesta de estudio asocio con la intención de presentar el arte digital como una corriente emprendedora de nuevas formas o nuevos vínculos de concepción curadora.

Está en marcha una transmutación de los órdenes culturales. El avance de las tecnologías de lo visual, prefiguran o pretenden prefigurar las condiciones de una sociedad transparente (*todo es visible*), y los mensajes se superponen con la intención probablemente efímera pero perseverante de registrar la

actualidad -lo real- *tal cual es (o tal cual simula ser)*. Con la fotografía digital se demanda ahora, una escenificación incesante de lo real, es decir, en términos actuales, de lo *real visible* y de aquello que es su correlato: usurpar el lugar del referente, estar y hablar desde el lugar de los hechos, *ser los hechos mismos*. La nueva ortodoxia cultural destituye la idea de *representación*.

Considero que la forma de exposición para la representación del arte como imagen, debe estar relacionada con una tecnología derivada de la investigación y actualización de espacios desarrollados específicamente para dicho propósito.

Así nos encontramos con formas no tan nuevas de mezclar la tecnología con el arte.

Este trabajo reflexionará sobre la obra artística digital absorbida por el espacio, o mejor dicho, *creciendo sin espacio*, que podemos definir como un espacio prestado que no ha tenido la oportunidad de crear sus propias reglas y terrenos diseñados para su exhibición. Elemento que es posible gracias al uso del espacio y tiempo virtuales.

Pero para comprender los detalles de la interrelación entre ambos se requiere, antes, comprender los procesos de comunicación que se encuentran en el centro de la labor de representación de un museo o galería.

La propuesta consiste en un diseño sistemático vivencial, teórico e ideológico que abarque las demandas que requiere la exhibición de la obra de arte digital y el espacio en una creación llamada *objeto-digital* con el fin de reemplazar el pseudo estado de vigilia racional por un estado artificial de vigilia proporcionándole paradójicamente a la gente una ayuda de carácter inconsciente.

A partir de hablar del espacio de exhibición me encuentro con la necesidad de asimilar a la ciencia del museo, con el fin de marcar procesos conocidos y/o nuevos caminos de contemplación en espacios determinados. Estudiar la conservación, educación y organización. Tener en cuenta las relaciones con el medio físico, en definitiva, mostrar a la Museología preocupada de la teoría o funcionamiento del museo; y paralelamente a la Museografía en su estudio del aspecto técnico como: instalación de las colecciones, climatología, arquitectura del edificio, aspectos administrativos, etc.² Es, ante todo, una actividad técnica y práctica. Podríamos definirla como la infraestructura en la que descansa la Museología. En consecuencia, Museología y Museografía complementándose mutuamente.

La Museología y Museografía son esencialmente el producto del trabajo de curadores y museógrafos, por un lado, y del visitante por otro.

² Bernard Deloche. El museo estalla en sus funciones. Barcelona, España. Ediciones Paidós, 1991.

Parte importante de esta investigación atiende a la inquietud de demostrar que los elementos contemporáneos de comunicación artística invitan a abrir nuevas brechas de reflexión visual y auditiva para la representación artística digital.

•

Una cosa es estar abierto al público; otra, *abrirse al público*. La historia del museo es también la historia de su extensión hacia la sociedad. El museo se abre no sólo para ofrecer acceso, sino para hacer al público participar en el diseño y la aplicación de sus contenidos. El museo no puede restringirse a ser el edificio contenedor de una colección. Al abrirse al público, traslada su vocación a nuevos espacios. El espacio virtual es hoy en día un campo de extensión que ofrece algunas de las oportunidades más interesantes de participación, por medio del montaje de exposiciones en línea, del acceso a bases de datos, del servicio a los usuarios a distancia y de la retroalimentación del público. Menos espectaculares, pero esenciales, son las redes que las instituciones tejen entre sí para trabajar coordinadamente: el espacio del museo se extiende aun sinnúmero de instancias de gestión, empresa y gobierno por medio del intercambio de servicios y el desarrollo de proyectos estratégicos, comunitarios, educativos, de protección del medio ambiente, de *marketing*, de comunicación, etcétera.

Esto no conduce a un agotamiento o previsible desaparición del edificio como su enclave fundamental; antes bien, obliga a

formular nuevas concepciones de espacio. La arquitectura moderna impulsó al museo como lugar de concurrencia cosmopolita. Hoy la arquitectura de museo está implantando verdaderos hitos de identidad en las ciudades a lo ancho del mundo. El museo interactúa dinámicamente con las industrias culturales y de entretenimiento.

Esta tesis, en parte surge y se dedica al tema de *Públicos y espacios*, hace suya la aventura de conocer al público de los museos, transitar y hacer una propuesta más de concepción cultural: nuevos escenarios, nuevos imaginarios.

La obra - cimiento pretende ser la concepción de una idea aproximada de los cambios en los formatos de exhibición bajo la demanda por mostrar arte digital como: *fotoinstalación, fotografía digital, multimedia, audio-visual, animación digital...* y tratar de explicar si esto ha influido en las técnicas de museográficas de arte moderno.

Se trata de estudiar los diferentes procesos por los que se exhibe *el objeto-digital como arte-objetual* y los criterios empleados para su exposición, así como comprender la diferencia entre instalación como acto de colgar pinturas o al arreglo de objetos en una exposición, y el término que se aplica a obras de arte realizadas en y para un sitio específico.

La instalación de *objeto-digital como arte-objetual* concebido en el espacio, galería o sitio al aire libre que implica un conjunto de

objetos o fotografías que son una sola obra, no la reunión de varias piezas independientes, construida o ensamblada a partir de las connotaciones simbólicas o signicas que sugiera física o históricamente el lugar.

Comprender la imagen y el sonido hoy, nos invita a reflexionar sobre los nuevos regímenes de lo visible, sonoro e imaginario.

Ver desfilan un paisaje por la ventanilla del vagón y del coche o mirar la pantalla del cine y de la computadora como se mira a través de una ventanilla, a menos que el vagón o la cabina se transformen a su vez en salas de proyección... ferrocarril, coche, jet, teléfono, televisión... nuestra vida entera transcurre en la prótesis de los viajes acelerados, de los que ya ni siquiera tenemos conciencia... La necesidad de peregrinación ha terminado por colocar la fijeza de la vida en el desplazamiento.³

Asumo la teoría de la ausencia nombrada por Virilio a lo largo de distintas obras y principalmente en "Estética de la desaparición"⁴, que tiene que ver con la llamada pycnolepsia (del griego *pycnos*, frecuente), como se denomina al número de desaparición de ideas, formas o cosas que componen los momentos. Durante el desayuno son frecuentes las ausencias, y la taza sobre la mesa es una consecuencia bien conocida. La ausencia dura unos segundos, comienza y termina de improviso. Los sentidos permanecen despiertos, pero no reciben las impresiones del

³ Paul Virilio. Estética de la desaparición. Barcelona, España. Editorial Anagrama, 1988, p. 245.

⁴ Idem

exterior. Puesto que el entorno es tan inmediato como la partida, la palabra y el gesto detenidos se reanudan allí donde fueran interrumpidos. El tiempo consciente se suelda automáticamente formando una continuidad sin cortes aparentes.

¿Cuánta pycnolepsia existe en nuestro día?

En la última película exhibida de la saga Star Wars "La Venganza de los Sith", Sin realizar ningún tipo de crítica ideológica ni comercial, es de admitir que es una obra compleja visualmente, en las batallas creadas por modelado y animación en 3D que ostenta gran verosimilitud, se presenta una cantidad infinita de información que la misma mente no es capaz de decodificar. Tanto movimiento, tanta información visual no es información particular, no se comprende el sentido preciso de la escena y se crea una "idea general" de lo proyectado. A mayor grado de pycnolepsia, mayor capacidad de síntesis, por ende, menor información.

El cerebro en la decodificación de la información de cualquier índole lleva un proceso en el cual existe pycnolepsia en los nano-intervalos en los cuales está por concluir la decodificación del primer "paquete de información" e iniciar con el subsecuente, por lo que hace una síntesis de ésta como producto final de todo este proceso.

¿Qué tiene que ver esto con el arte?

De algunos años a la fecha la difusión de los medios visuales de arte ha quedado rebasada por la tecnología, y aunque el cine ha avanzado presentando salas con nuevas propuestas, el arte digital, en general, no cuenta aún con salas especialmente diseñadas o concebidas para su adecuada evolución.

Las exposiciones fotográficas en una sala tienen como base un estudio de espacio, color e iluminación que requiere el conocimiento derivado del estudio y la práctica de instalaciones. Sin embargo, transgredir el espacio para formar nuevos elementos que sensibilicen al espectador de una manera objetiva, sin involucrarse con la obra, tendrían un efecto de contemplación más profundo. Con esto no quiero minimizar la obra por sí misma, sino que, a partir de estos principios de sensibilización como una nueva educación del receptor, llevarla a su origen y verdadero significado.

En contraposición quiero demostrar que la producción electrónica expuesta en galerías o museos tiene una fuga de detalles de la que son objeto las producciones que representan información para el receptor, a consecuencia del desarrollo tecnológico que separa la percepción de los sentidos.

En teoría, las imágenes que vemos representadas tanto en movimiento como sin él, están expuestas a una evolución desenfadada lejos del acercamiento de las sensaciones primarias, entendiendo éstas como la capacidad de decodificar el mensaje introspectivo de las imágenes.

No se trata nada más de plantear la posibilidad de experimentar con nuevos espacios físicos de representación visual, sino de un elaborado sistema de sensibilización a través de la anulación de elementos de distracción.

De esto podría inferir que cuanto más aumenta el saber, más se es consciente de las carencias, o mejor dicho, que cuanto mayor es el flujo de información, tanto mayor conciencia tenemos, por lo general, de su esencia fragmentaria e incompleta.

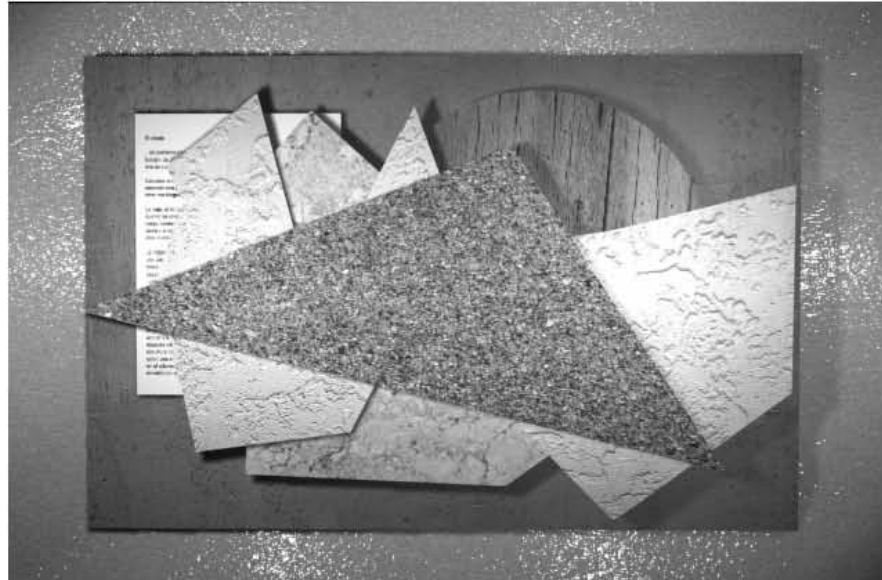
Algunos fotógrafos al tomar como tema todo lo despreciable que tiene la pobreza, la ha convertido, a su vez, en un objeto de placer. Esta etapa de arte fotográfico está hoy superada, pues el fotógrafo, dominado por la indiferencia no parece capaz de encontrar algo nuevo para fotografiar; Alain Renaud cita a Napoleón: "Para magnetizar a las masas hay que hablar, antes que nada a sus ojos", y afirmaba: "El futuro del cine es un sol en cada imagen".⁵

Con esto quiero decir que antes de exponer mi forma de ver el mundo a través de la *obra - cimiento*, necesito que todos los elementos que puedan estar en su pre-discurso sensorial descendan a un punto de apreciación lúcida. Estudiar su Currículum Oculto (tema que se abordará en el capítulo II).

⁵ Alain Renaud. Videoculturas de fin de siglo. Barcelona, España. Ediciones Cátedra, 1990, p. 67.

La importancia de este proyecto estriba la integración del espacio, el tiempo y espectador como parte de la misma obra; la concepción del espacio no necesariamente en lugares preconcebidos:

Este proyecto pretende presentar una exposición de imágenes fijas y en movimiento partiendo de la idea de proponer métodos de exhibición para una obra de arte visual: La importancia de este proyecto estriba en que el buen desarrollo de un método que permita la más pura relación de un espectador con la obra.



CAPÍTULO I

EL ESPACIO EXHIBITIVO: MUSEO, TIEMPO Y ESPACIO.

CAPÍTULO I

EL ESPACIO EXHIBITIVO: MUSEO, TIEMPO Y ESPACIO.

Al remitirnos a la historia del arte, desde la prehistoria y nunca como en ese momento hasta el muralismo, la obra está realizada en favor del espacio, en este momento histórico se pinta sobre las paredes, el espacio y la obra son uno sólo; y haciendo hincapié en este punto, por su carácter sagrado a un público especializado, el chamán de la tribu, su séquito y los cazadores son un universo bastante limitado.

En lo posterior, con las piezas escultóricas, menhires, tótems y dólmenes, se transgrede el espacio íntimo el entorno del grabador-escultor por un entorno más público, la pieza es elaborada en un lugar ajeno al espacio exhibitivo pero con el objetivo de ser colocado en ese lugar físico por lo cual se cumple la premisa que nos ocupaba con anterioridad.

Ya en el Neolítico Tardío, las grandes culturas nos muestran los ejemplos de ésta simbiosis, espacio –obra, cada iconografía está condicionada al espacio exhibitivo, ciertas imágenes con parámetros morfológicos formales están predeterminados para el carácter de lugar dónde se podrán apreciar, iconos y colores para el rey o equivalente, formas funerarias, formas para la celebración; formatos, soportes y materiales están ligados íntimamente por el espacio exhibitivo.

En la Edad Media la obra se realiza también bajo los mismos parámetros, se perpetra en el taller del artesano para ocupar espacios dentro un recinto predeterminado lo cual hace que el que ejecuta la obra piense en las dimensiones y el carácter del espacio designado, no es lo mismo una iglesia, que la casa de un comerciante o un burdel, donde la función de la obra se une a la dupla espacio exhibitivo – obra visual.

De la misma forma sucede en el Renacimiento, donde además dado el fenómeno de la escisión artista-artesano, la obra cobra entonces el valor agregado, quién la firma, con lo cual aumenta su valor cultural en tanto obra de autor.

Es hacia el siglo XIX donde con la aparición de los museos como los hemos conocido hasta el momento, la obra se descontextualiza, se destierra de su espacio natural de exhibición, para el que fue creada, para montarse en un lugar diseñado para exhibirla, fuera de su contexto histórico- cultural- funcional; es aquí donde no es lo mismo un historiador de arte en Venecia que observa un Tiziano que un obrero en Helsinki, que una ama de casa en Buenos Aires, hay que poner en sintonía al público, de ahí las cédulas de identificación y las guías históricas que meten en contexto al espectador con el fin de unificar el resultado de la contemplación. La obra pierde porque fue hecha en un tiempo determinado para un espacio determinado.

Como una forma de entender el espacio en su relación con la obra, se define históricamente los conceptos de museo y de

exhibición a lo largo del tiempo, en busca de los representantes que intervinieron en la reutilización del espacio de exposición para entender la interactividad y su diferencia como un concepto antiguo, al mismo tiempo que ubicamos al visitante como un ser activo en una realidad construida.

Antecedentes históricos del museo

El concepto "museum" apareció en el siglo XVI⁶ y desde entonces ha evolucionado según diversos enfoques y corrientes de pensamiento. La palabra, procede del griego *mousein* que se aplicó en Alejandría a la institución fundada por Ptolomeo Filadelfo.⁷ Ésta comprendía un museo científico con parque botánico y zoológico, salas de anatomía e instalaciones para observaciones astronómicas. Junto al museo se encontraba la famosa biblioteca de Alejandría, que ya en tiempo de Tolomeo II contenía 40,000 volúmenes y en la guerra contra César fue "pasto de las llamas".⁸

Aunque existieron museos durante el imperio romano, "no hubo edificios expresamente destinados a ellos como en la época moderna".⁹ Lo mismo pasó durante la Edad Media, el museo podía ser alojado en el interior de un jardín, un patio o una casa particular. En esta concepción clásica los muros no eran elementos imprescindibles cuestión que abordaré para mi propia construcción de espacios de exhibición.

Considero que hay que hacer un resumen de este trayecto, sólo mencionando la exposición y qué es lo que quieres exponer de manera clara y concisa

⁶ Francisca Hernández. Manual de Museología. Madrid, España. Editorial Síntesis, 1998, pág. 63.

⁷ Ibidem. pag. 74.

⁸ *Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo Americana*. Barcelona, España. Espasa Calpe. Tomo 37, p. 595.

⁹ Idem.

Proyectos de nuevas formas de exhibición.**El museo y la virtualización.**

Un primer proyecto que puede referir a las nuevas formas de exhibición de arte contemporáneo lo encontré en "El Museo Dentro de la Red Telefónica (The Museum Inside Telephone Network)" una exhibición organizada en 1991 por el *Centro de Proyecto Intercomunicación* fundado por la Telecom japonesa NTT.¹⁰ Dicha exhibición estuvo al alcance sólo de los usuarios caseros mediante en teléfono, fax y una red muy limitada de computadoras. Posteriormente una exhibición titulada "El museo dentro de la Red (The museum Inside the Network)", volvió a colocar aquel primer intento de la NTT, pero ahora en el Internet en 1995.

Dentro de la investigación se encontró que hay una relación entre la palabra virtual dentro de los museos que parece no es nueva. La premisa de que la virtualidad no es reciente y que siempre ha estado presente en los museos, Cabe entonces resaltar que hay una diferencia encontrada a partir de esta conciencia: el cibermuseo es sólo una de las modalidades posibles del museo virtual.

¹⁰ *Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo Americana*. Barcelona, España. Espasa Calpe. Tomo 37, p. 2.

El museo virtual no es lo mismo que el cibermuseo

En este capítulo se encuentran y establecen algunas verdades elementales en el mundo de los museos virtuales. Primer problema del museo virtual: sus definiciones.¹¹ Se plantean dos cuestiones: la del significado de la expresión "museo virtual" y la de la posible competencia entre museo y multimedia.

Los periódicos, la radio y la televisión hablan de imagen virtual, de realidad virtual, de visita virtual e incluso de "museo virtual". La expresión está de moda, y naturalmente, apunta hacia los medios que son Internet, el CD ROM o el DVD. En esta investigación nos encontramos con que el término virtual no es nuevo pues proviene del latín *virtus*, poder o capacidad de hacer alguna cosa. Su origen es la distinción establecida por Aristóteles entre la potencia (*dunamis*) y el acto (*énérgeia*). Lo virtual, por lo tanto, no es ni lo irreal ni lo digital, ni la imagen de síntesis, sino simplemente lo real "en potencia de ser actualizado".

Se podría entender que la naturaleza de las capacidades humanas están constantemente proponiendo soluciones a todos los problemas que enfrentamos a diario, estamos en invariable búsqueda de soluciones (actualizaciones) que ocurren a un solo problema (virtual): por ejemplo, la rueda y los esquís son soluciones al problema del desplazamiento que resolvemos por lo general caminando. La rueda es, luego entonces, una

¹¹ En el buscador Google de Internet se reportan más de dos mil sitios correspondientes a la denominación "museo virtual" en español.

"virtualización" del andar. Se califica como virtual el abanico de tales soluciones paralelas.

Ahora bien, el museo institucional se trata de la memoria, difusión de la historia, la cultura, la civilización, y de los objetos artísticos (conservar para no olvidar), y de una memoria apoyada en soportes sensibles generalmente visuales. Esto nos remite a tres funciones: acopiar, mostrar y estudiar, que se ejercen mediante tres instancias: las colecciones, el edificio y la institución. Pero estas funciones se pueden cumplir de otro modo, por ejemplo simbólicamente. Cuando algunas de estas instancias faltan, entramos a las modalidades de virtualización del museo, en donde nos encontramos que un museo se concibe en colecciones, en edificios o en instituciones.

Así, explorar las modalidades del museo virtual no es ser futurista sino *entrar a la arqueología del museo*, pues el museo virtual siempre ha existido, mucho antes que el museo institucional, que es un invento tardío: sabemos que la apertura de los primeros museos verdaderos, fundados en el reconocimiento de la propiedad pública del patrimonio, se debe a la Revolución Francesa y data de 1792. Desde este punto de vista, el *cibermuseo* es solamente una de las modalidades posibles del museo virtual, desde luego la más reciente.

Crear nuevos espacios de interacción cultural, fomentar la sensibilidad hacia la visión del artista.

Obra cimiento

La obra-cimiento es en esencia una pieza conceptual, en lo que se refiere a lo complejo de la planeación a partir de la cual cualquier obra, si está diseñada para un espacio, un lugar y tiempo determinados para un público en particular y un evento fijado de antemano se gesta de la necesidad de hacer en un espacio no construido para la exhibición de esta clase de obra; o bien cualquier lugar es susceptible de convertirse en un espacio exhibitivo.

Creo en la *obra - cimiento* como desarrolladora de una función social. Hay necesidad de crear, y necesidad de romper fronteras de experimentación con las "nuevas herramientas", hay necesidad del estudio del espacio de exhibición de estas nuevas experiencias. Las nuevas formas mediáticas digitales han modificado y redefinido conceptualmente el sistema convencional de medios que deberían articular nuevas formas de producción y organización de la creación artística.

Como un ejemplo dentro de la historia y obedeciendo a la orientación social que cierto tipo de obras deben conservar, o por lo menos aplicable a la *obra - cimiento*, nos encontramos con el *movimiento situacionista*, que nos sirve de referencia dentro de su significado histórico y social. Ver a través de la

experiencia lo que los situacionistas franceses proponían, nos invita a apropiarnos precisamente de la reflexión contra el espectáculo y la participación total. Es una organización del momento vivido, directamente. Contra el arte parcelario, es una práctica global que se dirige a la vez a todos los elementos utilizables. El movimiento situacionista tiende naturalmente a una producción colectiva y, sin duda, anónima (al menos en la medida en que, las obras, al no ser almacenadas como mercancías, esta cultura no será dominada por la necesidad de dejar trazas). Sus experiencias se proponen, como mínimo, una revolución del comportamiento y un urbanismo unitario dinámico, susceptible de extenderse a todo el planeta, y de expandirse a continuación a todos los planetas habitables.

Para ellos la ciudad, entendida como entorno urbano, era el escenario—"un nuevo teatro de operaciones culturales"¹²

Encuentro gran afinidad con las premisas del movimiento situacionista como una cultura popular al servicio de la gente, así como su concepción de hacer del entorno urbano un escenario.

Aunque el contexto social y temporal es distinto encuentro en sus principios coincidencias ideológicas con el arte de la interacción.

Un aspecto fundamental del proyecto situacionista fue la disolución de las barreras existentes entre arte y vida cotidiana.

¹² Andreu Balius. **La gráfica en el movimiento situacionista.** Barcelona, España. Publicado en *GRRR*, N° 5, 1999, p. 69.

Aunque negaron al situacionismo su condición de movimiento artístico, sus reflexiones sobre la condición artística han tenido gran influencia en el arte de este fin de siglo.¹³

Este movimiento, como el mismo Guy Debord lo define, no requiere de demasiado talento, es técnicamente simple y el carácter anónimo de la obra resultante la convierte en algo popular, un instrumento perfecto para la expresión colectiva y en total oposición con la autoridad que supone la obra de un artista.

Entre otro fenómeno que revela tendencias de asociación espacio – persona es el fenómeno de la música electrónica de baile, remite a una cultura de "participación total" donde la figura mitificada del músico como individuo se crea de manera interactiva, en comunidad-; y niega la legitimidad del "arte conservado", puesto que se trata de "una organización del momento vivido, directamente" que, como tal, anula la vigencia posterior de la sensación generada. Es, por decirlo así, un arte que se autoconsume en el mismo momento en que es.

A consecuencia de lo anterior, el movimiento situacionista y la música electrónica de baile, y cuanto los rodea y los constituye en fenómeno, tiende a una "producción colectiva" y "anónima", dada su naturaleza fugaz y eminentemente funcional. En su planteamiento, éstos son movimientos hechos para incitar al creativo, sin un ánimo de trascendencia; una expresión artística

¹³ Ibidem. p. 72.

inédita en Occidente en el siglo XX en su misma concepción, desarrollada por *disckjockeys* y productores anónimos cuyos hallazgos -o al menos así sigue siendo en el estrato *underground* gracias a la proliferación de los *white labels*, discos piratas de tiraje ilimitada y total ausencia de créditos- son celosamente mantenidos al margen de la mercadotecnia gracias a la *no-información*.

Deber ser

Citemos algunos de los artistas que con sus piezas se ajustan a los parámetros de lo que concibo como ejemplo de obra -cimiento, como lo es Peter Greenaway que axiológicamente se aproxima bastante a esta propuesta de tesis, con su obra: "Cien Objetos para Representar al Mundo" que fue presentado en el marco del Festival Internacional Cervantino (FIC) en el año 2000, en la puesta en escena que se llevo al cabo en el Palacio de Bellas Artes de la ciudad de México. Este como ejemplo de la obra cimiento que tiene como universo un artista internacional.

Caso 1

"Cien Objetos para Representar al Mundo"

Peter Greenaway

Sinopsis de la obra

Greenaway presenta una serie de objetos, cien, que a partir de el significado particular que guardan para si y en si mismos son descritos en una secuencia protagonizada por el objeto por describir, el narrador, Adán y Eva y la serpiente del Génesis, donde narran la historia de la humanidad a través del objeto y su carga semiótica y el significante para los personajes involucrados.

Gestación de una obra - cimiento

Las invitaciones al Festival Internacional Cervantino se hacen por lo menos con un año de antelación por lo que se puede

conjeturar que Greenaway tuvo este tiempo como mínimo para desarrollar la obra.

Como primer paso de la construcción de este ejemplo de obra-cimiento tenemos la planeación, para quién y en qué lugar se llevará a cabo, qué tipo de evento es el FIC, cómo percibe el artista al público mexicano, qué características tienen los recintos de exposición, e incluso con la elección de un equipo de producción mexicano para elaborar una obra para ser vista en este país.

En tercer lugar los elementos compositivos formales de la obra de este tipo, una pesquisa de objetos para su posterior análisis e inclusión en la obra. El ensamblaje junto con el guión, el trabajo histriónico y la música como parte del universo "Cien Objetos para Representar al Mundo"

Caso 2

"El Sol"

Alexander Calder

En México, frente del Estadio Azteca, la escultura "Sol Rojo", elaborada durante su estancia en el país, es una prueba gran capacidad para transformar el valor y el peso de los materiales que emplea, de permitirles jugar con los espacios en que los surge su idea. Establece una total correspondencia con las formas a las que se enfrenta, con el espacio, y con la cultura del país.

La obra de Calder definitivamente surge de la relación con el tiempo y el espacio, como si la obra surgiera de los mismos materiales y formas del propio Estadio Azteca. Fue una obra diseñada en y con el espacio.

Caso 3

“Elefante”

Gus Van Sant

En el caso del cine nos encontramos ante la película de Gus van Sant “Elephant” que es una interpretación de lo que por la ola de masacres colectivas que asoló varios colegios secundarios estadounidenses, dejando un tendal de víctimas y un caso notorio: la matanza de Columbine, a la que Michael Moore se había referido en Bowling for Columbine. Van Sant trata las relaciones entre el margen y el centro de la vida adolescente en Estados Unidos, inscribiendo la masacre no como un suceso extraordinario, una alteración de la normalidad estudiantil, sino, por el contrario, como manifestación de aquello que Hannah Arendt denominó alguna vez “la banalidad del mal”. Lo cual eleva a la enésima el efecto de shock.

Para mí, en un análisis muy personal, encuentro dentro de la película, dentro de esta historia, una necesidad de dos jóvenes por realizar un acto, un evento que marque a la sociedad, su sociedad, y que escuche sus inconformidades de una manera contundente. Estos dos alumnos fueron creadores de una especie de *performance*, de un suceso que es diseñado para un espacio

y un tiempo. La masacre, como un proyecto artístico, lleno de perturbación es un diseño, una planeación en tiempo y espacio que representa su obra.

Alex y Eric, los dos chicos que desencadenarán el horror, van emergiendo del conjunto con sus propias rutinas, bien distintas a las del resto. Toman notas en la cafetería, pasillos y biblioteca; diseñan estrategias de ataque; se arman hasta los dientes vía Internet y, finalmente, llegan al colegio con toda la artillería lista y las vestimentas de guerra en su lugar, tras haber celebrado un juramento de muerte.

Van Sant no emite juicio alguno sobre lo que muestra. Diluye toda posible causalidad, limitándose a sugerir apenas posibles fuentes de la locura asesina, tan nimias como una agresión en clase, la sensación de verse desplazados por el sistema en su conjunto o la mera imposición familiar de ejercitar al piano Para Elisa. Mientras tanto, ese organismo o micromundo social llamado high school sigue con sus plácidas rutinas cotidianas, reposando sobre los tranquilizadores acordes del Claro de luna. Un espacio generador de un sentimiento que a su vez detona la obra de Alex y Eric.

Caso 4

“Arte Contemporáneo”

Antoni Muntadas

Antoni Muntadas el padre de la *communication art* en español se dedica a explorar la relación emisor – receptor en el contexto

mediático, trátase de la televisión, la publicidad o el arte mismo. En *palabras* (2004) vemos una hilera de periódicos rematada en uno de sus extremos por una televisión donde aparecen varios discursantes; en el extremo opuesto se encuentra un podio con micrófonos. *Palabras...* se refiere a la diversidad de interpolaciones que los medios son capaces de producir respecto a los mismos hechos. Por su parte, *File Room* (1994) puede ser entendida como una historia no oficial de la censura, un “expediente” construido a partir de las contribuciones de los internautas que han visitado el www.thefileroom.org

Media Eyes (1981), *This Is Not Advertisement* (1985), *Slogans* (1987) son parte de una producción que nos viene mostrando desde los años sesenta, este artista multimedia nos sugiere un mayor compromiso con los mensajes que recibimos, así como una mayor participación con la obra de arte. Sobra decir que Muntadas cumple con creces su objetivo, pues al egresar de una de sus exposiciones, uno se siente mejor armada contra el bombardeo informativo de –por ejemplo- un videoescándalo, haya ocurrido éste en la prisión de Abu Ghraib (Irak) o en las oficinas de grupo Quart (México).

Caso 5

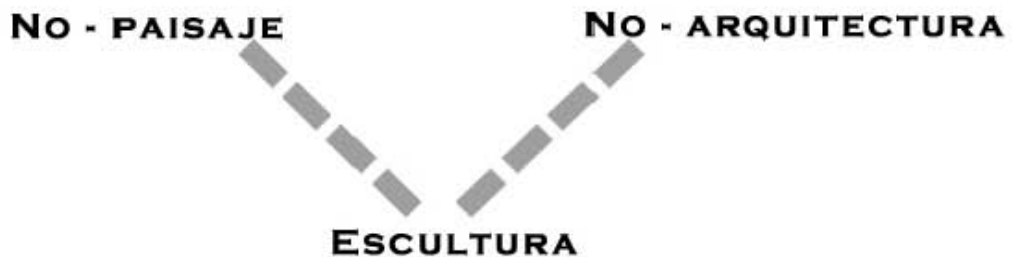
“La escultura en el campo expandido”

Rosalind Krauss

“Hacia el centro del campo hay un pequeño túmulo, una hinchazón en la tierra, una indicación de la presencia de la obra.

Cerca puede verse la gran superficie cuadrada del pozo, así como los extremos de la escala que se necesita para descender a la excavación. De este modo, toda la obra queda por debajo de la pendiente: medio atrio, medio tunel, el límite entre el exterior y el interior, una delicada estructura de postes y vigas de madera. La obra, *Perímetros/Pabellosnes/Señuelos*, 1978, de Mary Miss, es, naturalmente, una escultura o, con más precisión, una obra de tierra."¹⁴

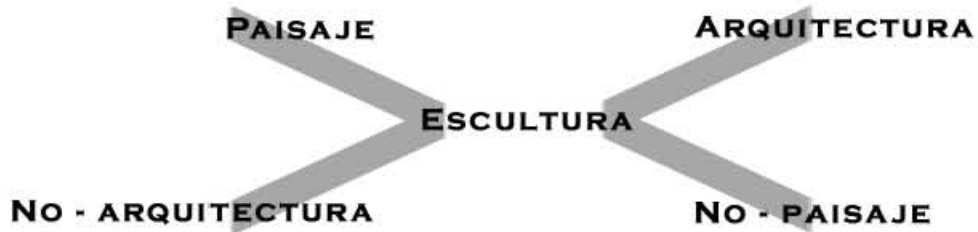
En el ensayo de Rosalind Krauss "La escultura en el campo expandido" su punto de partida para el análisis del campo lógico de la forma escultórica lo constituía su caracterización de ésta en un orden de doble negatividad. Escultura se definía como aquello que «estando en la arquitectura no era arquitectura» y/o aquello que «estando en el paisaje no era paisaje». Su célebre esquema, en efecto, así lo establecía:



Partiendo de la misma hipótesis que a ella le permite expandir el campo -la hipótesis de que arquitectura y paisaje se son mutuamente contrarios- podemos reducirlo de vuelta a un modelo inicialmente simplificado, para no recargar de complejidad innecesaria el mapa. Tenemos entonces el eje que

¹⁴ Rosalind Krauss. "Sculpture in the Expanded Field." En Richard Hertz *Theories of Contemporary Art*. New Jersey, Prentice Hall, 1993, p.p. 215-224.

describiremos como eje de la forma. Los polos que en él definen las tensiones límite siguen en efecto siendo



arquitectura y paisaje, y el campo ya expandido de desarrollo de la forma escultórica se produce ciertamente en su espacio intermedio, justamente allí donde podría caracterizarse como «no arquitectura y no paisaje», pero también como justamente lo contrario («a la vez arquitectura y paisaje»). La oscilación por ese eje, que constituye el dominio de la forma escultura, permite en todo caso situar la expansión plena del campo formal que tiene como zonas que podríamos situar no sólo arquitectura y paisaje, sino también naturaleza y cultura, o, empleando una terminología heideggeriana «tierra» y «mundo».

Las dos grandes modalidades de la escultura que veríamos partir de esta distinción serían, por un lado, la escultura al aire libre, de parque, y por otro la escultura arquitectónica, de interior o exterior. Ornamento para jardines o decoración para arquitecturas burguesas, la tensión de la escultura hacia estos dos límites encontrará su punto intermedio justamente en la plaza pública, en el contexto urbano: en ese lugar que, por ser «urbanismo», tierra y artificio, es a la vez paisaje y arquitectura -y que, justamente entonces, no es del todo ni una ni otra.

Los objetos y las lógicas en tiempo y espacio

En este momento se han retomado posturas históricas que nos muestran distintas formas como la obra de arte se funde y se vuelve parte del espacio. Siguiendo un poco con el análisis de los espacios, se presentan algunas ideas acerca del carácter particular de la concepción del museo como *medio de comunicación*, con el fin de proporcionar un marco de referencia para su análisis, y es que, como parte de la *obra - cimiento* se habla del tipo de análisis que tiene que ver con el espectador, de cómo éste se incorpora desde la concepción del artista hasta su interacción en la exposición. Por esto se propone un análisis del espacio, tiempo, de los objetos y las lógicas de exposición con la finalidad de realizar un proyecto integral de museo.

No puedo negar la formación de comunicólogo que me da la oportunidad de reflexionar desde el punto de vista del *objeto-mensaje* y del creador conceptual al que se quiere llegar. Una ruta posible hacia la clase de reflexión que se requiere, es a través de una consideración de la exhibición y de aquellas instituciones que se pueden ver como variaciones sobre el tema del museo, como *medio*. Tal propuesta implica que hay algo distintivo acerca de la mediación del museo con el mundo, y, que esa especificidad tiene consecuencias particulares para nuestra comprensión del significado del museo, así

La palabra museo -precisaban los estatutos del ICOM aprobados en 1961 y vigentes hasta 1968- "designa todo a todo establecimiento

permanente, administrado en beneficio del interés general para conservar, estudiar, hacer valer por medios diversos y, sobre todo, exponer para deleite y educación del público un conjunto de elementos de valor cultural: colecciones de objetos artísticos, históricos, científicos y técnicos, jardines botánicos y zoológicos y acuarios. Las bibliotecas públicas y los centros de archivos que mantienen salas de exposición de manera permanente, serán asimilados a los museos."¹⁵

Considerar al museo como *medio* implicará tomar en cuenta todos los aspectos del proceso a través del cual se concibe, se crea, se pone en práctica y se recibe la comunicación en una exposición. Me parece que los museos son, en muchos aspectos, similares a otros medios contemporáneos. Entretienen e informan; cuentan historias y construyen argumentos; buscan divertir y educar; definen, consciente o inconscientemente, eficaz o ineficazmente, una agenda; traducen lo que de otra manera sería extraño e inaccesible a términos conocidos y accesibles. Y en la construcción de sus textos, montajes y tecnologías, ofrecen una visión del mundo ideológicamente influenciada.

Se trata de realizar el ejercicio de homologar a los *medios masivos de comunicación* con los museos, pero de la misma manera, por supuesto, existen diferencias obvias entre los museos y estos medios, como el periódico, la radio o la televisión.

No son mejores ni peores, de hecho, la relación que los museos tienen con los medios va más allá de su propio estatus como

¹⁵ Luis Alonso Fernández. Museología: Introducción a la teoría y práctica del museo. España. Ediciones Istmo, 1993, p. 424.

medio en sí, puesto que los museos tienen que competir cada vez más para llamar la atención y atraer visitantes; dependen cada vez más de otros medios, particularmente del video y de tecnologías basadas en la computación interactiva, dentro de sus propias exposiciones; y cada vez más dependientes, tanto como fuente de información (esto sucede actualmente con más frecuencia con museos que promueven exposiciones por televisión como El Papalote, El MUNAL, El Palacio Bellas Artes, entre otros.) como en su carácter de mediadores de su propio producto -sus propias exhibiciones se comercian y reseñan de la misma manera que sucede con otros productos culturales- .¹⁶

He subtitulado este capítulo: *los objetos y las lógicas en tiempo y espacio*, debido a que se reconoce cada vez más que el carácter distintivo de los medios modernos está en su capacidad de transformar las relaciones de tiempo y espacio. Dan como resultado cambios en la relación de la sociedad misma con el tiempo y el espacio. Las noticias televisadas, por ejemplo, brindan la sensación de contacto instantáneo, independiente tanto de distancias geográficas como temporales. Al televisar sucesos nacionales se proporciona la base para la invención o imaginación de comunidades nuevas o para la resurrección de las viejas. Los estudios de los medios también se han concentrado en la lógica particular de sus textos: la estructura narrativa de los programas, la retórica de sus discursos, la estructura de los

¹⁶Josef Koudelka. Retrospectiva. Museo del Palacio de Bellas Artes. México. Del 9 de julio al 5 de octubre de 2003. Por supuesto, los medios no son la única fuente de información para el museo, y una exposición como la de *Koudelka* en el Palacio de Bellas Artes aun dependía poderosamente de la propia representación dentro de la fotografía tradicional, por contradictorio que esto parezca en casos individuales.

argumentos y, por supuesto, el papel del espectador/lector en la construcción o reconstrucción de todos estos. Estudios similares de los medios de comunicación se ocupan de los procesos por medio de los cuales, a través del sonido y la imagen o del texto escrito, se crea la verosimilitud: un sentido de realismo sin el cual no se podría mantener la confianza en el medio.¹⁷

Al hablar del museo, -lógica, tiempo y espacio- quisiera realizar un marco de referencia, a pesar de que el punto de partida es de un orden diferente. Quizá la definición consultada más evidente y más determinante del museo es la presencia necesaria de objetos dentro de él: de objetos que han sido coleccionados, conservados, clasificados y exhibidos; de objetos que tienen, por su presencia en el museo, una condición particular -relacionada con lo único, lo significativo y lo representativo-.

¹⁷ Marshall McLuhan. El medio es el mensaje. Barcelona, España. Paidós, 1968.

El objeto

...no pretende contar historias, describir vidas, ni dar lecciones de nada, acepta su función de objeto que puede servir ¡tan solo! para ser visto, tocado o abierto, como ave un vuelo hacia la región del misterio.¹⁸

Concebir arte digital en un espacio propuesto nos da como resultado el hecho de convertir una pieza fotográfica en *objeto*.¹⁹ Como tal, el *objeto* se convierte en una obra con biografías sociales:

La caja, el libro, la alacena, el puñal, las pinzas, la cafetera, las muñecas: son objetos que no se contentan con serlo: alcanzan el nivel del arte sin aspirar a ser más que juego: conservando del objeto la forma, del arte el espíritu. En manos de un verdadero artista no hay objeto que no trascienda su original sustancia hasta convertirse, transfigurado, en producto de la imaginación poética... al fin y al cabo en arte.²⁰

Lo importante es, por supuesto, que la biografía de un *objeto* no es sólo cuestión de una vida individual. Dicha vida adquiere su significado a través de los diversos ambientes sociales, económicos, políticos y culturales por los que atraviesa, lo que a

¹⁸ Estela Shapiro. Arte Objeto -Objeto Arte. México. Antología de Cultura, FONCA., 1980. p. 25.

¹⁹ Por supuesto no es la única manera, de convertir a las piezas de arte digital en arte-objeto, no es tan gratuito.

²⁰ Op cit. p.35.

su vez puede servir para iluminar dichos ambientes como una luz de bengala que ilumina el cielo nocturno.

Es un lugar común señalar que los objetos en los museos la mayoría de las veces están divorciados del mundo que los concibió y en el cual adquirieron sus diversos significados. Puede ser que el verdadero espacio al que pertenece una de mis obras sea el monitor de mi computadora o el espacio entre las escaleras de mi estudio. También es un lugar común señalar que los objetos en los museos tienen un significado fijo una vez que han llegado a su último destino, se han incorporado a una colección y se han puesto (o no) en exhibición. Podría proponer que existe una vida después de la muerte -o por lo menos cierto tipo de vida- incluso en un museo. La escultura de un dios maya, todavía cacariza y con algún rasgo que indicara que hubo color; una silla, de la colección de sillas en miniatura²¹ la puerta que se ha convertido en el adorno de una tienda y el logotipo de una compañía, o el cuadro que está envuelto en polietileno, esperando que se decida su destino final.

El museo influye de manera definitiva, contextualiza, y hasta le otorga a las piezas cierto peso representativo. No es lo mismo una obra montada en las escaleras de la biblioteca Universidad del Valle de México que en el Centro de la Imagen, o mejor aun Bellas Artes (en cualquiera de sus salas). El trabajo del museo en relación con los objetos que exhibe y con los significados que

²¹ Exposición **100 Sillas Clásicas en Miniatura**. Bellas Artes. México. En colaboración con el Vitra Design. Museum/Alemania. 9 de agosto de 2000.

define o trata de definir es una abstracción; los significados producidos son necesariamente parciales, pero, lo que es más importante, son parte esencial de las pretensiones particulares de autoridad y legitimidad de las cuales depende todo el estatus del museo. Después de todo, es a través del *objeto* y de la calidad de éste como parte de una colección como se establece el carácter distintivo de un museo.



**"Catálogo de mis muertes"
Universidad del Valle de México
2002**



**"Catálogo de mis muertes"
Universidad del Valle de México
2002**

La multifrenia

Neosilogismo de mucho y frenesí, o al menos eso creo...

Antecedentes

En la primera mitad de los noventa Jorge Salvador Jurado otrora jefe de redacción y Leonardo Toledo director de la revista *Calambur*, desarrollaron además del vocablo la idea de una convivencia de corte literario, varios invitados hacían una lectura de obra de temática libre, la cual tenía como único requisito la calidad del texto, tertulia que culminaba en una fiesta.

De carácter itinerante al recinto en el que se efectuara el acto se le rebautizaba, ahí tenemos entonces El Museo de las Posturas Copulares, La Quinta del Burro, etc.

Es a partir de las Guerras Floridas resultado de la fusión de esta idea y la temática del día de muertos, que en ediciones posteriores le incorporé diversas manifestaciones hasta llegar a producir un espectáculo multidisciplinario: performance, teatro, lectura de poesía, cuento, pantomima, proyección de videos y películas etc. que cumplía con la primera definición de uno de los creadores de este concepto: multifrenia es una fiesta temática inteligente.

Descripción de la obra -cimiento

Se determina el tema a desarrollar por el grupo de invitados, el lugar donde se efectuará, la disposición del espacio.

Multifrenia: "Guerras Floridas"

Sobre la muerte en el día de los Santos Difuntos

Campamento Delicias

1998

Multifrenia: "Cocos y palmas"

Sobre adicciones

Museo de Las Posturas Copulares

1998

Multifrenia: "Como burro en primavera"

Sobre erotismo

La Quinta del Burro

1999

Multifrenia: "Calambures"

Sobre literatura

La Pirámide

1999

Multifrenia: "Ciudad Amurallada"

Sobre historias de la ciudad

La Casa del Zompantli

2000

Multifrenia: "Ni tan santa, ni tan difunta"

Sobre la muerte en el día de los Santos Difuntos

Universidad del Valle de México

2001

Multifrenia: "Quijotescos"

Sobre temas relacionados con el Quijote de Cervantes

Universidad del Valle de México

2004

Sin embargo, me parece que podría citar un par de cosas que complican el asunto aun más, particularmente en las exposiciones contemporáneas. La primera complicación estriba en el reconocimiento de que el significado de un *objeto*, y su comunicación, no se detiene con su puesta en exhibición, ni está determinado por el lugar que ocupa en ella o por la descripción que de él aparece en la ficha que habla de la obra. El significado de un *objeto* aun reside en el trabajo imaginativo del visitante, que lo incorpora a su propia vida, a sus experiencias, a sus propios sentimientos.

...la instalación debe aspirar a presentarse despojada de la ilusoria condición de la obra clásica y a sugerir una recepción más próxima a la experiencia vital que a una contemplación meramente estética.²²

²² Javier Gil. La instalación como templo. México. El Nuevo Siglo, 1991, p. 11.

Los visitantes se involucran activamente con lo que ven. Éste es un tema al que me referiré más adelante.

A estas alturas de mi investigación me encuentro con otro dilema, la segunda complicación la genera la inclusión de *no-objetos* en la vida de los museos y galerías, o en exposición: maquetas, tecnologías audiovisuales, puntos de información a través de computadoras interactivas y cedularios y fotografías/ilustraciones que, de manera muy diferente, pretenden ofrecer una experiencia de lo real.

...la tendencia creciente a que el museo se apropie de los nuevos medios y tecnologías e incluya ejemplos de ellas como parte de una experiencia multimedia interactiva, ha convertido a los museos en mercancía. La mercantilización del museo refleja y refuerza la mercantilización de los objetos que el museo exhibe.²³

La realidad que se manifiesta por medio de estos *objetos-medio* es una realidad enraizada en la experiencia de la vida cotidiana y en la dominación de los medios masivos en dicha experiencia. Y es aquí donde nace la confusión, o más bien la necesidad por legitimar. Así que aliado de las pretensiones que se apoyan en la autoridad del pasado y en la del curador, estas tecnologías establecen sus pretensiones por medio de la familiaridad, seguridad y seducción de lo que Umberto Eco vería como lo "hiperreal" -el mundo *sobremediado* de la simulación y la

²³ Alan Morton. Mañana ayer: Ciencia del museo v el futuro. Londres. Editorial Lumley, 1988, p. p. 128- 143.

autorreferencialidad que parecemos dar por supuesto en nuestra vida cotidiana.²⁴

El último punto que quiero establecer acerca del *objeto* dentro del museo es un acercamiento al objetivo general de esta tesis, que refiere a la importancia de comprender al *objeto* en el museo no de manera aislada, sino como elemento de una colección que en si misma tiene inevitablemente algo de arbitrario, pero que no obstante es la ficción sobre la cual se sostiene gran parte de la autoridad del museo como medio:

No sólo la forma, los colores o su diseño se alejan rotundamente de la realidad, y sus figuras aparecen fragmentadas con el ánimo de acentuar determinadas reflexiones, sino que las obras conducen al espectador a un estado anímico -- entre la conciencia y la inocencia, lo trascendental y lo festivo - en el cual operan las ideas.²⁵

A partir de mi experiencia como expositor de arte digital he puesto de manifiesto que los códigos que se emplean para determinar lo que es una obra artística en muchas ocasiones está directamente vinculada con la ceremonia o el evento de ser seleccionado para una exposición, esto nos invita a pensar que un *objeto* no es nada a menos que forme parte de una colección. Una colección no es nada a menos que pueda responder con éxito a una lógica de clasificación que

²⁴ Umberto Eco. Viaje en Hiperrealismo. Londres. Picador, 1987.

²⁵ Eduardo Serrano. Los críticos y el arte de los 90's. Medellín, Colombia. Colección Arte de Pereira. 1990, p. 7.

indudablemente son cargas que les asigna todo el peso de una sala de exposiciones (por pequeña que sea), y que contribuya a extraer la obra de lo arbitrario o de lo ocasional.

Sin embargo, me he dado cuenta, el museo evidentemente no sólo le otorga ese valor al objeto al clasificarlo, los objetos también adquieren significado según su lugar en la exposición. El significado de un objeto o de una exposición depende, de manera significativa, del trabajo de "curador" que realice el visitante, en el cual los objetos son reinscritos en una cultura personal de memoria y experiencia. Pero incluso la posibilidad de esta reconstrucción se basa en la existencia previa de una exposición que puede o no estar ordenada según la lógica que conformó la colección (y en la práctica de los museos contemporáneos cada vez es más común que no esté ordenada así²⁶).

Y es la cuestión de la lógica *-la lógica de la exposición-* el tema que abordaré a continuación.

²⁶ Comentario de Lauro Zavala durante el curso de *Apreciación de Medios Electrónicos* en la Universidad del Valle de México, 2002.

Las lógicas

En una conferencia que dio Peter Greenaway en la Cineteca Nacional, refiriéndose a las artes visuales, en las que él se desenvuelve, el artista visual abordó el tema del esfuerzo por crear un texto realista, en el cual el objetivo es alcanzar cierta transparencia: "así es como eran las cosas; así es como son ahora; así es como serán". Pero en este sentido los museos no están solos. Todos los textos, todos los intentos por comunicarse de manera coherente son "tiranos", aun aquellos que de manera evidente trabajan con la fantasía. La obra se muestra tiranizada por elementos que no están concebidos por los propios creadores. Lo que importa, como el propio Greenaway demuestra, es el carácter particular y la afirmación del museo como fenómeno textual, y el grado relativo de apertura o cerrazón que desea o parece ofrecer al visitante/lector que participa en él.²⁷

Los museos, galerías y exposiciones son textos, y como textos están contruidos según una cierta variedad de lógicas. Han surgido como resultado de una compleja, interacción de fuerzas institucionales e individuales.²⁸

Como un ejemplo de la contraparte de esta propuesta, y sin afán de determinar con esto un error, se ilustra una forma de exhibir el arte por parte de algunos museos, los visitantes consumen de

²⁷ Peter Greenaway. "Las cuatro tiranías del cine" *Estudios cinematográficos*. No. 10. México. CUEC. 1997, p. p. 42-46.

²⁸ Robert Bud. El mito y la máquina: Ciencia para mirar los museos. España. Urano, 1988, p. 86.

diferentes formas el convencimiento de que lo que están adquiriendo es deleite, seducción (hasta podríamos decir que estatus). Este consumo está estructurado según su propia convicción, la cual busca, como todas las convicciones, convencerse de que lo que ve y lee es importante, bello y/o verdadero. Y en este sentido, como está descrito en un tipo de formato museográfico, nos encontramos con que las exposiciones, en algunas ocasiones, deben estar estructuradas narrativamente, según principios de clasificación y representación que crean historias o argumentos, o quizás una lógica más abierta, y eso proporciona un marco de referencia o una ruta que los visitantes siguen y en la cual se basan para darle sentido a lo que ven.

Tiempo

El tiempo es, en si mismo, un *medio*. Ya he hecho alusión a varios aspectos de la relación del museo con el tiempo en su producción, en su articulación de mito, historia y memoria, y en el trabajo de los visitantes. El museo, quizás en la cultura contemporánea más que nunca, es visto como una institución para la preservación del momento histórico.

La orientación también puede referirse al carácter particular de una galería en la que se expresan los mismos tipos de decisiones en los textos de la exposición.

Las comunicaciones que contiene están ancladas en el presente, puesto que se basan en alusiones a la vida cotidiana del visitante mismo. Por supuesto que éste no es el único caso, pero podría sostenerse que incluso aquellas partes de la exposición que son claramente históricas en su orientación están estructuradas de manera tal que se subordinan a aquellas que se refieren al presente. Esto se refuerza, desde luego por la "presencia" de numerosos elementos pertenecientes a las tecnologías contemporáneas.

El cronometraje se refiere a "la regulación de la secuencia, frecuencia, duración; y ritmo de sucesos experimentados de manera inmediata, momento a momento, hora tras hora, día a

día"²⁹. Mientras que la orientación, en el contexto del museo o de la galería, es una cualidad relativamente estática, no negociable e invisible, el cronometraje es dinámico y visible, y también está abierto a la negociación.

Desde el punto de vista de la galería misma, como texto estructurado por las actividades de curadores y museógrafos, el cronometraje consiste en los esfuerzos que se hacen para definir la dinámica de su lógica interna. La narrativa, una lógica de tema y asunto, la disposición específica de la exposición en el espacio, y los vínculos físicos, intelectuales o estéticos entre estos elementos; la evaluación del intervalo de concentración en relación con exposiciones particulares, el cálculo de la duración promedio de una visita completa, los intentos por controlar los movimientos del visitante en la galería, todas estas son manifestaciones de las estrategias de cronometraje que se pueden observar en cada una de las salas de exhibición del museo, sin importar si son nuevas o viejas. El orden en que aparecen las cosas, la frecuencia con que aparecen, la intensidad de los objetos, la duración de la visita, por lo tanto, son componentes de este aspecto de la mediación temporal que realiza el museo.

Cronometraje en el contexto de tales actividades responde a una exigencia de control, de control sobre un ambiente específico -el

²⁹ Roberto Aparici, Imagen. video y educación. Chile. Fondo de Cultura Económica, 1997.

ambiente creado para una exposición- pero sobre todo es el control del recorrido del visitante en dicho ambiente.

El resultado es, incluso en los casos más extremos, un texto abierto de múltiples maneras, al cual los visitantes darán sus propias orientaciones (¿serán similares a las que propone la exposición?), y su propio cronometraje (al elegir una ruta de recorrido, y de acuerdo con el tiempo y los tiempos particulares dedicados a la visita global o a las exposiciones individuales).

Ritmo, secuencia, duración e itinerario son aspectos del mecanismo de cronometraje del visitante, y sus tiempos no corresponden necesariamente con los previstos por los museógrafos, ni conforme a los cuales están estructurados los textos de la galería que visita.

Sin embargo, cierta correspondencia de orientación y cronometraje entre la exposición y el visitante debe de tener lugar para que la comunicación que pretendía establecer la galería sea considerada exitosa. De hecho, la gama de libertades posibles para el visitante está inevitablemente restringida, tanto como resultado de cierto tipo de aprendizaje previo en relación con la temporalidad del museo que la mayoría de los visitantes tiene, como por la disposición para ser más o menos dirigidos por la galería, en los términos enunciados implícita o explícitamente en el diseño y la construcción de la exposición.³⁰

³⁰ Michael De Certeau. *The practice of Everyday Life*. Berkeley, U. S. A., California University Press, 1984.

Espacios

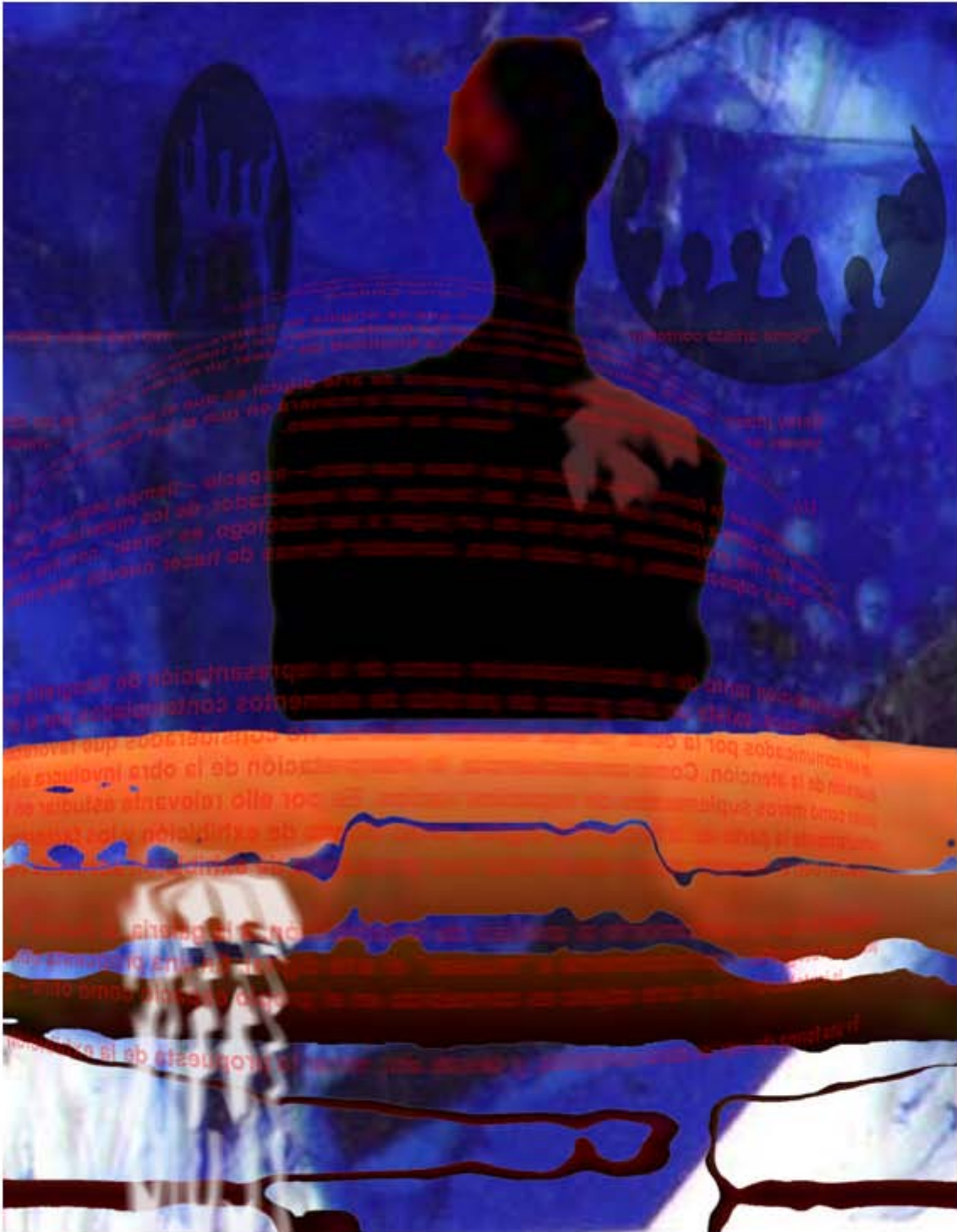
El tiempo en el museo permanece intangible en todas sus manifestaciones. El espacio no tanto. A diferencia de los medios que he referido el museo es el único entre los medios contemporáneos que proporciona un espacio físico, material: un ambiente geográfico y arquitectónico que nuevamente, aunque por diferentes motivos, oculta la complejidad de las distintas relaciones espaciales que caracterizan el modo de comunicación del museo.

Por supuesto que el espacio, tomado en un sentido literal, establece una de las restricciones fundamentales en el diseño de una sala de exhibición (aquí uno de nuestros motivos de análisis). Su forma, el área que cubre, su calidad y accesibilidad, son factores materiales cruciales en todas las etapas de la creación de una exposición.³¹ Las dimensiones de una visita, la ruta probable de un visitante, la necesidad de estructurar las exhibiciones para ofrecer una variedad de rutas diferentes.

Si hay un momento en el que tiempo y espacio deben coincidir para montar una exposición dentro de un espacio determinado, se podría decir que de alguna manera la exposición está integrada, aunque desfasada en su concepción.

³¹ Luis Alonso Fernández. Museología: Introducción a la teoría y práctica del museo. España. Ediciones Istmo, 1993, p. 337.

La *obra - cimiento* propone una forma de concebir tiempo y espacio con los mismos argumentos con los que se prepara la exposición de una obra, sólo que en la concepción de estos factores debe haber una reciprocidad de elementos.



**"Tesis"
2006**

Creando un currículum oculto

*"El Currículum oculto se construye de imágenes y sonidos; obedece a la arbitrariedad mágica de los filtros y códigos para la tecnología digital"*³²

La exhibición se relaciona con el espacio, el tiempo y el contexto de la vida artística, incorporando el llamado *Currículum oculto*, sus ramificaciones afectivas, emotivas, conceptuales y contextuales son un híbrido.

Si bien dentro de esta propuesta se está contemplando conocer la dirección de la exposición, conocer su audiencia, no el total de ella, pero sí al público al que destina y que se puede volver parte de la obra, considero los modelos de comunicación importantes para establecer un estudio previo de la gente que puede participar de la exhibición. Concretamente el Modelo Laswell de Comunicación en donde centra su atención a los objetivos de la comunicación para después enfocarse a la Audiencia o Público Meta.

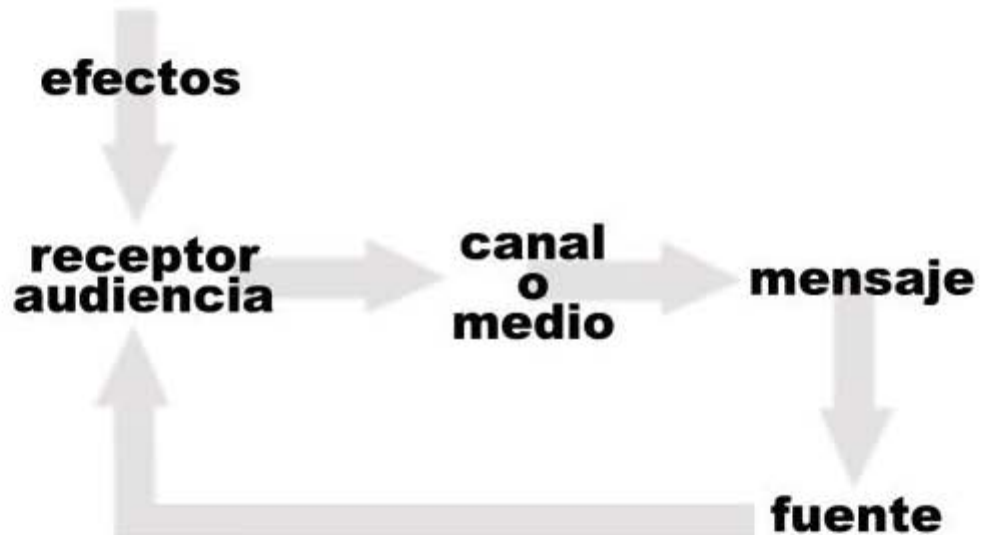
Modelo de Laswell

Todavía equivocadamente se utiliza el diagrama:



³²Jurjo Torres Santome. El currículum oculto. Madrid. Editorial Morata, 1991, p. 13.

como ejemplo del proceso de comunicación cuando hoy está superado y de qué forma, es aquí donde las ciencias de la comunicación tocan el proceso en las artes visuales, el objetivo es el mismo que para el lenguaje común, dar a conocer un mensaje que la audiencia comprenda, a continuación describo cada uno de los elementos involucrados en el modelo Laswell para la comunicación, la idea primera de la consolidación de un obra visual en un medio físico impacta directamente al público:



Análisis de multifrenia

Efectos:

Crear un escaparate de manifestaciones artísticas

Generar la obra en distintas disciplinas

El diseño del evento logística y producción

Descripción Audiencia:

Artistas jóvenes con praxis

Selección de la audiencia

Universitarios

Personas cercanas

Canal o medio

Audiovisuales como day painting, body painting, performance, pantomima, teatro, y la parte literaria

Interactivos: pintura colectiva

Mensaje

Punto de vista del artista sobre la temática de la multifrenia

Fuente

Los representantes se convierten en el grupo multifrenia

Es así como se fundamenta científicamente la propuesta de obra que estoy desarrollando, es aplicable en tanto la obra es un medio de comunicación y el público

Se vuelve importante los factores a considerar antes de llegar a la exposición. Sin embargo, la construcción de imágenes y sonidos surgidos a partir de las posibilidades del espacio y la creación del artista multidisciplinario permiten una libertad casi infinita, independiente de temas sin imposición, narraciones caprichosas o formas que son diseñadas sin perder su carácter evolutivo.

Así que por un lado se considera al público desde la misma concepción de la obra, y por otro, se es conciente de los

factores circunstanciales como parte de la exhibición, y se incorpora a la obra.

De acuerdo con el artista Melquíades Herrera "... los pasillos, baños, patios y cafeterías improvisadas, son los escenarios reales de la enseñanza y el aprendizaje, del intercambio de información, de la decepción escolar, de la conjugación de proyectos".³³

¿En qué momento y en qué grado el artista logra tener una interacción o regulación que controla el flujo de la apropiación de la obra?

Es proveedor y distribuye los recursos artísticos (relacionado con otorgar conocimiento). Asigna deberes ambicionados (como lograr participaciones pasivas), responde de una forma u otra al hacinamiento en la exhibición. La actividad frenética del artista tiene interés en el presente contexto sólo en cuanto esa conducta nos dice algo de cómo es la representación para los que se encuentran en el extremo receptor de la acción. Su actuación tiene el efecto limitador sobre lo que podría pasar si se diese rienda suelta a los impulsos individuales.

El currículo, implica así procesos de selección, organización, distribución y transmisión del conocimiento en las instituciones escolares.³⁴

³³ Plática de salón en la Academia de San Carlos con el profesor Melquiades Herrera Becerril. 2001.

³⁴ Julio Torres. El currículum oculto. Morata. Madrid, 1996. p. 97.

En toda actividad artística coexisten un **currículum explícito** y un **currículum oculto**. El primero se explicita a través de la planeación y programación de obras estructuradas. El segundo permea el trabajo diario del artista, dejando traslucir sus valores personales y antivalores a través de su creación, sus actitudes, sentimientos, pensamientos y convicciones.

El currículum explícito u oficial aparece claramente reflejado en las intenciones que, de una manera directa, indican tanto las normas legales, los contenidos mínimos obligatorios o los programas oficiales, como los proyectos educativos de centro y el currículum que cada docente desarrolla en el aula.

«El currículum oculto hace referencia a todos aquellos conocimientos, destrezas, actitudes y valores que se adquieren mediante la participación en procesos de enseñanza y aprendizaje y, en general, en todas las interacciones que se suceden día a día en las aulas y centros de enseñanza. Estas adquisiciones, sin embargo, nunca llegan a explicitarse como metas educativas a lograr de una manera intencional».³⁵

El contenido e influencia del currículum oculto es inevitable en la tarea artística que, al ser un intercambio de ideas y valores entre seres racionales, lleva implícito el porqué de lo que esos seres piensan, hacen y son. Así, el artista aporta pero también recibe;

³⁵ Op cit. p. 201.

revela mientras se educa; influye y es influido por el ambiente y grupo en el cual trabaja.

Es decir, el currículum oculto se construye con la participación dinámica de los espectadores; con las experiencias, sentimientos e ideas de todas las personas que forman parte del proceso creativo.

Encuentro dentro del estudio del *currículum oculto*, la llamada pedagogía crítica, la cual realiza un análisis de las relaciones entre poder, ideología y procesos de producción con la formulación de las contradicciones entre currículum explícito y currículum oculto. Estas definiciones mantienen su vigencia fundamentalmente porque echan luz sobre el paralelismo entre el rol asignado a los creadores en serie y el papel del los espectadores. A ambos les está vedada la plena participación en los procesos de intervención sobre la realidad. Las limitaciones de este modelo se acentúan cuando sus postulados se transfieren literalmente a la educación artística. Por detrás de las cuestiones metodológicas, el intento por reducir estos lenguajes a sus aspectos cuantificables deviene en intervenciones pedagógicas que soslayan aspectos intuitivos, inconscientes o culturales y anulan la singularidad.

La fantasía del artista indisciplinado, nocturno y bohemio, sensible e inestable, más cercano a la inspiración que al trabajo encontró en este modelo su morada. A menudo, las consignas de la libre expresión han resultado no menos

paralizantes que las más rígidas recetas del conductivismo. La descalificación social de la clase de artística en las escuelas, más una hora libre que un ámbito de producción y enseñanza de conocimientos es consecuencia en parte de estas metodologías.³⁶

En todo caso, no se trata de elegir un modelo u otro, sino de propiciar una revisión de la propia práctica artística sin desconocer la especificidad de los lenguajes artísticos. Un artista plástico no puede ni debe dar clases de danza, ni un músico clases de teatro, salvo que esté calificado profesionalmente para ello.

³⁶ Daniel Belinche, María Elena Larrègle y Marcela Mardones, "Apreciación artística: hacia una interpretación del lenguaje a partir de la producción", en *Arte e Investigación. Revistas Científica de la Facultad de Bellas Artes*. Argentina, Año 3, N° 3.

La obra -cimiento vs. El museo es un recurso finito.

Es un espacio de experiencias emocionales, el espacio se torna lugar, una locación intensamente significativa que despierta toda una serie de sentimientos de propiedad y de identificaciones muy estrechas. En un sentido poético, es un conjunto de percepciones sujetas a estructuraciones y reestructuraciones constantes en la imaginación y las experiencias de todos los involucrados en la mediación que hace el museo del mundo. La necesidad de prescindir del espacio físico determinado para la exhibición de la obra -cimiento.

Uno de los autores en que más me apoyé en este tema es Anthony Giddens³⁷ quien escribe acerca de la calidad del espacio y del tiempo en las sociedades modernas en términos de distanciamiento *espacio-temporal*. Él sugiere que los medios electrónicos nos han alejado de las sedes cercanas de la comunicación cara a cara y del apego al lugar, que normaban a los miembros de las sociedades premodernas. Ver televisión, hacer una llamada telefónica, recibir información financiera instantánea en una red computacional global, son actividades que han afectado fundamentalmente nuestras relaciones con el tiempo y el espacio y nuestra manera de percibirlos. El espacio, en particular, se ha desmaterializado. El museo es parte de este mundo y al mismo tiempo no lo es. He señalado que incorpora cada vez más aquellas tecnologías que Giddens sostiene han

³⁷ Anthony Giddens. Nuevos Museos: Espacio – tiempo de la modernidad. España. Pearson Educación, 1990.

alterado nuestro sentido del espacio y nuestra propia posición en él (y quizá hasta depende de ellas). Sin embargo, evidentemente, al menos hasta estos tiempos,³⁸ los museos siguen siendo ambientes espaciales tradicionales que requieren un recorrido físico y movimientos físicos a lo largo de una exposición.

Cada vez más galerías, en especial las de arte visual contemporáneo, se convierten en medios híbridos. Que en ellas se mezclen dos tipos diferentes de orientación espacial. El primero es uno en el que los objetos se exhiben en un espacio estructurado y a la vez aludan a un espacio tras los muros del museo, en el que tienen, otro significado más distante. El segundo tipo de orientación espacial lo proporciona la mediación secundaria de esos objetos a través de su recontextualización, que se realiza, por una parte, a través de las imágenes y sonidos de los medios electrónicos, y por otra, gracias a la experiencia interactiva.

Los videos ofrecen inmediatez y realismo, a menudo a expensas de los objetos mismos. Ellos se convierten en metáforas de lo real, ya no imaginadas, sino concebidas como representaciones exactas confiables de otros lugares y tiempos. Los módulos interactivos tienen una importancia espacial diferente pero correlativa, al ofrecer al visitante la oportunidad, de trascender la distancia, de otra manera infranqueable, entre su espacio individual y el mundo de la creación.

³⁸ Los museos están ahora en el negocio de proporcionar imágenes catalogadas por computadora de todos los objetos y obras de arte de sus colecciones que se pueden transmitir en cualquier lugar con atención escolar instantánea.

Aun cuando parece que los avances tecnológicos proponen nuevas formas de interacción social, afortunadamente, los visitantes no han dejado de acudir al museo.

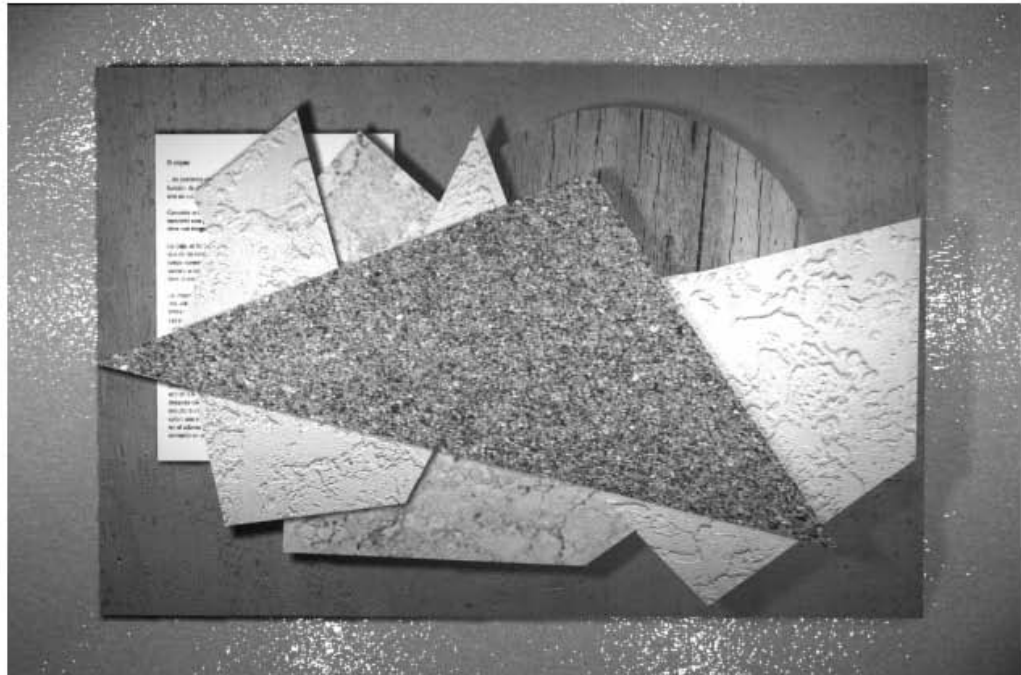
Cuando asistimos a una exposición nos enfrentamos con una disposición física de objetos, imágenes y textos ante los que pasaremos y de los cuales quizás extraigamos algún sentido. Ese espacio es, de varias maneras, un espacio "potencial".³⁹ Es un espacio en el que se hace a los visitantes una invitación, que necesariamente aceptan, para crear y completar la experiencia de estar en el museo. Esta idea del espacio potencial ocupado por el receptor de un mensaje requiere que comprendamos nuestra interrelación con las tecnologías de los medios como una extensión de la interrelación que tuvimos en nuestra infancia con otros objetos que nos brindaban la sensación de seguridad y nos permitían abordar sin temor una actividad cultural al imaginar, crear o jugar.

³⁹ Donald W. Winnicott, Playing to Reality. New York/London. Harmondsworth. Penguin,1974.

Deambular

Estar en un espacio que nos invita al allanamiento, a la profanación, a la inspección, al descubrimiento.

Descubriendo la relación que existe entre el espacio de exhibición, los *objetos* y el suceso de explorar este mundo creativo podemos comenzar a razonar que realizar un recorrido es un acto más o menos creativo, más o menos seguro, en el espacio físico que les otorga la forma en que está dispuesta la galería, y metafóricamente, en el espacio que se les deja para incluir su propia experiencia. Esta relación a partir del recorrido por espacio significa un acontecimiento potencial que rodea y contiene a cualquier acto comunicativo y se vuelve parte esencial de la comunicación del museo. Los *objetos* que se exhiben en su interior adquieren su significado y un poder imaginativo que los visitantes pueden y deben realizar en relación con ellos. El aura y la magia de la exposición o del museo como un todo, son producto del trabajo creativo en conjunto que se hace en este espacio potencial.



CAPÍTULO II

PROPUESTA PARA CONCEBIR EL ESPACIO DEL OBJETO - DIGITAL

CAPÍTULO II

PROPUESTA PARA CONCEBIR EL ESPACIO DEL OBJETO – DIGITAL

La exposición

Uno de los objetivos de esta tesis es inducir una actitud más reflexiva y crítica hacia la amplia gama de posibilidades que tienen los museos. Mi preocupación, como lo he descrito a lo largo de los capítulos anteriores, con el montaje de varios tipos de exposiciones *objeto – espacio*

La instalación provee al espectador con la experiencia de estar rodeado y ser parte él mismo de la obra de arte, como podría suceder en la observación de una obra mural o en la experimentación de una catedral o un jardín.⁴⁰

Imaginemos una exposición que gire en torno a un sólo *objeto* central de rareza y valor especiales: un retrato, por ejemplo, de un artista celebre. Al ir en una dirección, podríamos encontrar otras pinturas del mismo artista, que muestren la evolución de su trabajo en un cierto periodo: la trayectoria de su estilo. Al ir en otra, podríamos ver los bocetos preparatorios y estudios relacionados pertenecientes al retrato en cuestión: la trayectoria de su creación. Al tomar otro camino se mostrarían en vitrinas los documentos, cartas, objetos relacionados con la familia y vida social, los intereses y el llamado de la persona que posó para el

⁴⁰ Sofía Taboas. Antología de cultura integral. La instalación: panorama histórico. México, Alianza Editorial. 1996, p. 113.

retrato: la trayectoria de la historia social y personal. Y además, en otro sentido, podríamos encontrar muestras de pigmentos, la paleta del artista o sus pinceles, fotografías en rayos X que mostraran los trazos que se encuentran bajo la capa visible de pintura o análisis espectroscópicos de los materiales empleados: la trayectoria de la técnica.

"La historia social esta del lado derecho, la vida del artista y sus obras dando vuelta a la izquierda..."⁴¹

Esta disposición de la museografía no puede verse de ninguna manera como un concepto altamente sofisticado del montaje de exposiciones. No sólo eso, sino que también fuera de consideración todos los conceptos estéticos. No se puede escapar al hecho de que el arreglo físico y la unión de los objetos, según lo sugerido aquí, luciría simplemente horrible desde un punto de vista visual. Entre las delicias y tormentos experimentados por cualquier museógrafo (para cualquiera que lo sea en la vida real, están los objetos difíciles, otro tipo de objetos que pueden jugar con uno: como pueden verse grandiosos y sorprendentes desde un punto de vista óptimo, pero también cómo pueden leerse despreciables y diminutos desde otro; cómo pueden ser visualmente efectivos, contar su parte de una historia en ciertos contextos físicos y yuxtaposiciones, en tanto que aparecer taciturnos y difíciles de manejar en otros.

⁴¹ Op cit. p. 143.

Al elegir como mi objeto central una pintura, me he embarcado deliberadamente en aguas turbulentas, ya que la exposición de obras de arte, *otro tipo de objetos* da lugar a cuestionamientos estéticos en una forma particularmente aguda. Las pinturas, en particular, son especialmente problemáticas, porque me he encontrado con la discusión en la cual son consideradas genuinamente como artefactos distintos en género de cualquier otro objeto del mundo real. Una razón para ello es que una pintura (a diferencia de una silla, una tetera o incluso un tapiz) se conserva sin que tenga en general poco o ningún uso práctico. Las pinturas son únicas porque en la mayoría de los casos se concibieron y ejecutaron puramente como objetos de contemplación estética.

Desde mi punto de vista respecto al arte más antiguo, decodificar mensajes es una parte esencial del desciframiento o la reconstrucción de las intenciones que originalmente están incorporadas a la creación de la obra de arte; una actividad que involucra el conocimiento, en ocasiones muy amplio, de la obra de arte de las diferentes épocas, de los eventos mostrados, de las fuentes literarias en las que el artista se basó, o de las convenciones iconográficas a las que recurrió. Por supuesto que aquí nos encontramos con una de las discusiones actuales respecto al tema, mantener los objetivos didácticos de la pintura misma resulta incompatible con ese diálogo silencioso, puramente privado, entre el artista y el espectador en el que la obra misma funciona por sí sola como vehículo para la

comunicación de los estados emocionales: un diálogo que la exposición debe propiciar.

No sólo disfrutar o apreciar, sino también comprender los *objetos* que se exhiben, de hecho, no pienso que en realidad sea posible delimitar cualquier distinción precisa o significativa entre disfrute, apreciación y comprensión. En el caso de las obras de arte, la comprensión implica revelar y explicar (a uno mismo o a otros) los diferentes significados que el artista pretendió codificar en ellas. La emoción particular de las exposiciones, me parece, es que ofrecen el vehículo perfecto para hacer precisamente esto en una variedad de formas; muchas de ellas son puramente visuales.

Los *objetos* como creadores de espacios.

El significado de un *objeto* de ninguna manera será idéntico a la historia en la que se basó. ¿Qué intención tuvo el artista? , y en particular ¿cómo se aseguró de que el público (que él tuvo en mente y que fue el público de su tiempo) recibiría el mensaje correcto? En la superficie, las obras de arte son susceptibles de varias interpretaciones.

En una exposición; los puntos sobresalientes podrían haberse notado a priori muy rápida y, efectivamente, sin recurrir a las palabras, principalmente con la simple unión de imágenes. Existe una propuesta que tiene que ver con la idea de que las obras de arte sirvan como símbolos de otras cosas, de otros significados, de cualquier otra cosa que no sea ellas mismas.⁴²

¿Esta noción de la experiencia puramente visual, que supuestamente experimenta el observador confrontado con el objeto que se muestra, podría ser más persuasiva?

Las fotografías son tan sólo un ejemplo de una categoría de material adicional capaz de ser usada, ya sea por su significado histórico, o con propósitos explicativos o como objetos de contemplación estética en sí mismos. De hecho, es perfectamente posible concebir el tipo de exposición en el que

⁴² Lo más cercano a una exhibición de este tipo fue el muy inusual espectáculo organizado por el grupo Neza Arte Nel efectuado en Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México en septiembre 2001 con el título Trabajos de arte como fuente de inspiración.

estos tres objetivos quedarían satisfechos al mismo tiempo. Muchos otros tipos de material puramente visual pueden usarse en formas similares: ricos en potencial explicativo, con un interés visual suficiente, para retener la atención del visitante, requerirían poco o ningún complemento verbal. Entre estos otros tipos de material se encuentran: mapas, diagramas, diseños arquitectónicos, tablas genealógicas, manuscritos, diarios y cartas personales, impresos efímeros (boletos del tranvía, programas de teatro), indumentaria, joyería, muebles, objetos decorativos, monedas, medallas y sellos.

Habiendo tantos elementos que incorporan una gran decodificación, no sólo de una exposición, que a partir de este momento comenzamos a llamar un "evento", se vuelven parte del cosmos incorporado a la exposición. ¿Pueden formar parte todos los elementos con los que el visitante se relacione dentro del "evento"? ¿Puede ser la exposición un acto único e irrepetible?

Otro argumento es que los *objetos* significan poco más que "poner un libro en la pared". De acuerdo con aquellos que apoyan tal punto de vista, la presentación de un tema o tópico en la forma mencionada, corresponde a un libro, una conferencia ilustrada o un artículo para eruditos, pero no a una exposición. En realidad, la diferencia esencial entre estos no tiene ninguna relación con los propósitos didácticos, sino que reside más bien, en la tridimensionalidad física de una exposición. En el mejor de los casos, un libro o artículo permitirá, con la ayuda de ilustraciones, la comparación de dos o más imágenes

fotográficas, en tanto que el argumento verbal adicional, no importa que tan meditado sea, es lineal en esencia, en el sentido de que sólo una cadena de pensamientos o secuencia de argumentos puede seguirse en un momento dado.

Una exposición con materiales originales (documentos, fotografías, objetos, obras de arte) es radicalmente diferente en casi cada aspecto importante. Primero, está la realidad física, tangible de los objetos mismos, aunque no se nos permita tocarlos: sus colores reales, formas y texturas, el sentido de peso y masa, aquellas cualidades que se ven invariablemente disminuidas o perdidas al reproducirlas en conjunto. Objetos que pueden ser vistos en la secuencia que se desee y, aunque con un grado limitado de memoria visual, se pueden guardar en ésta y compararse todos al mismo tiempo.

El hecho de que cada objeto transmite potencialmente no uno sino un cierto número de significados no verbales, añade una variedad de niveles en los que puede experimentarse la exposición, incluso en términos puramente visuales. y si a esto le sumamos las varias formas en que se puede explotar el espacio mismo, la manera en la que se pueden colocar los objetos de lado a lado sobre la pared, dentro de la vitrina, vistos a distancia o de cerca, percibidos oscuramente en la periferia de nuestra visión, vistos desde abajo o desde arriba. Entonces se vera que en verdad la exposición tiene poco en común con el libro.

Hasta ahora, hemos considerado el papel del museógrafo o diseñador como un protagonista fuera de la obra de nacimiento, como artistas de exposiciones en la creación de aquellas exhibiciones que, en un sentido, abren un tema dado revelando la riqueza de posibilidades para la interpretación implícita en varios tipos de material. Sin embargo, el propósito de mi tesis dilucida la posibilidad de que *objeto-espacio* y *creador-museógrafo* se fusionen en un nuevo concepto museográfico.

¿Cuándo nos volveremos "limpios" respecto a nuestros propósitos en el diseño de exposiciones? ¿Cuándo, en lugar de, además de escribir sobre el artista, el periodo histórico, las técnicas con que fueron hechos los objetos y sus usos, el curador invitado escribirá en los catálogos sobre el objetivo profundo de la exposición misma, sobre las decisiones tomadas al seleccionar esos mismos objetos de exhibición, los criterios que gobernaron esas elecciones, e incluso (nos atreveríamos a decir) sobre los objetos no seleccionados para la exposición? y ¿cuándo se verá que el catálogo de la exposición contenga un ensayo escrito por el museógrafo explicando cómo se logró la transición desde la concepción de la idea hasta la realidad, cómo se llegó a las decisiones del diseño y la estrategia del diseño, y que propósito pudo haber existido detrás de esas decisiones y esa estrategia?

El tacto, la humildad, la sensibilidad y un sentimiento de la propiedad, son fuerzas que con frecuencia se confunden con debilidades. La mayor de ellas es la sensibilidad, de tal modo que si la noción particular del museógrafo por la que he venido

abogando a lo largo de este ensayo llega a tener mayor uso, abre nuevas posibilidades de concepción sobre una conciencia integral de arte y comunicación.

El papel de la retórica visual en la conceptualización de una *obra-cimiento*.

La retórica visual y el proceso de construcción de nuevas formas de exhibición.

En general la retórica visual es interpretada como el arte de componer mensajes efectivos mediante estrategias del lenguaje visual.

La retórica visual tiene una gran participación en esta propuesta de construcción de la *obra-cimiento*. Puedo reconocer tres fases fundamentales de este proceso que se tratarán a continuación: la planeación de la obra, la estructura de diseño y el contenido visual de la exhibición.

1. Planeación de la obra.

En ella se distinguen los objetivos de todo el sistema en los aspectos que son fundamentales para exponer lo pensado. En función a mi experiencia plantearé la organización de las formas de exhibición que se basa en tres esfuerzos primordiales.

El primero es la tecnología. Es decir, en el caso de los productos informáticos, toda la ingeniería que constituye el interior del sistema como lo son la plataforma, el código, la base de datos, y el ambiente o la arquitectura por mencionar algunos. Esta es la parte lógica.

La experiencia del visitante constituye la segunda parte. En este sentido se entiende que la galería debe ser preparada para el visitante y no preparar al visitante para el viaje en la exposición. En este análisis entran los aspectos psicológico, afectivo, socio cultural, económico y hasta moral de los visitantes. Por tanto desde la perspectiva de la retórica, es importante conocer el terreno; el usuario a quien va dirigida nuestra exposición; investigando la forma más adecuada de presentar como un texto. Un discurso a favor de la factibilidad de uso. (Usability). En este sentido la galería no sólo es un espacio o una superficie sino la integración de un sistema de entendimiento y comunicación (como anteriormente mencioné "un medio").

La presentación, como una tercera extremidad, juega un papel muy importante en el sustento de la exposición.

En el libro *Rethorical Handbook* se presenta un esquema muy elemental pero que se ajusta a la forma como concibo mi idea. Este esquema de Donald Norman hace referencia a la Tecnología, al plan de presentación y a la percepción que sostienen a la obra.

La aproximación que Norman hace en realidad es la identificación del Ethos. Pathos y Logos⁴³ que son los modos de apelación de la retórica que intervienen en esta fase básica. El Ethos es el cómo hacer sobrevivir la obra y transmitir el mensaje

⁴³ Ehses Hanno and Lupton Ellen, *Retorical Handbook*. Nova Scotia, Canada. Departament of Visual Communication, 1996, p. 7.

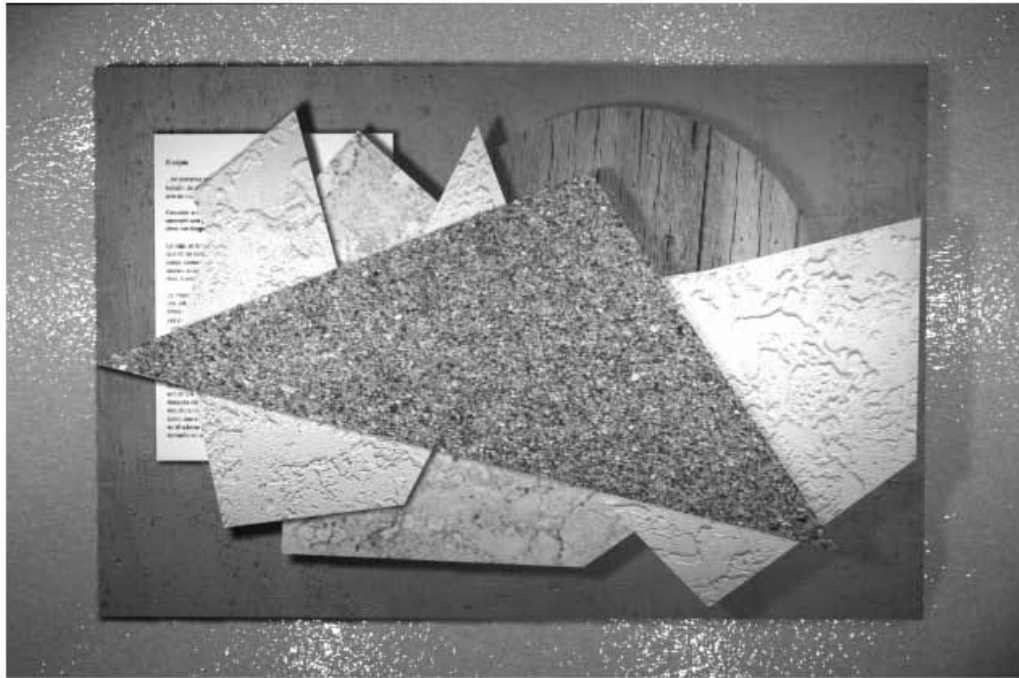
del artista. El Pathos se identifica los gustos, necesidades y preferencias del visitante en términos de factibilidad de uso. Por último el Logos es lo tecnológico donde se da importancia al contenido del sistema.

2. Estructura de diseño.

La segunda fase esta compuesta de dos vertientes de diseño. La vertiente técnica, incluye el traslado y el área del sitio, *el espacio*. La segunda vertiente se refiere a la estructura temporal. En esta etapa se observarán las posibilidades de interacción y su currículum oculto, el manejo del texto y la parte técnica que facilitará la percepción.

3. Contenido visual del contexto

En la visualización del contexto, la retórica juega un papel importante: la elaboración de estructuras de presentación de imágenes, la forma y ambientación de la pantallas u obras estará plagada de metáforas y metonimias, las llaves maestras de donde se pueden desprender el Ethos. Pathos y Logos.



CAPÍTULO III

CONCEPTUALIZACIÓN METAFÓRICA DE UNA *OBRA - CIMIENTE*

CAPÍTULO III**CONCEPTUALIZACIÓN METAFÓRICA DE UNA *OBRA-CIMIENTO***

La retórica funciona tanto para atraer como para involucrar al visitante en la galería.

Después de haber observado cómo interviene la retórica en la generación de conceptos nuevos me encuentro en condiciones de considerar una conceptualización de un modelo de *museo-obra* empezando con la enumeración de elementos importantes.



**"Tesis"
2006**

Recorrido

El recorrido constituye un rasgo fundamental de la obra-cimiento. Sin un recorrido, no es posible definir el espacio perteneciente al *museo-obra*, entre menos conocimiento del público sobre la obra, *se incrementa el currículum oculto*. En una exposición tradicional el visitante puede "pasearse" de muchas formas por la o las salas en forma libre, incluso cuando tenga la sensación de que ha pasado por varios lugares de la exposición. En el espacio de la obra-cimiento, es un ámbito que está abierto y cerrado simultáneamente. Abierto porque es público, es para el público y cerrado porque está demarcado físicamente, pues tiene umbral de entrada y salida.⁴⁴ En medio de estos umbrales está el recorrido.

Un museo es, potencialmente, una puerta con infinitas bisagras que conducen a un sinnúmero de senderos.⁴⁵

Museografía

La museografía es el elemento que permite contextualizar los objetos exhibidos intentando reponer el valor que han perdido al ser capturados dentro de un museo.

⁴⁴ Silvia Alderoqui. Museografía. Madrid, España. Paidós, 1999, p. 18.

⁴⁵ *Ibidem*. p. 19.

Con esta definición puedo comenzar a deconstruir o resignificar la importancia de la concepción museográfica ya que a partir de esta contextualización es que los espacios le otorgan a las obras éstas terminan por pertenecer al espacio ajeno de su concepción.

Los materiales con los que se realiza la *obra-cimiento*, que en este punto debemos entender que espacio físico, espacio virtual y obra forman la creación total, esto es de suma importancia para entender el significado que intentan comunicar. En términos reales la museografía en la *obra-cimiento* es también parte de la obra del artista.

La museografía que se refiere a la concepción visual de la exhibición es un elemento diferencial.

Planeación de la obra: Idea, Objeto, Efecto

... el arte, en cuanto una idea cuya posesión nadie es capaz de acaparar, como un todo infinito en perpetua ebullición, se despliega de un modo paulatino, pero ininterrumpido, en el tiempo, configurándose a partir de los materiales de cada momento finito.⁴⁶

Es innegable que la primera fase de la obra-cimiento ha estado dominada por el objeto. El fin aparente del arte, en un inicio fue concebida en un ambiente de confusión paradójica ante mis propios postulados, la obra de arte; mi interés general ha recaído sobre el objeto, sobre sus cualidades intrínsecas en tanto objeto.

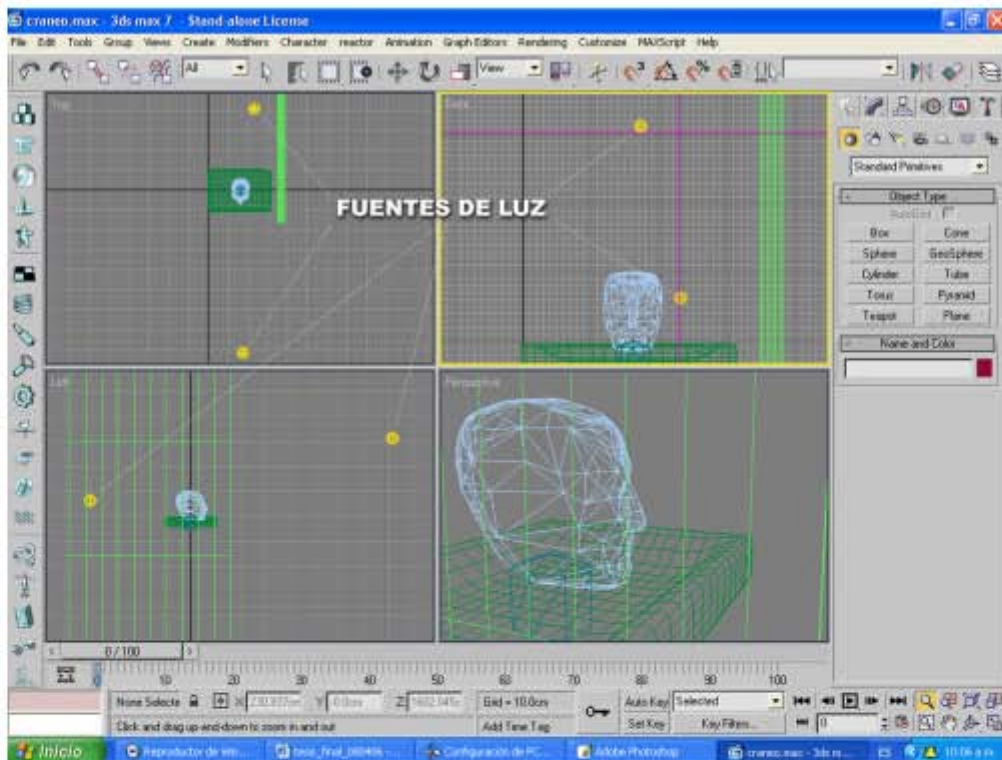
El logro aparente del objeto era lo que determinara en lo inmediato, el logro artístico. La idea siempre permaneció más o menos en la sombra, incluso en la mayoría de mis propias propuestas.

Para retomar los orígenes de la *obra-cimiento* debo transformar el objeto en ente insignificante, y atropellar (tiranizar) la idea, representar igualmente la voluntad de supresión del objeto. Sin embargo, el proceso continúa siendo clásico: la idea pasa por el objeto, y el efecto está determinado en primer lugar por el objeto.

⁴⁶ Simón Marchán Fiz. Del arte objetual al arte del concepto. Madrid. Akal, 2001, p.8.

Los primeros balbuceos de un intento de salir de este viejo sistema, aparecen con las primeras investigaciones aisladas e inconscientes, de tendencia tecnológica. Por otra parte, es curioso constatar que, justamente al querer renovar el objeto, me inicio en un proceso de su supresión.

Comienzo por bocetar sobre herramientas digitales. Estas propuestas tecnológicas han trasgredido tres dominios fundamentales: el espacio, la luz y el tiempo.





Espacio y Espacio – dinamismo

El espacio aparece en primer lugar por la introducción de vacíos, por la oposición de llenos y vacíos. Pero es una aparición tímida. El objeto permanece inmutable, más transparente que antes. Pero está ahí en tanto objeto. El espacio que se introduce en ese objeto sólo sirve para valorizarlo. Sin embargo, ya es un punto de partida para la introducción del espacio, materia inmaterial, que inicia la desaparición del objeto.



La importancia del espacio ha superado por primera vez la importancia de la materia palpable en las investigaciones espacio-dinámicas. Acaba de aparecer un movimiento bascular irreversible. Una materia intangible hace irrupción en las técnicas artísticas, con fuerza, imponiéndose como materia básica.

Pero la utilización del espacio y del tiempo como materiales requiere de una tecnología completamente nueva, esta permite la consolidación de la idea del artista.

La obra debe estar construida con rigor; debe ser a la vez ligera, monumental y estable. Su estructura debe obedecer a ciertas reglas.

El objeto tiene importancia, pero es el aspecto intangible, en este caso el espacio incluido en las estructuras, el que determina la importancia de la obra.

Es el primer paso hacia la desaparición progresiva del objeto y también hacia la disolución del objeto y el efecto.

En la realización espacio-dinámica, es justamente el espacio incluido el que provoca el efecto, y no la estructura palpable. El efecto supera el objeto material y valoriza la idea de base.

Luz

La luz natural es la base de la vida; la fotosíntesis clorofílica muestra claramente ese proceso energético. Pero la luz, natural, artificial o su representación, está también como base de la visión; ninguna superficie, ningún objeto serían perceptibles sin la intervención de la luz.

La presencia de la luz ha sido considerada, en los comienzos de la historia del arte, como un fenómeno natural externo, hasta el Renacimiento con la aparición del claroscuro y con el surgimiento del impresionismo si de pintura se trata, pero de manera contundente y más objetiva con la aparición de la fotografía, la luz puede engañar al ojo humano, nunca a la cámara.



Poco a poco, hay que poner atención hacia ese fenómeno, muy especialmente por parte de los espectadores que, una vez que tomamos conciencia de la importancia de la luz, podemos intentar introducirla en la historia por la modulación de sus volúmenes y superficies.

Los espectadores no toman conciencia de la luz, se dan cuenta que algo es más o menos real de acuerdo con el grado de intervención de la luz no de la presencia de ésta.

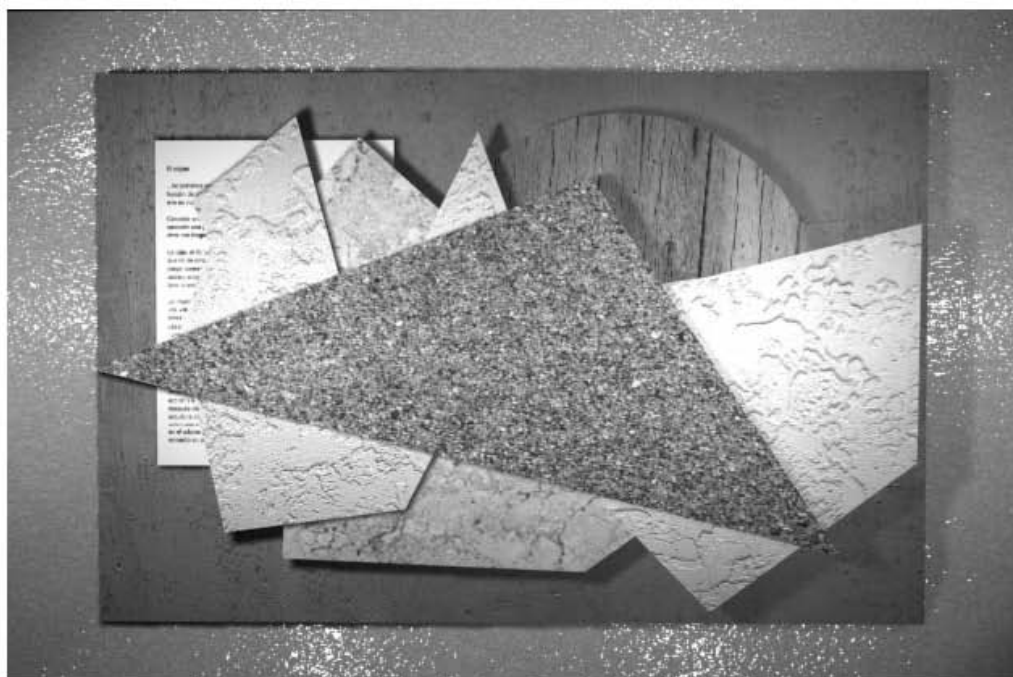
Pero, como al comienzo de la aparición del espacio virtual, la presencia y la introducción de la luz no tiene primacía sobre el

objeto; la materia (virtual) permanece, la luz sirve para realzar el aspecto material de la obra.

Las técnicas cinematográficas han provocado una verdadera influencia en la obra, por lo que su valoración, irremediablemente, será un híbrido crítico en constante experimentación.

Estas técnicas nuevas me han permitido una socialización muy rápida de las producciones cinematográficas. Su utilización en el plano artístico ha permanecido muy restringida: salvo muy raras excepciones la producción se vulgariza y se convierte en una forma moderna del folklore.

Por el contrario, su repercusión es enorme, puesto que el espectador se debe dar cuenta, por primera vez, de que una superficie determinada, que posee una luminosidad incrementada y da informaciones visuales -y más tarde audiovisuales- en un ambiente neutro, contrastado, es decir, oscurecido, tiene un poder de penetración y de fascinación considerable. y por este medio, extremadamente eficaz, es posible transmitir mensajes de todo tipo.



CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

El tiempo y el asunto del lenguaje virtual

Mientras que la luz es la base de la vida material, el tiempo es la sustancia inmaterial indispensable, dentro de la cual fluye toda la existencia.

Sin este fluir, perpetuo en apariencia, no puede haber ni vida material ni noción de esa vida. Pero el elemento tiempo es también una materia que podemos cargar, modular, programar en su fluir.

La forma en que el tiempo, en su fluir, toma una significación informativa, específica, y muy específica, y muy especialmente estética, permite captarlo como material con la inmaterialidad más acentuada.

El modelado del tiempo se llama programación. El tiempo siempre está programado, de forma consciente o inconsciente, natural o artificial, biológica o psicológica, orgánica o física.

Los fines de esas programaciones son muy variados, pero cuando programo el tiempo con un fin estético, puedo convertirlo en un objeto estético, lo que ya sucede en el caso de la música. También en el dominio plástico, visual, la aparición de las técnicas cinematográficas es lo que me ha permitido la introducción de la programación.

Pero, en tanto que con la producción cinematográfica, el objeto: el film, lo he programado después de que la idea, que estaba en la base, ha producido una formulación de ese programa, permitiendo, a través del objeto, programar el efecto, con la aparición de las técnicas cronodinámicas; la programación de la idea me permite directamente la programación del efecto, reduciendo el objeto intermedio a su más estricta significación.

Al transferir así, casi directamente, la programación de la idea a la programación del efecto, gracias al material tiempo, he comenzado el proceso que tiende a la supresión del intermediario (el objeto) en la creación artística, sin camino de vuelta.

Esta supresión tardará en obtenerse. Comienza en primer lugar por una desproporción organizada y creciente entre el objeto intermedio y su efecto.

Esto quiere decir que la programación de la idea se traduce por un objeto, máximamente inmaterial, compuesto sobre todo de espacio y de luz, que permite transmitir, con efectos progresivamente incrementados, la programación de la Idea, y provocar así efectos desproporcionadamente crecidos, con respecto a la importancia del objeto.

Aquí debemos insistir sobre la diferencia que existe entre el efecto de la idea y el efecto del objeto.

En la creación artística, lo esencial es provocar el efecto de la idea, incluso si pasamos por el objeto, evitando conferir al objeto exclusivamente esta facultad de producir el efecto o aunque sea parcialmente. Es la idea la que debe provocar el efecto.

Cuando es exclusivamente (el objeto) el que provoca, el efecto, no hay creación artística viable.

Existe quizá un trabajo de información, más o menos eficaz, que se intercala entre dos etapas, en la programación de las ideas artísticas, que sirve para la socialización de esas ideas, que hace resonar ciertos efectos ya conocidos, con variantes, por intermedio de objetos secundarios; pero ahí no hay creación artística original, percutante, históricamente válida.

La reciente toma de conciencia de la primacía de la idea y el efecto, nos ilumina sobre el futuro más o menos previsible de la evolución de la obra.

Socialización

La tesis de este trabajo se fundamenta en su antítesis que es la concepción individualista de la obra, ya que el artista desde sus propios referentes construye la realidad y no es sensible a la visión que tiene el resto del mundo.

Para crear una obra se necesita un estudio antropológico que tenga por objetivo conocer el grado de compromiso que tiene la

gente con el arte, en qué estrato y a qué grupo pertenecen dentro de la sociedad, para tener claro el tipo de espectador a la que irá dirigida la obra, es el principio del diseño en un proceso de comunicación.

Se socializa hacia público espectador para saber qué están consumiendo y hacia otros artistas para saber qué están produciendo, siendo un estratega, el *artista-cimiento* incorpora al espacio, tiempo y espectador a la obra-cimiento; de manera que surja la identificación como elemento detonador de esa obra, los referentes de la obra son sus propios referentes pudiendo diferenciar que están ahí por la necesidad de otra persona.

Escisión, Distanciamiento y Desmaterialización

La desmaterialización en el momento no tienes preconcebido tipo de materiales, es una separación, dejar de lado a los tiranos (de los que habla Greenaway) en un mundo virtual tu construyes tus propios materiales lo cual es una paradoja porque el mundo virtual es inmaterial. Planear, pensar en el desarrollo del concepto tanto en su parte intangible, las ideas, como en todos los aspectos formales de construcción de los cuales he venido hablando en capítulos anteriores, hacia donde quiero llegar siendo los caminos el proceso. No hay una concepción incluso del soporte de la obra, es un problema a resolverse después de finiquitar las incógnitas del tipo de espectador y lugar de exhibición, para luego llegar a la producción de la obra-cimiento.

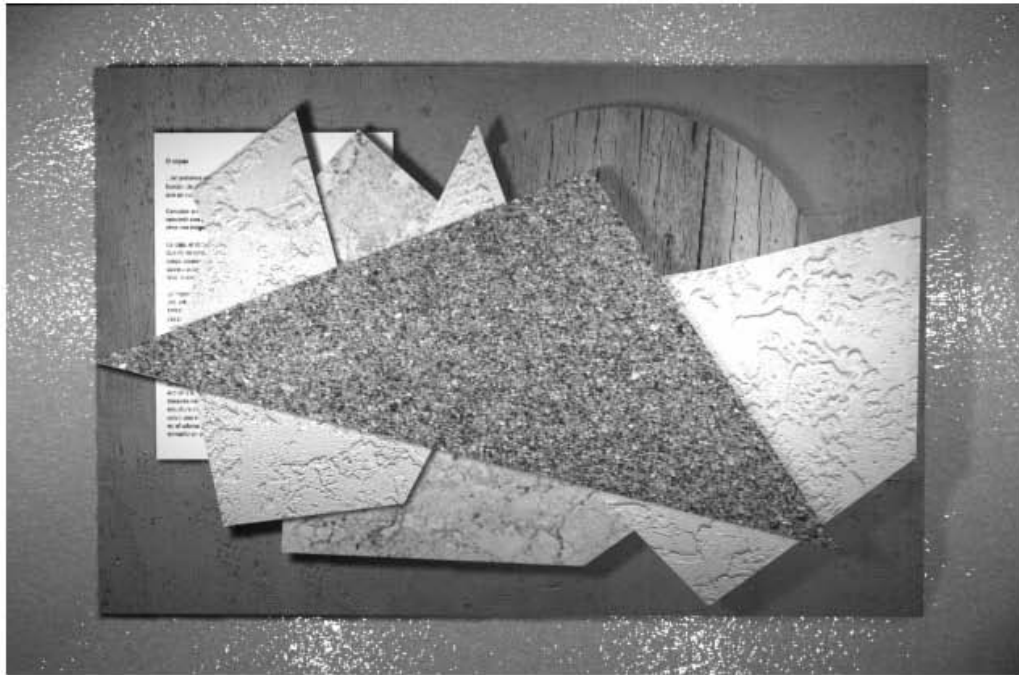
Importancia creciente de la tecnología y de la experimentación.

Son principios... Pero para que de esos principios se derive una aplicación artística consciente, he tenido que atravesar un largo período de tanteos y decantar todo el contexto que rodea a esta nueva tecnología.

Lumino - dinamismo

Sólo la aparición, de algunas investigaciones aisladas, utilizando en primer lugar la película y luego la proyección de la luz directa, reflejada o retrorreflejada, me ha conducido a crear objetos lumino-dinámicos que me permiten utilizar la luz, y muy especialmente la luz artificial, como material básico exclusivo y crear efectos prácticamente sin objeto material, realizando así esa conexión ideal que consiste en pasar directamente de la idea al efecto.





FUENTES DE CONSULTA

FUENTES DE CONSULTA

- Alderoqui, Silvia. Museografía. Madrid, España. Paidós, 1999.
- Aparici, Roberto, Imagen. video y educación. Chile. Fondo de Cultura Económica, 1997.
- Balius, Andreu. La gráfica en el movimiento situacionista. Barcelona, España. Publicado en *GRRR*, N° 5, 1999.
- Belinche, Daniel; María Elena Larrègle y Marcela Mardones, "Apreciación artística: hacia una interpretación del lenguaje a partir de la producción", en *Arte e Investigación. Revistas Científica de la Facultad de Bellas Artes*. Argentina, Año 3, N° 3.
- Bud, Robert. El mito y la máquina: Ciencia para mirar los museos. España. Urano, 1988.
- Calder, Alexander. *Escultura Sol Rojo*. Ciudad de México, 1969.
- Caparrós, Martín. "Sobre el Museo de la Memoria" revista *Veintitrés*. México, 11 de marzo de 2004.
- Certeau, Michael De. The practice of Everyday Life. Berkeley, U. S. A., California University Press, 1984.
- Deloche, Bernard. El museo estalla en sus funciones. Barcelona, España. Ediciones Paidós, 1991.
- Eco, Umberto. Viaje en Hiperrealismo. Londres. Picador, 1987.
- Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo Americana*. Barcelona, España. Espasa Calpe. 1997.
- Estela Shapiro. Arte Objeto -Objeto Arte. México. Antología de Cultura, FONCA., 1980.
- Fernández, Luis Alonso. Museología: Introducción a la teoría y práctica del museo. España. Ediciones Istmo, 1993.

Fernández, Luis Alonso. Museología: Introducción a la teoría y práctica del museo. España. Ediciones Istmo, 1993.

Giddens, Anthony. Nuevos Museos: Espacio – tiempo de la modernidad. España. Pearson Educación, 1990.

Gil, Javier. La instalación como templo. México. El Nuevo Siglo, 1991.

Gobierno de la Ciudad de México. Exposición *Cinco continentes y una ciudad*, Museo de la Ciudad, México D.F., 1997.

Greenaway, Peter. Conferencia. Cineteca Nacional. 1997. Publicación: Peter Greenaway. "Las cuatro tiranías del cine" *Estudios cinematográficos. No. 10*. CUEC, México, 1997.

Greenaway, Peter. Propópera *Cien Objetos para Representar al Mundo*. Festival Cervantino. Palacio de Bellas Artes. México. 2004.

Hanno, Eshes and Lupton Ellen, Rhetorical Handbook. Nova Scotia, Canada. Department of Visual Communication, 1996.

Hernández, Francisca. Manual de Museología. Madrid, España. Editorial Síntesis, 1998.

Herrera Becerril, Melquiades. Pláticas de salón en clase de Arte Moderno. 2001.

Koudelka, Josef. Exposición fotográfica: *Josef Koudelka: Retrospectiva*. Museo del Palacio de Bellas Artes. México. Del 9 de julio al 5 de octubre de 2003.

Krauss, Rosalind. "Sculpture in the Expanded Field." En Richard Hertz *Theories of Contemporary Art*. New Jersey, Prentice Hall, 1993.

Marchán Fiz, Simón. Del arte objetual al arte del concepto. Madrid. Akal, 2001.

McLuhan, Marshall. El medio es el mensaje. Barcelona, España. Paidós, 1968.

Morton, Alan. Mañana ayer: Ciencia del museo v el futuro. Londres. Editorial Lumley, 1988.

Muntadas, Antoni. Exposiciones de Arte Contemporáneo. *palabras* (2004), *File Room* (1994), *Media Eyes* (1981), *This Is Not Advertisement* (1985), *Slogans* (1987).

Neza Arte Nel, Grupo Cultural. Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México en septiembre 2001 con el título *Trabajos de arte como fuente de inspiración*.

Renaud, Alain. Videoculturas de fin de siglo. Barcelona, España. Ediciones Cátedra, 1990.

Serrano, Eduardo. Los críticos y el arte de los 90's. Medellín, Colombia. Colección Arte de Pereira. 1990.

Taboas, Sofía. Antología de cultura integral. La instalación: panorama histórico. México, Alianza Editorial. 1996.

Torres Santome, Jurjo. El curriculum oculto. Madrid. Editorial Morata, 1991.

Van Sant, Gus. Película *Elefante*. E. U., 2001.

Virilio, Paul. Estética de la desaparición. Barcelona, España. Editorial Anagrama, 1988.

Vitra Design. Exposición *100 Sillas Clásicas en Miniatura*. Bellas Artes. México. Museum/Alemania. 9 de agosto de 2000.

W. Winnicott, Donald, Playing to Reality. New York/London. Harmondsworth. Penguin, 1974.

Zavala, Lauro. Curso de *Apreciación de Medios Electrónicos* en la Universidad del Valle de México, 2002.

http://www.google.com.mx/advanced_search

www.thefileroom.org