



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS
POLÍTICAS Y SOCIALES

**Salón Virtual de Arte, praxis de curaduría y
comunicación digital. Aportes y perspectivas desde la
Sociología del Arte y las Ciencias de la Comunicación**

T E S I S

para obtener el grado de
Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Presenta:

Paola Talavera Miranda

Tutores:

Alejandro Peña García

Centro de Estudios Sociológicos

Olga Fernández López

Universidad Autónoma de Madrid

Ciudad de México

Octubre 2022



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

*Para las personas que amo
Mamá, tío Javiercito, Sofi y Gaby*

Agradecimientos

Todo trabajo escrito y de investigación siempre es el resultado de una labor colectiva que implica diversas formas de apoyo. Más aún, el trabajo práctico de autogestión cultural que desarrollé en Salón Virtual de Arte, solo fue posible gracias a la voluntad y el infinito cariño de mi familia. Agradezco a mi madre, a mi sobrina y a mi hermana por creer en mí. Por escuchar mis ideas y ser las primeras visitantes de Salón Virtual de Arte aquella noche de octubre de 2020. Todas y cada una de las exposiciones que he desarrollado de manera ininterrumpida, son hasta ahora resultado de su apoyo incondicional. A mi tío Javier por siempre estar pendiente de mí y estar cerca con consejos y amor.

Agradezco profundamente el apoyo de mis tutores. A Alejandro Peña por su admirable calidad humana, por escuchar no solo mis reflexiones y dudas teóricas, sino también los acontecimientos de mi vida; las cosas que me ocurren y que se me ocurren. Su compañía fue muy importante en mi formación académica. Desde los primeros semestres, hasta que tuve el gusto de ser su adjunta y de recibir su atento asesoramiento para la escritura de esta tesis y el desarrollo práctico de Salón Virtual de Arte. Siempre estaré infinitamente agradecida por su ayuda en el proceso de postulación para la beca de Titulación por Estancia en el Extranjero. El Doctor Alejandro Peña fue siempre un atento escucha dispuesto a ayudarme y solucionar juntos todos los procesos que implicó la realización de esta tesis.

A la Doctora Olga Fernández López le agradezco el acompañamiento y el intercambio de ideas, así como las pertinentes y valiosas observaciones que hizo al presente trabajo. Le agradezco la pronta respuesta que recibí de su parte y la invitación que me otorgó para que yo pudiera viajar a España. Mi estancia en el departamento de Historia y Teoría del Arte de la Universidad Autónoma de Madrid fue una de las más increíbles experiencias que he tenido durante mi formación universitaria, que por supuesto, también contribuyó sustancialmente a las reflexiones y escritura de mi trabajo. Mi más sincera admiración a la profesora Olga Fernández por su labor como curadora e investigadora.

Al Doctor Ricardo Magaña, de quien más que su alumna, me considero su pupila, le agradezco todas sus enseñanzas, apoyo y la formación teórica más sólida que pude haber tenido en mi paso por esta facultad. He perdido la cuenta de los semestres que pasé a su lado tanto en calidad de alumna, como de adjunta. Siempre en deuda con él por todo lo aprendido. Sus clases y vocación docente se ven reflejadas en estas páginas.

Finalmente, agradezco con mucho cariño al profesor Jorge Sandoval Pardo por su acompañamiento entusiasta en mis procesos de titulación, por sus clases y la grata cercanía que pude establecer con él. Por creer en mi talento y siempre estar dispuesto a ayudarme. Por haber sido un maestro clave de mi formación, en cuyas clases compartí mis ideas de tesis previas a este proyecto y en quien siempre encontré retroalimentación y ánimos para continuar.

¡Gracias!

Índice

Introducción.....	6
-------------------	---

CAPÍTULO I

Los museos ante la crisis pandémica. ¿La comunicación digital como solución?	13
De la posguerra a la pandemia	14
Prácticas curatoriales durante la Guerra Fría	18
Finales de siglo XX: La liberación comercial de las redes de telecomunicaciones y el auge de la Sociología del Arte	20
Nos lo advirtió McLuhan	22
La Aldea Global	22
Internet y el modelo de téttrade	27
Internet y Web no son lo mismo. Transformaciones de la Web	30
McLuhan predijo la web 2.0	33
Exposiciones de arte al tacto de un dedo. ¿Qué diría Walter Benjamin de todo esto?	37

CAPÍTULO II

Las coyunturas entre comunicación y curaduría de arte. El aporte de la Sociología del Arte	44
¿Qué es comunicación y qué es curaduría?	
Comunicación	50
Críticas al trascendentalismo y al naturalismo. La respuesta marxista de Adam Schaff	52
La comunicación como actos expresivos	55
Curaduría	58
El Arte y la Historia como selección	59
Breve Historia de la curaduría y los espacios de exhibición	60
El trabajo curatorial y su compromiso social	65

Perspectivas curatoriales. Diversidad y coincidencias	67
Sociología del Arte	72
La necesaria diferenciación entre Historia Social del Arte y Sociología del Arte	74
Hauser y Bourdieu. Coyunturas entre Sociología del Arte y Comunicación	76

CAPÍTULO III

El ejercicio curatorial y la comunicación digital, de la teoría a la praxis	83
¿Qué es lo curatorial?	86
Curar lo digital	88
Ciberespacio. Entre la virtualidad y lo digital	96
Exposiciones virtuales y recorridos virtuales	101
5 Tipos básicos de exposiciones virtuales (2020-2021). Aportes y críticas	107
Las exposiciones virtuales necesitan de la comunicación digital	133

CAPÍTULO IV

Salón Virtual de Arte	137
Praxis	138
¿Por qué Salón Virtual de Arte?	144
Método	147
Historial de exposiciones destacadas en Salón Virtual de Arte	163
Tabla general de exposiciones en Salón Virtual de Arte	179
Resultados de Salón Virtual de Arte	185
Renunciar al cubo blanco	189
Colaboraciones / Cursos / Conferencias	190
Conclusiones	194
Anexo – Nota agregada el 5 de octubre 2022	202
Fuentes	210

Introducción

Los diálogos y aportes vinculantes entre comunicación y curaduría o comunicación y sociología del arte no son recientes. Así como el trabajo de creación de exposiciones requiere y se relaciona con la comunicación en diferentes niveles y dimensiones sociales, el concepto comunicación ha estado presente en las reflexiones sociológicas del arte desde los trabajos que consolidaron esta disciplina. Sin embargo, los estudios académicos dedicados a la curaduría digital y su intrínseca relación con la comunicación son escasos y en muchos sentidos, esta práctica sigue siendo considerada un trabajo menor o inferior al que ocupa a los curadores de arte que se desarrollan dentro de instituciones, galerías o demás espacios donde tienen una relación directa con las obras de arte¹.

Salón Virtual de Arte es un proyecto curatorial experimental teórico-práctico que parte del estudio de las Ciencias de la Comunicación y sus aplicaciones. Se trata de un concepto que ha convertido un perfil de Instagram en un espacio de exposiciones virtuales que busca reflexionar y reconfigurar el acercamiento al arte, a la vez que se posiciona como un referente de exhibición independiente. En su versión teórica, Salón Virtual de Arte es la presente tesis de licenciatura que reflexiona desde la Sociología del Arte, la Curaduría y la Comunicación Digital. En tanto a la dimensión práctica, la página de Instagram @salonvirtualdearte es un espacio donde la puesta en escena de exposiciones virtuales se ejecuta como una práctica de distinción dentro del campo artístico con el fin de contribuir a la legitimación de la curaduría digital.

Esta tesis explora los aportes de la sociología del arte al estudio y entendimiento de la curaduría dentro del campo artístico, así como las relaciones que estas disciplinas guardan desde lo general con la comunicación y en lo particular con la comunicación digital. Específicamente sobre la relación entre sociología del arte y comunicación, en el presente texto se ofrecen referencias a autores como el historiador del arte Arnold Hauser, quien exploró desde la *Historia Social de la Literatura y el Arte* (1951), dicha relación y hacia 1975 dedicó una extensa reflexión a la *Sociología del Arte*² que incluso ha sido dividida en dos

¹ En la presente tesis entiendo que no existe un único e inamovible concepto de arte. Sin embargo, y a pesar de que este trabajo no se centra en el debate en torno a ¿qué es el arte? A continuación, ofrezco un par de definiciones sobre las cuales propongo entender y acercarme a todos los fenómenos artísticos involucrados en la creación de exposiciones.

En el texto *Historia de seis ideas*, W. Tatarkiewicz propone que "El arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, el producto de esta reproducción, construcción o expresión puede deleitar, emocionar o crear choque" (Tatarkiewicz, 2015)

Definición que complemento con la visión que ofrece Bogdanov en su libro *El arte y la cultura proletaria* donde refiere que "El arte es la organización de imágenes vivas que debe crearse de manera libre, sin coacciones ni señalamientos. Es vano prohibir que el arte se haga cargo de temas políticos, pues el arte es la vida toda, sin límites ni prohibiciones" (Bogdanov, 1979)

² En 1975 *Sociología del Arte* de Arnold Hauser aparece en español, editado por Ediciones Guadarrama publicado en Punto Omega, Colección Universitaria de Bolsillo. La segunda edición, y la que se usa en esta tesis es la publicada en 1977.

tomos y en seis partes que incluyen: *Conceptos fundamentales, Acción recíproca y dialéctica, Sociología del público, La diferenciación del arte por capas instruidas y ¿Estamos ante el fin del arte?* Dentro de esta extensa obra, en la cuarta parte, *Sociología del público*, Hauser presenta ideas relacionadas con la comunicación, introduciendo conceptos como “alocución” y “pronunciación” en relación a las dinámicas artísticas; e incluso pensando a la obra de arte como diálogo.

Respecto a las coyunturas entre comunicación y curaduría, elemental es señalar el papel que tiene la primera dentro de las actividades museísticas. Por ejemplo, en el *Manual de Curaduría en un Museo*, nociones básicas del Ministerio de Cultura / Museo Nacional de Colombia, se señala que: “La curaduría ejercida desde las instituciones museales se define a partir de la triada que soporta un museo: conservar (coleccionar, almacenar y preservar), estudiar (investigar y describir), y comunicar (exhibir y difundir).” (Restrepo, 2009:12) Sin embargo, cuando se trata específicamente de curaduría digital, el papel de la comunicación no ocupa un lugar menor o secundario, sino por el contrario, constituye fundamentalmente todas las dimensiones de acción necesarias para la ejecución de exposiciones virtuales. Desde la planeación, producción y puesta en escena para la exhibición, hasta la recepción; en cada nivel, las estrategias digitales de comunicación son primordiales para todo proceso curatorial inserto en el ciberespacio.

Salón Virtual de Arte surge en el contexto de aislamiento y disposiciones de sana distancia producto de la pandemia por COVID-19. Desde reflexiones que partieron de mis estudios en Ciencias de la Comunicación y mis intereses por desarrollarme en la curaduría de arte, pensé en la crisis que atravesaron los museos ante las restricciones de aforo y apertura de sus recintos. Durante gran parte del 2020, los museos se vieron obligados a implementar estrategias de comunicación digital principalmente a través de plataformas como Facebook, YouTube e Instagram con el fin de no perder contacto con su público. Ese fenómeno supuso nuevas interrogantes respecto a las funciones del curador de arte y la urgencia de buscar alternativas para la puesta en escena de exposiciones en internet.

Este proyecto de titulación no es solo una tesis, Salón Virtual de Arte se constituye y fundamenta desde la *praxis*, su apuesta principal es llevar a la práctica estrategias de comunicación digital con el fin de experimentar con procesos de curaduría de arte y generación de contenido cultural para plataformas como Facebook e Instagram. Fundado en octubre del 2020, @salonvirtualdearte como proyecto profesional ha atravesado diversidad de retos, aprendizajes, reflexiones teóricas y colaboraciones que se detallan en el presente trabajo. Así mismo, durante octubre 2021 a enero 2022, este proyecto fue beneficiario de la beca de Titulación por Estancia en el Extranjero otorgada por la Dirección General de Cooperación e Internacionalización (DGEI) de la UNAM. En marzo 2021 presenté el plan de trabajo de *Salón Virtual de Arte, praxis de curaduría y comunicación digital. Aportes y perspectivas desde la Sociología del Arte y las Ciencias de la Comunicación*, a la doctora Olga Fernández López investigadora en el Departamento de Historia y Teoría

del Arte de la Universidad Autónoma de Madrid, proyecto con el cual obtuve su invitación para realizar una estancia de investigación en dicha institución durante los meses que he mencionado.

Por tanto, estas páginas de reflexión teórica responden a mi estancia de investigación en Madrid, y a todas las vicisitudes y experiencias que he obtenido a través de la ejecución de este proyecto a nivel práctico. Donde la perspectiva sociológica se convirtió en una herramienta vital para el entendimiento de mis quehaceres como directora del proyecto, creadora de contenido, estrategia digital y curadora. La creación de un perfil en Instagram abocado a la experimentación curatorial y la difusión de exposiciones me llevó a colaborar con artistas, instituciones y otros proyectos culturales que a su vez contribuyeron al desarrollo teórico-práctico que aquí presento.

La escritura de la presente tesis y la ejecución práctica de este proyecto, me permitieron explorar formas de colaboración y vinculación entre Salón Virtual de Arte y otros agentes artísticos o instituciones culturales que sin duda han contribuido a las reflexiones sociológicas y a las soluciones de autogestión cultural que he implementado en este proyecto. Impartir cursos y talleres tanto en colaboración con instituciones como de forma independiente, así como la beca que obtuve para viajar a España son también producto de esta tesis, pues los planes de trabajo y las propuestas pedagógicas que he diseñado se basan en la investigación que desarrollé en torno a la curaduría y la sociología del arte. La puesta en escena de exposiciones virtuales y la necesaria estrategia digital para ejecutarlas han producido a su vez conocimientos sobre formas de hacer y crear en el ciberespacio. Sobre la dimensión teórica de Salón Virtual de Arte, el producto son las páginas de esta tesis; la cual se organiza en cuatro capítulos que responden a los ejes temáticos que la constituyen.

El capítulo uno comienza con una reflexión sobre los museos ante la crisis pandémica, a partir de lo cual ofrezco una investigación que enlaza la creación de internet, la evolución curatorial y el surgimiento de la Sociología del Arte. En los apartados titulados *De la Posguerra a la Pandemia y Prácticas Curatoriales durante la Guerra Fría* propongo un marco contextual que comprende referencias a procesos y acontecimientos históricos que ocurren simultáneamente durante décadas cruciales para el desarrollo de las disciplinas implicadas en esta tesis.

Entre 1950 y 1960 se ubica el trabajo de Harald Szeemann como primer curador independiente y experimental, al mismo tiempo transcurren los primeros años de la Guerra Fría y el naciente proyecto de comunicación descentralizado impulsado por Estados Unidos, que con el transcurso del tiempo y la evolución tecnológica, se convierte en lo que hoy conocemos como internet. También durante mitad de siglo comienzan a gestarse incipientes estudios sociológicos sobre el arte, razón por la cual autores como Tomás Peters señalan que

las transformaciones políticas y culturales que surgieron durante y después de la Segunda Guerra Mundial exigieron elaborar nuevas matrices de análisis para comprender el arte y su interrelación con la sociedad. [...] Esta falta de claridad disciplinar cambiaría en la segunda parte del siglo XX. Desde los años 1950 y 1960 en Europa y Estados Unidos, la sociología comenzó a diferenciar sus procedimientos, metodologías y técnicas de análisis con respecto de la filosofía [del arte] y la historia social. (Peters, 2020)

Así, el periodo de posguerra y los años sesenta enmarcan importantes génesis en las líneas de investigación que guían esta tesis. El surgimiento de internet, el desarrollo de la Sociología del Arte y el trabajo curatorial de Harald Szeemann fueron sucesos y procesos que coexistieron en el mismo tiempo. Y aunque en su momento parecieran ser cuestiones inconexas y completamente distantes, hoy constituyen los elementos iniciales que permiten reflexionar la existencia de un proyecto curatorial creado en Instagram.

Después, hacia 1980-1990, otras cuestiones históricas de gran importancia rescatadas en el capítulo uno son la liberación comercial de las redes de telecomunicaciones y el auge de la Sociología del Arte, que desde mediados de la década de los setenta ya venía imponiéndose como una nueva perspectiva sociológica de acercamiento al arte con la publicación de los trabajos de Pierre Bourdieu, en 1975 *Un arte medio: Ensayo sobre los usos sociales de la fotografía*, y en 1979 *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. También en ese año dictó conferencias y escribió algunos de los célebres ensayos que en español se encuentran reunidos en *El sentido social del gusto*.

Más adelante, el capítulo uno también explora los principales conceptos de Marshall McLuhan contrastando sus publicaciones con la coincidencia en fechas tanto de los sesenta como los noventa. El famoso libro *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, fue publicado por primera vez en 1964, y editado en español por PAIDÓS en 1996. Así mismo, el título específico en el que profundiza en el concepto que más nos interesa: *La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*, fue publicado en inglés en 1989 (nueve años después de su fallecimiento). Para 1995 este libro escrito por McLuhan y B. R. Powers contaba ya con su tercera edición en español.

Durante el capítulo uno desarrollo ampliamente la apuesta teórica de McLuhan repensando sus postulados desde las nociones que hoy involucran el funcionamiento de internet. Para ello, retomo el trabajo de su más celebre discípulo académico; Derrick De Kerckhove, quien en 2011 dictó la conferencia magistral *10 predicciones proféticas de Marshall MacLuhan*, recuperando el modelo *tétrade* desarrollado por McLuhan para establecer los efectos que tiene en la sociedad la aplicación de cualquier tecnología (medio). Así mismo, incluyo una reflexión sobre el concepto *prosumidor* también adelantado por McLuhan, y cierro con apartados dedicados a la diferencia entre internet y web, la

especificidad teórica que supone el concepto *red social*, y los aportes de Walter Benjamin desde sus postulados en torno a la *reproductibilidad técnica*.

El capítulo dos y tres están profundamente entrelazados. Al inicio de cada cual propongo una reflexión sobre el proyecto de exposiciones virtuales del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC); la sala 10 desmaterializada. Para abrir el capítulo dos, explico cómo y en qué contexto se creó la sala 10 del MUAC y planteo una perspectiva crítica que permite repensar las coyunturas entre comunicación y curaduría. El capítulo dos es sumamente esquemático, fundamentalmente se divide en tres apartados: ¿Qué es comunicación? ¿Qué es curaduría? y ¿Cuál es el aporte de la Sociología del Arte? Para hablar de comunicación y de curaduría ofrezco una reflexión teórica que parte de lo general. En el caso de la comunicación, desde bases filosóficas propongo comenzar con Adam Schaff, autor marxista que permite empatar Ciencias de la Comunicación con mi apuesta sociológica del arte.

En el capítulo dos titulado *Las coyunturas entre comunicación y curaduría de arte. El aporte de la Sociología del Arte*, decido sobre todo plantear en líneas generales comunicación y curaduría, para después en el capítulo tres abocarme específicamente por los conceptos y debates implicados en la comunicación y la curaduría *digital*. Hacia el final del capítulo dos me parece que un aporte sustancial de esta tesis a los estudios en Sociología del Arte es el apartado *Hauser y Bourdieu. Coyunturas entre Sociología del Arte y Comunicación*, donde recupero importantes reflexiones de estos autores así como de Néstor García Canclini para apuntar, en términos bourdianos, que respecto a la relación entre curaduría y comunicación; la actividad curatorial requiere de un alto nivel de competencia artística y capital cultural, pues un curador, entre muchas cosas, se encarga de organizar, seleccionar y articular un discurso artístico que debe ser entendido por el público. Entonces, la curaduría se trata fundamentalmente de un proceso de comunicación; pues uno de los objetivos de una exposición es la formulación, transmisión y comprensión de un mensaje.

En correspondencia con el capítulo dos, al inicio del tercero continuó con las reflexiones en torno a la sala 10 desmaterializada del MUAC e introduzco el debate en torno a los conceptos digitalidad, virtualidad, y desmaterialización. Titulado *El ejercicio curatorial y la comunicación digital, de la teoría a la praxis*, el capítulo tres responde a preguntas como ¿Qué es lo curatorial? y explora desde los recientes aportes de la revista *On-Curating* y de Michael Connor, director artístico de Rizhome³, las nuevas perspectivas de análisis para entender qué implica la puesta en escena de exposiciones virtuales y “curar lo digital”.

³ “Rhizome champions born-digital art and culture through commissions, exhibitions, scholarship, and digital preservation. Founded by artist Mark Tribe as a listserve including some of the first artists to work online, Rhizome has played an integral role in the history of contemporary art engaged with digital technologies and the internet.” Descripción recuperada de la página oficial de Rizhome. Disponible: <https://rhizome.org/about/>

La propuesta fundamental que apporto en este capítulo es la clasificación de exposiciones virtuales en cinco tipos a partir de la necesaria diferencia entre éstas y lo que yo denomino “recorridos virtuales”. Mi principal postulado es que los recorridos virtuales son exposiciones físicas que han sido digitalizadas para mostrarse en línea a partir de complejos trabajos de registro donde se implican tecnologías como cámaras 360° o fotogrametría. Al ser exposiciones físicas, los recorridos virtuales no responden a los procesos de curaduría digital, sino a la espacialidad material del museo o de la galería, que posee características divergentes respecto a las posibilidades de exhibición que ofrece el ciberespacio.

Bajo estas reflexiones, en este capítulo ofrezco ejemplos de recorridos virtuales y propongo diferenciarlos respecto a las exposiciones virtuales propiamente dichas, las cuales defino desde la curaduría digital y las soluciones de montaje pensadas desde y para la digitalidad. En tanto creador de exposiciones virtuales, el curador especializado debe comprender la planeación, producción y ejecución en el despliegue de contenidos digitales que conforman la exposición en el ciberespacio, tanto desde los aspectos técnicos, como en términos de contenido. El capítulo tres recoge mi propuesta teórica y propone con ejemplos cinco tipos de exposiciones virtuales: Modelo 3D de cubo blanco; entrada de blog en página web; programación especializada de página web; dentro de videojuego y en Instagram. Hacia el final, planteo reflexiones en torno a la necesaria correspondencia entre comunicación digital y hacer exposiciones virtuales. Este apartado cierra con un esbozo sobre la noción de *praxis* implicada en esta tesis, para de esta forma conectar con el inicio del cuarto y último capítulo donde profundizo en este concepto marxista, y la forma en la que se vincula con la curaduría de arte.

El capítulo cuatro titulado *Salón Virtual de Arte*, responde a un necesario apartado de método, en el cual detallo por qué mi proyecto lleva dicho nombre, y cómo atravesé diversos procesos creativos para concebirlo, desde la observación del entorno digital, los análisis críticos a otras cuentas relacionadas con arte en Instagram, hasta el diseño del logo. En este último capítulo se encuentra sintetizado un esquema del plan de comunicación y contenidos donde presento cómo funciona Salón Virtual de Arte, en qué consiste su oferta de videos y post, e incluyo un diagrama de planeación editorial. También presento apuntes directos de mis libretas, donde se puede apreciar el trabajo creativo de planeación que hay detrás de las exposiciones virtuales de este proyecto.

Así mismo, el capítulo cuatro reúne el registro de ocho exposiciones realizadas en Salón Virtual de Arte. Si bien, el trabajo de este proyecto implica la creación de exposiciones mensuales que se han subido de manera ininterrumpida desde octubre del 2020. En el apartado *Historial de exposiciones destacadas en Salón Virtual de Arte*, presento únicamente los detalles de las exposiciones más destacadas. El criterio de selección de los proyectos presentados en esta tesis responde a la relevancia en temas, soluciones de exhibición, diseño o la importancia de colaborar con otros proyectos o curadores invitados.

Los conceptos, debates, autores y exposiciones seleccionados en esta tesis, son el resultado de una intensa investigación que comenzó con el propósito de dotar a Salón Virtual de Arte de una fundamentación teórica sólida en coherencia de los primeros esfuerzos creativos que me llevaron a abrir una cuenta de Instagram para experimentar con ejercicios curatoriales y estrategias de comunicación digital. Sin embargo, como ya he señalado, la creación de un proyecto en Instagram no está desvinculado de la reflexión teórico-conceptual ni mucho menos del desarrollo histórico que permite dar explicación a su existencia y funcionamiento.

La selección de textos y referencias a exposiciones fue un arduo trabajo al que hice frente desde la búsqueda en línea, y la investigación tanto en México como durante mi estancia en España. Sin duda, la beca que obtuve para viajar a Madrid, la considero también como una forma de autogestión cultural, ya que el trabajo que exige el desarrollo de Salón Virtual de Arte me implica como directora de contenidos, community manager y diseñadora gráfica, entre muchas otras funciones que han requerido gran parte de mi tiempo. Como trabajo de tesis, mi objetivo principal fue comprobar qué tan factible podía ser interactuar e insertarme en el campo artístico a través de la creación y gestión de un proyecto en Instagram; es decir, evaluar, registrar y desarrollar acciones concretas para crear exposiciones virtuales con la finalidad de hacerme de una posición en el campo. La visita constante a galerías y espacios artísticos como “trabajo de campo” me permitió conocer a los y las agentes involucradas en el circuito artístico, así como mapear y analizar algunas de las relaciones sociales establecidas entre curadores, artistas, galeristas, gestores, coleccionistas, museógrafos, directores y directoras de museos, etc. Tareas para las cuales empleé los aportes de la Sociología del Arte y la Comunicación Digital.

Con el desarrollo de esta tesis, y la dimensión práctica de Salón Virtual de Arte convertí todas mis observaciones, reflexiones y análisis, en proyectos expositivos dentro de Instagram que contribuyeron no solo a la legitimación de la curaduría digital y a mi inserción dentro del campo como una agente que apuesta por la experimentación curatorial desde la estrategia digital, sino también, a configurar este proyecto como un espacio de apertura e intercambio con viejos y nuevos agentes del arte, como un espacio de divulgación y conocimiento de obras y propuestas artísticas, un espacio de difusión de los postulados de la sociología del arte que explora y produce nuevas formas culturales como los memes y las propias exposiciones virtuales. Mi trabajo como tesista culmina con las presentes páginas, desde las cuales ofrezco una investigación exhaustiva que como toda contribución académica siempre será incompleta a la luz de las nuevas transformaciones sociales y tecnológicas que, en este caso, impactan en cada ámbito y procesos desarrollados en el campo artístico.

CAPÍTULO I

Los museos ante la crisis pandémica. ¿La comunicación digital como solución?

Recuerdo claramente el día que por primera vez escuché la palabra “covid-19”⁴, fue en febrero de 2020, estaba en la etapa de audiciones para entrar a trabajar como mediadora al Museo Foro Valparaíso⁵. En una de las dinámicas, el coordinador de la audición mencionó dicha palabra y como nadie supo a qué se refería, procedió a explicarnos. En ese momento no le di importancia, pues al tratarse de algo suscitado en China lo sentí muy lejano. Los días transcurrieron y yo seguí avanzando en las etapas para ser contratada por este museo, sin embargo, a principios de marzo cuando se declaró la pandemia en México, mi proceso de contratación se detuvo abruptamente, todos los recintos culturales cerraron y el Museo Foro Valparaíso no volvió a contactarme.

La irrupción de este acontecimiento en nuestras vidas significó cambios drásticos en la manera de vestir, de continuar con la escuela y el trabajo; trastocó todas y cada una de las dinámicas sociales. Ante el creciente número de muertes, fue necesario crear restricciones para la convivencia. En México, por ejemplo, se creó la campaña “Susana Distancia” que coadyuvó a crear en el imaginario colectivo la idea de mantenerse alejados unos de otros para evitar contagios.

El uso de cubrebocas y careta se convirtió en nuestra “Nueva Normalidad”. Termómetros digitales, aerosol, toallitas y tapetes desinfectantes hicieron su aparición para quedarse. Pero ¿qué pasó con los museos, espacios destinados a la convivencia, al tránsito continuo de gente, y cuyo objetivo primordial no es otro que el ser visitados? Si se cierran los museos no se acaba el arte. Y más aún, a falta de espacios culturales, ¿qué soluciones va a encontrar un gobierno para garantizar el derecho a la cultura?

La respuesta a estas cuestiones fue: la digitalidad. Ante el semáforo rojo declarado, lugares que no desempeñasen actividades primarias de alimentación o atención médica, tuvieron forzosamente que cerrar. Y la única alternativa para no perder contacto con un público enclaustrado así como garantizar su derecho a la cultura y el arte, fue la creación y difusión de actividades que pudieran celebrarse de manera remota.

En esta situación de crisis pandémica es que surge **Salón Virtual de Arte**, una cuenta de Instagram creada para experimentar con ejercicios curatoriales y estrategias de comunicación digital. Sin embargo, la creación de un proyecto en Instagram no está desvinculado de la reflexión teórico-conceptual ni mucho menos del desarrollo histórico que permite dar explicación a su existencia y funcionamiento. Por ello, este primer capítulo

⁴ La COVID-19 es una enfermedad causada por un tipo de coronavirus que fue descubierto a finales del 2019 en China.

⁵ A finales de 2019, con motivo de su 135 aniversario, Citibanamex abrió el Foro Valparaíso en el Centro de la Ciudad de México. Un nuevo museo que exhibe 117 obras de la colección de arte privada perteneciente al Banco Nacional de México.

se aboca a la contextualización de los procesos histórico-culturales que hoy hacen posible **Salón Virtual de Arte**. ¿Cómo se ha transformado el mundo en el transcurso de los últimos 70 años? ¿Cómo explicamos el complejo entramado de historia en el que se entrelaza la creación de internet, la evolución curatorial y el surgimiento de la Sociología del Arte?

De la posguerra a la pandemia

Los años que suceden a la Segunda Guerra Mundial (IIGM) suponen un periodo que -aunado a confrontaciones ideológicas, militares y económicas- entreteje complejos acontecimientos como: el surgimiento de internet, las transformaciones en el campo artístico que devienen en lo que hoy conocemos como Arte Contemporáneo, las miradas renovadas y críticas que reajustan el quehacer curatorial, y el desarrollo de los estudios en Sociología del Arte.

Cuando comencé a investigar sobre la historia de la curaduría, pronto encontré el nombre de un curador que se repetía en muchos libros y artículos sobre este tema. Con el tiempo, mucho mayor fue mi sorpresa y agrado, al descubrir que ese nombre se vinculaba directamente con la curaduría experimental y las rupturas con la curaduría institucional. Y como lo experimental y la curaduría pensada fuera de las instituciones son cuestiones fundamentales para el desarrollo de **Salón Virtual de Arte**, no dudé en continuar investigando sobre el nombre de aquel curador tan reiteradamente mencionado.

Harald Szeemann, de ascendencia húngara, nació en Berna, Suiza, en 1933. Intelectual, artista y reconocido curador que transitó del teatro al comisariado gracias a su experiencia como actor y escenógrafo. Recomendado por un amigo, Szeemann comenzó su quehacer curatorial con la “exposición Pintores-Poetas, Poetas-Pintores, en el Museo de Arte de San Gallen en Zurich, Suiza, en agosto de 1957, ya que dos de los cuatro curadores principales se habían enfermado.” (Nieto, 2014)

La irrupción del trabajo curatorial de Szeemann tuvo “una profunda influencia en los desarrollos artísticos de la época de la posguerra, desde el conceptualismo y el postminimalismo hasta nuevas formas de instalación y performance” (Artishock, 2018). De tal suerte que sus prácticas y su figura como curador han marcado un antes y un después dentro de la historia de la curaduría. Carolina Nieto Ruiz dedica incluso dos capítulos a Szeemann en su tesis de maestría: *Historia de una actitud ante la forma. De la curaduría tradicional a la curaduría artística*, donde recupera lo siguiente:

En la década de los sesenta del siglo XX, el temblor iniciado por las vanguardias terminó por generar profundas rupturas. El arte, la crítica, el museo y el canon se fracturaron y pluralizaron. Lo mismo sucedió con la figura del curador. Aunque hubo curadores que se mantuvieron en la postura tradicional generando exposiciones dentro de museos con base en los paradigmas contextualista y formalista, también comenzaron a producirse nuevas manifestaciones curatoriales deslindadas de la historia del arte. Su iniciador fue Harald Szeemann en 1969, cuando planteó dos

posibilidades: la de ser un curador independiente, deslindado de una institución artística fija y la de ser un curador que no utiliza la metodología tradicional sino una propuesta personal alterna. Ambas posibilidades dieron vida a una curaduría artística, la cual se volvió una línea atractiva para los nuevos curadores a partir de la década de 1980 a la fecha. (Nieto, 2014)

Los sesenta, enmarcados en tiempos de grandes transformaciones y profundas luchas políticas, económicas y culturales, nos remiten necesariamente a hablar de la Guerra Fría⁶. Un periodo de enfrentamiento ideológico y lucha por la hegemonía mundial entre las dos superpotencias de la época: La Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) y Estados Unidos de América (EUA). Países que emprendieron un conflicto que si bien jamás se expresó en combate armado directo (dentro de sus respectivos territorios, pero sí en otras latitudes), significó disputas que abarcaron todos los aspectos de la vida social. Por ejemplo, los avances científicos quedaron supeditados a la necesidad que tanto la URSS y EUA tenían por demostrar su supremacía frente al otro.

Por ello, una de las más importantes creaciones tecnológicas desarrolladas durante este periodo es sin duda el proyecto que emprende EUA en 1959, y que se transformó en lo que hoy conocemos como internet. En su texto titulado *La Historia de Internet*, Gustavo Sain comienza apuntando que este “surge como un proyecto del Departamento de Defensa de los Estados Unidos para las comunicaciones militares y académicas de ese país. Su objetivo fue crear un medio para las comunicaciones descentralizado que permitiese el flujo constante de información sobre ese territorio.” (Sain, 2015)

Sin embargo, fue hasta 1965 cuando Lawrence Roberts, un científico del Massachusetts Institute of Technology (MIT), “conectó una computadora en Massachusetts con otra de California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad, dando origen a la primera red de computadoras de larga distancia” (Sain, 2015), creando así, años más tarde el proyecto ARPANET. Posteriormente es en los años setenta que ARPANET pasa a llamarse ARPANET-INTERNET y es destinada exclusivamente a fines de investigación académica.

Mientras esto pasaba en EUA, en Suiza, Harald Szeemann experimentaba con la creación curatorial y se codeaba con los artistas más controversiales del arte contemporáneo. Los sesenta son una década crucial en la historia de Szeemann, pues son los años en los que se desempeñó como director de la Kunsthalle⁷ de Berna (de 1961 a 1969). Ocho años de interesantes exposiciones y experimentaciones con el espacio, las letras, las formas y las ideas, que más adelante me ocuparé de relatar.

⁶ La Guerra Fría, de acuerdo con el geógrafo Peter J. Taylor, inicia en 1947 y termina en 1989 con la caída del muro de Berlín. Para ampliar información sobre este tema, véase su libro: *Geografía Política. Economía-mundo, estado-nación y localidad*. 1994

⁷ Kunsthalle significa literalmente “sala de arte” es un vocablo alemán para referirse a una galería de arte que monta exhibiciones temporales. (Nieto, 2014:22)

Por ahora, en este marco de tiempo, propongo contrastar por último, los acontecimientos y procesos históricos antes mencionados con el desarrollo de la Sociología del Arte. Pues resulta muy interesante cómo también esta rama de la sociología emerge en tiempos de posguerra y progresa en lo sucesivo de la segunda mitad del siglo XX. Al respecto, la socióloga francesa, Nathalie Heinich recupera a Roger Bastide como un precursor de estos estudios en lo que llama “prehistoria de la sociología del arte”, añadiendo que “aunque se inscribe explícitamente en una ‘estética sociológica’, *Art et société*, publicado por primera vez en 1945 y reeditado en 1977, da cuenta de una notable capacidad de predicción sobre las posibilidades de la disciplina, a la que se agrega un excepcional conocimiento de su historia” (Heinich, 2001:44).

Por su parte, Viçent Furió reflexiona a propósito de las aproximaciones académicas en torno al arte durante el siglo XX. Reflexiones a las que dedica varios apartados de su segundo capítulo de *Sociología del Arte*. En el cual presenta un recorrido de estudios relacionados al arte desde la estética, la historia del arte y la sociología. A propósito de esta última, y recuperando a Foster y Blau, menciona lo siguiente: “En general los sociólogos profesionales empezaron a interesarse por el arte más tarde que los filósofos y los historiadores. Desde la propia sociología se reconoce esta escasa atención por el arte hasta aproximadamente los años 1950-60, momento a partir del cual esta negligencia comenzó a repararse.” (Furió, 2000:63)

A partir de lo anterior podemos señalar sin duda, que el periodo de posguerra y los años sesenta enmarcan importantes génesis en las líneas de investigación que guían esta tesis. El surgimiento de internet, el desarrollo de la Sociología del Arte y el trabajo curatorial de Harald Szeemann fueron sucesos y procesos que coexistieron en el mismo tiempo. Y aunque en su momento parecieran ser cuestiones inconexas y completamente distantes, hoy constituyen los elementos iniciales que permiten reflexionar la existencia de un proyecto curatorial creado en Instagram.

Sin embargo, un proyecto desarrollado en una plataforma como esta, no puede entenderse cabalmente sin un repaso básico de acontecimientos clave que permitieron la evolución de internet hasta consolidarse en lo que conocemos hoy. Por principio, es preciso señalar que “con la caída del Muro de Berlín y la culminación de la Guerra Fría en 1989, ARPANET-INTERNET se volvió obsoleta a los fines de la defensa nacional” (Sain, 2015).

Con ello, internet se transforma y se erige años más tarde, como el más importante medio de comunicación de todos los tiempos. Hacia finales del siglo XX, ya concluida la Guerra Fría, comienzan los grandes debates en torno a la privatización del internet (un arma militar que había sido creada durante el conflicto entre las superpotencias de la época). Los dueños de proveedores de redes comerciales ven en éste una gran oportunidad de negocio que abrirá mercados potenciales. En 1995 se inicia “la liberación comercial de las redes de telecomunicaciones y la explotación privada de Internet por parte de las empresas telefónicas” (Sain, 2015). Su uso como la red de computadoras públicas que involucra

actividades cotidianas de la gente tal como lo concebimos hoy en día, fue un proceso largo, tanto en sentido tecnológico como en su incorporación a la vida diaria.

Actualmente, hemos alcanzado un punto de inflexión en el que la coyuntura entre la herencia curatorial de Harald Szeemann y el desarrollo de internet permiten repensar y plantear nuevas formas de experimentación curatorial desde y para lo digital. **Salón Virtual de Arte** es curaduría y digitalidad, es experimentación y búsqueda de posibilidades en medio de una pandemia. Si cierran los museos, no se acaba el arte ni las exposiciones.

A propósito de los retos que la curaduría enfrenta actualmente, la profesora Olga Fernández López, en un video del Museo Universidad de Navarra, comenta lo siguiente:

Para los comisarios más jóvenes, ser capaz de llevar a cabo un proyecto artístico y comisarial va a tener más dificultades sobre todo por la incertidumbre con respecto a los sitios donde puedes realmente estar o no estar. Los retos que la pandemia ha supuesto, o más que la pandemia, el confinamiento, tienen que ver mucho en repensarse desde lo digital. Yo creo que es un campo a explorar que va a afectar a los comisarios pero también a los museos. (Fernández, 2021)⁸

En este punto, la comunicación digital comienza a perfilarse como una solución ante los problemas en el campo artístico producto del confinamiento. Tal como contaba al inicio de este capítulo, a principios del 2020, mis planes eran trabajar como mediadora en el Museo Foro Valparaíso. Tenía en mente poder vincularme con curadores a través de este empleo, aprender de las obras y del trabajo frente a público. En febrero del 2020 en México era impensable que el museo cerrara. Los horarios para los que yo estaba aplicando, eran fines de semana de 9 am a 6 pm. El museo abría de martes a domingo y cada vez más, reclamaba el necesario trabajo de mediadores jóvenes que por poco dinero aceptaran pesadas jornadas laborales hablando y caminando de un lado a otro sin parar.

En marzo del 2020 cerró el Museo Foro Valparaíso, dejándome sin trabajo. Éste y otros museos, centros y proyectos culturales tuvieron que cerrar, adaptarse, recortar personal, y volcarse al mundo digital. Unos por sobrevivir, y otros por obligación. Y así, en un contexto sumamente convulso y lleno de incertidumbre, creé **Salón Virtual de Arte**, un espacio digital que me llenó de optimismo y esperanza, pero también de muchas preguntas y retos intelectuales que esta tesis busca resolver.

⁸ Este video pertenece a una serie de material audiovisual sobre el Máster en Estudios Curatoriales impartido en el Museo Universidad de Navarra. El video citado lleva por título: **La profesora de Historia del Comisariado, Olga Fernández, nos habla sobre el papel del curador**, y el comentario recuperado aparece en el minuto 2:13, cuando se pregunta a la profesora ¿qué papel están jugando los curadores y el arte en estos momentos de incertidumbre?

Video disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=rA8UfU555Rc&t=103s>

Prácticas curatoriales durante la Guerra Fría

La Guerra Fría (1947-1989) ha sido analizada desde múltiples perspectivas, sin embargo, poco se ha relacionado este periodo con las prácticas curatoriales que dotan de sentido el ímpetu de experimentación y trabajo independiente de los curadores de hoy en día.

Tal como he adelantado en el apartado anterior, los años sesenta fueron un periodo crucial para el desarrollo de la mirada renovada y crítica de Harald Szeemann que reajustan el quehacer curatorial. Después de incursionar en el teatro y doctorarse en historia del arte, Szeemann trabajó en la Biblioteca Nacional de París, pero el destino lo puso de vuelta en Suiza justo a tiempo, cuando “Franz Meyer quería dejar la dirección de la Kunsthalle de Berna, [por lo que] Arnold Rüdlinger recomendó a Szeemann como sucesor, y el Consejo de Administración de la institución lo eligió en 1961” (Nieto, 2014).

Así, es como Harald Szeemann comienza una histórica e irruptiva carrera comisarial enmarcada en un contexto convulso. De 1961 a 1969, la Kunsthalle (Figura 1) fue su laboratorio de experimentación curatorial. Sobre esto, Carolina Nieto Ruíz recupera que:

“Sus ocho años de trabajo en esta galería coincidieron con una década culturalmente explosiva y creadora: los años sesenta. Tras dos guerras mundiales y en medio de las tensiones políticas entre Estados Unidos y Rusia, se desencadenó en el mundo occidental una serie de propuestas sociales y culturales que buscaban romper con la ideología que se había estado imponiendo” (Nieto, 2014)

Las innovadoras y experimentales prácticas curatoriales de Szeemann culminaron con su despido de la Kunsthalle en 1969 debido a fuertes críticas lanzadas en contra de su exposición: *When Attitudes Become Form*. (Figura 2). En esta muestra, Szeemann convirtió a la galería prácticamente en taller de artista.



Figura 1. La Kunsthalle, Berna, Suiza.
Foto publicada en 2LUXURY2.com



Figura 2. Exposición *When Attitudes Become Form*. Suiza en 1969. (Nieto, 2014)



Figura 3. Michael Heizer's 1969 'Bern Depression', an installation with wrecking ball © Keystone/Niklaus Strauss

Objetos fueron distribuidos en el espacio en un orden “desordenado” que rompía con toda noción de curaduría y exposición de arte tradicional. Objetos tirados en el suelo, sin cédulas, y sin un recorrido espacial, implicaron una innovación en el campo, cuya estética pervive hasta hoy en día en las exposiciones de Arte Contemporáneo. Sin embargo, el escándalo más grande suscitado en esta exhibición fue la aprobación y apoyo de Szeemann para la realización de la pieza: *Bern Depression* de Michael Heinzer. Obra que consistió en hacer un hoyo gigantesco en el pavimento justo afuera de la galería de arte. (Figura 3).

Sin duda *Bern Depression* es un gran ejemplo del arte contemporáneo que se producía durante los sesenta, así como de los límites que cruzó Szeemann en la creación de exposiciones. Con esta pieza, el curador permitió que la obra saliera de la propia galería apostando a que interpelaría a cualquier visitante. Esta decisión, le costó a Szeemann su puesto como director de la Kunsthalle, pero el hecho de salir de esta institución, le valió también convertirse en el primer curador independiente de la historia.

Cuestión trascendental para la construcción histórica de **Salón Virtual de Arte**, un proyecto completamente independiente que se sustenta en la autogestión y el conocimiento aplicado de estrategias de comunicación digital que han tenido el fin de hacerlo crecer en pro de la difusión cultural y la pasión por la creación de exposiciones. Así mismo, reconocer la trayectoria de Szeemann ubica a Salón Virtual de Arte como un espacio digital que también busca romper con la normatividad de la curaduría tradicional para salirse de los confines y márgenes de los museos o galerías establecidos, tal y como él lo hizo el siglo pasado. El trabajo de Szeemann es una perfecta metáfora sobre la virtualidad de este proyecto. Se trata del mismo desafío actualizado a la luz del desarrollo tecnológico.

Mi afán de dotar a este proyecto de fundamentación teórico-conceptual me ha llevado a Harald Szeemann y a la maravillosa herencia que nos ha dejado a todos aquellos que nos interesa convertirnos en un *exhibition maker*⁹. Concepto acuñado por Szeemann con el que me identifiqué plenamente al entender que, desde su visión, la creación de exposiciones no solo está supeditada al obligado trabajo con obras de arte, sino que la articulación de exhibiciones puede generarse desde el uso de otros dispositivos y recursos,



Figura 4. Recreación de la exposición *Grandfather: A Pioneer Like Us* hecha por Harald Szeemann en 1974. Fotografía recuperada del Swiss Institute Contemporary Art New York (2019)

⁹ *Exhibition maker*, es una palabra en inglés que significa literalmente “fabricante de exposiciones”. Carolina Nieto Ruíz recupera que cuando Harald Szeemann “descubrió las posibilidades de expresión que le proporcionaba la articulación de las exhibiciones, [consideró] este descubrimiento como base de su profesión a la cual tituló en alemán *Ausstellungsmacher*, que en inglés él mismo lo traduce como *exhibition maker*” (Nieto, 2014:22)

como libros u objetos cotidianos. En este sentido, un gran ejemplo de su experimentación curatorial como *exhibition maker* es *Grandfather: A Pioneer Like Us* de 1974 (figura 4). Una exposición (también considerada instalación) montada en su departamento, que relató con objetos la biografía de su abuelo Étienne Szeemann, quien fue peluquero, fabricante de pelucas e inventor.

Finales de siglo XX: La liberación comercial de las redes de telecomunicaciones y el auge de la Sociología del Arte

El fin de la Guerra Fría (1989), inauguró una etapa explosiva de sucesos que se concentraron en la década de los icónicos noventa. El fin de siglo tuvo múltiples dimensiones que hasta hoy nos alcanzan como consecuencia de los procesos sociales que en ese entonces se emprendieron. Para los fines de este proyecto de investigación, interesan sobre todo dos cuestiones enraizadas en esta década: la comercialización y privatización de internet y el desarrollo de la Sociología del Arte.

Como ya he comentado anteriormente, crear un proyecto en una plataforma digital como Instagram ha significado enormes retos intelectuales en tanto la investigación que supone su fundamentación teórica. Algo un poco más sencillo ha sido pensar en los procesos históricos y tecnológicos que han permitido siquiera que algo como Instagram exista. Parece algo sumamente obvio apuntar que la existencia de Instagram solo es posible a partir del desarrollo de internet, pero será imprescindible plantear en esta tesis, las condiciones necesarias que antecedieron al mundo interconectado que conocemos hoy.

Creo también que resultaría escaso y burdo para un científico social conformarse con aprovechar las tecnologías y plataformas digitales para difundir un proyecto, sin reflexionar en las situaciones sociales y evoluciones tecnológicas que han dado como resultado el contexto que actualmente nos ocupa. De ahí, que para entender a cabalidad la posibilidad que hoy tengo entre mis manos de abrir una cuenta de Instagram y crearme mi propio espacio virtual para la experimentación curatorial, sea necesario y fundamental revisar la historia de internet.

Gustavo Sain, en su artículo titulado *Historia del Internet II*, explica que el fin de la Guerra Fría significó la transferencia de la administración del proyecto ARPANET-INTERNET del Pentágono a la Fundación Nacional de la Ciencia. Entonces:

A partir del crecimiento exponencial de usuarios y el interés de los fabricantes de productos informáticos y empresas de servicios en la red, a principios de los años 90s se creó el Commercial Internet Exchange (Intercambio Comercial de Internet), un consorcio de proveedores de redes comerciales y regionales formado bajo la idea de satisfacer las necesidades emergentes del mercado comercial. El objetivo estaba puesto en brindar el servicio de acceso a Internet independientemente de la red troncal de la Fundación Nacional de la

Ciencia, que tenía prohibido la explotación de la red fuera de las actividades educativas o de investigación [...] En 1995 [comienza] la liberación comercial de las redes de telecomunicaciones y la explotación privada de Internet por parte de las empresas telefónicas que cobraban el acceso a la misma a los usuarios. (Sain, 2015)

La liberación de internet para su explotación comercial ha conllevado muchas facilidades de comunicación que han impactado todos los aspectos de la vida social. Sin embargo, también el uso de internet ha significado nuevos vicios y problemas que redundan en el tipo de información que se comparte en la web, así como la escasa investigación que se realiza para subir contenido, o en lo que toca a proyectos de arte, la inconsciencia de algunos creadores de contenido sobre su papel dentro del campo artístico.

He aquí la labor de **Salón Virtual de Arte** y su conceptualización desde los aportes de la Sociología del Arte. Esta disciplina que cobró fuerza justamente en la década de los noventa, se aboca específicamente por el estudio de la producción, distribución y exhibición del arte. Por lo que permite comprender la posición que se ocupa dentro del campo artístico¹⁰, así como acercarse a las relaciones sociales que imbrican los procesos de comunicación con la creación de exposiciones. Cuando Heinich publicó su libro *La Sociología del Arte* en 2001, mencionó que “en francés, la única revista especializada en este campo es *Sociologie de l’art*, creada en los años noventa” (Heinich, 2003:6), señalando con ello la importancia que tuvo esta década para el desarrollo de la joven disciplina.

Natalie Heinich define a la sociología del arte como una sociología de cuestionarios, que “ya no considera el arte y la sociedad, ni el arte *en* la sociedad, sino el arte *como* sociedad y se interesa por el funcionamiento del entorno del arte, sus actores, sus interacciones, su estructuración interna.” (Heinich, 2003:42). Para la Sociología del Arte no solo importa el estudio de las obras, sino también del público y de los actores sociales que intervienen en los procesos artísticos. La misión de estos estudios sociológicos es comprender la naturaleza de los fenómenos y experiencias artísticas.

El auge que estos estudios tuvieron a finales del siglo XX, culminó con dos publicaciones realizadas entre el 2000 y el 2001 que reunieron la historia, evolución y definiciones propias de esta disciplina. Esas publicaciones son: *Sociología del Arte* y *La Sociología del Arte*, de Viçent Furió y Nathalie Heinich respectivamente.

¹⁰ Campo es un concepto desarrollado por Pierre Bourdieu a lo largo de toda su obra teórico social, el cual refiere a un conjunto de relaciones de fuerza entre agentes o instituciones, en la lucha por formas específicas de dominio y monopolio de un tipo de capital eficiente en él (Gutiérrez, 2005). Campo artístico es específicamente abordado en textos dedicados a sus reflexiones sobre arte, como en *El Sentido Social del Gusto*, donde señala que este “surge a partir del desarrollo histórico que va acompañado por una acumulación de saberes, competencias, técnicas y procedimientos” <<capital cultural>>. (Bourdieu, 2010)

Nos lo advirtió McLuhan

*“La nueva interdependencia electrónica
vuelve a crear el mundo a imagen de una aldea global” (McLuhan, 1985:45)*

Quizá uno de los autores más incomprendidos en el estudio de las Ciencias de la Comunicación sea Marshall McLuhan. Algunos le descalifican solo a partir de oídas, y otros aunque lo lean, no comprenden la particularidad de sus concepciones. Sin embargo, entre sus ideas más aceptadas por la comunidad académica sobresale el concepto “aldea global”, muy útil para entrar a los debates sobre globalización e hiperconectividad ligados al uso de internet.

Y aquí, antes de continuar con el desarrollo conceptual, conviene señalar una coincidencia muy interesante en relación a los libros de McLuhan y las décadas de los sesenta y los noventa que he abordado en los apartados anteriores. El famoso libro *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*, fue publicado por primera vez en 1964, y editado en español por PAIDÓS en 1996. Así mismo, el título específico en el que profundiza en el concepto que más nos interesa: *La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*, fue publicado en inglés en 1989 (nueve años después de su fallecimiento). Para 1995 este libro escrito por McLuhan y B. R. Powers contaba ya con su tercera edición en español.

Esta coincidencia en fechas, tanto de los sesenta como los noventa, nos habla de los tiempos convulsos y complejos que esta tesis pretende analizar. Un buen punto de partida para explicar las coyunturas entre tecnología (internet), curaduría y sociología del arte ha sido este: la dimensión histórica que permite poner en contexto el marco teórico. Hasta ahora, hacer cruces entre la historia de la curaduría, la historia de internet y de la sociología del arte ha arrojado interesantes resultados de coincidencias épocas que conviene contrastar a la luz de los postulados de Marshall McLuhan, uno de los intelectuales más sobresalientes en el estudio de las Ciencias de la Comunicación.

La Aldea Global

Para McLuhan toda tecnología es una extensión de alguno de nuestros sentidos. Unos lentes, son extensión de la vista, al igual que una lupa, o cualquier objeto que nos ayude a ver con mayor precisión. El auricular de un teléfono o unos audífonos, serán por tanto, extensiones de nuestro oído. Así mismo, un automóvil, y hasta un avión son extensión de nuestras piernas, y por ende de la capacidad de desplazarnos de un lugar a otro. Estas extensiones son para McLuhan, el medio. Y cuando dice que el *medio es el mensaje*,

“significa simplemente que las consecuencias individuales y sociales de cualquier medio, es decir, de cualquiera de nuestras extensiones, resultan de la nueva escala que introduce en nuestros asuntos cualquier extensión o tecnología nueva.” (McLuhan, 1996)

Entrar en el pensamiento de McLuhan es abandonar toda concepción de medio o mensaje preestablecida. Cuando McLuhan aseguró que el medio es el mensaje, lo hizo con base en su propio sistema de conceptos, surgidos de una reflexión transversal sobre las consecuencias socio-culturales y sensoriales que las tecnologías de todos los tiempos han implicado en la historia de la humanidad. “McLuhan planteó que todos los cambios sociales son el efecto que las nuevas tecnologías ejercen sobre el orden de nuestras vidas sensoriales. Su concepto de aldea global ha dado origen al de globalización” (Ayala, 2012).

En su texto: *Para comprender a McLuhan*, Edgar Morin, explica cómo esa reflexión transversal sobre la relación tecnología-cultura configura las tres edades de la humanidad descritas por McLuhan: “1) una edad tribal oral que sería como un “estado de naturaleza” rousseauiano en que los sentidos se entienden armónicamente entre sí; 2) una edad que, con la aparición de alfabeto fonético, provoca una ruptura entre el ojo y el oído, y culmina con la imprenta [...] 3) la llamada edad del “circuito eléctrico” o de la electrónica” (Morin, 1976) misma que promueve el retorno al tribalismo, pues supone la reducción dramática de la distancia gracias a los medios electrónicos. Las nociones de espacio-tiempo se transforman a partir de la tecnología. Esta última edad no es otra que la Aldea Global.

Estas tres edades, por tanto, coinciden con una reflexión sobre la transformación histórica de los medios de comunicación: que va de la dimensión oral, pasando por la visual/escrita hasta la electrónica. De ahí, que la primera edad corresponda al mundo antes de la imprenta de Gutenberg, que para McLuhan es una etapa eminentemente tribal donde impera la oralidad. “Para McLuhan la forma natural de comunicación es la oral [...] Este estado tribal se rompe con la incorporación de la palabra escrita y la interiorización de la tecnología del alfabeto fonético traslada al hombre desde el mundo mágico del oído al mundo neutro de lo visual.” (Ayala, 2012).

Al respecto, Carlos Eduardo Colina, en su artículo *McLuhan y las tecnologías de la comunicación*, menciona estas tres edades señalando que: “McLuhan escribe una historia formal y general de las civilizaciones a partir de la evolución de los medios y técnicas de la comunicación. Esta historia se ordena sobre una tipología binaria que articula tres grandes fases históricas:

I. Culturas Tribales

II. Galaxia Gutenberg

III. Edad Eléctrica <<Aldea Global>> (Colina, 1993)”

El concepto de *Aldea Global* aparece en la producción intelectual de McLuhan desde 1962 en su libro *La Galaxia Gutenberg*, y vuelve a ser retomado en *Comprender los medios de*

comunicación, publicado en inglés en 1964, y traducido al español por Patrick Ducher, cuya primera edición data de 1996. Sin embargo, antes de morir, emprende junto a Bruce R. Powers una exploración más amplia y profunda sobre esta idea dando como resultado un libro que se publicaría nueve años después de la muerte de McLuhan, gracias a Corinne McLuhan, (Corinne Keller Lewis). Corinne fue su esposa desde 1939, y quien se encargó de publicar sus más importantes obras.

La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI es un libro que parte de una triada conceptual integrada por: espacio visual, espacio acústico y el tétrade (concepto en el que profundizaremos más adelante). El mismo B.R. Powers, explica en el prefacio las aportaciones que supone este título que escribió en colaboración con McLuhan:

Desde el punto de vista cultural, lo que sucede en la actualidad es titánico. Necesita un marco de referencia totalmente nuevo. Y McLuhan lo proporciona. Lo presenta en una tríada de nuevos términos: espacio visual, espacio acústico y el tétrade. La aldea global trata de definir y de explicar estos tres términos a medida que muestra cómo la cultura mundial está cambiando para poder aceptar un modo de percepción totalmente distinto; el modo de los distintos núcleos dinámicos. (McLuhan y Powers, 1995:15)

Antes de su fallecimiento en 1980, McLuhan buscó la forma de actualizar sus primeros célebres postulados publicados desde 1962 en *La Galaxia Gutenberg. Génesis del homo typographicus* y en *Comprender los medios de comunicación* libro de 1964. Por ello que en *La aldea global*, profundice mucho más en el funcionamiento que tienen cada uno de los hemisferios de nuestro cerebro en relación con la evolución de la tecnología. Al respecto, B.R. Powers, coautor de *La aldea global*, explica en qué consiste la tríada de conceptos propuestos por McLuhan:

El espacio visual es el conjunto mental de la civilización occidental, tal como ha procedido durante los últimos 4000 años para esculpir la imagen de sí misma monolítica y lineal, una imagen que enfatiza el funcionamiento del hemisferio izquierdo del cerebro y que, en el proceso, glorifica el razonamiento cuantitativo. El espacio acústico es una proyección del hemisferio derecho del cerebro humano, una postura mental que aborrece el dar prioridades y rótulos y enfatiza las cualidades tipo norma del pensamiento cualitativo. (McLuhan y Powers, 1995:15)

Mientras que el tétrade es un modelo de análisis de medios (o extensiones) que surgió como resultado de la investigación que tanto Powers como McLuhan emprendieron en el Centro para la Cultura y la Tecnología de Toronto. Este modelo tiene la finalidad de estudiar el impacto estructural de las tecnologías sobre la sociedad partiendo de la premisa de que todos los medios de comunicación así como las tecnologías, poseen una estructura fundamentalmente lingüística. Sobre el concepto de tétrade, Powers señala que:

Nuestra investigación, en el Centro para la cultura y la Tecnología de Toronto, se basó en un estudio de los aspectos formales de la comunicación (lingüística), que en el proceso descubrió una estructura de tétrade: todas las formas de comunicación (a) intensifican algo en una cultura mientras que al mismo tiempo, (b) vuelven obsoleta otra. También (c) recuperan una fase o factor dejado de lado desde tiempo atrás y (d) sufren una modificación (o inversión) cuando se las lleva más allá de los límites de su potencial. El resultado es una metáfora de cuatro partes (McLuhan y Powers, 1995:16)

Para ilustrar qué es un tétrade, los autores incluyen el siguiente esquema:

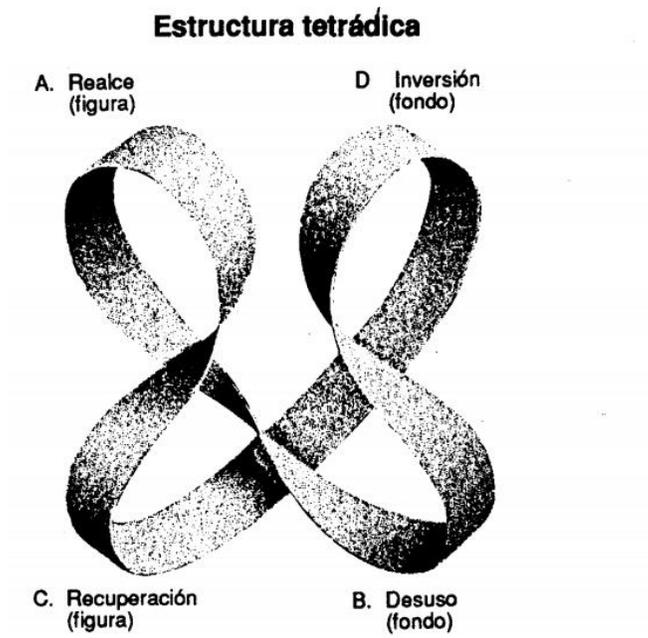


Figura 5. Recuperada de *La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. 1995:27

Esquema sobre el cual, he encontrado otra versión que fue cargada a Wikipedia por Luis Alvaz en 2017, bajo el título: Tétrade de Marshall McLuhan (figura 6)

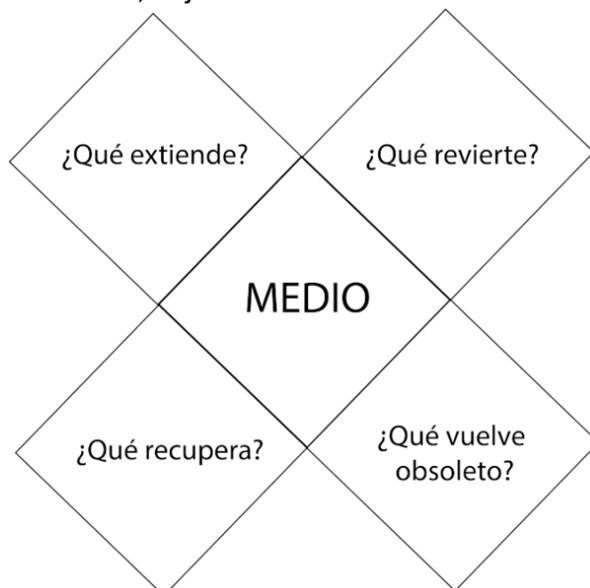


Figura 6.
Tétrade de Marshall McLuhan.
Archivo cargado a Wikimedia Commons, the free media repository.

En *La aldea global*, McLuhan buscó establecer con este modelo de téttrade los efectos que tiene en la sociedad la aplicación de cualquier tecnología (medio), y para ello propuso cuatro categorías que podemos simplificar con las siguientes preguntas:

“1 ¿Qué agranda o incrementa cualquier artefacto?

2 ¿Qué desgasta o deja obsoleto?

3 ¿Qué recupera que haya estado antes en desuso?

4 ¿Qué invierte o cambia cuando se lo empuja hasta el límite de su potencial?” (McLuhan y Powers, 1995:26)

Sus incesantes preguntas y reflexiones le valieron a McLuhan convertirse en uno de esos pensadores adelantados a su tiempo. Actualmente, incluso se le considera un *profeta*. Palabra que utilizo a propósito y sin exagerar, debido a una interesante conferencia magistral que su pupilo y heredero intelectual: Derrick de Kerckhove, impartió en 2011 en el marco de la conmemoración del natalicio de McLuhan. La conferencia en cuestión se tituló: *10 predicciones proféticas de Marshall McLuhan* (Figura 7)



Figura 7

Póster de la conferencia magistral que Derrick de Kerckhove ofreció el 28 de septiembre del 2011 en Lima, Perú.

Esta conferencia fue organizada por fundación telefónica en el marco de la conmemoración del natalicio de Marshall McLuhan. (1911-1980)

Internet y el modelo de téttrade

“A method of McLuhan which he called tetrad, that is a four-part series of consequences to any kind of medium” (De Kerckhove, 2011)

Derrick de Kerckhove es un sociólogo que trabajó con McLuhan alrededor de diez años como traductor y coautor. Es “doctor en Lengua y Literatura Francesa por la Universidad de Toronto en 1975 y en Sociología del Arte por la Universidad de Tours (Francia) en 1979. Director del Programa de McLuhan en Cultura y Tecnología. Entre 1972 y 1980, trabajó en el Centre for Culture and Technology junto a Marshall McLuhan.” (infoamerica.org)

En la conferencia *10 predicciones proféticas de Marshall McLuhan*¹¹, Derrick de Kerckhove desarrolla un *decálogo de McLuhan* que él mismo elaboró con base en el libro *La Galaxia Gutenberg* publicado en 1962. Actualmente el decálogo se encuentra en línea y contiene los siguientes puntos:

McLuhan’s Decalogue

With two short sentences, page 158 of the 1962 edition of the Gutenberg Galaxy, McLuhan had already set the stage for the next 50 years, that is, today: The next medium, whatever it is – it may be the extension of consciousness (1) – will include television as its content, not as its environment (2), and will transform television into an art form (3). A computer as a research and communication instrument (4) could enhance retrieval (5), obsolesce mass library organization (6), retrieve the individual’s encyclopedic function (7) and flip it into a private line (8) to speedily tailored data (9) of a saleable kind (10). (De Kerckhove, 2016)

A la luz del presente contexto que nos ocupa, y de lo que implica actualmente internet, la primera predicción, recuperada por De Kerckhove en la conferencia, resulta sumamente precisa: “El siguiente medio, cualquiera que este sea, muy probablemente será una extensión de nuestra conciencia”. ¿Y qué es la conciencia? Sin duda es una concepción compleja y muy filosófica, pero básicamente, podemos señalar que la palabra *conciencia* siempre es definida a partir de la noción de *conocimiento*. Por tanto, podemos decir, que la conciencia es el conocimiento que un ser humano tiene de sí mismo y de su entorno. ¿Y qué es internet actualmente sino una extensión de nuestra mente, de nuestro conocimiento, y de la memoria, es decir, de nuestra *conciencia*?

Ahora bien, a propósito de los puntos dos y tres, estos refieren que ese “[siguiente medio, extensión de nuestra conciencia] - incluirá la televisión como su contenido, no como su entorno (2), y transformará la televisión en una forma de arte (3)”. Actualmente

¹¹ Favor de remitirse al listado de referencias para acceder a los videos de la conferencia. Estos se encuentran disponibles en YouTube, así como una entrevista previa que también he usado como fuente de información.

podemos observar programas a través de internet, tal como antes se hacía exclusivamente gracias a un televisor. En internet podemos mirar noticias, caricaturas, conferencias, partidos de futbol, etcétera; hoy internet contiene lo que el siglo pasado solo podíamos encontrar en televisión.

Por otro lado, sobre la predicción número 3 (transformará la televisión en una forma de arte), Derrick de Kerckhove apunta al actual uso que le damos a YouTube. En la conferencia celebrada en Lima, Perú, De Kerckhove dijo que:

YouTube it's an art form, it's TV given to everybody for whatever filming they want to do, whatever broadcasting they want to do. The art it's the tools of the worker, are the tools of production in the hands of the worker, because the work today is information que traducido al español significa que: "YouTube es una forma de arte, es televisión que se le da a todo el mundo para cualquier filmación que quiera hacer, cualquier retransmisión que quiera hacer. El arte son las herramientas del trabajador, son las herramientas de producción en manos del trabajador, porque el trabajo hoy es información. (De Kerckhove, 2011)¹²

También, en una entrevista previa a la conferencia, De Kerckhove explica por qué internet se ha convertido en una forma de arte en tanto es instrumento de creación. (Figuras 8 y 9)



Figuras 8 y 9

Entrevista a Derrick De Kerckhove en el Centro Fundación Telefónica.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=3NkmOWZI7RQ&t=158s>

Para De Kerckhove, YouTube es un ejemplo perfecto para entender aquella predicción de McLuhan sobre el desarrollo de internet. YouTube es una forma de arte no porque produzca "contenido sobre arte", sino porque proporciona herramientas para crear. Es un medio de comunicación prácticamente disponible para cualquiera que busque producir, exhibir o difundir contenido audiovisual. McLuhan predijo este uso a partir de una

¹² Esta información la he transcrito desde el video de la conferencia magistral "10 predicciones proféticas de Marshall McLuhan" que Derrick de Kerckhove ofreció el 28 de septiembre del 2011 en Lima, Perú. Para remitirse a la cita que he recuperado, diríjase a la siguiente dirección web a partir del minuto 6:30: <https://www.youtube.com/watch?v=vD-xqcQwWtk&t=16s>

premisa contenida en el modelo de téttrade, y Derrick de Kerckhove lo explica así: “when a new technology takes over it makes the previous technology an art form” (De Kerckhove, 2011). Con Instagram pasa lo mismo, es una plataforma con herramientas para editar y crear fotografías y videos.

Así mismo, bajo la lógica del téttrade inventado por McLuhan, el punto número siete señala que el internet recuperaría la función enciclopédica del individuo (“retrieve the individual’s encyclopedic function”), lo cual ha sido reinterpretado por Derrick de Kerckhove y aplicado al contexto actual que nos ocupa; en el que Wikipedia, (y en general las wikis) funge como un espacio de creación de contenido que solo es posible a partir de la colaboración. “Se le llama Wiki a las páginas Web con enlaces, imágenes y cualquier tipo de contenido que puede ser visitada y editada por cualquier persona. De esta forma se convierte en una herramienta Web que nos permite crear colectivamente documentos sin que se realice una aceptación del contenido antes de ser publicado en Internet. Un ejemplo claro: Wikipedia, un proyecto para desarrollar una enciclopedia libre en Internet.” (Falla, 2006)

En la conferencia *10 predicciones proféticas de Marshall McLuhan*, De Kerckhove es muy enfático al señalar que la predicción número siete es muy acertada, debido a la correlación que guarda con el actual funcionamiento que hace posible internet. A partir del minuto 10:13 incluso comenta que “Wikipedia is potentially accesible to each one of us, not only as consumers but as producers. Wikipedia is what we can actually construct together” (De Kerckhove, 2011).

Esta doble concepción del usuario de internet (consumidor-productor), no es otra cosa que lo que hoy entendemos por *prosumidor* o en inglés prosumer. Por lo que en este sentido, McLuhan también fue un adelantado a su época. Muy a pesar de que el téttrade es un concepto que aparece hasta 1989 en el libro de *La Aldea Global*, Derrick de Kerckhove señala en su texto *McLuhan’s Decalogue*, que las 10 predicciones que extrajo de la página 158 de la edición de 1962 de *La Galaxia Gutenberg*, son el ejemplo de lo que podría ser el “téttrade” más temprano y exitoso de McLuhan:

Beside the fact that the above is stunningly predictive of what is actually going on today with YouTube (TV as artform), Wikipedia (our encyclopedic function) or tags (the new global library organization), the surprise is that the structure of the reasoning could be McLuhan’s earliest and **most successful ‘tetrad’**. The four stages of the tetrad are clearly evident: Extension of consciousness, Obsolescence of television, Retrieval of encyclopedic function and Reversal or flip into an economy. (De Kerckhove, 2014)

El téttrade es por tanto, un modelo de predicción aplicable a los medios o tecnologías que McLuhan desarrolló y que le permitió anticipar conceptos y realidades del siglo XXI.

Internet y Web no son lo mismo. Transformaciones de la Web

Tal como hemos visto en los apartados anteriores, podemos rastrear los orígenes de internet hacia 1959 y su consecuente desarrollo a lo largo de los sesenta, hasta culminar en su liberación comercial en los noventa, cuestión fundamental para su evolución y uso. Así mismo, hemos hecho una revisión conceptual de la apuesta teórica de McLuhan, para entender las vicisitudes que implica el desarrollo tecnológico en tanto consecuencias sociales y culturales. Sin embargo, aunque se pretenda ofrecer una somera revisión histórica de internet con el fin de entender los fenómenos actuales que atraviesan nuestra sociedad, resulta imposible dejar fuera el concepto *Web*.

La Web a diferencia de internet, es tan solo un espacio digital dentro de la gran red de redes (internet). Internet y Web no son lo mismo sin embargo, “la formidable expansión de Internet se encuentra estrechamente asociada con el desarrollo de la World Wide Web (WWW), que rápidamente fue convertida por los usuarios de Internet en uno de sus principales ambientes mediáticos. De hecho no pocas personas todavía suponen que la Web es Internet. La WWW fue creada en 1989 por Tim Berners-Lee¹³” (Islas, 2010)

Entonces ¿qué es la Web? Marino Latorre señala que “WEB (World Wide Web, o www), es un conjunto de documentos (webs) interconectados por enlaces de hipertexto, disponibles en Internet que se pueden comunicar a través de la tecnología digital. [...] La web es un subconjunto de Internet que contiene información a la que se puede acceder usando un navegador.” (Latorre, 2018).

La creación de internet, y su consecuente liberación comercial trajeron la invención y la evolución de la World Wide Web. Las posibles acciones y sitios a los cuales el usuario tiene acceso, se han transformado rápidamente desde finales de los noventa e inicios del nuevo siglo. Estas transformaciones se han valorado a partir de la interacción y del papel activo que asumen los usuarios como consumidores y creadores de contenido.

¿Qué se puede hacer en internet? El internet no siempre ha tenido las características que conocemos hoy. Instagram es una plataforma que solo pudo existir a partir de las transformaciones que ha sufrido la web desde 2004. En su breve artículo *HISTORIA DE LAS WEB, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*, Marino Latorre recupera las más relevantes características para diferenciar las transformaciones que ha sufrido ésta desde su aparición hasta años recientes:

“La web 1.0, fue la primera (apareció hacia 1990) y en ella solo se podía consumir contenido. Se trataba de información a la que se podía acceder, pero sin posibilidad de interactuar; era unidireccional.

¹³ “Sir Tim Berners-Lee inventó la World Wide Web en 1989. [...] Graduado de la Universidad de Oxford, Sir Tim inventó la Web mientras estaba en el Centro Europeo de Investigación Nuclear (CERN) en 1989. Recuperado de: <https://www.w3.org/People/Berners-Lee/>

“La web 2.0, (apareció en 2004) y contiene los foros, los blogs, los comentarios y después las redes sociales. La web 2.0 permite compartir información.” (Latorre, 2018)

Lo que para Marino Latorre (y muchos otros) son las “redes sociales”, no es otra cosa que una expresión que hace referencia a las plataformas digitales que comenzaron a surgir a principios del siglo XXI y que se popularizaron rápidamente debido a que ofrecen interacción directa entre usuarios: Facebook, YouTube o Instagram (por mencionar las más relevantes).

Desde su aparición, las redes sociales no han parado de crecer y actualizarse, tanto en contenido y funciones como en número de usuarios. Pero ahora bien, ¿cuál es el origen de las mismas? Este se debe al desarrollo de internet, que a su vez trajo como consecuencia la llegada de la web 2.0 en 2004, la cual permite la participación de los usuarios en la misma. Esto supuso la creación de distintas plataformas online para que los internautas interactuasen. (Cabrera, 2019)

Si bien referirse a Facebook, YouTube o Instagram como “redes sociales”, es desafortunado; académicos e investigadores no podemos negar el uso popular que se ha dado a esta expresión, a tal grado que incluso artículos, manuales y estudios emanados de la misma academia, utilizan este denominativo para hablar de fenómenos relacionados a estas plataformas digitales.

Red social es parte de una teoría modélica que reflexiona sobre las relaciones de interdependencia que establecen los individuos para obtener algo (teleología). Una red es una representación metafórica de las relaciones que los seres humanos construyen con la otredad, es un modelo de representación que refiere a un conjunto de entidades conectadas entre sí. Katherine Faust comenta al respecto que:

La imagen de una red social comienza con la evocación de actores sociales (personas u otras entidades) que están vinculados unos con otros de diversas maneras. Las personas se relacionan con amigos, familiares, vecinos, colegas y otros individuos; hablan, socializan, y pasan el tiempo juntos. [...] En todo caso, los lazos vinculan a entidades sociales interdependientes que pueden ser representadas en una red o sistema de conexiones. [...] La clave para conjeturar un modelo de red social a partir de una situación real estriba en la conceptualización relacional de tal situación. Es decir, en establecer qué tipo de lazos existen entre las entidades sociales en cuestión. (Faust, 2002)

De ahí que resulte sumamente desafortunado considerar que Facebook o Instagram son redes sociales, puesto que este concepto refiere a una construcción teórica que estudia las relaciones reales que las personas o entidades establecen entre sí. Facebook o Instagram son tan solo un espacio virtual en el que se expresan esas relaciones. Tanto Katherine Faust como Juan Carlos Mejía, atribuyen el concepto al antropólogo Radcliffe-Brown, quien de acuerdo a Mejía, define red social como “un grupo de personas o entidades conectadas entre sí por algún tipo de relación o interés común” (Mejía, 2013)

El mismo Juan Carlos Mejía no solo se ocupa del concepto redes sociales, sino también a propósito de la Web 2.0, comenta lo siguiente en su libro *La Guía del Community Manager*:

La Web 2.0 la constituyen aquellos sitios Web que permiten compartir información entre los usuarios, un diseño centrado en el usuario con experiencias enriquecedoras y la colaboración en la Web. A diferencia de un sitio Web 1.0 donde los usuarios consumen contenido que son creados para ellos, en un sitio Web 2.0 se puede potencializar la inteligencia colectiva a través de la interacción y colaboración de los usuarios entre sí como creadores de contenido generado. (Mejía, 2013)

Sin embargo, las transformaciones de la Web son todo un debate; pues hay quienes aseguran que la Web 2.0 ya ha quedado superada y que actualmente incluso podríamos estar navegando en una versión 4.0. No obstante, dadas las características de mi investigación relacionada directamente con el uso de Instagram, retomaré por último, la perspectiva de Marino Latorre, que justamente ubica la Web 3.0 en el año en que Instagram fue creado.

“La web 3.0 (fue operativa en el 2010) y se asocia a la web semántica, un concepto que se refiere al uso de un lenguaje en la red. Por ejemplo, la búsqueda de contenidos utilizando palabras clave” (Latorre, 2018). Las palabras clave o “tags” son fundamentales para comprender el funcionamiento de Instagram y la gran apuesta que supuso su lanzamiento y perfeccionamiento. Adriana Salinas, en un artículo sobre marketing digital asegura que:

La historia de Instagram empieza el 6 de octubre del 2010 [...] Kevin Systrom y Mike Krieger la crearon en San Francisco con el fin de ser una plataforma de fotografía móvil. [En 2011] decidieron poner en práctica una estrategia de marketing digital que buscaba ayudar a los usuarios a descubrir fotos. De esta manera, nacen los Hashtags, destinados a mostrar contenido similar en un solo lugar. Es decir, al buscar un Hashtag se pueden visualizar todas las fotos o videos que lo hayan utilizado. Esta innovación logró cautivar y atraer a muchos usuarios. (Salinas, s/f)

La aparición de los tags e hipervínculos ya había sido prevista por McLuhan, cuando aseguró en 1962 que el siguiente medio tecnológico que superaría a la televisión dejaría obsoleta la organización bibliotecaria masiva. Para Derrick de Kerckhove aquella predicción (que es la número 6 en su texto McLuhan’s Decalogue) refiere a la transformación de la estructura del conocimiento, y se relaciona directamente con los tags e hipervínculos para la organización y funcionamiento de internet. De Kerckhove lo explica así: “what’s called tag, tag is the soul of the internet, the internet functions with addresses which are tagged to each other” (De Kerckhove, 2011)¹⁴. Sin duda entrar a las reflexiones teóricas sobre internet, es encontrarnos de frente con el pensamiento y las predicciones de Marshall McLuhan.

¹⁴ Esta cita también fue recuperada de la conferencia “10 predicciones proféticas de Marshall McLuhan” impartida por Derrick de Kerckhove en 2011. La conferencia está disponible en video, y la cita recuperada a

McLuhan predijo la web 2.0

Cuando me encontré con la conferencia “10 predicciones proféticas de Marshall McLuhan”¹⁵ dictada por Derrick de Kerckhove, no pude más que confirmar la importancia del pensamiento y las propuestas de Derrick como heredero intelectual de McLuhan. Pues De Kerckhove, es el principal autor que sintetiza y actualiza los conceptos mcluhianos y enuncia uno de sus tétrades más exitosos.

Como ya he adelantado, para esta célebre conferencia, Derrick De Kerckhove recuperó específicamente un párrafo de la página 158 del libro *La Galaxia Gutemberg* publicado por McLuhan en 1962. Más de 40 años después, De Kerckhove convirtió este párrafo en un texto que le valió hablar de aquellas 10 predicciones proféticas. El texto se titula: *McLuhan's Decalogue*. En el cual, a la luz del desarrollo que ha atravesado la web en lo que va del siglo XXI, destaca sobre todo la predicción número siete, en la que de acuerdo a McLuhan, el medio que superaría a la televisión, recuperaría la función enciclopédica del individuo (“retrieve the individual's encyclopedic function”).

Esta recuperación de la función enciclopédica del individuo, ha sido interpretada por Derrick De Kerckhove a partir del actual uso que le damos a páginas web tales como Wikipedia, en las que debido a las funciones propias de la *web 2.0*, los individuos pueden interactuar y contribuir al almacenamiento de información. Lo cual posiciona al individuo no solo como consumidor de información, sino al mismo tiempo como productor. De ahí que podamos ligar la noción de *prosumidor*. No obstante, este concepto fue acuñado formalmente por Alvin Toffler en 1980, en un sentido que no estaba enfocado precisamente al de consumir y producir información. Octavio Islas lo explica de la siguiente manera:

“El concepto prosumidor fue anticipado por Marshall McLuhan. Sin embargo, es Alvin Toffler quien introdujo formalmente la palabra prosumidor, en el libro *La tercera ola*. El capítulo XX del referido libro, precisamente consigna el siguiente título: El resurgimiento del prosumidor.” (Islas, 2010) *La tercera ola*, es un libro enfocado en analizar la evolución de la economía, la sociedad y las comunicaciones desde una perspectiva sociológica. Donde la primera ola corresponde a la revolución agrícola, la segunda a la revolución industrial, y la tercera, a la época contemporánea a Toffler, quien publica este libro en 1979.

Así, para recuperar la noción de prosumidor, desde la perspectiva de Alvin Toffler, ofrezco la siguiente cita, de la edición en español de 1981 de *La tercera ola* impresa en Bogotá:

Durante la primera ola, la mayoría de las personas consumían lo que ellas mismas producían. No eran ni productores ni consumidores en el sentido habitual. Eran, en su lugar, lo que podría denominarse **prosumidores**. Fue la revolución industrial lo que, al introducir una cuña en la sociedad, separó estas dos funciones y dio

propósito de la predicción número 6 puede consultarse a partir del minuto 8:33 en la siguiente dirección web: <https://www.youtube.com/watch?v=vD-xqcQwWTK>

¹⁵ Para consultar esta conferencia en video, regrese a la nota al pie número 9.

nacimiento a lo que ahora llamamos productores y consumidores. [...] He afirmado antes que, con la segunda ola, pasamos de una sociedad agrícola basada en la “producción para el uso” —una economía de prosumidores, como si dijésemos— a una sociedad industrial basada en la “producción para el intercambio”. Pero la situación real era más complicada. Pues así como durante la primera ola existía una pequeña cantidad de producción para el intercambio —es decir, para el mercado— durante la segunda continuó existiendo una pequeña cantidad de producción para uso propio. Por tanto, una forma más reveladora de considerar la economía es estimarla compuesta de dos sectores. El sector A comprende todo el trabajo no pagado que realizan directamente por sí mismas las personas, sus familiares o sus comunidades. El sector B comprende toda la producción de bienes o servicios para su venta o permuta a través de la red de intercambio, o mercado. Vistas así las cosas, ahora podemos decir que durante la primera ola el sector A —basado en la producción para el uso— era enorme, mientras que el sector B era mínimo. Durante la segunda ola ocurría lo contrario. De hecho, la producción de bienes y servicios para el mercado se multiplicó en un grado tal, que los economistas de la segunda ola olvidaron virtualmente la existencia del sector A. [Con la tercer ola], si examinamos atentamente la cuestión, descubrimos los comienzos de un cambio fundamental en la relación existente entre estos dos sectores o formas de producción. Vemos un progresivo difuminarse de la línea que separa al productor del consumidor. Vemos la creciente importancia del prosumidor. Y, más allá de eso, vemos aproximarse un impresionante cambio que transformará incluso la función del mercado mismo en nuestras vidas y en el sistema mundial. (Toffler, 1981: 171-172)

Así, para Toffler desde 1980, era claro que en la época contemporánea, la nueva condición de prosumidor transformaría la economía; sin embargo, su visión no involucra directamente a los medios ni propiamente a la información. Y tal como reza este subcapítulo, años antes a Toffler, fue McLuhan quien predijo la web 2.0, y con ello, la noción de prosumidor.

La palabra prosumidor —en inglés: prosumer—, es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: “producer” (productor) y “consumer” (consumidor). El concepto fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, quienes en el libro *Take Today* (1972) afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos. (Islas, 2010)

Hasta este punto, ha quedado clara la relación entre el desarrollo de la web 2.0, la noción de prosumidor, y como estos conceptos quedan implícitos en nuestro marco teórico que parte de las aportaciones de Marshall McLuhan. Pero ¿qué tiene que ver todo esto con la creación de exposiciones virtuales, y concretamente con el proyecto Salón Virtual de Arte?

Por principio, (aunque sea obviedad) es preciso señalar que las exposiciones virtuales no serían posibles sin la evolución tecnológica que ha supuesto el desarrollo de internet y su incorporación a la vida cotidiana. Es decir, el uso que diariamente le damos a

la tecnología para hacer cosas como acceder a libros y demás materiales de consulta, comunicarnos con nuestros seres queridos, comprar productos, solicitar un servicio (pedir un taxi, comida, etc.) o jugar videojuegos. Así, entre todas las actividades que podemos desempeñar a través de una pantalla contenida en un dispositivo conectado a internet, encontramos la posibilidad de recorrer exposiciones virtuales. Sin embargo, todas y cada una de las funciones que hoy en día le damos a internet, no serían factibles si no fuera por el uso mismo que no solo involucra máquinas, sino seres vivos que las operan. En palabras de Rafael Choreño:

Hoy podemos hablar sobre el desarrollo de distintos espacios y comunidades virtuales, gracias al trabajo participativo y colaborativo que realizan diariamente millones de personas, utilizando la red informática mundial (la web) y los servicios de red social (Social Networking Services) que hoy se encuentran disponibles, como plataformas digitales de comunicación, en ese maravilloso conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que es el Internet. Este sorprendente trabajo en línea, por lo tanto, no deja de ser un esfuerzo titánico de comunidades humanas, es decir, de una materialidad viva, que se desarrolla participando y colaborando activamente, tanto en el procesamiento y circulación masiva de sonidos e imágenes digitales, como en la creación de contenidos informáticos, entornos visuales y soportes lógicos (Choreño, 2016)

Para Choreño, las reflexiones en torno al arte en los espacios virtuales, se orientan principalmente a partir del entendido que esos espacios virtuales son posibles debido a las millones de personas alrededor del mundo que los habitan, idea con la que asigna un papel fundamental al ser humano como materia viva que colabora para crear y compartir información. Mensajes (letras y números), imágenes, sonido, e incluso dinero, son compartidos día a día a través de internet, tal como previó Paul Valéry en su precioso texto *Piezas de Arte*.

En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Walter Benjamin retoma las ideas de Valéry cuando plantea qué es la reproductibilidad técnica y habla sobre la sincronización entre imágenes y sonidos en su proceso de reflexión en torno a la evolución de la fotografía al cine sonoro. En la edición de Itaca con la introducción de Bolívar Echeverría y la traducción de Andrés E. Weikert, se incluye una nota del traductor a pie de página que señala que en la tercera versión de 1937-1938, Benjamin intercala entre sus reflexiones un pasaje de Valéry¹⁶:

¹⁶ Veo conveniente incluir aquí también la cita directa desde el libro *Piezas de Arte* para contrastar traducciones e ideas. En la versión en español impresa en Madrid en 1999 por la editorial Visor perteneciente a la colección La Balsa de Medusa dirigida por Valeriano Bozal, la cita recuperada por Benjamin se encuentra entre las páginas 131-132, y dice lo siguiente: “Tal como el agua, el gas o la corriente eléctrica vienen de lejos a nuestras casas para atender nuestras necesidades con un esfuerzo casi nulo, así nos alimentaremos de imágenes visuales o auditivas que nazcan y se desvanezcan al menor gesto, casi un signo” (Valéry, 1999)

Si en la litografía se encontraba ya virtualmente la revista ilustrada, así, en la fotografía, el cine sonoro. La reproducción técnica del sonido fue emprendida a finales del siglo pasado. Estos dos esfuerzos convergentes hacían previsible una situación que Paul Valéry caracteriza con la siguiente frase: ‘Así como el agua, el gas y la corriente eléctrica vienen ahora desde lejos a servirnos en nuestras casas, obedeciendo a un movimiento de nuestra mano, así llegaremos a disponer de imágenes y sucesiones sonoras que se presentarán respondiendo a un movimiento nuestro, casi a una señal y que desaparecerán de la misma manera’. (Benjamin, 2003: 40)

El desarrollo tecnológico que ha permitido la sucesión de imágenes y sonidos que llegan hasta nosotros con un solo click, ha sido precisamente también lo que ha posibilitado que el individuo pueda asumir el rol de productor a la vez que consumidor. El *prosumidor* contemporáneo tiene a su alcance los elementos necesarios para crear, transformar y reproducir contenido digital que puede compartir al instante. Tal como he recuperado antes desde la perspectiva de Derrick De Kerckhove con su ejemplo: “YouTube es una forma de arte, es televisión que se le da a todo el mundo para cualquier filmación que quiera hacer, cualquier retransmisión que quiera hacer. El arte son las herramientas del trabajador, son las herramientas de producción en manos del trabajador, porque el trabajo hoy es información.” (De Kerckhove, 2011)¹⁷

Si para Benjamin en 1936 era fundamental reflexionar sobre la reproductibilidad técnica desarrollada a partir de la rápida evolución de la cámara fotográfica y la grabación de sonido que devinieron en la creación del cine sonoro, será pertinente en nuestro tiempo relacionar esa tan útil noción de *reproductibilidad técnica* con la de *prosumidor*; pues estas posibilitan y caracterizan la actividad de producción y consumo de información en el contexto actual de internet.

El prosumidor contemporáneo no podría haberse desarrollado si la historia misma no hubiera atravesado el proceso de reproductibilidad técnica del que nos previno Benjamin. Quien en última instancia nos presenta este concepto como una reproducción de obras de arte que es engendrada desde la máquina, desde el aparato creado por el ser humano que perfecciona la calidad y lleva la mimesis de la realidad a límites insospechados, pero destruye el aura y anula los debates sobre su autenticidad porque “todo el ámbito de la autenticidad escapa a la reproductibilidad técnica”. (Benjamin, 2003)

La provocadora idea benjaminiana sobre la reproductibilidad técnica del arte depende, en última instancia, de la reproductibilidad técnica de la imagen y no de la reproducción técnica de la obra de arte. No supone el fino arte de la falsificación ni el delicado esfuerzo imitativo de la producción artesanal, sino el acontecimiento histórico de un arte realizable y reproductible tecnológicamente, que ya no

¹⁷ Aquí considero preciso recordarle al lector que esta cita se encuentra en video. En la entrevista previa a la conferencia “10 predicciones proféticas de Marshall McLuhan”.

necesitaría un original físico ni más soporte que el de la misma imagen. Pero lo que ha estado en juego con esta idea, además, no sólo es la reproducción de una obra de arte o de su imagen, sino el juego ético-político que la reproductibilidad técnica de la imagen y el sonido ha hecho posible para el arte. El arte nunca había sido tan accesible para el gozo de cualquier persona como lo ha sido a partir de que se hizo posible la reproducción tecnológica de sus imágenes. El acceso al disfrute o al gozo de algún tipo de experiencia estética generada por el arte —no importa cuál específicamente— es el síntoma de la más profunda transformación de las funciones políticas, económicas y culturales del arte, que, a partir de entonces, ha podido dejar de lado sus funciones aristocráticas, oscilando entre unas nuevas funciones totalitarias y unas funciones libertarias. La reproductibilidad técnica de la imagen ha cambiado las relaciones de propiedad con la obra de arte justo porque ha hecho posible que la propiedad de la experiencia estética no dependa ya de la propiedad de la obra de arte, sino de las condiciones de su **exhibición**. (Choreño, 2016)

De esta idea, deriva también la pregunta que he planteado anteriormente en este subcapítulo: ¿qué tiene que ver todo esto con la creación de exposiciones virtuales, y concretamente con el proyecto Salón Virtual de Arte?

La reproductibilidad técnica ligada al prosumismo ha posibilitado el acceso, difusión y apreciación del arte como nunca se había experimentado en siglos previos. Lo que para Choreño es un “sorprendente trabajo en línea de comunidades humanas”, no refiere a otra cosa que a la doble función (aquí planteada desde el enfoque de McLuhan y Toffler) que ha adquirido el individuo contemporáneo como consumidor y productor de contenidos (prosumidor).

Ha sido precisamente esta posibilidad, abierta y exponenciada por la *reproductibilidad técnica* lo que me ha permitido pensar en crear mi propio espacio de exhibición independiente para la experimentación curatorial. **Salón Virtual de Arte** es un proyecto que persigue la reflexión teórica a la vez que busca alternativas y condiciones de exhibición para la puesta en escena de exposiciones virtuales como práctica de distinción dentro del campo artístico con el fin de contribuir a la legitimación de la curaduría digital.

Exposiciones de arte al tacto de un dedo. ¿Qué diría Walter Benjamin de todo esto?

En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, la reflexión fundamental de Benjamin parte de la invención de la cámara fotográfica y su evolución. Este invento revolucionó el carácter reproducible de la obra de arte. Fue el daguerrotipo el punto de inflexión más destacado de una larga historia de experimentos y avances tecnológicos que permitieron llegar a la sincronía entre imagen y sonido que resultó en la aparición del cine sonoro. A mediados del siglo XIX, el daguerrotipo fue el primer proceso fotográfico que se puso a disposición del público en general, y que significó tan solo el comienzo de nuevos y

mejorados procedimientos, aparatos, perspectivas de estudio y aplicación de la tecnología fotográfica.

Hacia 1936, las aplicaciones posibles y la evolución de la fotografía habían demostrado no tener limitaciones. La creatividad humana utilizó este invento para revolucionar la ciencia, el periodismo, la industria y el arte. Pronto aparecieron fotografías astronómicas, investigaciones que utilizaban la cámara fotográfica como herramienta de registro; los periódicos adoptaron la imagen fotográfica para acompañar sus notas y artículos, y la fotografía se convirtió en un documento social. Con el tiempo se crearon fábricas para producir aparatos fotográficos cada vez más prácticos y accesibles; de tal suerte que el uso de la fotografía se diversificó y se asimiló a la vida cotidiana de los individuos.

La relación fotografía-arte es particularmente compleja. Por un lado, actualmente podemos afirmar que la fotografía y más tarde el cine, se convirtieron en una nueva forma de expresión artística que esencialmente generó nuevas dinámicas de producción y exhibición de arte. Fotografía y cine se catalogaron como obras de arte en sí mismas. Por otro lado, también han supuesto un soporte para la exploración de posibilidades de exhibición. Es decir, fotografía y video se han convertido en medios para articular los montajes de las exposiciones de arte. Son soportes para presentar, distribuir y exhibir obras de arte.

La creación de exposiciones virtuales es posible solo en la medida en la que la reproductibilidad técnica se ha desarrollado. Pero a su vez, la reproductibilidad técnica también ha enriquecido las concepciones y ejecuciones de lo que podemos denominar “exposiciones físicas”. Por ejemplo, recuerdo una muy interesante exposición en el Museo de Arte Carrillo Gil (MACG) titulada *El Negro Sol de la Melancolía*¹⁸. La cual presentaba un



Figura 10

Vista de la exposición *El Negro Sol de la Melancolía* exhibida entre finales del 2019 y 2020 en el Museo de Arte Carrillo Gil.

El 27 de mayo del 2021, fue inaugurada en el Museo de Arte e Historia de Guanajuato como parte de un programa itinerante.

*Foto tomada de la cuenta de Twitter del museo.

@Carrillo_Gil

Tweet del 27/12/ 2019

¹⁸ Esta exposición fue curada por el poeta Luis Felipe Fabre, y el curador en jefe del MACG Mauricio Marcín. *El Negro Sol de la Melancolía* fue una exposición que se vio afectada por el cierre de los museos debido a la

diálogo entre obras del acervo perteneciente al museo (sobre todo óleos de Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco), frente a simples impresiones en papel bond, que referían a reproducciones de otras obras impresas en tinta a blanco y negro, artículos de periódico, fragmentos de libros o poemas, y demás “ocurrencias” de los curadores (Figura 10).

Así, tal como vemos en la imagen, el contraste entre hojas de papel que contenían reproducciones de diversos productos artísticos y obras de arte al óleo genera un ejercicio curatorial sumamente interesante, que propone la apreciación de obras y relatos que de no ser por la reproductibilidad técnica sería imposible incluirles en sala (esto debido principalmente a los largos y dificultosos procesos de préstamos de obra entre instituciones). Así mismo, la sincronía entre fotografía y grabación de sonido que tanto ocupó las reflexiones de Benjamin, se ha convertido en un eje fundamental para la exhibición de arte en el mundo.

Hoy en día, la mayoría de los museos, galerías y demás espacios artísticos se valen de pantallas y bocinas para presentar contenidos relacionados a sus programas expositivos. No es raro encontrarnos con videos explicativos o material sonoro en diálogo con piezas creadas sobre lienzo u otros materiales. Y por supuesto, para el caso de las propuestas artísticas enclavadas en los debates de transición de lo moderno a lo contemporáneo, los videos, audios y registros fotográficos configuran en sí mismos la obra de arte.

Sin duda la *reproductibilidad técnica* tiene sus bondades. Ya lo reconocía Benjamin desde hace más de 70 años, cuando señaló las potencialidades de la fotografía; la cual, puede resaltar “aspectos del original que son asequibles a la lente y que no lo son al ojo humano [y que puede] igualmente, con la ayuda de ciertos procedimientos como la ampliación o el uso del retardador, atrapar imágenes que escapan completamente a la visión natural. Esto por una parte. Puede además, por otra, poner la réplica del original en ubicaciones que son inalcanzables para el original” (Benjamin, 2003: 43)

La obra de arte, rodeada de un aura¹⁹ y como producto artístico auténtico, es un objeto que trasciende hasta casi una concepción divina o sagrada que termina por hacer muy restringida su apreciación y disfrute. La reproductibilidad técnica ha permitido no solo acercar al espectador al legado de obras de arte y cultura existente, sino que también ha sido medio para que museógrafos y curadores dispongan de alternativas para realizar montajes o como en el caso de **Salón Virtual de Arte**, crear exposiciones al tacto de un dedo.

pandemia por covid-19, y que incluso tuvo que ser reactivada cuando el semáforo epidemiológico cambió y permitió recibir visitas controladas y un aforo mínimo en salas.

¹⁹ Aura es un concepto definido por Benjamin como: “un entretejido muy especial de espacio y tiempo, apareamiento de una lejanía por más cercana que esta pueda estar”. (Benjamin, 2003: 47)

La reproducción de imágenes digitales también es producto del proceso emprendido desde el desarrollo de la imprenta y el perfeccionamiento del grabado, tal como reflexionó Benjamin para entender los fenómenos en torno a la fotografía y el cine de inicios del siglo XX. El grado de perfeccionamiento tecnológico que hemos alcanzado hoy se ha presentado como expresión de desarrollo y modernización. Con relación al arte, en los últimos años se han popularizado todo tipo de experiencias inmersivas, exposiciones interactivas que involucran tecnologías desarrolladas para tales fines, y por supuesto, exposiciones virtuales.

¿Qué diría Benjamin de todo esto? Por principio, como ya he planteado, sin duda reconocería algunas bondades de la reproductibilidad, tales como la accesibilidad y los detalles que se pueden apreciar mucho mejor gracias a las lentes de alta definición que hoy hemos desarrollado. Por ejemplo, pensemos en la famosa exposición multimedia: *Van Gogh Alive*, de la cual, dejando de lado cualquier incisiva crítica que señale la obvia pérdida del aura de las obras, la alienación del público o la explotación de la figura de Van Gogh como mercancía de consumo masivo, podemos rescatar la maravilla que supuso apreciar con lujo de detalle la pincelada de uno de los pintores más disruptivos cuya técnica revolucionó la historia del arte. (Figura 11)



Figura 11
Van Gogh Alive, the experience.
Exposición promocionada como “la experiencia multisensorial más visitada del mundo, que te hace olvidarte de las visitas tradicionales a museos”
<https://vangogh.es>

“Lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica es su aura. [...] La técnica de reproducción, se puede formular en general, separa a lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva” (Benjamin, 2003). Los métodos de reproducción técnica

destruyen el aura, sí, pero también aumentan la capacidad de exhibición de las obras. Y esta característica actualmente ha permitido que millones de personas alrededor del mundo compartan y exhiban sus creaciones.

Para Benjamin, en 1936, el peso absoluto de una obra de arte recaía en su valor de exhibición. Quizá 85 años después ese asunto se nos haya salido de las manos, cuando ya fuera del ámbito del arte, incluso nuestras vidas han adquirido un valor de exhibición que ha surgido precisamente también en consecuencia del desarrollo tecnológico. Nos hemos acostumbrado a mostrar cada aspecto y detalle de nuestra cotidianidad a través de nuestros perfiles de Facebook e Instagram.

Los likes, los comentarios, los famosos follows. Gracias a las redes sociales, la popularidad ahora tiene estadísticas de comparación. El prom king o la prom queen puede comprobar si sí se merecía la corona o no. Sin embargo, a los plebeyos nos pesan las métricas. ¿Por qué buscamos tener más seguidores espiando nuestra vida privada? ¿Qué significa subir una foto con más likes? ¿Realmente queremos más notificaciones de emojis en nuestro feed?

¿Por qué mucha gente siente la necesidad de compartir su vida vía internet, a tal grado de compararla con una droga? Tal como una cerveza, un cigarro, un café o incluso una tableta de chocolate, por el placer momentáneo que causa. Quizá nos haga daño, pero por tener esa pequeña gratificación, vale la pena. (Guerra, 2019)

No nos ceguemos, los métodos de reproducción técnica que han potenciado la capacidad de exhibición de las obras de arte también han trastocado nuestra existencia toda. Hemos creado comunidades virtuales basadas en la exhibición de nuestras vidas; y es por eso que algunos de los más ortodoxos profesores, investigadores o directores de museos, se niegan a reconocer las posibilidades que hay para la difusión cultural dentro de plataformas como Facebook o Instagram. Pues las conciben como superfluas y llenas de contenido basura.

Las lógicas de consumo en las que operan estas plataformas, para nada son un problema nuevo. Ya lo preveían Adorno y Horkheimer cuando al reflexionar a propósito del cine, la radio y la televisión, propusieron el concepto de **industria cultural**, la cual definieron desde el desarrollo de las fuerzas productivas dentro del modo de producción capitalista, que al expandirse durante la primera mitad del siglo XX, terminan por devorar los productos culturales y del entretenimiento. Para Adorno y Horkheimer, compañeros intelectuales de Benjamin, la fusión entre cultura y entretenimiento resulta en una depravación de la cultura. (Adorno y Horkheimer, 1998)

En el prólogo de su libro *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*, Horkheimer señala que el reto que se propuso junto con Adorno, “era nada menos que comprender por qué la humanidad, en lugar de entrar en un estado verdaderamente humano, se hunde en un nuevo género de (renovada) barbarie” (1998). Este problema, los llevó también a colaborar en 1942, (dos años antes de escribir juntos *Dialéctica de la Ilustración*) en un libro que rendía homenaje a Walter Benjamin.

Antes de comenzar a trabajar estrechamente con Adorno, Horkheimer elabora, entre 1941 y 1942, dos textos que reflejan ya perfectamente la nueva etapa en su pensamiento. Dos textos: «Estado autoritario» y «Razón y autoconservación», que, sintomáticamente, se publicarían —también en edición privada—, junto con un trabajo de Adorno, en un volumen de homenaje a W. Benjamín, víctima ya de la barbarie. (Sánchez, 1998:21-22)

¿Qué entienden Adorno y Horkheimer por barbarie? Desde su contexto, enclavado en el siglo XX, estos autores reflexionan sobre las promesas de la Ilustración, y emprenden una crítica a la razón como concepto discutiendo con filósofos como Kant²⁰ o Nietzsche. En la introducción a la edición de *Dialéctica de la Ilustración* de 1998, editorial Trotta, Juan José Sánchez señala que el pensamiento de Horkheimer se transforma a partir de 1941 con una experiencia histórica determinante, pues este “se ve abrumado por el avance de la barbarie nazi, por la perversión del socialismo en el estalinismo y por la asombrosa capacidad integradora y manipuladora de la cultura capitalista en la sociedad avanzada norteamericana.” (Sánchez, 1998:21)

La promesa de la ilustración se ve frustrada en las sociedades industriales del siglo XX, porque genera tiempo libre para los individuos, quienes, a su vez, convierten el ocio en ociosidad. El ocio entendido como tiempo libre, debe ser utilizado para crear, pero en las sociedades industriales en las que impera el entretenimiento a través del cine, la televisión o la radio (industria cultural), este se convierte en ociosidad, pues los medios, desde la perspectiva de Adorno y Horkheimer, no crean necesidades, sino que las explotan, tan solo ofrecen productos estandarizados.

Hoy, la estandarización de productos culturales se ha actualizado. La racionalización técnica nos ha llevado a la producción y demanda de entretenimiento en la palma de nuestras manos. Por lo que los esfuerzos que promueven la investigación, el arte y la cultura a través de internet necesitan frescura, y un manejo que transforme las concepciones de inaccesibilidad y aburrición que perviven. Hay que luchar contra la renovadísima barbarie.

Mientras busco en mi computadora, dentro de la carpeta de Salón Virtual de Arte (figura 12) me asombra la enorme cantidad de imágenes que he guardado para hacer posible este proyecto; y la gran importancia que tiene para mí algo que sólo existe cuando prendo una pantalla. Tantas imágenes digitalizadas que almaceno gracias a un inmenso legado de perfeccionamiento técnico. Creo que no podría enlistar las obras de arte que solo conozco a través de su reproducción, ni todo el conocimiento sobre arte que he adquirido

²⁰ “La Ilustración es, en palabras de Kant, «la salida del hombre de su autoculpable minoría de edad. La minoría de edad significa la incapacidad de servirse de su propio entendimiento sin la guía de otro». El «entendimiento sin la guía de otro» es el entendimiento guiado por la razón. Lo cual significa que él, en virtud de la propia coherencia, reúne y combina en un sistema los conocimientos particulares. «El verdadero objeto de la razón no es más que el entendimiento y su adecuada aplicación al objeto» (Adorno y Horkheimer, 1994:129)

a través de internet. Así que ahora, después de muchas reflexiones, de lo que se trata es de tomar todo aquello para crear y compartir lo aprendido.

La reproductibilidad técnica y el valor de exhibición me han permitido concebir Instagram como un espacio expositivo de experimentación curatorial, que día con día se alimenta de cientos de reproducciones técnicas de obras de arte. Y la cuestión es: ¿Qué diría Benjamin de todo esto?

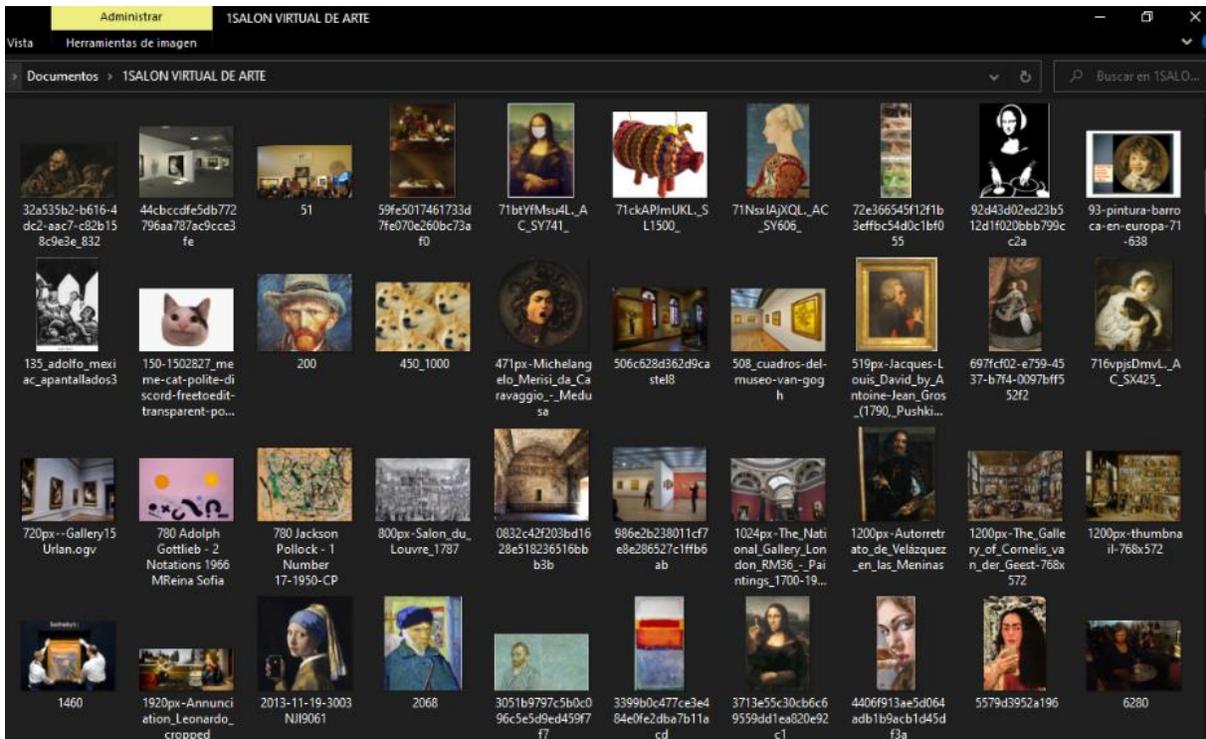


Figura 12

Captura de pantalla de la carpeta de imágenes que descargué a mi computadora para trabajar los contenidos de Salón Virtual de Arte.

CAPÍTULO II

Las coyunturas entre comunicación y curaduría de arte. El aporte de la Sociología del Arte

El mundo de la comunicación global al servicio del mercado induce la cultura del espectáculo, el escándalo, la chismografía, el famoseo, invadiendo la intimidad y trivializando los acontecimientos e intercambios humanos. La cultura como cultivo del pensamiento, por el contrario, tiene un carácter eminente problematizador, interrogamos y exploramos el sentido de lo obvio y de lo oculto, experimentamos e intercambiamos alternativas de manera reposada y rigurosa

- Ángel I. Pérez Gómez, 2018

El 14 de mayo del 2020 se emitió en directo a través de YouTube la conferencia *Curaduría: Museos, Instituciones y Confinamiento* dictada por Cuauhtémoc Medina²¹, en la cual, el famoso curador, crítico e historiador del arte mexicano presentó una reflexión a propósito de las consecuencias que trajo la pandemia causada por Covid-19 a la vida cultural. Entre las cuestiones más interesantes que rescata Medina, me interesa apuntar sus reflexiones sobre los procesos de cambio que se implementaron en las estrategias de comunicación del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) de la UNAM.

Fue a partir de la cuarentena obligada que el MUAC buscó un cambio radical que implicó una decidida transición hacia la digitalidad. Esto a raíz de que la directora Graciela de la Torre, (quien fundó y dirigió el MUAC desde 2008) dejase su lugar a la también curadora Amanda de la Garza, quien junto con el propio Cuauhtémoc Medina y la editora del museo, Ekaterina Álvarez plantearon una planeación para transitar hacia estrategias de comunicación digital que incluyeron la creación de hashtags, podcast y hasta una sala virtual dentro de su página web (sala 10, desmaterializada). Al respecto, Medina comenta que:

nos planteábamos las líneas generales de un cambio radical del comportamiento de la comunicación de la institución, que sería uno de los signos del cambio de la dirección. Partíamos de una conclusión que para mí me parece central: el protocolo de comunicación del MUAC, como el de la mayor parte de las instituciones, está a punto de ser obsoleto, pues difundir sus actividades por los medios periodísticos tradicionales y particularmente la llamada fuente cultural ya no es un método eficiente de entrar en relación con lo público. Creo que todos sabemos en qué medida el sistema de periodismo como negocio que alimentó los medios de

²¹ "(Ciudad de México, 5 de diciembre de 1965.) Crítico, curador e historiador de arte. Doctor en Historia y Teoría de Arte (PhD) por la Universidad de Essex y Licenciado en Historia por la Universidad Autónoma de México. Ha sido investigador del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM desde 1993, y entre 2002 y 2008 fue el primer Curador Asociado de Arte Latinoamericano en las Colecciones de Tate Modern. Desde 2013 es Curador en Jefe del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC) de la UNAM". Véase la página web del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM:

http://www.esteticas.unam.mx/cuauhtemoc_medina

información de los siglos XVIII al XX está herido de muerte, por la forma en que el internet ha exprimido casi todo el gasto comercial publicitario, y además hace competencia con los medios de información arrebatando espacio a la oportunidad con una mezcla de precariedad económica y de precariedad del producto. **En todo caso, concluimos que el Museo tenía que acelerar su comunicación directa con las audiencias.** Y que nuestra intención tenía que ser transitar de tener una serie de protocolos de comunicación a entrar en lo que designamos como una política de producción de contenidos. Queríamos establecer un giro con una variedad de emisiones en redes sociales, por medios audiovisuales y sonoros, que permitiera extender el espacio físico de exhibición a diversos proyectos a distancia o **desmaterializados** (Medina, 2020).²²

La pandemia significó para el equipo directivo del MUAC un buen momento para replantear la comunicación con su público. Las declaraciones de Cuauhtémoc Medina demuestran la potencia que poseen plataformas como Facebook e Instagram, y la importancia que éstas adquirieron en el ámbito cultural para estar en contacto con un público disuelto; pero también, sus declaraciones son un indicador de que en tanto comprensión, planeación y ejecución de estrategias digitales de comunicación, los museos van tarde.

Como hemos revisado en el capítulo anterior, el desarrollo tecnológico ha avanzado aceleradamente, quizá como nunca se había experimentado en la historia de la humanidad. Internet ha supuesto un nuevo espacio (no físico) de encuentro y de interacción social, pero también un canal de compra-venta que ha creado nuevos fenómenos de consumo donde confluyen ofertas de contenido que van desde productos y servicios alimenticios, cosméticos, de la salud, sexuales, etcétera, hasta culturales, artísticos y de entretenimiento.

Por ello, si pensamos en las lógicas que desde hace años han configurado el funcionamiento de plataformas como Facebook e Instagram, resulta penoso que haya sido necesaria una pandemia mundial para que desde la institucionalidad, los museos reconozcan su rezago. Por ejemplo, lo que Medina señala como conclusión a propósito de que “el museo tenía que acelerar su *comunicación directa* con las audiencias” es algo que personas como Kylie Jenner han tenido muy claro desde hace más de un lustro. Instagram es una herramienta que ha revolucionado la manera de hacer publicidad, de vender productos, de vender ideas.

El caso de Kylie Jenner, perteneciente al llamado “Clan Kardashian”, es tan solo una muestra de como “la cultura del espectáculo, el escándalo, la chismografía, y el famoseo” se ha apoderado de las redes, pues han sido fundamentalmente personas como ella,

²² La conferencia de Cuauhtémoc Medina transmitida en directo a través de YouTube, después fue publicada junto a otros textos, bajo el título *Angustia museal: notas sobre curaduría y cuarentena*, dentro de un compendio creado por el Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM titulado *Historiadores del arte frente a situaciones de emergencia, distancia o confinamiento*, el cual he incluido en la bibliografía.

quienes han entendido desde el inicio, la potencia de lo que Medina denominó “comunicación directa”.

Digo esto y retomo el ejemplo de Kylie, precisamente porque más allá de investigadora y tesista, también soy parte de un público que consume tanto el contenido cultural que es emitido por instituciones como el MUAC, como el contenido que tiene que ver con moda y belleza; y es así, como reflexionando y revisando videos en internet, me he encontrado con dos personas prácticamente pertenecientes a mundos distintos: Cuauhtémoc Medina y Kylie Jenner, quienes a pesar de las diferencias abismales que les caracterizan en tanto su quehacer profesional, han señalado con las mismas palabras la esencia de las plataformas digitales: la comunicación directa.

Así, después de ver la conferencia *Curaduría: Museos, Instituciones y Confinamiento*, también en YouTube me he encontrado tres episodios de videos titulados “INSIDE KYLIE COSMETICS”, donde la propia Kylie Jenner explica la gran importancia que tuvo Instagram y la comunicación directa que tenía (y tiene) con sus fans para el lanzamiento y rotundo éxito de su marca de cosméticos²³.

En el episodio número 1, Megan Mildrew, la directora comercial de Kylie Cosmetics, explica el éxito del lanzamiento de los lip kit (producto estrella de marca) en 2015 a partir del uso que Kylie le dio a su cuenta de Instagram. Mildrew señala sobre esta campaña que “It was very simple, was connecting one-on-one with her fans, with her customers and being able to communicate with them directly, [...] she, you know, has the ability to connect with people on such a real level that they feel like they know her”. Mientras que la propia Kylie comentó que “when I first launched my lip kit, I took a picture and posted on Instagram before it launched”, lo que en español se traduce como “cuando lancé mi kit de labios, tomé una fotografía y la publiqué en Instagram antes de su lanzamiento”. La fotografía que incluyo a continuación aparece el video que antes he referenciado.

Desde 2015, Kylie Jenner ha usado su cuenta de Instagram como una vía de comunicación directa con su público. Y más, con ello, ha construido su propia marca de cosméticos y lo que en palabras de su madre representa un imperio en esa industria. Y la pregunta es ¿por qué los directores o curadores en jefe de los



²³ Véase la siguiente publicación en Instagram publicada el 9 de julio en la cuenta oficial de @kyliejenner: <https://www.instagram.com/p/CRHMKGCncNS/> o bien, acceda a los videos directamente a su cuenta de YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=l_IZbsnstZY

museos contemporáneos apenas han reparado en la importancia de esa comunicación directa para la promoción de la cultura?

No se me malentienda, de ninguna forma pienso que pueda compararse a una influencer²⁴ o socialité con un museo, ni mucho menos con un curador. Más bien, considero que dentro de la carrera que internet supone como conexión entre individuos que buscan interactuar y consumir, los museos (y en general los proyectos culturales) están rezagados. En internet existe una absurda y abrumante cantidad de información entre la que decididamente sobresale el consumo de contenido basura y de espectáculos.

Por ello, reflexiono que las personas que enfocamos esfuerzos por insertar contenido de arte y cultura en Instagram sin duda nos enfrentamos a una lógica de funcionamiento muy particular que lleva años operando y que se sustenta en el consumo de los cuerpos y la aparente vida perfecta de celebridades, o de lo que hoy se denomina “influencers”. Sin embargo y aunque podamos estar o no de acuerdo con el contenido más popular que circula en redes sociales, han sido las celebridades y los influencers quienes han sabido explotar las bondades de eso que muchos han llamado “comunicación directa”, la cual es posible gracias a plataformas como Instagram.

En mayo del 2020 Cuauhtémoc Medina declaró algo que cualquier joven estudiante de comunicación entiende actualmente; un protocolo de comunicación institucional basado en nociones periodísticas o de difusión anteriores a internet, es obsoleto. Pero que alguien como Cuauhtémoc Medina, curador en jefe de una de las instituciones museísticas de arte contemporáneo más importantes de México lo reconozca, es un gran acontecimiento. Y más aún, representa un gran paso para el manejo de redes sociales y de la página web del museo que en muchos sentidos funciona bajo su dirección.

Esta conferencia, y las acciones que ha tomado el MUAC para transitar de un protocolo de comunicación a una política de producción de contenidos que contempla la creación de podcast, videos en vivo a través de Instagram live, estrategias que incorporan hashtags y la creación de la sala 10, como una sala virtual o *desmaterializada*²⁵ dentro de la página web del museo, son prueba de la necesaria transformación que hoy necesitan las

²⁴ Un influencer es un creador de contenido que se distingue por registrar un gran número de seguidores en los que aparentemente puede influir.

²⁵ En el apartado dedicado a la curaduría que incluye este capítulo, ofreceré diversas perspectivas en torno a los estudios curatoriales, así como una reflexión a propósito de los espacios de exhibición y la historia de la curaduría. Dentro de los autores que recupero para resolver ¿qué es la curaduría? incluyo el último texto de la profesora Olga Fernández López, *Exposiciones y Comisariado: Relatos Cruzados* (2020). Así, más adelante, para la introducción del capítulo 3, propondré desde los aportes de esta autora, un diálogo con las ideas planteadas por Cuauhtémoc Medina a propósito del concepto “desmaterialización”. Dicho concepto resulta de suma importancia para la conexión entre el capítulo 2 y 3 de esta tesis. Debido a que, el capítulo 2 está dedicado a presentar la comunicación y la curaduría desde sus planteamientos más generales, y en el 3 se aborda lo particular: la comunicación y la curaduría digital, espacio donde se retomarán también los conceptos de virtualidad y desmaterialización.

instituciones dedicadas a la cultura. A propósito de los cambios suscitados en el MUAC, Cuauhtémoc Medina destaca sobre todo la creación del hashtag #MUACdondeEstés, estrategia que se opone a la idea del museo en casa y apuesta precisamente por un museo desmaterializado que puede visitarse desde cualquier espacio físico de forma virtual.

Así, la relación entre espacio físico y realidad, hacia los contenidos insertos en espacios digitales o virtuales, consisten fundamentalmente en trabajar de acuerdo a los lenguajes en los que las plataformas web están configurados. Sin embargo, Instagram a pesar de ser una aplicación preconfigurada puede ser utilizada de diversas formas y con diferentes fines.

Tal como he establecido antes, internet es un espacio digital en el que podemos encontrar gran variedad contenido. Y a su vez, Instagram como plataforma web puede ser usada para ofertar cosméticos, comida, rutinas de ejercicio o compartir contenido cultural e información sobre un museo. Sin embargo al tratarse de una plataforma con ciertas funciones y herramientas, las estrategias digitales para publicar pueden ser muy similares aunque se trate de proyectos divergentes.

Por ejemplo, el MUAC al igual que Salón Virtual de Arte ha venido trabajando el contenido de su feed en instagram en forma de cuadrícula y publicando de 3 en 3 desde inicios del 2020. Para el MUAC, Instagram es un medio de comunicación con su público, en el que publican noticias sobre sus eventos, actividades, y demás temas de agenda.

El MUAC como institución universitaria dedicada a la conservación, investigación, custodia, y exposición de obras no ha podido hacer otra cosa que concebir Instagram como un medio de comunicación directa con un público que en cuarentena se disolvió y abandonó sus espacios. Y la solución que han encontrado para atender la demanda de contenido digital que adquirió carácter de urgente a raíz de la pandemia, ha sido crear la campaña #MUACdondeEstés, así como podcast,

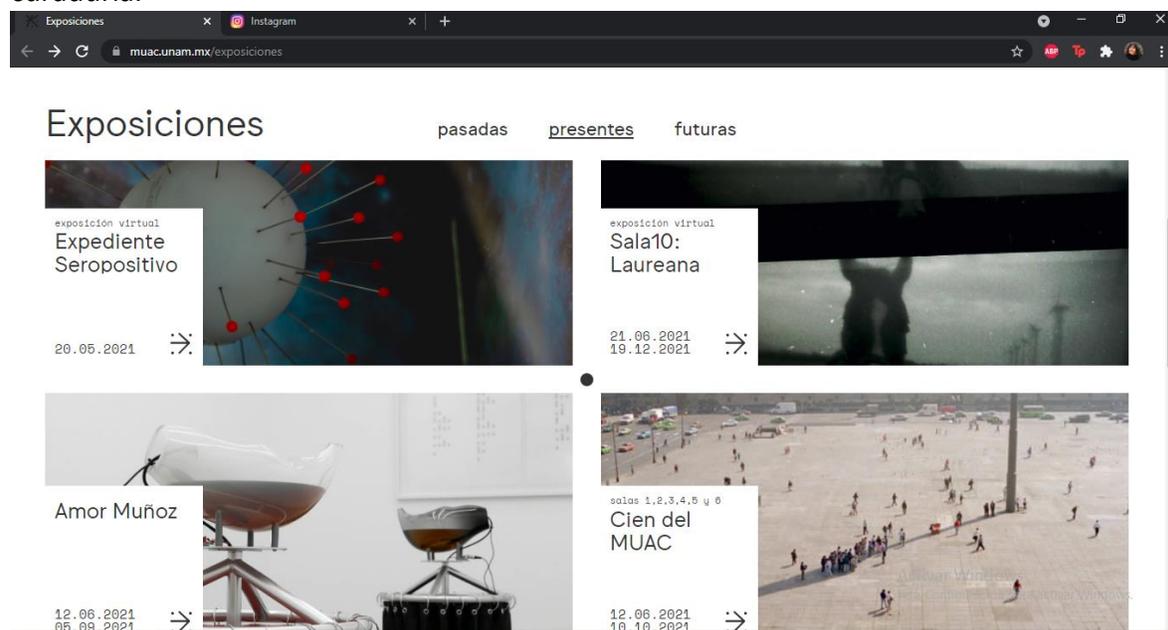


Post en instagram. Cuenta oficial del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC), ejecución de la estrategia digital #MUACdondeEstés, publicada el 21 de marzo del 2020

emisiones en vivo y destinar una sección de su página web a la exhibición de exposiciones virtuales, lo cual han nombrado “sala 10 desmaterializada”.

Por su parte, Salón Virtual de Arte, al ser un proyecto desprovisto de capital económico y fuera de la institucionalidad, ha apostado por tomar el espacio digital preconfigurado que proporciona una cuenta de Instagram para exhibir allí mismo exposiciones virtuales cuya base de funcionamiento radica en el estudio, ejecución y dominio de estrategias digitales de comunicación.

Salón Virtual de Arte es un proyecto curatorial ejecutado *desde y para la digitalidad* que en el contexto de una pandemia global repiensa y estudia *las coyunturas entre comunicación y curaduría de arte*. En este capítulo ofrezco una reflexión teórica de estas disciplinas partiendo de lo general. En el caso de la comunicación, desde bases filosóficas y en el de la curaduría, desde la historia que relacionan espacios de exhibición y prácticas curatoriales, se repasan también los aportes y perspectivas de diversas voces que enriquecen la discusión en torno a la definición de comisariado. Hacia el final, planteo la perspectiva de la sociología del arte a propósito de la coyuntura entre comunicación y curaduría.



Sala 10 del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC). Sección de su página web que es considerada como una **sala desmaterializada** dedicada a exhibir exposiciones virtuales. Disponible en: <https://muac.unam.mx/exposiciones>

¿Qué es comunicación y qué es curaduría?

Comunicación

No es la conciencia del hombre la que determina su ser, sino, por el contrario, el ser social es lo que determina su conciencia.

-Karl Marx

Durante la primera mitad del siglo XX, la necesidad de crear un campo de estudio en el que se trataran las líneas de investigación relacionadas con aquello llamado coloquialmente (y después científicamente) comunicación, se hizo patente. Así, surgieron en aquellos años, las llamadas “teorías de la comunicación”, las cuales fueron en su origen teorías psicológicas, sociológicas, políticas y antropológicas (Magaña, 2013), por mencionar algunas de las más destacadas disciplinas que durante ese siglo comenzaron a interesarse seriamente en problemas de estudio en los que la comunicación se convirtió en un concepto central de análisis.

Sin embargo, después de más de cincuenta años de investigación relacionada con los fenómenos de la comunicación, después de instituirse escuelas consideradas como fundamentales para el estudio de esta nueva ciencia (tal como la escuela de Frankfurt o la escuela de Chicago), el estudio de la comunicación sigue siendo confundido tanto por intelectuales, como por gente común, con la banalidad de ciertos shows de televisión o, en el mejor de los casos, cayendo en un reduccionismo que señala a la comunicación como sinónimo del quehacer periodístico.

La **comunicación**, desde los diversos campos de estudio y disciplinas que la han abordado, se ha convertido en un concepto de difícil aprehensión, pues sus aplicaciones abarcan desde la propaganda, pasando por la publicidad, hasta aquello que toca a las actividades relacionadas con los museos y la cultura. En la facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, por ejemplo, tenemos 5 áreas de profundización: comunicación política, publicidad, comunicación organizacional, periodismo, producción audiovisual, lo cual es tan solo una pequeña muestra de la multiplicidad de enfoques que tiene el estudio y la práctica de esta ciencia.

Sin embargo, desde la filosofía podemos hallar un buen punto de partida para comprender qué es comunicación. Adam Schaff, filósofo polaco de corte marxista, propone un interesante cuestionamiento a partir de la recuperación, crítica y contraposición de las concepciones trascendentalista y naturalista; las cuales corresponden a las corrientes filosóficas idealista y materialista respectivamente. (Schaff, 1976)

Para comenzar, Schaff retoma las ideas de Wilbur Marshall Urban²⁶ con el objetivo de explicar con mayor detalle el concepto de comunicación. “Sigo a Urban en la división de los actos de comunicación en dos categorías principales: actos que comunican cierta conducta o estado emocional (**comunicación conductista**), y actos que comunican cierto conocimiento o estado mental (**comunicación inteligible**).” (Schaff, 1976)

Así Schaff ofrece un punto de partida para intentar esclarecer la complejidad de los procesos comunicativos. De acuerdo con este autor (que a su vez retoma a Urban), por un lado, tenemos la **comunicación conductista**, que es un acto comunicativo que opera por “contagio”, es una comunicación específica que difiere en esencia de la comunicación netamente humana debido a que esta puede ser operada tanto por animales como por humanos. Para ejemplificar esto, Schaff propone pensar en la forma en la que se comunican las abejas o las hormigas. La comunicación conductista refiere a actos que comunican cierta conducta o estado emocional y para el caso humano, esto aplica para la música, las artes visuales²⁷ o para entender la psicología de las multitudes. (Schaff, 1976:49)

Por otro lado, siguiendo a Schaff y a Urban, tenemos la **comunicación inteligible o intelectual** que refiere a aquellos actos que comunican un estado mental, y que implican una comunicación netamente humana. “En contraste con la comunicación emocional, la comunicación intelectual presupone la comprensión de lo que está siendo comunicado. En este tipo de comunicación, no hay comunicación sin la comprensión de un contenido intelectual definido”. (Schaff, 1976:53)

Sin embargo, la gran apuesta de Schaff en su texto *El Aspecto Filosófico del Proceso de Comunicación* (1976), consiste en partir de esa definición sobre comunicación intelectual y dividirla a su vez, en dos concepciones filosóficas que intentan explicarla: la concepción trascendentalista y la concepción naturalista. Mismas con las que Schaff no está de acuerdo y por ello, propone una crítica para cada cual, con el fin de proponer una resolución marxista para el problema filosófico que implica la comunicación.

La comunicación intelectual, es decir, la comunicación destinada a transmitir a otros ciertos estados mentales, es una comunicación lingüística por excelencia (ya que los

²⁶ (1873 - 1952) Wilbur Marshall Urban, fue un filósofo estadounidense cuyo pensamiento se centró en el “análisis de la idea de valor y en la noción, íntimamente ligada con ésta, de la inseparabilidad del ser respecto del valor, posición conocida como "ontología axiomática". Para Urban, la inseparabilidad del valor y de la realidad es la única característica constante del mundo inteligible. [...] Puesto que la condición de todo pensamiento y todo conocimiento es la posibilidad de comunicación inteligible, la investigación de los fundamentos del conocimiento filosófico se ve urgida a reflexionar sobre la forma de desentrañar las condiciones de posibilidad de esa misma comunicación. Así, el concepto de comunicación inteligible, admitida como posible en virtud de la inseparabilidad entre el ser y el valor, se convierte en el centro de toda reflexión filosófica.” Véase La enciclopedia biográfica en línea:

https://www.biografiasyvidas.com/biografia/u/urban_wilbur.htm

²⁷ A propósito de que las artes visuales se enmarcan dentro de la denominada comunicación conductista, es preciso señalar que el autor estaba pensando fundamentalmente en el expresionismo abstracto, corriente artística que imperaba en los años que contextualizan la publicación del libro.

sistemas de signos siempre representan algunos fragmentos de un lenguaje fónico), y el problema central aquí es la comprensión análoga por las partes que se comunican, lo cual presupone no solo una referencia común al mismo objeto, sino también una referencia común al mismo universo de discurso.

El problema de la comprensión adecuada entre las personas que participan en el proceso de la comunicación está ligado a la controversia entre la concepción trascendentalista y la concepción naturalista, controversia que vamos a someter ahora a un análisis crítico. (Schaff, 1976:55)

Críticas al trascendentalismo y al naturalismo. La respuesta marxista de Adam Schaff

¿Cómo es posible que la comunicación sea posible? es el dilema filosófico fundamental al que Adam Schaff intenta dar respuesta; y para ello, recurre a la crítica y enfrentamiento de dos concepciones filosóficas opuestas: el trascendentalismo (idealismo) y el naturalismo (materialismo).

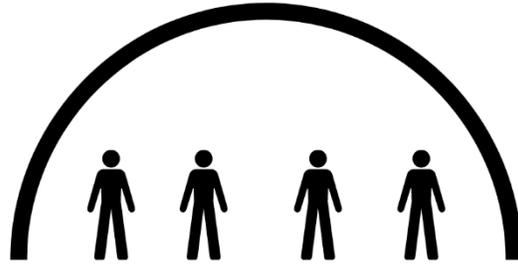
Desde el trascendentalismo, Schaff recupera la respuesta que implica la corriente filosófica idealista, la cual, partiendo de nociones metafísicas, refiere que la comunicación es posible gracias a la existencia de un “yo trascendental” sobre un “yo individual”, el cual es una especie de éter o mente universal a la que cada individuo está conectado como si se tratase de una fuente común gracias a la cual, todos pueden entenderse entre sí. Esta concepción tiene bases en la filosofía platónica y en la fenomenología de Husserl.



Esquema de la concepción **trascendentalista**. Recuperado de la clase de Teorías de la Comunicación I impartida por el Doctor Ricardo Magaña Figueroa en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.

La principal crítica de Schaff a la concepción trascendentalista respecto al dilema que implica la comunicación, consiste en que propone un “yo trascendental” como ente metafísico que apela a la creencia como si de religión y no de filosofía se tratase. Esta concepción pretende que “el proceso de comunicación humana no se puede explicar de ninguna otra manera. Y es por esto por lo que hay que creer en un “yo” trascendental, supraindividual. ¿Qué significa esto? ¿Significa por ventura algo? Eso no es esencial. Hay que creer. Y, aunque parezca extraño, hay quien en nombre de la “filosofía” proclama esto abiertamente”. (Schaff, 1976:59)

Esquema de la concepción **naturalista**.
Recuperado de la clase de Teorías de la
Comunicación I impartida por el Doctor
Ricardo Magaña Figueroa en la Facultad
de Ciencias Políticas y Sociales de la
UNAM.



Así, para Schaff la respuesta para ¿cómo es posible que la comunicación sea posible? no radica en un ente metafísico y etéreo en el que hay que *crear*, pues esa respuesta implica una explicación sobrenatural del problema. Y para continuar con su propuesta crítica, aborda la concepción naturalista en contraposición a la trascendentalista, con lo cual por supuesto, empleó el método dialéctico.

Sobre el naturalismo, Schaff señala que “los individuos pueden comunicarse, es decir, que pueden entender mutuamente sus enunciados, porque tienen una estructura física e intelectual análoga y tienen que ver con una realidad que es común a todos” (Schaff, 1976:60). Sin embargo, esta respuesta, tampoco satisface a Schaff, pues éste considera que la concepción naturalista no abarca una visión sociológica, por tanto, no implica las relaciones sociales que construyen el lenguaje y que hacen la comunicación posible.

¿Cuál es entonces la solución para el dilema filosófico que implica la comunicación? Hacia el apartado número tres del texto *El Aspecto Filosófico del Proceso de Comunicación*, Adam Schaff nos proporciona las bases necesarias para una formulación marxista del problema, en el cual también sintetiza sus críticas dirigidas al trascendentalismo y al naturalismo mismas que consisten en que:

Ningún marxista, ni ningún hombre que piense con criterios científicos, puede aceptar la posición trascendentalista, ya que se basa en especulación metafísica incompatible con la ciencia. [...] El trascendentalismo es simplemente especulación anticientífica basada en pura fe metafísica. El naturalismo muestra los vacíos e inconsecuencias. [...] La debilidad del naturalismo consiste más en lo que *no* dice que en lo que dice. [...] El marxismo, por lo tanto, tiene que tratar las dos tendencias de maneras diferentes, aunque no puede declararse solidario de ninguna de ellas. (Schaff, 1976:65)

De ahí que, con base en las críticas presentadas, Adam Schaff opta por una solución marxista que parte de la recuperación de ideas fundamentales contenidas en *La Ideología Alemana*²⁸. Para Schaff, el papel del lenguaje en el proceso de la comunicación humana se fundamenta en la siguiente cita de Marx: “El lenguaje es tan antiguo como la conciencia, el lenguaje es una conciencia práctica, real, que existe para los otros y para mí mismo. Y el

²⁸ *La Ideología Alemana* es una obra concebida por Karl Marx y Friedrich Engels entre 1844 y 1845, que no fue publicada sino hasta 1932.

lenguaje llega a existir, lo mismo que la conciencia, solo por la necesidad, la necesidad de establecer contacto con otros individuos.”²⁹(Schaff, 1976:66)

El lenguaje es, por tanto, una construcción social, y la comunicación es posible dado que los individuos, insertos en sociedad, tienen la necesidad de establecer contacto con los otros. La comunicación desde la perspectiva marxista, se concibe desde las relaciones sociales que construyen el lenguaje.

El lenguaje en palabras de Marx es “una conciencia práctica” porque es la forma en la que manifiesta el pensamiento en el mundo real. Marx entiende por conciencia, aquello que se percibe del mundo inmediato. “La conciencia es, ante todo, naturalmente conciencia del mundo inmediato y sensible que nos rodea y conciencia de los nexos limitados con otras personas y cosas.” (Marx, 1974:31)

Los seres humanos tienen la capacidad de conocer sensorialmente y a su vez generar una abstracción de ello (el pensamiento). Esta abstracción permite la generación de conciencia, conciencia del mundo que nos rodea y de nuestras relaciones con otros individuos y cosas, por tanto la conciencia produce ideas y representaciones que se formulan como pensamiento, mismo que a su vez se expresa en y a través del lenguaje. Estas reflexiones ocuparon a Schaff particularmente en su texto *Lenguaje y Conocimiento*, publicado en 1967.

Si en el texto *El Aspecto Filosófico del Proceso de Comunicación*, contenido en *Introducción a la Semántica*, Adam Schaff adelanta algunas ideas para responder ¿qué es comunicación? cuando dice que “la comunicación intelectual presupone la comprensión de lo que está siendo comunicado.” (Schaff, 1976:53), en el libro *Lenguaje y Conocimiento* profundiza y desarrolla la cuestión de la comprensión a partir del dominio de un código común.

La comunicación es posible en tanto existe un código común que posibilita la comprensión de un mensaje; y en palabras de Adam Schaff esto se explica desde la concepción que propone de comunicación intelectual, la cual “siempre está conectada con la comprensión, con la *misma* comprensión, por las dos partes de ciertos enunciados definidos”. (Schaff, 1976:77)

Por tanto, una primera respuesta a la cuestión ¿qué es comunicación? implica señalar esencialmente, que la comunicación es la comprensión del mensaje, la cual es posible gracias a la creación de un código común y su consecuente socialización³⁰. “El uso del lenguaje implica el pensamiento. En efecto, implica la comprensión de los significados

²⁹ Esta cita es de Marx y pertenece al capítulo I, del apartado titulado “Historia”, contenido en *La Ideología Alemana*, sin embargo, he recuperado la cita directo del texto de Schaff, debido a que la edición de *La Ideología Alemana* con la que he trabajado difiere de la traducción que presenta Schaff.

³⁰ La socialización es el proceso mediante el cual el individuo recibe todos aquellos elementos que le permiten vivir en sociedad.

que están estrechamente ligados con sus portadores materiales en el lenguaje dado". (Schaff, 1967:143)

De acuerdo a Schaff, el entorno es nuestra realidad material, es decir, nuestro contexto, del cual, a través del pensamiento, los seres humanos realizamos una abstracción para su representación. Por ello, que el pensamiento es simple y sencillamente eso, una abstracción de la realidad. Los individuos abstraen todo lo que les rodea, generando así, un código común. Luego entonces, que el lenguaje sea ese código común, que es a la vez producto de la socialización, y que se construya mediante la abstracción.

Ahora, el problema en torno a la comunicación, sin embargo, incluye además un problema adicional y central: el de la intención en el proceso de emisión del mensaje. Por una parte, ya hemos desarrollado desde una perspectiva filosófica y abarcadora, que la comunicación es esencialmente la comprensión de un mensaje, no obstante, por otra parte, cabe preguntarnos ¿la comunicación, es comunicación solamente cuando la intención del emisor es efectivamente comunicarse? y entonces ¿en qué consiste esa intencionalidad de comunicarse? Es decir, ¿cómo podemos distinguir la comunicación entre la variedad de circunstancias y actos que implican al ser humano?

La comunicación como actos expresivos

Manuel Martín Serrano, en el libro *Teoría de la Comunicación*, explica cómo se da la interacción comunicativa entre los seres vivos a partir de la diferenciación de sus tipos de comportamiento. El comportamiento como "la actividad de un ser vivo orientada a satisfacer sus necesidades", siempre es teleológico, es decir, un comportamiento siempre persigue una finalidad. Y esta finalidad, es precisamente la satisfacción de necesidades, sean estas fisiológicas, cognitivas, afectivas, etc. De acuerdo a las propuestas teóricas de Manuel Martín Serrano, resulta esencial diferenciar entre los comportamientos autónomos y heterónomos para entender en qué radica la comunicación.

La comunicación, desde el punto de vista de la evolución de la vida, es una forma de comportamiento que se sirve de actos expresivos en vez de actos ejecutivos, o si se quiere, un procedimiento entre otros posibles, para lograr algo, cuando el logro tiene que alcanzarse en el marco de un sistema de interacción. [...] La comunicación debe de ser claramente distinguida de la coactuación, porque de otra forma será difícil comprender sus características y funciones específicas. Ahora bien, la comunicación está incluida en un proceso de comportamiento, en el cual, generalmente, también existen actos ejecutivos, además de los actos expresivos. (Serrano, 1982: 57-58)

A partir de esta cita, cabe aquí aclarar las concepciones fundamentales de este autor. ¿A qué se refiere Manuel Martín Serrano con coactuación, actos ejecutivos y actos expresivos?

Por principio, debemos entender la noción de comportamiento como una actividad teleológica de los seres vivos orientada a satisfacer necesidades. Para Manuel Martín Serrano, el comportamiento se divide en dos tipos: Autónomo y heterónomo. Donde el **comportamiento autónomo** es la capacidad que tienen los seres vivos de satisfacer sus necesidades sin requerir de los otros, en palabras del autor

El logro que persigue el comportamiento del ser vivo puede ser satisfecho exclusivamente por las tareas que lleve a cabo el propio sujeto. En esta categoría de comportamientos entran la mayor parte de las conductas que están regidas por el sistema nervioso autónomo, pero no sólo estos comportamientos involuntarios, sino, además, otras conductas que persiguen unos logros somáticos. (Serrano, 1982: 58-59)

En los comportamientos autónomos el sujeto se vale por sí mismo y se sustentan en acciones ejecutivas, es decir en el hacer cosas; por ejemplo, cocinar, ir al baño, levantarse, etc. Se trata de comportamientos autónomos, cuando los sujetos ejecutan acciones para satisfacer necesidades que no requieren ayuda o complicidad con otros.

Así mismo, tenemos el caso opuesto, los **comportamientos heterónomos o interactivos**, los cuales son actividades que requieren la colaboración con otros (interacción) y que a su vez, Manuel Martín Serrano subdivide en dos tipos: **La comunicación** (acción que implica la transmisión de un mensaje) y la **co-actuación** (acciones que se realizan con otros). “Las conductas comunicativas, por definición, pertenecen a la categoría de los comportamientos heterónomos o interactivos. (Serrano, 1982:59)

Por tanto, para Manuel Martín Serrano, la comunicación pertenece a un tipo de comportamiento específico, el heterónomo; y debe diferenciarse de la co-actuación, debido a que **la comunicación es un acto expresivo**. Un acto expresivo se define como la “energía, aplicada sobre los órganos fonológicos, [que] produce una secuencia de señales, relacionadas con una representación; las señales son adecuadas para lograr una interacción con el Otro, pero su eficacia no procede de la cantidad de energía que comportan, sino de la información que poseen.” (Serrano, 1982:61)

A propósito de esto, Manuel Martín Serrano también propone una diferenciación fundamental para el estudio de la comunicación, la cual consiste en no confundir comunicación con información. En este texto de 1982, al definir qué es un acto expresivo, involucra el concepto de información para señalar que la eficacia de este tipo de actos consiste en “la información que poseen”. Por ello, comunicación no puede reducirse a la idea de información, pues la información tiene que ver con el mensaje que se transmite. La información es un elemento del mensaje dentro del proceso comunicativo.

En otro texto, *La Producción Social de Comunicación*, Manuel Martín Serrano define que “la información son todas aquellas manifestaciones de la realidad viables de ser

percibidas” (Serrano, 1986). Luego entonces, la pertinencia de diferenciar entre comunicación e información, pues la comunicación incorpora como uno de sus elementos a la información. Es la información la que se proporciona mediante un acto comunicativo.

En consecuencia, en este apartado, podemos concluir lo siguiente: la comunicación puede definirse a partir de la comprensión del mensaje (implica el uso de un código común) y siempre es teleológica. Comunicación no es sinónimo de información. Comunicación implica la interacción entre individuos; y perspectivas teóricas como la de Manuel Martín Serrano aportan respuestas a cuestionamientos que implican la intencionalidad que inicia un proceso comunicativo. En palabras de este autor “la Teoría de la Comunicación estudia la capacidad que poseen algunos seres vivos de relacionarse con otros seres vivos intercambiando información”. (Serrano, 1982)

La Teoría de la Comunicación es muy útil como primer paso para acercarnos a las coyunturas entre comunicación y curaduría de arte. La curaduría, además de ser investigación, selección de piezas, producción de conocimiento, montaje y exhibición, también es comunicación. Y lo es porque necesariamente implica trabajo en equipo, es decir, comportamientos heterónomos, y por tanto, actos expresivos. También, por supuesto, la curaduría y todo el trabajo que se realiza en museos, galerías y subastas, implica un encadenamiento de actos ejecutivos y expresivos, los cuales generan un proceso comunicativo que deviene en una exposición o venta de arte.

Sin embargo, las reflexiones que surgen a propósito de este proyecto involucran una forma de comunicación muy específica, que abordaremos más adelante en el capítulo tres: la comunicación digital. Por ello resulta fundamental, exponer primero las bases teóricas en torno a la comunicación y a la curaduría, para después entender esta coyuntura en el ámbito particular de la digitalidad, y las dinámicas propias que internet posibilita.

Curaduría

Ahora no solo usamos curar como verbo, sino también el adjetivo curatorial y el sustantivo curador.

-David Balzer, 2014

Pensar en curaduría de arte, es pensar en un proceso histórico que involucra a los museos como institución, a la formación de galerías y otros espacios de exhibición de arte que necesariamente se valen de una selección de piezas, que a su vez, constituye el discurso o relato que se presenta dentro de una exposición. La profesionalización del curador y el papel que hoy ocupa en el mundo del arte solo puede entenderse a partir de un repaso histórico que implica la creación de objetos artísticos y su consecuente cuidado y exhibición. Sin embargo, llegar a estas reflexiones no fue tampoco un proceso sencillo para mí. Por principio, mi formación universitaria partió desde las Ciencias Sociales, es decir, mi carrera no tuvo un enfoque sustancial en torno al arte. Mi acercamiento a la curaduría surgió de mis estudios en Ciencias de la Comunicación mientras a la par, me inscribí a cursos extracurriculares en museos y centros artísticos.

De tal suerte, cuando cursaba el tercer semestre de la carrera en Ciencias de la Comunicación, encontré en Facebook la convocatoria al curso Estrategias para la enseñanza de la Historia a través del patrimonio cultural, estaba publicada en la página oficial del Museo Nacional de Historia (MNH), mejor conocido como Castillo de Chapultepec y contenía la siguiente información: “El MNH, dispuesto a ofrecer un espacio de reflexión y análisis sobre la enseñanza de la historia, ha organizado un curso dedicado a profesores de nivel medio y básico, en el que se hablará sobre la importancia de impartir esta materia, y en el que se dará a conocer la oferta educativa que ofrece el recinto.”³¹

Con ello, y a pesar de que las bases referían que era un curso dedicado a profesores, me animé a escribir un correo, argumentando que era estudiante de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, con el fin de ser aceptada. Y así fue, comencé a asistir cada sábado al museo para tomar clase, recorrí sus pasillos con una mirada renovada logrando crear un incipiente pero sagaz gusto por el arte que con los años no haría más que acrecentarse y convertirse en una verdadera pasión.

Aquel curso me cambió la vida. No solo los contenidos, sino el acercamiento a los objetos dentro del museo, aquellos objetos inaccesibles e intocables, comenzaron a antojármese míos, cercanos y fascinantes. Aquellos objetos abandonaron para siempre la

³¹ Recuperado de la página oficial del Gobierno de México, sección cultura: Instituto Nacional de Antropología e Historia. Disponible en: <https://www.inah.gob.mx/boletines/3483->

intangibilidad y rigidez que habían adoptado en mis primeras visitas infantiles al museo, y comenzaron a adquirir sentido. Pero pronto también quise tomar parte de la posibilidad latente de seleccionar y organizar esos objetos para seguir contando historias. Así fue como descubrí la *curaduría de arte*.

El Arte y la Historia como selección

En su texto *¿Qué es la Historia?*, Edward Hallett Carr presenta toda una reflexión a propósito de las vicisitudes en torno a esta materia de estudio señalando que los hechos no hablan por sí solos. “Los hechos solo hablan cuando el historiador apela a ellos: él es quien decide a qué hechos se da paso y en qué orden y contexto hacerlo” (Carr, 1983:15). La Historia, por tanto, es ante todo, orden y selección. Orden de palabras, sucesos, acontecimientos, documentos, narraciones, personajes y objetos.

Por tanto, la Historia oficial contada por los libros de educación básica, se trata de una selección y ordenamiento determinado basado en el consenso social, pero ¿qué pasa cuando esa Historia oficial es contada en un museo? Después del curso en el MNH, empecé a tener muchas ganas de re-organizar todo aquello. Cientos de objetos, dispuestos en salas que cuentan siempre la misma Historia, ¿por qué si nos enseñaban nuevas formas de interpretar y comprender la Historia oficial, el MNH ha mantenido por décadas la misma selección de objetos dispuestos en un orden inalterable? me preguntaba yo.

Sin embargo, pronto descubrí que las cuestiones relacionadas a los museos y la Historia oficial eran asunto muy complejo, y que para tener oportunidad de entrometerme en la selección y ordenamiento de los objetos que se encuentran dentro de espacios museísticos, tenía que comenzar por comprender su historia. Las cuestiones que a mí me interesaban se encontraban en la historia y la curaduría o comisariado de arte³².

“Hay dos maneras de concebir la historia del arte: como una sucesión de estilos y como una sucesión de rupturas. Ambas son valederas. Y más: son complementarias. Una vive en función de la otra: porque hay estilo, hay transgresión del estilo. Mejor dicho: los estilos viven gracias a las transgresiones, se perpetúan a través de ellas y en ellas” (Paz, 1987) nos dice Octavio Paz, pero... ¿esa historia no es también una selección?

“Talcott Parsons calificó una vez la ciencia de <<sistema selectivo de orientaciones cognitivas hacia la realidad>> [...] El historiador es necesariamente selectivo.” (Carr, 1983:15). Consideración que aplica para todo historiador, en cualquiera que sea su especialidad. Así, al hablar de la relación entre la Historia del Arte, los museos y la curaduría,

³² Curaduría es el concepto más usado en América Latina, (en inglés se usa *curator*), mientras que en España se suele usar comisariado. Esta diferencia se abordará con más detalle en los siguientes apartados.

nos enfrentamos a un complejo entramado de selecciones en el que dichas disciplinas comparten una historia común.

Breve Historia de la curaduría y los espacios de exhibición

Hablar formalmente de curaduría o comisariado de arte implica ubicarnos a partir del siglo XX, sin embargo, pensar en esta como una actividad vinculada a la historia de los espacios de exhibición de arte, nos puede remitir un par de siglos atrás, pues es en espacios como los gabinetes o los salones, donde comienza a gestarse y a evolucionar la concepción de seleccionar, organizar y producir relatos con objetos expuestos.

La publicación de *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos* en 1550 de Giorgio Vasari, popularizó la historia de artistas renacentistas de la talla de Leonardo Da Vinci y Michelangelo, situación que para el siglo XVII, generó interés coleccionista hacia sus obras. En aquellos tiempos, surgió incluso, una tipología arquitectónica concreta: el Gabinete de Pintura o Galería de Pintura.



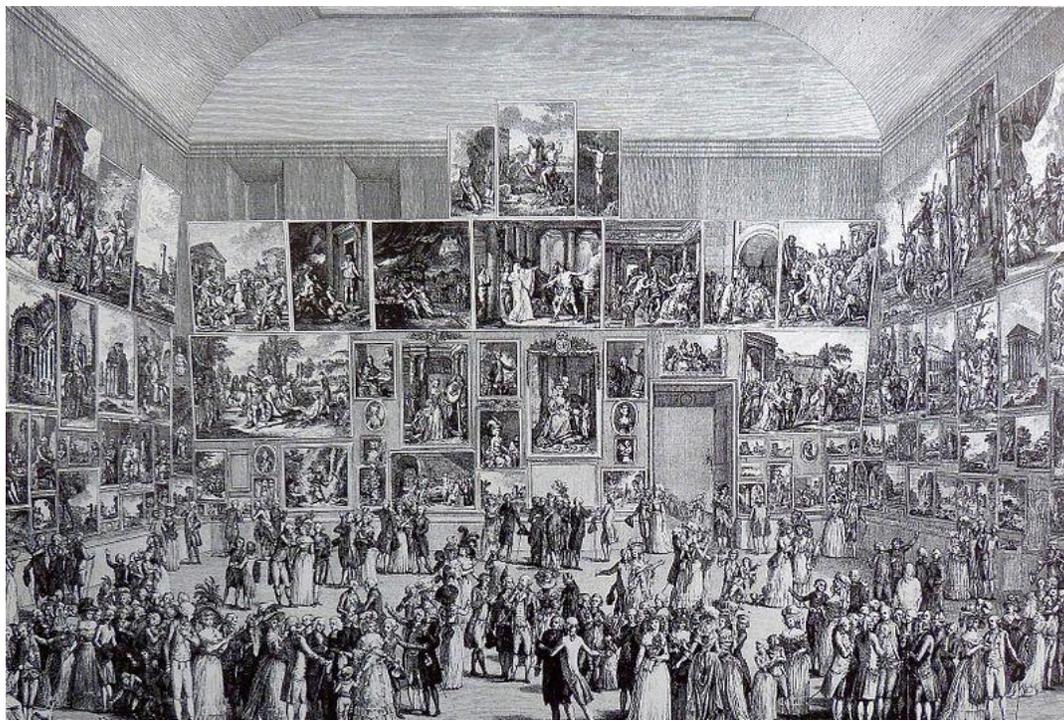
David Teniers el Joven, Galería del archiduque Leopoldo Guillermo en Bruselas (1650), Kunsthistorisches Museum (Viena).

Con el desarrollo y evolución de las artes, así como del pensamiento humano (la Ilustración), se transformaron también praxis muy particulares. Vicenç. Furió, pensador centrado en el campo de la sociología del arte y la investigación en torno al arte gráfico, recupera dos importantísimos grabados que representan las exposiciones celebradas en 1787 en el Salón del Louvre y en la Royal Academy de Londres.

La aparición de los Salones no es espontánea ni mucho menos gratuita. La historia de los Salones de Arte de 1787³³ recuperados por Vicenç Furió, se relaciona directamente con la ascensión de la burguesía, que siembra raíz de importantes cambios sociales retomados por autores como Jürgen Habermas; quien señala a los salones como un ejemplo de espacios que configuraron lo que llama “esfera pública”. Cuando Habermas habla del público de la Francia del siglo XVII (que se componía principalmente de consumidores, críticos de arte y literatura), señala que “se entendía todavía por ello, en

³³ El texto de Furió dedicado al análisis de estos grabados se titula: **Ver la historia del arte: los grabados de Pietro Antonio Martini sobre las exposiciones de París y Londres de 1787**, y fue publicado en 2004.

primer lugar, a la corte, y luego también a la parte de la aristocracia urbana que, junto a una rala capa superior de la burguesía, tenía asiento en los palcos del teatro de París.” (Habermas, 1981:69).



Pietro Antonio Martini, **Exposición en el Salón del Louvre** en 1787, grabado calcográfico. 390 x 530 mm. Colección particular, Barcelona.

Es esa burguesía ascendente, la misma que en el s.XVIII comienza a colarse en aquellos espacios de exhibición de arte. Museos y salones de arte, aunque han perseguido (y persiguen) diferentes finalidades y objetivos, configuran la historia de la exhibición y representan dos de los espacios clave en los que se han desarrollado variedad de apuestas curatoriales.³⁴

Tanto los salones literarios recuperados por Habermas, como los salones de arte, representaron un espacio no sólo para el intercambio de críticas artísticas y estéticas, sino también de opiniones, ideologías y posturas políticas. En la introducción a su libro *Exposiciones y Comisariado. Relatos cruzados*, Olga Fernández López señala que

Las exposiciones siempre fueron, además de ámbitos para la exhibición de obras, un espacio de sociabilidad donde artistas, críticos, marchantes, coleccionistas y el público general se reunían, respondían a lo que los artistas presentaban y donde se escenificaba la construcción de una comunidad de aceptación y/o de rechazo de lo

³⁴ Esto pensando en los museos nacionales, museos privados, y galerías. Otros espacios en la historia de la exhibición podrían ser las ferias, las bienales y las exposiciones callejeras, etc.

mostrado. Esto es, los salones y, posteriormente las exposiciones se conformaban como un lugar de encuentro y debate. (Fernández López, 2020)

Las reflexiones de Habermas en torno al espacio público se ven atravesadas por el papel de suma relevancia que jugaron los salones literarios para la transformación política y social. Los salones fueron desde sus inicios un espacio donde se creó esfera pública. Respecto a esto, Habermas señala que: “Un momento moderno aparece formado ya en la socialidad completamente aristocrática de ese círculo; con el Hôtel de Rambouillet aparece, en lugar de la sala cortesana en la que el soberano celebraba sus fiestas, reuniendo en su torno, en calidad de mecenas, a los artistas, lo que luego habría de llamarse salón (Habermas, 1981). Es en los salones donde la intelectualidad coincide con la aristocracia, especialmente en Francia, donde:

Los salones formaban un enclave propio. En la medida en que la burguesía estaba poco menos que excluida de la dirección del Estado y de la Iglesia, tomando, por el contrario, cada vez más las posiciones clave de la economía y forzando a la aristocracia a compensar su orillamiento material a través de privilegios reales y de una acentuación estricta de la jerarquía en el trato social” (Habermas, 1981).

Después de 1789, consumada la Revolución Francesa, comienzan a acentuarse las transformaciones de esa llamada revolución burguesa. Un gran ejemplo es el irremediable cambio que sufre el Palacio de Versalles hacia 1830, época en que la que abandona para siempre su función como residencia real y centro del poder político en Francia, convirtiéndose en la sede del Museo de Historia de Francia. “La decisión de crear las Galerías Históricas de Versalles fue del rey Luis Felipe I y se anunció en 1832. [...] aunque se inauguró el 10 de junio de 1837” (Panchi, 2018).

La inauguración de las Galerías Históricas de Versalles fue un hecho decisivo y fundamental para la evolución en la concepción de los museos actuales. “La creación de este museo histórico en el palacio de Luis XIV, deshabitado por la Corona desde que lo abandonasen Luís XVI y María Antonieta en octubre de 1789, es una idea personal del rey, que deseaba encontrar una asignación definitiva para Versalles, que preservase al palacio de otras utilizaciones indebidas.”³⁵

Los siglos XIX y XX están marcados por sucesivas creaciones de recintos museísticos (que antes había sido palacios reales o de gobierno), así como una apertura de los espacios de exhibición de arte a un público más diverso. Por ejemplo, a mediados del siglo XIX fue registrado por Honoré Daumier, también en un grabado, el día de entrada gratuita al Salón de París. Esta apertura al público incide en el proceso de democratización del arte, (valor heredado de la propia Revolución Francesa) y conlleva el surgimiento de los museos

³⁵ Recuperado de la página oficial del Palacio de Versalles: <http://www.versailles3d.com/es/au-cours-des-siecles/xixe/1837.html>

nacionales, sobre los cuales, en su *Modesto Manifiesto por los Museos*, Orhan Pamuk comenta que:

Los grandes museos nacionales como el Louvre y el Hermitage tomaron forma y se convirtieron en destinos turísticos esenciales, acompañados de la apertura al público de palacios reales e imperiales. Estas instituciones, ahora símbolos nacionales, han presentado el relato de una nación (es decir, la Historia). (Pamuk, 2012)

Por tanto, los Salones de Arte, el triunfo de la burguesía y la consecuente creación de museos nacionales, representan piezas clave no solo en la historia de los museos, sino también en la configuración de las dinámicas actuales que los caracterizan y en las prácticas que llevan a cabo.

Ha sido el siglo XX la etapa de transición y consolidación de la figura de curador (comisario), en la que decididamente, las vanguardias artísticas y la creciente apertura de recintos y creación de espacios de exposición posibilitaron el desarrollo y evolución de las prácticas curatoriales. De ahí que las historias del Arte, los museos y la curaduría están profundamente entrelazadas; tejidas desde los contextos que las dotan de sentido. Sin embargo, tal como comenta Olga Fernández López



Honoré Daumier, Salón de París el día de la entrada gratuita, 1855.

El estudio académico de la historia de las exposiciones y del comisariado es un fenómeno relativamente reciente. Aunque en su inicio se entrelazó con la historia del arte y con los estudios de museología, en los últimos años ha ido adquiriendo una progresiva autonomía (Fernández López, 2020)

A partir de las transformaciones presentadas anteriormente respecto al curso de los siglos XVIII- XX, "la labor del curador cambió: ya no sólo bastaba con ser el vigilante de la obra, ahora debía de tener un conocimiento suficiente para organizar las colecciones del museo." (Nieto, 2014). La profesionalización y autonomización³⁶ del campo artístico ha contribuido

³⁶ La autonomía del campo artístico es un tema reflexionado por Pierre Bourdieu, quien señala que esta se trata de un proceso histórico. Particularmente entre los siglos "XIX y XX, las vanguardias agudizaron la autonomía del campo artístico, el primado de la forma sobre la función, de la manera de decir sobre lo que se dice. Al reducir las referencias semánticas de las obras, su contenido anecdótico o narrativo, y acentuar el

a la creación de la figura del curador. De tal suerte, que a mediados del siglo XX, podemos encontrar la importante figura de Harald Szeemann (de quien ya hemos hablado en el capítulo anterior), curador cuya historia y exposiciones han sido recuperadas por gran cantidad de autores.

Uno de ellos, Hans Ulrich Obrist³⁷, quien en 2009 publicó *Brief History of Curating*³⁸, un libro en el que su autor entabla once conversaciones con los pioneros del comisariado artístico. Entre quienes destacan, por supuesto Szeemann, Walter Hopps, Pontus Hultén, Jean Leering, Franz Meyer, Werner Hofmann y Anne d'Harnoncourt. María Bolaños Atienza refiere sobre este libro que a través del hilo de las conversaciones que sostiene Ulrich Obrist con sus entrevistados

vamos reconstruyendo un escenario cultural que es clave en la comprensión del siglo xx: la vida un poco nómada de todos ellos, sus mitologías íntimas, las relaciones con los artistas, la trama internacional de amistades, la lucha contra la indiferencia del entorno, las exposiciones memorables, la resistencia a ser engullidos por una institucionalización creciente.

No es solo un documento del pasado. Esta breve pero intensa historia de la primera Nouvelle Vague de curadores, comisarios de exposiciones, directores, críticos de arte y desaliñados free lance está llena de experiencias cruciales y de ideas todavía calientes y útiles sobre lo que son y deberían ser las exposiciones y los museos, esos lugares a los que Szeemann veía como “un lugar donde cultivar nuevas relaciones y donde lo frágil podrá preservarse”. (Bolaños, 2012)

Sin duda, *Brief History of Curating* de Hans Ulrich Obrist se ha convertido en un referente básico para el estudio de la curaduría y el acercamiento a la vida y obra de los curadores fundacionales del siglo XX. El mismo Obrist, hoy es concebido como uno de los grandes curadores sino es que el último heredero de aquel linaje curatorial que su libro encumbra.

Hacia 2014, David Balzer dedica todo el prólogo de su libro *Curacionismo. Cómo la curaduría se apoderó del mundo del arte (y todo lo demás)*³⁹, para recordar y elogiar el trabajo de Hans Ulrich Obrist, pero también y a propósito de reflexiones más actuales en

juego sintáctico con los colores, las formas y los sonidos, exigen al espectador una disposición cada vez más cultivada para acceder al sentido de la producción artística” (García , 1990:23)

³⁷Hans Ulrich Obrist nació en Zurich, Suiza, en 1968. En abril de 2006 se unió a la Serpentine Galleries como Co-director de Exposiciones y Programas y Director de Proyectos Internacionales. Anteriormente, fue Curador del Museo de Arte Moderno de la Ville de Paris entre 2000 y 2006, así como comisario del Museum in Progress, de Viena, entre los años 1993 y 2000. Ha sido comisario de más de 150 exposiciones a nivel internacional desde 1991,

³⁸ *Brief History of Curating* fue publicado originalmente en inglés en Zúrich en 2009 y traducido en España por Exit, bajo la edición de Rosa Olivares.

³⁹ Publicado en 2014 bajo el título en inglés *Curacionism: How curating took over the art world and everything else*. El texto usado para esta tesis, es la traducción al español de 2018 por La Marca Editora.

torno a las prácticas curatoriales, se propone una fuerte crítica sobre la estrecha “alianza existente entre la curaduría y el capitalismo y sus culturas” (Balzer, 2018:13)

Balzer parte de la idea de que sus lectores ya han comprendido lo que él llama “la definición actual de curaduría” del *Oxford English Dictionary*, del cual recupera el término curar como “una extensión de la práctica del museo y la galería, es decir, un acto de selección, organización y presentación de elementos en función de un editor o árbitro.” (Balzer, 2018:12)

Con ello en mente, Balzer busca ir más allá, proponiendo la premisa del “creciente uso del sustantivo *curador* y del verbo *curar* fuera del mundo del arte, donde hoy [2014] también se *curan* listas de reproducción de música, atuendos, y hasta platos de comida.” (Balzer, 2018:11). Y se pregunta: ¿Cómo ascendió el curador? ¿Cómo logró la práctica del curador instalarse en la cultura popular, en particular en la cultura consumista?

Sin duda, el trabajo que actualmente se lleva a cabo en los museos y galerías se ha especializado y profesionalizado de tal forma, que la exposición al público se lleva a cabo a través de la investigación, selección y ordenamiento riguroso realizado por curadores de arte. Pero en el caso de un proyecto curatorial ejecutado en Instagram como es el caso de **Salón Virtual de Arte**, se necesitan reflexiones más abarcadoras que consideren las prácticas digitales y las lógicas de consumo en internet.

Pero sobre todo, primero será preciso ponderar el compromiso social de un curador de arte, pues en ello es que podrá resolverse el problema del consumismo y las contradicciones que pueden existir en un proyecto de exposiciones virtuales inserto en una plataforma digital como lo es Instagram.

El trabajo curatorial y su compromiso social

Tal como hemos revisado en los apartados anteriores, las historias del arte, los museos y la curaduría son un entramado complejo que ha ido tejiendo de manera conjunta las características y funciones de cada cual. El desarrollo de las artes a la par de las transformaciones conceptuales y prácticas de los museos, han devenido en la creación de la figura del curador. Término que ha atravesado vicisitudes para lograr su reconocimiento dentro y fuera del campo, debido en parte, a sus raíces etimológicas, y confusiones contemporáneas que han sido registradas y reflexionadas por autoras como Alejandra Mosco Jaimes, quien nos ofrece la siguiente definición de curaduría:

Disciplina que se encarga del estudio de las colecciones, del conocimiento y/o la creación artística reunidos en el museo, a través de su identificación, clasificación, documentación, catalogación, investigación, selección y ordenamiento, para la conceptualización y desarrollo de contenidos que serán la base de las exposiciones y todos sus programas derivados, con un sentido de comunicación-divulgación

dirigida a los públicos, por medio de la interpretación de sus valores y significados.
(Mosco, 2018:30)

De esta definición, Alejandra Mosco desprende y desarrolla más a profundidad lo que toca a la investigación dentro del trabajo curatorial, planteando la siguiente pregunta en el apartado cuatro de su capítulo uno: ¿Investigador o curador? Donde reflexiona sobre las diferencias entre la investigación científica tradicional y la que se produce en un museo, reflexiones que no son menores si se tiene en cuenta uno de los más importantes objetivos de estos: la exhibición al público.

La investigación que se produzca en un museo, además de contar con todo el rigor académico o científico, también debe tener un enfoque propiamente museológico, es decir, de conservación, comunicación, exposición y divulgación. Por lo tanto, el investigador del museo, a diferencia del resto, además tiene que traducir y hacer comprensibles los fenómenos u objetos de estudio a los diferentes públicos y no solo a la comunidad científica, lo que significa un esfuerzo extra de su parte, pues comunicar y divulgar es, justamente, lo que a mi manera de ver lo convierte en un verdadero curador y lo diferencia del investigador común. (Mosco, 2018:43)

La exposición como divulgación científica o del arte, es una actividad con función social. El museo es un espacio sí de investigación, pero sobre todo de exhibición. En este punto, es preciso dejar clara la postura sociológica que ha guiado estas reflexiones: Los museos y la curaduría se deben a su público. La sociedad es la que mueve y hace posible su existencia. Los museos y la curaduría existen por y para la sociedad.

La forma en la que la curaduría adquiere su función social se vincula estrechamente con los procesos de comunicación. Fundamentalmente lo que se busca cuando se planea y ejecuta una exposición de arte, es comunicar un mensaje. Difundir patrimonio. Hacer que otros se enteren de la existencia de una colección, o en el caso de las galerías, comunicar que hay obra disponible para venta. Sea cual sea la finalidad de una exposición, siempre está implicada la transmisión y comprensión de un mensaje. Al crear una exposición existe una articulación discursiva, por lo que la curaduría en tanto lenguaje, es una forma de interacción social.

Al respecto, Alejandra Mosco recupera una interesante ponencia dictada por Adriana Higuera en 2005 para señalar contundentemente que: “Si el museo tiene una función social, y la curaduría se lleva a cabo en dicho espacio, es claro concluir que la práctica curatorial no se encuentra exenta de la misma función. El curador tiene un compromiso con la sociedad” (Mosco, 2018:43). En ese sentido, una perspectiva dentro de la pluralidad de concepciones que se ocupan de la curaduría es señalar que el compromiso social del curador es lograr comunicar una idea compleja, ser un puente entre información especializada y público en general. Esa es precisamente la idea de Mosco Jaimes cuando afirma que “comunicar y divulgar es lo que lo convierte en un verdadero curador y lo diferencia del investigador común.” (2018). Sin embargo, revisaremos en el siguiente apartado otras

perspectivas curatoriales para contrastar y enriquecer los planteamientos generales en torno a ¿qué es la curaduría?

Perspectivas curatoriales. Diversidad y coincidencias

En este último apartado dedicado a la curaduría, presento de forma esquemática tres líneas de reflexión que exploro para señalar puntos de divergencia pero también de coincidencia en torno a las prácticas curatoriales.

1. La coyuntura entre curaduría y comunicación
2. El uso de los conceptos “curador” y “comisario”
3. La coyuntura entre curaduría y sociología del arte

Con esto en mente desarrollo dichas líneas de reflexión en orden sucesivo:

La aplicación de los conocimientos relacionados al estudio de las Ciencias de la Comunicación se ha convertido en un aspecto fundamental para el desarrollo de las actividades culturales relacionadas con los recintos museísticos. La **curaduría** y la comunicación es una coyuntura bien documentada por manuales de curaduría realizados en diversos museos del mundo. Un ejemplo de ello es el *Manual de Curaduría en un Museo, nociones básicas* del Ministerio de Cultura / Museo Nacional de Colombia, donde se señala que: “La curaduría ejercida desde las instituciones museales se define a partir de la triada que soporta un museo:

- conservar (coleccionar, almacenar y preservar),
- estudiar (investigar y describir),
- comunicar (exhibir y difundir).” (Restrepo, 2009:12)

Comunicar por tanto, es un eje básico que soporta las actividades de un museo (y de la curaduría misma). Así mismo, también comunicación es un concepto que de acuerdo a este manual, se relaciona con otros más: exhibición y difusión. Así la exhibición y la difusión de arte se convierten en el centro de la discusión que permite relacionar curaduría, comunicación y sociología del arte. Donde esta última, tal como lo comenta Viçent Furió, es una disciplina que

Estudia las condiciones sociológicas de existencia de las obras y sigue su existencia y efectos sociales. En resumen: se interesa por las condiciones sociales de **producción, difusión y recepción** de las obras de arte. Este enfoque implica identificar y estudiar los agentes que ocupan un lugar estructuralmente importante en el ámbito artístico delimitado, analizando su función, interrelaciones y los valores que se producen. (Furió, 2000:28)

Por su parte, Natalie Heinich define a la sociología del arte como una sociología de cuestionarios, que “ya no considera el arte y la sociedad, ni el arte *en* la sociedad, sino el arte *como* sociedad y se interesa por el funcionamiento del entorno del arte, sus actores, sus interacciones, su estructuración interna.” (Heinich, 2003:42)

Esquema. **El arte como sociedad**, tomado de Natalie Heinich, 2003, p.42



Curaduría y comunicación guardan una relación intrínseca no sólo porque uno de los objetivos de la actividad curatorial consiste en exhibir o difundir, sino también porque se trata de la construcción de un discurso, es decir, se trata también de lenguaje. Martí Manen⁴⁰ comenta en el libro *Genealogías curatoriales. 26 Comisarios en diálogo* que “una exposición puede escribirse y leerse, ya que tiene unos códigos “lingüísticos”. Pero son códigos inestables, capas de lenguaje que se mueven en gramáticas flexibles. Cada obra de arte es un reto lingüístico para el receptor [...] A esto se suma la exposición misma, que ya es en sí un meta-código”. (Manen, 2016:82)

Genealogías curatoriales. 26 Comisarios en diálogo es un texto editado por Xavier Bassas, el cual recoge entrevistas y charlas con algunos destacados curadores de talla internacional; entre quienes destaco el capítulo titulado “Yo le diría al mundo del arte: ¡disuélvanse, disuélvanse!”, que es una pequeña conversación con Lluç Mayol⁴¹ donde se abordan dos temas que me interesan particularmente. El primero, la distinción que puede hacerse entre el concepto de “curador” y el de “comisario”, y el segundo, el enfoque

⁴⁰ “Martí Manen es comisario y crítico de arte. Empezó organizando exposiciones en su propia habitación (1997-2001). Desde entonces ha comisariado exposiciones en el Museo de Historia Natural de México (2003), la Sala Montcada –Fundació “La Caixa” (2004-2005) [...] entre otras” (En Bassas, 2016:81)

⁴¹ “Lluç Mayol (Barcelona, 1970) trabaja en cultura, principalmente en el ámbito de las artes visuales que entiende como un campo para la acción política desde la investigación, la educación, la comunicación la gestión y la práctica artística” (En Bassas, 2016:54)

sociológico que subyace a las reflexiones de Mayol y que se relaciona directamente con la idea que éste tiene de “disolver el mundo del arte”.

Por principio, sobre el primer tema que me interesa; Lluç Mayol señala (como muchos otros comisarios) que él no tuvo una formación como comisario, comentando lo siguiente

Yo nunca me he pensado ni me he formado como comisario. Sí que hago tareas, en muchos momentos, que podrían considerarse como tareas de comisariado. Pero siempre me ha gustado más el término latinoamericano “curador”, por la idea de “curar” no en sentido terapéutico, sino en el sentido de la expresión catalana “*tenir cura*”. Trabajo con personas, conocimiento y patrimonio, y yo intento cuidar de eso. No me dedico a “organizar”, como podría decirse de una práctica comisarial más clásica, sino más bien a “*tenir cura*”. (Mayol, 2016:54)

Al respecto, Manuel López, escribe en la página web *periodistas en español.com* que “los términos comisario y curador son adecuados para definir al profesional cualificado técnica y creativamente que ejerce la labor de responsable de una exposición u otro tipo de actividades y eventos artísticos. En la prensa española suele emplearse la palabra comisario para referirse a esa figura [...] mientras que en América se prefiere el término curador.” (López, 2014)

Sin embargo, el objetivo de esta tesis, no es dilucidar específicamente sobre las distinciones entre estos términos, ni pretende realizar un estudio sobre el uso de la denominación curador en América frente al de comisario en España. Pero si ha sido necesario señalar este tema, como parte de la divergencia y también debido sobre todo, a la relación entre México y España que guarda esta investigación⁴². Así mismo, es importante retomar el manejo de estos términos, debido a los propios títulos de los textos que se han consultado.

En ese sentido, regresando al texto *Genealogías curatoriales. 26 Comisarios en diálogo*, y en específico al capítulo que antes he señalado en el que se conversa con Lluç Mayol; un segundo tema que me ha atraído mucho respecto a las prácticas curatoriales y la coyuntura que tienen estas con la perspectiva sociológica, es la importante crítica que presenta Mayol cuando señala que la función del comisario *no debe ser la de proponer un relato único de la propuesta artística que facilita*, pues insiste en que ese relato propuesto debe ser visto, en todo caso, como un relato entre otros posibles. (Bassas, 2016)

Uno no puede ponerse en medio y generar un único relato. Los relatos son una ficción necesaria, pero también son una de las herramientas más peligrosas que

⁴² Esta tesis ha sido beneficiaria de una beca para realizar estancia de investigación en el extranjero otorgada por la Universidad Nacional Autónoma de México. Dicha estancia de investigación se realizó entre los meses de octubre del 2021 a enero del 2022 en España dentro del Departamento de Historia y Teoría del Arte de la Universidad Autónoma de Madrid bajo la asesoría de la investigadora y profesora Olga Fernández López.

tiene la “Cultura”. Esa tarea del comisario que consiste en generar “EL RELATO” es, de hecho, uno de los peligros más grandes que tiene esa práctica. Porque la legitimidad que adquieren esos relatos dan poca posibilidad a la mirada crítica, a las minorías, a lo no hegemónico. (Mayol, 2016:56)

He aquí una otra divergencia dentro de las perspectivas curatoriales que hasta ahora he presentado. Pues Mayol entiende y expone de manera crítica el quehacer comisarial. Sin duda, curaduría y comisariado son actividades que como antes he señalado, tienen que ver con la creación de exposiciones, con la selección y organización de piezas de arte, con la investigación y la escritura, pero también tienden a generar relatos únicos, que a su vez, legitiman los discursos de las instituciones que los soportan.

Es por ello, que no solo podría decir que de nuevo podemos encontrar la coyuntura entre curaduría y comunicación, al entender las exposiciones de arte como un relato, sino también, y fundamentalmente, salta de inmediato la perspectiva sociológica cuando a propósito de este tema, el interlocutor pregunta a Lluç Mayol “Entonces, ¿qué relatos crea el arte?”, a lo que éste responde con lo que precisamente da título al respectivo capítulo dentro de *Genealogías curatoriales*

Hay que pensar el arte como algo menos sagrado, más poroso. El “mundillo del arte” me parece tan absurdo... No tiene que ser un espacio cerrado, con una agenda propia. Es triste pensar que estamos haciendo eso, cuando en realidad lo que tendríamos que hacer es disolverlo: coger el arte, meter agua y disolverlo. Yo le diría al mundo del arte: ¡disuélvase, disuélvase! Siempre la misma gente, en los mismos lugares... ¿qué construye esto? (Mayol, 2016:57)

“Yo le diría al mundo del arte: ¡disuélvase, disuélvase!” es una frase de Lluç Mayol que le da título al capítulo cinco de *Genealogías curatoriales*. Esta frase en particular y las reflexiones de Mayol en general, condensan lo que en términos teóricos de acuerdo a Pierre Bourdieu se denominaría campo de producción restringida⁴³, es decir, un funcionamiento del campo artístico que se caracteriza por producir, reproducir y difundir bienes simbólicos de manera completamente cerrada. De hecho, el otro capítulo de *Genealogías curatoriales* que he recuperado donde se conversa con Martí Manen, se titula: *Estamos acostumbrados a exposiciones hechas para ‘ellos’ y consumidas por ‘nosotros’*.

De ahí la necesidad de repensar de forma crítica las prácticas curatoriales, tanto desde los discursos que imperan actualmente, como desde su historia misma. Por ello que he dedicado un apartado anterior para reflexionar sobre la relación que guarda la historia de la exhibiciones, (donde entran los salones de arte), la ascensión de la burguesía y la evolución de la curaduría, hasta su más reciente proceso de profesionalización.

⁴³ “El campo de producción restringida se constituye como sistema de producción que produce objetivamente sólo para los productores (actuales o potenciales) debido a una ruptura con el público de los no productores, es decir, con las fracciones no intelectuales de la clase dominante.” (Bourdieu, 2010:90)

En el texto *Exposiciones y Comisariado: Relatos Cruzados*⁴⁴, la profesora Olga Fernández López, señala los años sesenta como la década en la que se sentaron las bases del comisariado actual, algo que también se aborda en esta tesis a propósito de las coincidencias contextuales que conectan la creación de internet, la publicación de los libros de teoría de la comunicación de Marshall McLuhan y la actividad curatorial desarrollada por Harald Szeemann durante la guerra fría.

Así, otro momento histórico importante a propósito de la curaduría y los temas de esta tesis, son los años noventa, década que es recuperada por la autora Olga Fernández López, y que denomina como una época del “curador globalizado post 89”. Los noventa, refiere Fernández López, representan un momento en el que comenzaron a surgir “los estudios curatoriales” como una nueva disciplina de formación académica. (Fernández López, 2020)

David Balzer, en su texto *Curacionismo. Cómo la curaduría se apoderó del mundo del arte (y de todo lo demás)*, también coincide con esta perspectiva. Este autor por su parte comenta que

Desde mediados de la década de los noventa del siglo pasado, hemos estado viviendo una **época curatorial**, en la que las instituciones y empresas confían en otros, a menudo acreditados como expertos, para cultivar y organizar cosas en una expresión y garantía de valor y en un intento de establecer filiaciones y cortejar a varias audiencias y consumidores (Balzer, 2018:13)

De tal suerte que para cerrar estos apartados dedicados a la historia de la curaduría, su inherente compromiso social y la diversidad de perspectivas curatoriales, resulta necesario subrayar el importante marco contextual que suponen los años sesenta y noventa para la configuración de lo que actualmente entendemos por curador de arte. La evolución del comisariado y el surgimiento de la sociología del arte también fechada a finales del siglo XX no marcan la única relación entre estas disciplinas.

Los libros que he utilizado en este apartado, coinciden en diversos niveles en una situación fundamental: el mundo del arte está estructurado en razón de las relaciones sociales que entablan los actores involucrados en la producción, reproducción, distribución, exhibición y difusión del arte. Es decir, artistas, galeristas, directores de museo, curadores, críticos, y público están enrolados en un juego perpetuo de bienes simbólicos que caracteriza modos de actuar, de crear y de relacionarse con otros.

En el siguiente apartado dedicado a la sociología del arte, presentaré las bases teóricas de esta disciplina para concluir con estas reflexiones. Hablar de curaduría, sin duda

⁴⁴ A propósito de las coincidencias que podemos señalar entre las perspectivas curatoriales presentadas, aparece el uso de la noción de “relato”. En el texto *Genealogías curatoriales. 26 Comisarios en diálogo*, Lluc Mayol señala de forma crítica que el comisariado tiende a generar “relatos únicos”, mientras que para la profesora Olga Fernández López, las exposiciones y el propio comisariado se tratan de relatos cruzados.

es hablar de capital cultural, de un campo de producción restringida, y del creciente ascenso de una figura intelectual que se configura desde y para la escena social, pues ser comisario implica ser el responsable de una exposición de arte, donde el valor intrínseco es el de la exhibición.

Sociología del Arte

*El arte, entonces, es un hecho social, pero no porque <<dependa>> en forma determinada de la sociedad, sino porque cada lenguaje es parte de la estructura social.
Y como el arte es un lenguaje, es un hecho social*

-Omar Calabrese, 1995

Cuando en 2020 emprendí la creación de Salón Virtual de Arte lo hice pensando en las reflexiones por las que había transitado después de dos semestres de cursar la asignatura de **Sociología del Arte**; el primero como alumna, y el segundo como profesora adjunta. Recuerdo perfecto que el primer semestre, a pesar de ser una alumna que ya contaba con una trayectoria de cursos y becas en el estudio de la historia del arte, la curaduría y los museos, me fue muy complejo comprender a cabalidad *cuál* era el enfoque de esta disciplina.

¿Cuáles son las características de la sociología del arte que la diferencian de la historia del arte, o de la historia social del arte? ¿Cómo y bajo qué metodologías se puede crear un ensayo o proyecto que reflexione al arte desde una perspectiva sociológica? Reconozco que al principio me costó mucho trabajo entender la apuesta que implica esta corriente de estudio, sin embargo pronto vislumbré que la sociología del arte significaba un enfoque novedoso, atractivo y con muchos caminos por explorar.

Uno de esos caminos, es la coyuntura entre comunicación y curaduría de arte. Al tratarse de una disciplina que, entre muchas cuestiones, se aboca específicamente por el estudio de la producción, distribución y exhibición del arte, la sociología del arte nos permite acercarnos a las relaciones sociales que imbrican los procesos de comunicación con la creación de exposiciones, actividad que compete a la curaduría.

A propósito de la relación específica entre sociología del arte y comunicación, Omar Calabrese, autor dedicado al estudio de la semiótica, propone una visión muy interesante sobre esta disciplina en su libro *El Lenguaje del Arte*. Para Calabrese, la sociología del arte “es una corriente que considera al arte en tanto que comunicación”⁴⁵, pues incluye un

⁴⁵ Véase el texto de contraportada de la edición de 1995 de PAIDÓS, perteneciente a la colección Instrumentos Paidós dirigida por Umberto Eco.

pequeño pero importante apartado sobre este tema presentando ideas muy útiles para entender las características de esta disciplina, así como los autores que la fundaron.

“Una disciplina que a veces tiene cierto parentesco con la semiótica es la sociología del arte” (Calabrese, 1995:66), explica Omar Calabrese al inicio de dicho apartado. A través de la revisión de importantes autores como Arnold Hauser, Frederick Antal, Enrico Castelnuovo, Pierre Francastel y Ernst Gombrich, Calabrese pone énfasis en la importancia que tiene la noción de lenguaje dentro de los estudios que implican arte - sociedad. El gran aporte de Calabrese será entonces proponer una lectura transversal de estos autores fundadores poniendo especial atención en la concepción que ellos tienen de arte y su relación con el lenguaje. Por ejemplo, de Hauser recupera la siguiente cita:

El arte es tan poco inolvidable e insustituible << lengua madre de la humanidad>> como lo es cualquier otro modo de expresarse; también el arte es simplemente un <<idioma>> limitado. De ninguna manera se lo puede hacer pasar por una lengua originaria que de alguna manera no haya sido precedida por alguna otra forma de entendimiento lingüístico, o por un lenguaje universal que sería comprensible por todos y en todos los tiempos. Sin duda es una <<lengua>>, un dialecto, que es hablado y comprendido por muchos, es decir, un vehículo de la expresión cuya posibilidad de utilización se apoya sobre la validez de los medios de comprensión convencionales tácitamente aceptados. (En Calabrese, 1995)

A propósito de esta cita de Hauser, podemos encontrar ideas tanto coincidentes como divergentes respecto a las concepciones que he planteado en el apartado de Comunicación. Especialmente por la poca atención que pone en las diferencias conceptuales entre lengua, idioma, dialecto y lenguaje. Sin embargo, la obra de Arnold Hauser resulta particularmente interesante para esta tesis, porque su producción intelectual atraviesa la Historia Social del Arte y la Sociología del Arte propiamente dicha. Al estudio de esta última le dedicó seis partes⁴⁶, de las cuales, la número cuatro, titulada *Sociología del Público* constituye un espacio en el que las reflexiones de Hauser se vinculan particularmente con la comunicación. A este tema, le dedicó un apartado más adelante.

Regresando a Calabrese, este también anota la complejidad que implica la Sociología del Arte como nuevo enfoque tal como nos previene Natalie Heinich o Vicenç Furió años más adelante en sus respectivos libros⁴⁷. “En el interior de la <<sociología del arte>> existen

⁴⁶ *Sociología del Arte* de Arnold Hauser es una obra extensa que consta de seis partes: 1 Conceptos fundamentales, 2 Acción recíproca y dialéctica, 3 Dialéctica de lo estético, 4 Sociología del público, 5 La diferenciación del arte por capas instruidas y 6 ¿Estamos ante el fin del arte?

⁴⁷ Aquí cabe señalar la cronología de los textos mencionados, para exponer la historia y evolución de la Sociología del Arte como joven disciplina. Omar Calabrese publicó por primera vez **El Lenguaje del Arte** en 1985 en Milán, Italia. En este libro, Calabrese dedica un pequeño apartado a la sociología del arte exponiendo a sus principales fundadores. Años después entre el 2000 y el 2001, Vicenç Furió y Natalie Heinich (cada uno por su cuenta), dedicaron un libro completo para abordar todas las características y complejidades de la Sociología del Arte, contribuyendo a su problematización y su delimitación como disciplina dedicada al estudio del arte.

numerosas y contradictorias tendencias que sólo de una manera superficial se relacionan bajo una etiqueta común de investigación de las relaciones entre arte y sociedad” (Calabrese, 1995: 66). Con esto en mente, Calabrese recupera a Pierre Francastel para señalar que es con él que “la llamada <<sociología>> del arte llega a un giro teórico. Por primera vez se pone en claro que la <<sociología>> aplicada al arte no es por cierto una disciplina unitaria, y que bajo su rótulo pasan investigaciones y métodos absolutamente contrastantes.” (Calabrese, 1995:68)

Otro aspecto sumamente importante recuperado por Calabrese, es la diferencia entre la Historia Social del Arte y la Sociología del Arte, pues constituye uno de los puntos de partida fundamentales para la mayoría de los autores dedicados a estos temas. Historia social del arte y sociología del arte no son lo mismo, y no debe confundírseles. Aunque ambas disciplinas comparten herencias y su principal objeto de estudio es el arte y sus coyunturas con la sociedad, cada cual ha atravesado puntos de inflexión y evoluciones propias que han resultado en su caracterización y delimitación.

La necesaria diferenciación entre Historia Social del Arte y Sociología del Arte

En el capítulo dos de su obra *Sociología del Arte* (2000), Vicenç Furió presenta una reflexión sobre las aproximaciones académicas en torno al arte durante el siglo XX, señalando esencialmente tres disciplinas: la estética, la historia del arte y la sociología; sobre las cuales propone una clasificación de los autores más destacados en el estudio arte-sociedad. Así mismo, y a pesar de que estas disciplinas son afines e interdependientes, Furió señala la necesaria diferenciación entre perspectivas de estudio que surgieron de estas tres, proponiendo lo siguiente:

Estética Sociológica: Perspectiva que se encarga de preguntarse ¿Cómo se inscriben las teorías estéticas dentro de la lógica social? O ¿Cómo se explica el concepto de belleza socialmente?

Historia Social del Arte: Pone énfasis en estudiar y destacar las condiciones sociales que hacen posible e influyen en la producción artística. **Sociología del Arte:** Estudia las condiciones sociológicas de existencia de las obras de arte así como sus efectos sociales. La Sociología del Arte se interesa por las condiciones sociales de producción, difusión y recepción de las obras de arte. Es un enfoque que implica identificar y estudiar a los agentes que ocupan un lugar estructuralmente importante en el ámbito artístico delimitado, analizando su función, interrelaciones y valores. (Furió, 2000: 20-21)

Igualmente, Omar Calabrese, presenta una diferenciación fundamental entre Historia Social del Arte y Sociología del Arte, apuntando que

La sociología actúa sobre problemas más generales, y la historia social sobre situaciones más individuales. De vez en cuando, la sociología define su propio objeto

de investigación, mientras que la historia social considera precisamente el aspecto social pero sólo a partir de un objeto que ya se acepta como legítimo (la historia del arte). La sociología indaga, pues, los tiempos breves; la historia social los tiempos largos de la historia misma. (Calabrese, 1995:68)

Y aún más, también recupera dos tendencias sociológicas que son aplicadas en la producción intelectual de los autores que analiza (Arnold Hauser, Frederick Antal, Enrico Castelnuovo, Pierre Francastel y Ernst Gombrich). La **tendencia macrosociológica** que “observa los cambios artísticos en dependencia de los grandes hechos históricos [donde los cambios] se ubican en relación a las estructuras profundas de una sociedad” (Calabrese, 1995) y la **tendencia microsociológica**, “orientada a observar los cambios artísticos en el interior de los pequeños fenómenos” (Calabrese, 1995).

Para Natalie Heinich la relación entre estética sociológica, historia social del arte y sociología del arte es sucesiva, e incluso cronológica, pues esta autora concibe a estas disciplinas como “generaciones”. Donde la primera es la estética sociológica, la segunda generación es la historia social y la tercer generación, la sociología de los cuestionarios, que es la forma en la que ella llama a la sociología del arte. Heinich también hace aportaciones muy puntuales a la discusión que delinea las coyunturas que tiene la sociología del arte con otras disciplinas.

Si es difícil delimitar la sociología del arte, es porque está muy próxima no sólo de las disciplinas que están tradicionalmente a cargo de su objeto (historia del arte, crítica, estética), sino también de las ciencias sociales conexas a la sociología (historia, antropología, psicología, economía, derecho). Por eso una investigación sobre el conjunto de estas disciplinas quizás le brindaría más peso a la sociología del arte, pues esta denominación puede ser otorgada mucho más allá de la sociología propiamente dicha. [...] Los sociólogos del arte están, en primer término, en la universidad: es su origen más antiguo. Paradójicamente, las mayores posibilidades de encontrarlos no están en la sociología, sino en la historia del arte o en la literatura y éste constituye un indicio elocuente de la influencia del objeto sobre la disciplina. (Heinich, 2001, 5-6)

Sin embargo, en Heinich también podemos encontrar diferencias sustanciales entre historia, estética y sociología, las cuales define de la siguiente manera:

En correspondencia con la doble tradición de la historia del arte, que se ocupa de las relaciones entre los artistas y las obras de arte, y de la estética, que se ocupa de las relaciones entre los espectadores y las obras de arte, la sociología del arte soporta simultáneamente su juventud y la multiplicidad de sus acepciones, que reflejan la pluralidad de las definiciones y de las prácticas de la sociología. (Heinich, 2001, 7)

Así mismo, para Heinich también es fundamental señalar la delimitación concerniente al objeto de la sociología del arte, que desde su perspectiva, a veces tiende a confundirse con

la sociología de la cultura, por lo que esta autora, proporciona una postura muy precisa para aclarar que en tanto el objeto de la sociología del arte, ella se refiere “a los aspectos relativos a las «artes» en sentido estricto, es decir, a las prácticas creativas consideradas de este modo -y éste es, justamente, uno de los objetivos de la sociología del arte: estudiar los procesos por los cuales se opera este tipo de reconocimiento, con sus variaciones en el tiempo y en el espacio.” (Heinich, 2001:8)

Luego entonces, resulta pertinente preguntarse, ¿cómo surgen los sociólogos del arte? y ¿cómo empiezan a diferenciarse de otros estudiosos cuyo tema central también es el arte? Heinich contesta a esta cuestión:

Los que al comienzo se declaran o se reconocen como sociólogos del arte no surgen ni de la sociología ni de la historia cultural. Esta nació de los especialistas en estética y en historia del arte preocupados por producir una ruptura manifiesta con la focalización tradicional del binomio artistas/obras: al introducir en los estudios sobre el arte un tercer término - “la sociedad” - aparecieron nuevas perspectivas y, con ellas, una nueva disciplina. (Heinich, 2001:16)

Quizá uno de esos especialistas preocupados por insertarse en nuevos debates y reflexiones en torno al arte y su relación con la sociedad, es Arnold Hauser, de quien Heinich se ocupa muy poco, pues solo recupera su libro *Historia Social de la Literatura y del Arte* (1951), dejando completamente fuera las aportaciones que hizo este autor en su extensa obra dedicada precisamente a la Sociología del Arte.

Hauser y Bourdieu. Coyunturas entre Sociología del Arte y Comunicación

“Algunos de los problemas más importantes del arte giran en torno a la relación de la autonomía de las formas estéticas con la praxis diaria de los sujetos que reciben las obras de arte”

-Arnold Hauser

“El arte moderno propone una lectura paradójica, pues supone el dominio del código de una comunicación que tiende a cuestionar el código de la comunicación”

-Pierre Bourdieu

Como ya he adelantado en el apartado anterior, las aportaciones de Arnold Hauser⁴⁸ resultan de suma importancia para esta tesis debido a que su producción intelectual

⁴⁸ “Arnold Hauser 1892- 1978. Historiador del arte. Su obra más famosa es "Historia social de la literatura y del arte", publicada en 1951. La gran tesis de Hauser consiste en considerar el arte y la literatura como un producto social de florecimiento siempre imprevisible, pero condicionado por el ambiente y por una complicada combinación de premisas económicas y sociales”

atraviesa la Historia Social del Arte y la Sociología del Arte propiamente dicha. Por lo tanto constituye un referente obligado en las coyunturas y diferencias entre estas dos disciplinas; así mismo, en Hauser podemos encontrar ideas muy interesantes que relacionan la sociología del arte con la comunicación.

Vayamos por partes. En *Historia Social de la Literatura y del Arte*, Hauser presenta una obra monumental que es considerada como uno de los textos fundadores de esta vertiente de estudio sobre el arte. Este texto se ha valido numerosas críticas destructoras así como reconocimientos en tanto lo novedoso y disruptivo que resulta esta obra en el marco de la época en la que fue publicada (1951). *Historia Social de la Literatura y del Arte* es hasta hoy en día, un libro emblemático y con más de veinte ediciones en español. Tan solo en España ha sido publicado por editoriales como Guadarrama Punto Omega, Editorial LABOR y DEBOLSILLO (que pertenece a la Penguin Random House Grupo Editorial).

Entre las recomendaciones contemporáneas que destacan la importancia de este libro escrito por Hauser, se encuentra la de César Coca⁴⁹, redactor en el diario español EL CORREO con sede en Bilbao, quien señaló en 2020⁵⁰ que *Historia Social de la Literatura y del Arte* es

“un estudio deslumbrante que demuestra que la producción cultural es hija de las circunstancias de su tiempo [...] A lo largo de sus más de mil páginas, recorre la producción artística desde los albores de la Humanidad y la va relacionando con las condiciones políticas, económicas y sociales de cada etapa. Ahí entran por supuesto los modelos de producción, el tipo de Gobierno, las costumbres y la religión imperante.” (Coca, 2020)

Sobre las críticas más importantes en contra de esta obra de Arnold Hauser, Vicenç Furió recupera lo siguiente:

Arnold Hauser (1892-1978) es conocido sobre todo por el libro *The Social History of Art*, publicado en 1951. La obra fue un intento de explicar la evolución de la historia del arte desde el punto de vista del materialismo histórico. En el momento de su publicación causó un fuerte impacto, que fue seguido de numerosas reediciones, especialmente durante los años sesenta y setenta. Sin embargo, muy pronto se habían hecho sentir las críticas a esta ambiciosa historia social. En 1953 Ernst

Recuperado de: <http://www.portaldearte.cl/terminos/hauser.htm>

⁴⁹ César Coca es “autor de diversos estudios y publicaciones sobre comunicación, sociedad y cultura. Doctor en Periodismo y Licenciado en Ciencias de la Información y Ciencias Políticas y Sociología. Toda su carrera profesional está ligada a EL CORREO, donde ha trabajado en Economía, Local y Sociedad y Cultura. Autor o coautor de una docena de libros, ganó el premio Miguel de Unamuno de Ensayo en 2006. Es también profesor de Periodismo en la UPV/EHU y el Máster de Periodismo de EL CORREO y la UPV.” Véase el link: <https://www.elcorreo.com/autor/cesar-coca-81.html>

⁵⁰ En la sección “Un libro cada semana” en el diario EL CORREO, fue publicada una recomendación de *Historia Social de la Literatura y del Arte* escrita por César Coca. Para consultar diríjase a esta dirección web: <https://www.elcorreo.com/culturas/libros/historia-social-literatura-20200621181300-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Gombrich publicó una reseña del libro, tan dura como precisa, en la que ponía de manifiesto tanto sus desacuerdos con el enfoque teórico y metodológico con el que la obra fue concebida, como la superficialidad y el poco rigor histórico con el que se trataban algunos puntos. (Furió, 2000:53)

Sin embargo, y a pesar de que el propio Furió se posiciona en una postura muy crítica respecto a la obra de autores como Hauser o Francastel, también reconoce que durante los cincuenta y los setenta, estos “ocupan un lugar destacado. A sus obras e influencia se debe buena parte de la difusión e interés que hubo por la historia social del arte y por la sociología del arte durante aquellos años.” (Furió, 2000:53) Así mismo, Furió destaca la también muy extensa obra *Sociología del Arte*, escrita por Hauser en 1974, comentando lo siguiente:

Sociología del arte (1974), un trabajo todavía hoy valioso, y el más amplio realizado hasta ahora sobre este tema por parte de un historiador. Conviene observar que a menudo se confunde la Sociología del arte de Hauser con su Historia social, con lo cual se comete un error y una injusticia: se confunden dos cosas distintas y se ignora la diferencia cualitativa entre su primera obra y la última. A propósito de los trabajos de Hauser, en ocasiones se ha hablado de un rígido determinismo que solo vería el arte como un mero reflejo de las condiciones socioeconómicas. (Furió, 2000:54)

De ahí la importancia de recuperar *Sociología del Arte* de Arnold Hauser, sobre todo por las interesantes reflexiones que he encontrado en el tomo cuatro dedicado a la sociología del público, donde Hauser presenta ideas relacionadas con la comunicación, introduciendo conceptos como alocución y pronunciación en relación a las dinámicas artísticas; e incluso pensando a la obra de arte como diálogo. Para Hauser, la sociología del arte puede definirse a partir de

Las capas de público que prevea el artista al crear sus obras, el tipo de obras que gusta a un público o que espera que le guste, cómo se manipulan las obras, por así decirlo, y cómo conserva o modifica su identidad una capa de la sociedad bajo la influencia de las obras que se le ofrecen, en suma, las expectativas y satisfacciones de los procesos desarrollados con estas funciones diferenciadas constituyen los giros del espectáculo que analiza e interpreta la sociología del arte. (Hauser, 1977:550)

Al hablar de capas de público y del tipo de obras que a este le gustan, Hauser está pensando esencialmente en la recepción de las obras de arte, y de lo que para Bourdieu es *el sentido social del gusto*⁵¹. La manipulación de las obras, se trata pues, de los procesos que constituyen el mundo del arte, tal como la venta a través de marchands o casas de subastas, la creación de exposiciones, las ferias de arte, las bienales, la curaduría implicada en ello, etc. Luego entonces, siguiendo en términos bourdianos, las expectativas y satisfacciones

⁵¹ El *Sentido Social del Gusto. Elementos para una sociología de la cultura* es una obra de Pierre Bourdieu, cuya edición en español más famosa es la de Siglo Veintiuno Editores de 2010, con traducción de Alicia Gutiérrez.

corresponderían a las formas en las que los actores que constituyen el campo artístico⁵² se posicionan en este a través de la manipulación que ejercen sobre las obras de arte y las relaciones sociales que establecen.

La sociología del arte implica pensar al arte como un entramado de relaciones e interacciones sociales que involucran figuras y roles muy específicos dentro del campo que constituye el todo. Por ejemplo, en el texto *7 días en el mundo del arte*, la autora Sarah Thornton presenta una reflexión sobre cómo el mundo del arte está formado por integrantes que “desempeñan, por lo general, una de seis funciones definidas: artista, galerista o marchante, curador, crítico, coleccionista o subastador”. (Thornton, 2009) Al respecto, sería una obviedad señalar que dichas funciones existen y se relacionan entre sí gracias a la comunicación.

La comunicación entendida como comprensión del mensaje (tema que he abordado en el primer apartado de este capítulo), está implicada en las relaciones que entablan los actores que constituyen el campo artístico, pero también en el arte mismo. Hauser piensa al arte como comunicación, cuando señala que

El arte parece estar determinado principalmente, por una necesidad de expresión, por un afán de tensión, aunque esencialmente no es más que comunicación e información, y sólo puede considerarse logrado cuando se efectúa la pretendida transmisión y comprensión, cosa que raras veces ocurre de acuerdo con la intención original. (Hauser, 1977:550)

El arte como forma de expresión humana es comunicación, y las relaciones sociales que constituyen el campo artístico (como cualquier relación en cualquier campo de la vida humana) se construyen en una dinámica de comunicación que contribuye a la consolidación del propio campo. Por ejemplo, hemos hablado antes en un sentido general, sobre la construcción social del código común que hace posible la comunicación, pero ¿cómo se articula el código común de comunicación en tanto arte? Para Pierre Bourdieu el acceso al entendimiento del código que rige las dinámicas y la producción artística, está determinado socialmente, y distribuido desigualmente.

En la introducción al libro *Sociología y Cultura* de Pierre Bourdieu, Néstor García Canclini reflexiona seriamente y largamente sobre las dinámicas sociales de los museos y lo que

⁵² Pierre Bourdieu entiende el concepto de campo como un espacio no necesariamente físico de acumulación de saberes, competencias, técnicas y procedimientos. Una acumulación colectiva de recursos colectivamente poseídos. Néstor García Canclini apunta los elementos que constituyen a un campo: “la existencia de un capital común y la lucha por su apropiación. [...] Un campo existe en la medida en que uno no logra comprender una obra (un libro de economía, una escultura) sin conocer la historia del campo de producción de la obra. Quienes participan en él tienen un conjunto de intereses comunes, un lenguaje, una complicidad objetiva que subyace a todos los antagonismos, por eso, el hecho de intervenir en la lucha contribuye a la reproducción del juego”. (García, 1990:19)

para Bourdieu es el capital cultural. A propósito de los museos, el arte moderno y el contemporáneo, Canclini señala lo siguiente:

En los museos el goce del arte requiere desentenderse de la vida cotidiana, oponerse a ella. La “disposición estética” y la “competencia artística” exigidas por el arte moderno y contemporáneo suponen el conocimiento de los principios de división internos del campo artístico. Las obras se ordenan por tendencias según sus rasgos estilísticos, sin importar las clasificaciones que rigen los objetos representados en el universo cotidiano; por ejemplo, la capacidad de distinguir entre tres cuadros que representan manzanas, uno impresionista, otro surrealista y otro hiperrealista, no depende del conocimiento ordinario de la fruta sino de la información estética que permite captar los tres tipos de tratamiento plástico, la organización sensible de los signos.

La estructura del museo y la disposición de las muestras corresponden a esta ideología estetizante: “El carácter intocable de los objetos, el silencio religioso que se impone a los visitantes, el ascetismo puritano del equipamiento, siempre escaso y poco confortable, el rechazo casi sistemático de toda didáctica, la solemnidad grandiosa de la decoración y del decoro”⁵³ contribuyen a hacer de esta institución un recurso diferencial de quienes ingresan en ella y comprenden sus mensajes.” (García, 1990:23)

Disposición estética y competencia artística son conceptos de Bourdieu que configuran su propuesta teórica respecto a la relación entre individuo-arte. En el libro, *El Sentido Social del Gusto* Bourdieu define competencia artística como el “conjunto de saberes necesarios para descifrar una obra de arte” (Bourdieu, 2010), la cual se adquiere con el nivel de instrucción, es decir, la formación académica. La competencia artística es parte de lo que denomina capital cultural, mismo que señala, “se encuentra distribuido de manera desigual, [...] todos los agentes sociales no están aptos para producir y consumir arte” (Bourdieu, 2010).

De ahí que, a propósito de la relación entre curaduría y comunicación, podamos señalar que la actividad curatorial requiere de un alto nivel de competencia artística; y capital cultural, pues un curador, entre muchas cosas, se encarga de organizar, seleccionar y articular un discurso artístico que debe ser entendido por el público. Entonces, la curaduría se trata fundamentalmente de comunicación; pues uno de los objetivos de una exposición es la comprensión del mensaje. La diferencia entre el habla y las exposiciones de arte, es que el mensaje que construye un curador parte de obras de arte, textos, sonido e imágenes que contienen diversos significados y a la vez se relacionan entre sí. Canclini señala que el museo (entendamos espacio de exposición) es un recurso de diferenciación social. Quienes ingresan en espacios de exhibición y comprenden sus mensajes se

⁵³ En esta parte, Canclini cita el libro *Elementos de una teoría sociológica de la percepción artística* (1971) de Pierre Bourdieu.

distinguen socialmente de otros. El curador hoy en día, se distingue socialmente dentro del campo artístico porque es capaz de organizar y crear los mensajes que se exhiben.

La sociología del arte nos sirve para entender el lugar que ocupa un agente específico dentro del campo artístico, sirve para entender los proyectos culturales y artísticos (digamos galerías, museos, editoriales, proyectos de difusión, centros y demás espacios para la cultura) no solo desde su especificidad y su núcleo de acción, sino desde su construcción como relación social; desde las conexiones que existen entre diversos agentes que constituyen el propio campo. Siguiendo el pensamiento bourdiano, Canclini señala que

Hay que situar al artista y su obra en el sistema de relaciones constituido por los agentes sociales directamente vinculados con la producción y comunicación de la obra. Este sistema de relaciones, que incluye a artistas, editores, marchantes, críticos, público [yo añadiría curadores], que determina las condiciones específicas de producción y circulación de sus productos, es el campo cultural. (García, 1990: 18)

El campo cultural puede ser entendido como sociedad, como entramado de individuos que desempeñan una función social ligada al arte, y también puede ser descifrado y estudiado sociológicamente. Sociedad, función social y sociología. La investigación para crear exposiciones, es decir la curaduría de arte, es un proceso de comunicación que se asienta en la función social de la exhibición y la difusión de objetos y bienes artísticos. Sin embargo, tal como lo hemos visto en el último apartado dedicado a la curaduría, frecuentemente las prácticas comisariales devienen en un campo de producción restringida que termina por producir exposiciones que solo pueden ser entendidas por unos cuantos (por individuos insertos en el campo). Y eso también es un tema de interés sociológico.

¿Cómo insertarse en un campo con estas características y además querer cambiar dichas dinámicas? ¿Se puede contribuir desde la digitalidad a la reconstrucción de una práctica curatorial más abierta y autónoma en tanto elección de temas y artistas?

Si. Lo que no se puede es cegarse. El campo artístico se estructura en tanto reglas de funcionamiento y *habitus*⁵⁴ particulares que condicionan las relaciones que los agentes pueden o no establecer entre sí. De ahí que no baste con investigar desde la teoría ¿qué es curaduría?, es necesario *hacer* curaduría. Que no baste con mirar de lejos a los principales agentes culturales que se implican en los procesos artísticos, hay que buscar formas de insertarse, de interactuar, de comunicarse, de ahí la necesaria dimensión práctica de este

⁵⁴ Alicia B. Gutierrez, en la introducción al libro *El Sentido Social del Gusto*, define *habitus* como un “producto de la historia, el *habitus* es lo social incorporado –estructura estructurada- que se ha encarnado de manera duradera en el cuerpo como una segunda naturaleza, naturaleza socialmente construida. [...] El *habitus* es un estado del cuerpo. [...] Es un estado especial que adoptan las condiciones objetivas incorporadas y convertidas así en disposiciones duraderas, maneras duraderas de mantenerse y de moverse, de hablar, de caminar, de pensar y de sentir que se presentan con todas las apariencias de la naturaleza.” (Gutierrez, 2010:15)

proyecto; que no sólo reflexiona la curaduría desde la teoría, sino también, ha apostado por estrategias de comunicación digital para explorarla.

Específicamente la utilidad de la perspectiva sociológica para la concepción, planeación y ejecución de **Salón Virtual de Arte**, radica en la conciencia de ese sistema de relaciones en el que busca insertarse. Las exposiciones virtuales, las visitas a galerías y ferias de arte, así como toda relación que se inicia desde la dirección de Salón Virtual de Arte, está pensada dentro del sistema de relaciones que constituye el campo artístico, siempre en búsqueda del crecimiento, difusión, y valoración del proyecto, así como la colaboración con otros agentes insertos en el campo. La reflexión teórica contribuye a la praxis. En el capítulo cuatro relataré las diversas situaciones, experiencias, observaciones y relaciones que he entablado gracias a la creación de este proyecto curatorial.

CAPÍTULO III

El ejercicio curatorial y la comunicación digital, de la teoría a la praxis

El mundo del arte es un juego donde lo que se arriesga es la cuestión de saber quién tiene el derecho de decirse artista o quién tiene la legitimidad de reconocer quién es artista.

- Tomás Peters a propósito de la teoría de Pierre Bourdieu, 2020

Al inicio del capítulo anterior he señalado un debate en torno al concepto con el que el MUAC ha nombrado a su proyecto de exposiciones virtuales: **sala desmaterializada**. Ahora profundizaré en la coyuntura entre éste y otros conceptos más, digitalidad y virtualidad. ¿Son éstos sinónimos, conceptos particulares que convergen o están confrontados? Ciertamente, desmaterialización y comunicación digital no son conceptos intercambiables, lo desmaterializado se concibe como aquello que aparentemente ha dejado de tener un soporte físico (material). ¿Qué es entonces lo digital y en qué es diferente de lo virtual?

Hacer exposiciones dentro de la web implica no solo comprender y dominar lógicas, lenguajes y estrategias digitales para hacerlas posibles, sino también, a nivel teórico, repensar los conceptos que dotan de sentido esta actividad. Es por ello que, desde una posición crítica, resulta muy interesante reflexionar sobre la sala desmaterializada del MUAC como un proyecto contemporáneo, que surge en 2020 a causa de la necesidad de adaptarse al mundo digital y sus condiciones de exhibición en el contexto de la pandemia de COVID-19.

Lo primero que quiero señalar es que el problema con una “sala desmaterializada” redundante en el mismo síntoma de atraso y desactualización que, en temas de digitalidad, caracteriza a casi todos los museos. Como hemos visto en el capítulo dos, la existencia de un contenido artístico inserto en internet implica entenderlo dentro de un contexto global en donde converge con toda la oferta.

Los individuos consumen información en forma de obras de arte, entretenimiento, productos, servicios, etc. Pero la diferencia entre la industria cosmética, alimentaria o de servicios a domicilio y las instituciones culturales y artística, radica en que las primeras han entendido, desde hace más de dos décadas, cómo funciona internet y cómo pueden aprovechar no solo las páginas web como espacios en los que se puede programar y configurar el espacio virtual, sino también cómo adaptarse y aprovechar aquellas plataformas preconfiguradas (tales como Instagram).

En mayo del 2020, Cuauhtémoc Medina expuso durante una conferencia en vivo transmitida por YouTube el arranque del nuevo proyecto, “sala desmaterializada”, como un espacio dentro de la página web del MUAC, que estaría destinado a ofrecer exposiciones virtuales. El problema no es hablar de desmaterialización en 2020, sino mostrarlo como un gran avance o innovación, cuando solo se trata de textos larguísimos acompañados de alguna que otra imagen o video y llamar a eso exposición virtual de arte, cuando bien podría

concebirse como un artículo. Sin duda, es un buen intento por acercar la oferta cultural del MUAC a las personas que se encuentran conectadas a internet, pero vale la pena problematizar el formato que han elegido, el cual parece ser tan solo una pestaña más de su página web a la que han decidido nombrar “exposición virtual”. Este proyecto, en contraste con otros de su mismo tipo (incluido Salón Virtual de Arte), permiten repensar y hacer un intento por clasificar los tipos de exposiciones virtuales existentes.



Sala 10 del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC). Sección de su página web que es considerada como una **sala desmaterializada** dedicada a exhibir exposiciones virtuales. Disponible en: <https://muac.unam.mx/exposiciones>

La idea de desmaterialización no es nueva. En 1995, Pierre Lévy anotaba sobre este concepto que “las informaciones no se pueden separar de su soporte físico, ya que correrían el riesgo de destruirlas. Es posible copiarlas, transmitir las y multiplicar las fácilmente, es cierto. Pero si se desvanece todo emplazamiento de inscripción «material», la información desaparece definitivamente.” (Lévy, 1999, ed. en español) Por ello, Lévy prefiere hablar de *virtualización*.

Por su parte, la doctora Olga Fernández López señala el final de los años sesenta como una década en la que, desde el campo del arte, emerge la desmaterialización como un concepto que se rebela ante una incipiente sociedad del consumo visual. Para esta autora, la desmaterialización se concibe desde “la posibilidad de acceder a un casi infinito repertorio de imágenes a través de los medios de comunicación de masas [que] supuso una desjerarquización de los rangos en los que tradicionalmente se clasificaban y valoraban las representaciones” (Fernández López, 2020:82). La evolución de los medios de comunicación, así como la posibilidad de acceder a ellos, ha desjerarquizado desde hace

décadas la forma en la que concebimos el arte. “El humano, por medio de lo virtual, encuentra otro espacio para tener experiencias sensoriales” (Rodríguez Ibáñez, 2012:58).

Durante el apartado Desmaterialización y Deslocalización contenido en el capítulo dos de su libro *Exposiciones y Comisariado. Relatos Cruzados*, Fernández López explica cómo, a finales de los sesenta, aparecen las exposiciones-libros como una forma de “prescindir del espacio y transformar la noción de exposición en la distribución” (Fernández López, 2020: 83). Para esta autora, el crítico y galerista Seth Siegelaub es una figura fundamental del comisariado contemporáneo, debido a que creó exposiciones en espacios como edificios de oficinas y fue también quien en 1968 creó *The Xerox Book*, una exposición-libro en la que se recogieron “veinticinco dibujos de siete artistas conceptuales, [...] Sin embargo, no se trataba de un libro sobre arte, sino de una exposición con formato de libro.” (Fernández López, 2020:83).

En este punto es preciso no perder de vista el contexto general de la historia de internet que he presentado al inicio del capítulo uno. El internet que conocemos hoy implica un proceso evolutivo que comienza en 1959 como un proyecto generado por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos, que le ayudaría a comunicarse militar y académicamente de manera descentralizada. Más tarde, en la década de los sesenta, dicho proyecto se convierte en ARPANET-INTERNET; para que finalmente, con la caída del Muro de Berlín y la culminación de la Guerra Fría en 1989, internet se abriera para su explotación comercial.

Es por ello que, visto de manera general dentro de la historia de los medios de comunicación, pensar en exposiciones-libros y exposiciones virtuales es pensar en la manera en la que la curaduría y el arte se han apropiado de las formas en las que dentro de sus contextos específicos es posible comunicar ideas y proyectos.

En los sesenta, internet todavía no estaba listo, no era lo que conocemos hoy. Apenas algunos científicos, académicos y militares conocían y dominaban sus funciones, pero, desde entonces, el concepto de desmaterialización ya estaba presente en el campo del arte, valiéndose de otros medios de comunicación pertinentes para la época. Hoy una exposición-libro podría parecernos obsoleta, pues supondría un coste prácticamente innecesario frente a las opciones de exhibición y distribución que ofrece internet, pero a finales de esta década

En su intento por sortear los circuitos establecidos, algunos artistas propusieron una distribución alternativa en la que la internacionalización, la delegación y la desmaterialización desempeñaron un papel fundamental, sentando, al mismo tiempo, las bases de una incipiente globalización. (Fernández López, 2020:82)

Platicando con la doctora Olga Fernández López hemos abordado su visión respecto al concepto desmaterialización. Para esta autora no existe tal, si consideramos que cualquier idea que busque abanderarse bajo este concepto requerirá siempre de un soporte físico,

sea un libro (que contiene las imágenes de obras aparentemente desmaterializadas) o una computadora, teléfono inteligente o Tablet, mediante el cual podemos acceder a los contenidos. La idea de desmaterialización es una ilusión, porque parece omitir el dispositivo en el que se sustenta la existencia de las cosas. No existe la desmaterialización, porque forzosamente necesitamos de un medio para acceder a la información que ha sido codificada.

Anunciar una sala desmaterializada en pleno 2020, desde mi punto de vista (sustentado en la investigación), debería suponer un avance en tanto a las prácticas que antes han sido concebidas y ejecutadas en tanto curaduría y espacios artísticos. Sin embargo, la sala desmaterializada del MUAC es tan solo una forma de presentar aquellas exposiciones-libros creadas por Seth Siegelaub en 1968, pero ahora desde audio-visualización digital. Escondida entre las pestañas de su página web, la sala desmaterializada del MUAC no supone una confrontación ante los medios, pautas, procesos y formas en las que el arte contemporáneo existe y se representa ante el mundo.

Desde la institución, se configura un mundo del arte cerrado y hecho para los propios integrantes del campo. “Al analizar el campo artístico, Bourdieu consideró que se debía tomar en cuenta simultáneamente el espacio de productores, mediadores y receptores, y su interacción con el campo de poder, económico, político, etcétera” (Peters,2020). Hoy en día, la figura de curador de arte ha adquirido una relativa autonomía como productor y mediador que fundamentalmente trabaja para hacer posible la recepción de las obras. La figura del curador es tan ansiada como recelada. No todos pueden decirse ser curadores, y efectivamente, profesionalizarse como tal es un largo y duro camino en el que convergen fuerzas políticas, económicas y sociales.

Ante este panorama, Salón Virtual de Arte es mi intento por acercarme desde la teoría a entender el campo que me fascina, comprender y explicar los fenómenos que implican la producción de exposiciones virtuales de arte; y desde la práctica, crear, experimentar y hacer posibles proyectos curatoriales, a través de la apropiación y resignificación de un espacio digital preconfigurado.

¿Qué es lo curatorial?

Para mí lo curatorial se ha convertido en una forma de articulación de intereses diversos que se despliegan de diferentes formas; muchas veces como exposiciones, pero también como publicaciones, eventos más discursivos, acompañamiento a la producción de obras, etc.

- Catalina Lozano, 2020

Para entender el ejercicio curatorial desde la digitalidad, habrá que plantear primero, en términos generales, a qué nos referimos cuando hablamos de “lo curatorial”.

Recientemente, la editorial Consonni ha publicado una serie de títulos sobre asuntos de arte y comisariado, entre los cuales, dos resultan de gran importancia para esta tesis: *Desde lo Curatorial. Conversaciones, experiencias y afectos*, de Juan Canela y Ángel Calvo Ulloa, y *Salir de la Exposición. (Si es que alguna vez habíamos entrado)* de Martí Manen.

Comenzando con *Desde lo Curatorial*, recuperaré algunas de las conversaciones con diversos curadores que ahí se reúnen. La primera y que más ha llamado mi atención ha sido la que sostiene Juan Canela con Julia Morandeira⁵⁵, debido a que cuando se pregunta a Julia ¿qué es para ella lo curatorial y cómo entiende esa complejidad en su práctica?

Para mí lo curatorial es la articulación tanto de formas de producir conocimiento como de formas de conocer. Y no me estoy refiriendo aquí a un conocimiento descarnado, sino todo lo contrario: son formas de conocimiento sensibles, atravesadas por la experiencia y el cuerpo, determinadas por unas lógicas espaciales, así como por unas políticas temporales, por vectores de lo público y lo colectivo. [...] Si la curaduría es ante todo una praxis, lo curatorial será su lógica, la performatividad que la práctica destila. [...] Creo que en gran parte es una matriz investigativa la que define mi práctica curatorial. (Morandeira, 2020: 189)

Para Morandeira, lo curatorial no se agota en el formato de exposición. Su práctica curatorial “se define por formalizarse en una gran diversidad de formatos, desde lo expositivo a lo discursivo, pasando por lo pedagógico o lo editorial” (Canela, 2020:189). De ahí la necesaria diferencia entre curaduría y curatorial. Donde curaduría implica investigación, condiciones y técnicas de exhibición, producción de un evento, relaciones sociales y (en palabras de algunos curadores tradicionales), manejo directo de las obras de arte, es decir una relación sujeto-objeto que se enclava en la materialidad que contiene el aura de las piezas.

Si la curaduría tiene que ver con ciertas cuestiones técnicas y podríamos definirla como una actividad constelacional que combina distintos elementos – obras de arte, artefactos, información, lugares, personas, contextos, recursos, etc. – que no han sido conectados con anterioridad estética, económica, institucional y discursivamente, lo curatorial es el campo dinámico en el que nace esa condición constelacional. Está constituido por las técnicas de curaduría empleadas, así como por los participantes y los marcos discursivos y materiales⁵⁶. (En Canela y Ulloa, 2020:61)

⁵⁵ Julia Morandeira es “licenciada en Humanidades por la UPF, Barcelona y máster en Culturas Visuales por Goldsmiths College, Londres. Es investigadora y comisaria independiente. Su trabajo lidia con cuestiones ligadas a la geografía y teoría postcolonial, la imagen en movimiento y los dispositivos de producción cultural, así como su inscripción en tanto que lugares de producción de conocimiento.” (tabakalera.eus) Semblanza disponible en: <https://www.tabakalera.eus/es/julia-morandeira/>

⁵⁶ Esta cita se encuentra contenida en el libro *Desde lo Curatorial*, en el apartado titulado *Buscando una voz. Hablar desde lo curatorial sin morir en el intento* (pp. 61-63), donde se hace referencia a la siguiente fuente: Beatrice von Bismark en <<Curating/Curatorial: A Conversation Between Irit Rodoff and Beatrice von Bismark>> en *Cultures of the Curatorial*, Berlín: Stenberg Press, 2012.

Lo curatorial, como campo dinámico, permite entonces ubicar el trabajo de Salón Virtual de Arte, que parte de la experimentación, del uso de técnicas de curaduría, de la digitalización y la selección de contenidos ya digitalizados previamente, que siempre buscan devenir en un formato de exposición inserto en línea. Así, en Salón Virtual de Arte, el ejercicio curatorial parte desde y para la digitalidad, implicando herramientas, estrategias y modos de exhibición que desafían la institucionalidad proponiendo un espacio expositivo independiente y autogestivo.

Lo curatorial va más allá de la curaduría, implicando una metodología que toma el arte como punto de partida, pero poniéndolo en relación con momentos, contextos, y cuestiones específicas para poder desafiar el *statu quo*⁵⁷. Lo curatorial lleva implícita una potencia de cambio, tiene la capacidad de llevar lo artístico a lugares vitales tan diversos como podamos imaginar, para ahí contaminarse y conformarse en algo más. El reto es que las técnicas de curaduría sean lo suficientemente consecuentes y flexibles para dejar brechas abiertas que conformen una voz curatorial que respire vida. (En Canela y Ulloa, 2020:63)

Con esto en mente, en los siguientes apartados revisaremos autores y fuentes que nos permitan hablar de curaduría digital, así como el necesario debate conceptual que implican las exposiciones virtuales, o en línea, cuya creación requiere de técnicas y prácticas digitales que se ejecutan en el ciberespacio. Dicho debate implica precisamente estos conceptos: virtualidad, digitalidad y ciberespacio.

Curar lo digital

The issue is concentrating on the digital in a moment when a pandemic is demonstrating that our ways of communicating will change drastically in the coming years.

-On-curating.org, *Curating the Digital* edition, April 2020

El capítulo dos fue un espacio para partir desde lo general. En él, exploré los conceptos de comunicación y curaduría pensando en un sentido amplio que permitió, por un lado, exponer a algunos de los autores clásicos que desde la filosofía intentaron responder ¿qué es comunicación? En el caso de la curaduría, me enfrenté a una amplia diversidad de definiciones y puntos de vista confrontados, que devinieron en concluir que la curaduría en un sentido general se puede entender y teorizar desde muchas perspectivas que devienen de la misma variedad de prácticas curatoriales que existen.

Una de las complejidades de la curaduría radica en la amplia oferta de exposiciones que existen. Es decir, hay de exposiciones a exposiciones. No es lo mismo una exposición permanente con la colección de un Museo Nacional de Historia que una exposición

⁵⁷ Aquí se incluye una referencia a: María Lind, <<On the Curatorial>>, Artforum, octubre 2009.

temporal dentro de una galería, o en un museo de arte contemporáneo, donde se exponen instalaciones, arte conceptual o videoarte.

Esta diversidad de formas de hacer curaduría y tipos de exposiciones se ha trasladado al mundo digital. En internet existen gran variedad de posibilidades para crear exhibiciones virtuales de arte. Desde aplicaciones que replican la arquitectura del cubo blanco, donde se pueden montar imágenes y diversos objetos para simular un espacio de museo-galería, hasta la creación de páginas web que requieren de la programación para que se desplieguen pestañas, botones, imágenes, textos y videos que persiguen el mismo fin: exhibir obras de arte.

Sin embargo, antes de reflexionar sobre los soportes, aplicaciones, medios o redes más óptimas, eficientes y accesibles para crear exposiciones virtuales de arte, la verdadera cuestión detrás implica entender y aplicar una curaduría pensada por y para lo digital. Así, la cuestión en torno a desentrañar ¿cómo curar lo digital? parece encarnarse en un bucle, pues precisamente es el uso de soportes digitales lo que requiere dominar un código, un lenguaje y una forma de hacer.

¿Qué es entonces la comunicación digital? En la Universidad de La Plata (Argentina) publicaron en 2016 un cuaderno de cátedra a propósito de la *Gestión de la Comunicación Digital*, y de igual forma que yo ahora con esta tesis, su primer punto de partida fue exponer desde dónde entendían y podían explicar qué es lo digital. “Hablar de comunicación digital es reconocer el proceso de digitalización de la cultura, la transformación de la información, las imágenes, sonidos y mensajes en bytes



Fotografía de 1970 presentada por Nicholas Negroponte durante su Ted Talk *Una historia de 30 años del futuro*.

capaces de fluir por diferentes plataformas mediáticas y de ser reproducidos, reeditados y redistribuidos fácilmente desde diferentes contextos” (González Frígoli, 2016:21-22)

Por lo menos, tanto en español como en inglés, por definición de diccionario, lo digital es un adjetivo que implica a los dedos⁵⁸, de acuerdo al Oxford Languages. Un aparato

⁵⁸ Si bien la palabra digital puede traducirse fácilmente al italiano (digitale) o al alemán (digital), guardando relación con la palabra dígito, esto no ocurre igual con otros idiomas como el francés, en el cual, la palabra digital aparece como “numérique”. Esto, aunque parezca problemático cuando se trata de establecer relaciones y definiciones hacia lo que efectivamente es la digitalidad, nos permite reflexionar desde la lengua. Pues tanto la noción de “digital”, o si se quiere, numérique en francés, están inevitablemente relacionadas con el lenguaje binario y lo que con él hemos construido. Como veremos más adelante, las investigaciones y experimentaciones de Nicholas Negroponte con el lenguaje binario y sus aplicaciones, resultan fundamentales, pues han devenido en lo que él ha nombrado “Ser digital” (libro de su autoría de 1995).

o máquina digital es aquella que suministra los datos mediante dígitos o elementos finitos. Esta relación entre máquina-dedos fue experimentada desde 1970 por uno de los más importantes científicos informáticos, que de hecho, es fundador del famoso instituto de investigación MIT Media Lab: Nicholas Negroponte. En una de sus Ted Talks más famosas titulada *Una historia de 30 años del futuro*, Negroponte explica cómo, a lo largo de los años, fue creando y experimentando con la robótica y la informática presentando un repaso de su trabajo desde la década de 1960. Así, durante esta charla, cuenta como desde 1970 ya se encontraba produciendo máquinas que trabajaban con lo que él nombra **informática sensorial**. A propósito de estos experimentos y de la acogida que tuvieron en aquel tiempo, Negroponte señala que:

Y elijo los dedos en parte porque todos creían que era ridículo. Se publicaban trabajos sobre lo estúpido que era usar los dedos. Tres motivos: uno, que eran de baja resolución; el otro, que la mano taparía lo que querías ver; y tercero, que fue el ganador, los dedos ensuciarían la pantalla. Y, por tanto, nunca usaríamos los dedos como dispositivos. (Negroponte, 2014)

La digitalidad puede entenderse como ese proceso iniciado por Negroponte en el que las máquinas son manipuladas por los dedos y, al mismo tiempo, desde la programación de código que implica al lenguaje binario⁵⁹. Esto, en conjunto, ha creado un complejo universo de aparatos digitales que pueden reproducir funciones, aplicaciones y hacer funcionar plataformas y medios de comunicación. “Cuando hablamos de comunicación digital, siempre estaremos haciendo referencia a comunicación digital online, porque es en lo online donde reside la interacción, la potencialidad de participación, la conversación” (González Frígoli, 2016:22)

La vida *online*, entendida como la vida conectada a internet, nos permite recrearnos en el espacio digital, mostrar de nosotros lo que queremos exhibir de nuestras vidas, de nuestras personalidades y de nuestros gustos. Pero también nos permite crearnos profesionalmente o hacer posibles proyectos profesionales que, en la vida *offline*, nos sería imposible llevar a cabo. Así fue como, en 2020, a raíz de la pandemia de COVID-19, diversas instituciones culturales que estaban acostumbradas fundamentalmente a desarrollar las actividades presenciales (vida *offline*) tuvieron que crear planes de emergencia para continuar ofertando sus programas culturales.

En este contexto, hablar de exposiciones virtuales de arte se ha vuelto un tema central dentro del campo del arte que, desde la institución rezagada, buscó formas de seguir interactuando con un público que ya no podía ingresar con normalidad en sus recintos. Sin embargo, la creación de exposiciones virtuales es una actividad que requiere repensar, reconfigurar y rehacer los procedimientos curatoriales tradicionales que responden a la

⁵⁹ Desde este punto, podemos entender la traducción de digital que posee el idioma francés (numérique).

materialidad de la obra y a la espacialidad de la realidad física. Para hacer exposiciones virtuales se requiere curar lo digital.

Pero para ello, sin duda, y como en toda práctica curatorial, la praxis juega un papel fundamental. No basta con enunciaciones teóricas. Es necesario ejecutar y visitar exposiciones en el ciberespacio⁶⁰. Un primer paso será, entonces, no solo reconocer que hoy las exposiciones virtuales están ganando importancia y se han vuelto cada vez más comunes y necesarias, sino también, desde la reflexión, proponer espacios para ahora, hablar de una curaduría particular que las posibilita: la curaduría digital.

Revistas electrónicas como *on-curating.org*, recientemente han dedicado uno de sus números para reflexionar sobre estos temas. En abril del 2020, publicaron la edición *Curating The Digital*, en la que, como texto introductorio, se apunta lo siguiente:

This issue compiles a series of perspectives on art-making and curating that consider forms of production through contemporary digital networks as well as increased reliance on digital technologies. We consider the issue as a much-needed start to discuss curating under digital conditions on our platform [...] The issue is concentrating on the digital in a moment when a pandemic is demonstrating that our ways of communicating will change drastically in the coming years. (on-curating.org, 2020)

En este punto, y antes de avanzar hacia dilucidar sobre qué es la curaduría digital o cómo y de qué formas se cura lo digital, es importante detenernos a reflexionar lo que esta revista llama “producción a través de las redes digitales contemporáneas”. Se trata de un concepto amplio que puede abarcar desde páginas web hasta lo que comúnmente se conoce como redes sociales, es decir, Facebook, Instagram, Twitter, etcétera, las cuales, es preciso apuntar, no son sinónimo de internet, así como internet y web tampoco son lo mismo⁶¹.

No obstante, sean cual sean las plataformas o redes digitales contemporáneas a través de las cuales se exhibe arte, el fenómeno de las exposiciones virtuales transforma en todo sentido la actividad curatorial. Como ya he señalado, fundamentalmente, los procesos curatoriales transitan de una relación directa con la materialidad de las obras y la ocupación de un espacio real físico, a las lógicas que implica la digitalización de las obras de arte y el uso del espacio virtual.

⁶⁰ “El término *ciberespacio* deriva de cibernética, que fue introducido por el matemático Norbert Wiener en 1947, y que se refiere al nuevo campo de investigación que aparece en esa década de 1940, y que tiene como base el estudio del comportamiento animal para desarrollar el diseño del comportamiento de las máquinas. [...] El ciberespacio se debe entender como un espacio virtual que nace de la comunicación global de las interfaces digitales y sistemas electrónicos que son capaces de conectarse a una Red intercomunicada a nivel global.” (Rodríguez Ibáñez, 2012:38) Así mismo, más adelante revisaremos otras nociones de ciberespacio que se relacionan con la novela de ciencia ficción *Neuromancer* (1984) de William Gibson.

⁶¹ Favor de remitirse al capítulo uno para profundizar sobre esta distinción.

De acuerdo con el artículo *Online Exhibitions: The Curator as Director*, contenido en la edición *Curating The Digital*, cuando el espacio expositivo físico se traslada al espacio digital no transitable, el curador se convierte en un productor o director de imágenes que puede aprovechar plataformas (o escenarios) preconfigurados, crear o hacer que un programador cree escenarios digitales para presentar la exposición en línea. Así, según *On-Curating*

The curator becomes an (image) producer or director who has to conceive and control this view of the artwork to be exhibited in a specific setting and a structure and narration for its digital presentation. [...] The curator also influences the setting in which they either choose a certain location, situation, or scenario for the (image) production (found setting), or they create a setting in the sense of a stage design (physical and digital) or have it made (built setting) (on-curating.org, 2020)

Con estas reflexiones podemos ejemplificar el caso de Salón Virtual de Arte, que encuentra un “escenario” preconfigurado en Instagram, es decir, una estructura específica que demanda entender y manejar las funciones que ofrece. Sin embargo, una exposición virtual también puede ser trabajada desde la configuración de una página web o aplicación, e incluso desde un videojuego.

De acuerdo con este artículo, pensar la curaduría desde lo digital implica que no solo las obras de arte influyen en la creación de la narrativa expositiva, sino también, las soluciones web pueden ser un punto de partida o un foco central del concepto de exposición. La plataforma o espacio digital puede también influir en la selección de obra, los métodos de producción o los medios de producción de la exposición en línea. *On-Curating* señala que

The setting and the artworks, as well as particular web solutions or narrative structures, can be the starting point and central focus of the exhibition concept and influence the respective selection, production methods, or means of production. The curator must therefore understand the various modes of action and conditions that the individual production and presentation steps entail, both technically and in terms of content, in order to be able to use them fully and creatively. (on-curating.org, 2020)

En este sentido, el curador como director debe dominar los lenguajes, funciones y lógicas digitales para producir, presentar, (y yo añadiría, comunicar) la exposición virtual. En la curaduría digital se presentan nuevos retos en tanto las exigencias que surgen de la interacción a través de internet. El público disuelto se transforma en avatares individuales que dan *like*, y los recorridos por el espacio físico se convierten en *scrolls*⁶², o en clicks.

⁶² De acuerdo al glosario del Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México (CCD), Scroll, se relaciona con su verbo scrollear donde, “Escrolea es una palabra que viene del vocablo inglés scroll. Como sustantivo, en inglés, scroll refiere a pergaminos o documentos que se enrollan. [...] Como verbo, esta palabra refiere a la acción y los gestos que hacemos al recorrer con la vista, para avanzar, vertical u horizontalmente, en la

Autores como Boris Groys han reflexionado sobre lo que ocurre con la materialidad de la obra de arte cuando se digitaliza y se usa con distintos fines. Groys señala que internet es un medio de información, por lo que cuando se trata de arte, lo que hallamos en internet es información sobre arte, más no obras de arte *in situ*. Cuando reflexiona sobre el arte y la literatura, Groys está pensando en la documentación de las obras, en la información, en las referencias que podemos encontrar sobre un auto, y en la labor de digitalización y exhibición de colecciones que algunos museos han emprendido a través de internet.

La documentación artística se refiere al arte pero no es arte. [...] Los museos exhiben sus colecciones en la red. Y, por supuesto, el almacenamiento virtual de imágenes de arte es mucho más compacto y más fácil de mantener que los museos tradicionales. Así, los museos son capaces de exponer partes de sus colecciones, que habitualmente quedan guardadas en sus depósitos. Lo mismo puede decirse de las editoriales que expanden permanentemente sus colecciones electrónicas. Y lo mismo ocurre con los sitios web de los artistas: uno puede encontrar allí la representación más completa de su trabajo. (Groys, 2016:22)

Más de cinco años después de la publicación de estas reflexiones, cabe problematizar el caso de las obras de arte que surgen desde la digitalidad, cuya autenticidad reside en la creación de un certificado encriptado. Estoy hablando de los NFT⁶³ que, si bien ya no corresponden al proceso de digitalización que han atravesado las obras materiales que inspiraron las enunciaciones de Boris Groys, su existencia pone en jaque uno de sus postulados fundamentales: “En internet no hay arte o literatura sino información sobre arte y literatura” (Groys, 2016:198).

Hoy en día, en internet sí hay arte. Arte creado desde y para la digitalidad; cuyos creadores no tienen la menor intención de que sus obras tengan una dimensión material fuera de la pantalla. Los NFT, creados a través de la tecnología *blockchain*⁶⁴, han incidido en el mundo del arte. Sustentados en un certificado digital encriptado y en la lógica mercantil de las criptomonedas⁶⁵, los NFT son piezas digitales que pueden ser compradas a través de

visualización del contenido textovisual desplegado en ventanas de procesadores de texto, redes sociales, páginas web o bien, en los escenarios de videojuegos. En el diccionario etimológico en línea de la Oxford University observan que en inglés antiguo (alrededor de 1600), la palabra *scroll* también designaba el acto de escribir en rollos de pergamino. Según esta misma fuente, el primer uso conocido de esta palabra en el sentido de “mostrar unas pocas líneas en una pantalla” se registró en 1981” (Más información en: <https://editorial.centroculturadigital.mx/glosario/escrolea>)

⁶³ Por sus siglas en inglés: Non Fungible Token. Un NFT es un tipo especial de token criptográfico que representa algo único, por lo que un token no fungible es algo que no puede intercambiarse. En el caso de obras de arte, cada pieza NFT está ligada a un certificado de autenticidad encriptado y la transacción de su compra y venta se registra en una especie de libro contable perteneciente a la tecnología Blockchain.

⁶⁴ Blockchain se compone de dos palabras en inglés que en conjunto significan: cadena de bloques (block=bloque, chain=cadena) Blockchain es una tecnología que funciona como cadena de bloques y que posibilita verificar cualquier transacción en línea. Es como un libro contable que opera en el campo de la tecnología, almacenando datos digitales. Por lo que esta cadena de bloques mantiene un historial de quién ha comprado o vendido un NFT e indica quién es su actual propietario absoluto.

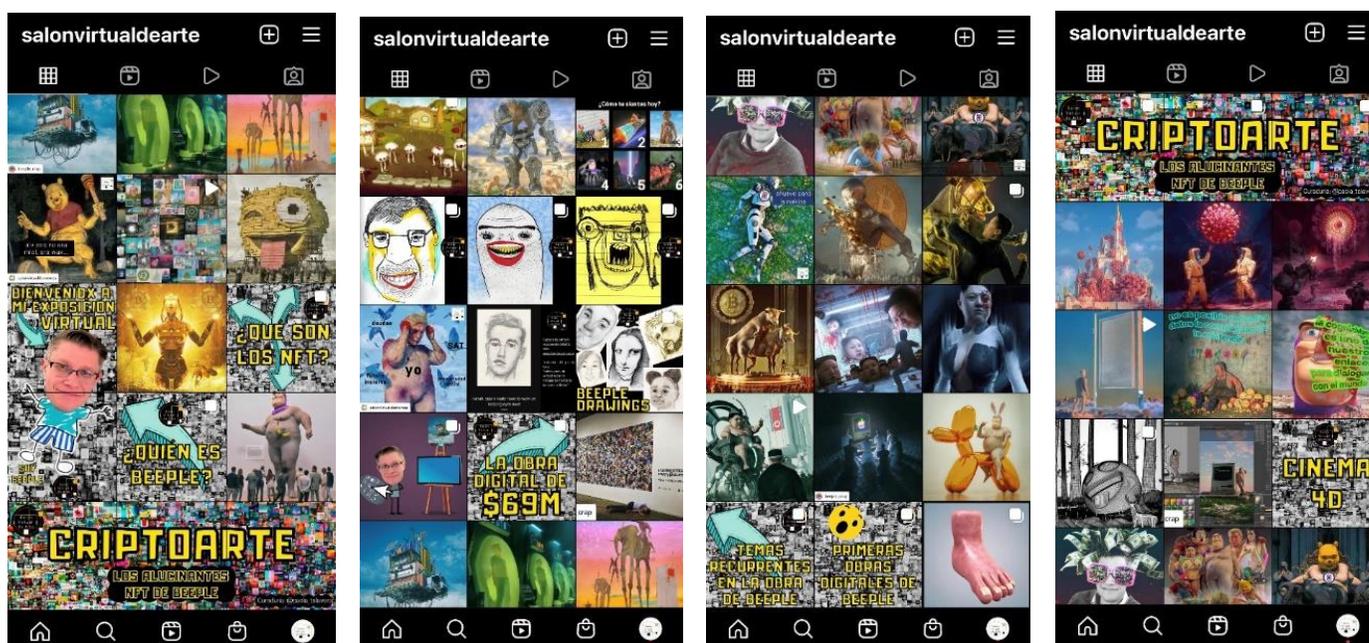
⁶⁵ Activo digital que emplea un cifrado criptográfico.

internet, y que sólo son “poseídas”, en tanto se posea el certificado de autenticidad, y la transacción esté registrada en la propia *blockchain*.

En esta línea, se ubica Beeple (nombre artístico del estadounidense Mike Winkelmann), quien en marzo del 2021 se hizo mundialmente famoso por vender su obra *Everydays: The first 5, 000 days* en más de 69 millones de dólares a través de una subasta celebrada por Christie's⁶⁶. Esta obra consistía en un collage con cinco mil de sus piezas de arte digital contenidas en un archivo jpg.

La tecnología avanza rápidamente, y transforma la cotidianidad, el arte, la vida toda. En 2016 ni siquiera Beeple había comenzado a crear obras NFT, ni tampoco una pandemia mundial amenazaba al mundo del arte con cerrar museos, galerías y espacios culturales acorralando a los creadores a buscar opciones de producción y exhibición de arte.

En octubre de 2020 creé Salón Virtual de Arte como un espacio para la experimentación curatorial; en marzo del 2021, Beeple se convirtió en uno de los artistas vivos más caros del mundo tras la subasta en Christie's de su collage digital. Después, en mayo del mismo año, yo estaba presentando una exposición virtual a propósito de los NFT, de su obra y de su evolución artística. A continuación, una vista de dicha exposición:



Lo anterior no es un ejemplo de *documentación sobre arte* tal como señala Boris Groys. Pues estas obras fueron creadas desde la digitalidad, es decir, no tuvieron un soporte material previo, así como la propia exposición que creé, no tiene un correlato con la realidad

⁶⁶ Para más información sobre esta noticia, consulte la siguiente noticia en línea: **NFT y Beeple: la extraordinaria subasta por US\$69 millones de una obra de arte que no existe en la vida real**. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56368491>

física. Si bien, estoy de acuerdo con Groys en que “internet es un medio de información, y la información es siempre información sobre algo”, no lo estoy en que “ese algo está siempre situado fuera de Internet, es decir, offline” (Groys, 2016:197-198). Actualmente existen expresiones artísticas y prácticas curatoriales que se idean, se planean, se producen y exhiben desde y para la digitalidad. Lo curatorial hoy puede concebirse desde la selección de información; lo curatorial hoy puede producir un evento virtual que implica lo colectivo y lo performativo. En internet disponemos de documentación sobre arte, tal como señala Boris Groys, es decir, disponemos de obras digitalizadas que existen en la realidad física, pero también hay formas distintas de concebir el arte y las exposiciones que les desligan de las lógicas canónicas que ponderan la materialidad de la obra y el recorrido expositivo.

De acuerdo con la revista *Curating The Digital*, una de esas formas de concebir el arte y las exposiciones desde lo digital implica justamente superar la visión de Groys, cuando señalan que para crear exposiciones en línea “es importante comprender las posibilidades digitales y los modos de acción para pensar y actuar más allá de las posibilidades de la realización de exposiciones físicas.” (On-curating.org, 2020, trad. de la autora). Así mismo, en este artículo se propone una diferencia entre la curaduría digital y la mera documentación de las obras de arte, lo cual pone a debate la visión presentada por Groys en 2016.

Debido a los rápidos cambios en los mecanismos de circulación digital, la importancia de la documentación de las exposiciones también ha cambiado. **La diferencia significativa con respecto a la mera documentación de la exposición, sin embargo, radica en la configuración consciente y la combinación de la puesta en escena de obras de arte curadas en el escenario elegido (producción de imágenes) y el concepto de presentación en línea (solución web) en términos del concepto curatorial general de la exposición**⁶⁷. [...] Las imágenes de la exposición que se muestran en línea pueden circular directamente, pero pueden ser arrancadas de su hábitat expositivo o de su estructura narrativa y, por lo tanto, volver a ser meros documentos. (On-curating.org, 2020, trad. de la autora)

Curar lo digital será entonces una labor que, en los años subsecuentes, deberá perfeccionarse desde la diversidad de plataformas o escenarios virtuales existentes, así como desde las propuestas que implican el uso de los documentos y expresiones artísticas en línea. Pero, quizá, debido a la constante evolución tecnológica y a los rápidos cambios en los mecanismos de circulación digital, la curaduría digital será esencialmente experimental, siempre en búsqueda de actualización, frescura y creatividad para atraer a un público que se encuentra navegando en una inmensidad de contenido e información⁶⁸.

⁶⁷ He resaltado en negritas las ideas que considero fundamentales.

⁶⁸ De ahí, que otro debate que surge en torno a la curaduría y la digitalidad, es el surgimiento de la figura del content curator (curador de contenidos en español) dentro del marketing digital. La curación de contenidos se define como “el proceso de recopilar información relevante para un tema o área de interés en particular. Ya sea un bloguero o una pequeña empresa, la curación de contenido en sus canales es una parte importante

Ciberespacio. Entre la virtualidad y lo digital

La transmisión de información en el ciberespacio se realiza de manera virtual, y en primera instancia habría que explicar qué es lo que se entiende por virtual.

-Margarita Rodríguez Ibáñez, 2004

El ciberespacio es un espacio-sistema relacional [...] su realidad se construye a través del intercambio de información; es decir, es espacio y es medio. [...] Es en efecto, espacio en todos los sentidos aunque sea virtual.

-Joaquín Ma. Aguirre Romero, 2004

¿Dónde existen las exposiciones virtuales? ¿De qué hablamos cuando hablamos de virtualidad? ¿Es lo mismo virtualidad que digitalidad? ¿Lo virtual y lo digital conviven en el ciberespacio? ¿Qué es el ciberespacio? Son algunas preguntas fundamentales que me planteé cuando creé el concepto de Salón Virtual de Arte. Pues este proyecto no se trataba solamente de abrir una cuenta de Instagram, sin planeación ni dirección. Desde un inicio lo planteé como una forma consciente de llevar a la práctica mis conocimientos en estrategia digital para crear un espacio de experimentación curatorial. Pero en tanto lo registré como proyecto de titulación, la reflexión teórica se volvió más compleja de lo que supuse al inicio.

Si bien, con frecuencia, actualmente suelen emplearse *virtualidad* y *digitalidad* como sinónimos, en esta tesis será imperativo señalar sus diferencias y particularidades. Por un lado, *lo virtual* tiene que ver con nociones filosóficas que relacionan esta palabra como otra forma de percibir la realidad, mientras que *lo digital* hace referencia a la tecnología que el ser humano ha creado a partir del dominio y aplicación del lenguaje binario y la informática.

La palabra virtual puede definir tres conceptos diferentes: en un sentido técnico, ligado a la informática; en un sentido corriente (unido a lo irreal), y en un sentido filosófico, que define lo virtual como aquello que no existe más que en potencia y no en acto. (Rodríguez Ibáñez, 2012:56)

La noción de *virtual* es anterior a la creación y popularización de internet. Desde su sentido filosófico desligado de la informática, la palabra virtual se usaba para hacer referencia a situaciones como la que señala Margarita Rodríguez Ibáñez cuando apunta que “se puede decir que el árbol está virtualmente presente en la semilla o que un niño es virtualmente un hombre” (Rodríguez Ibáñez, 2012:56). Mientras que en el sentido corriente

Lo virtual se emplea para significar la irrealidad, lo que no existe realmente, lo que es una especie de sueño o producto de la magia, y por lo tanto se piensa que una

de la combinación de marketing.” Sin embargo, esta figura está más enfocada al sector empresarial, e incluso se señala que su actividad refiere a “un conjunto de funciones que ya venían ejerciendo determinados profesionales como periodistas, marketers y gestores de la información” (iebschool.com,2021) Disponible en: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-content-curator-curation-marketing-digital/>

cosa es real o virtual, pero que no puede contener los dos estados físicos. A este respecto, Phillippe Quéau expone que lo virtual no propone otra experiencia de lo real, pues, para él, <<las realidades virtuales no son irreales, ya que son experiencias unidas a lo sensorial, que vamos acumulando naturalmente⁶⁹>> y por medio del cual se nos presentan lugares imaginarios y espacios simbólicos. Lo virtual, según este autor, no tiene por qué corresponder con lo real, son no-lugares que podemos visitar. (Rodríguez Ibáñez, 2012:57)

De ahí que, en sentido académico, podamos señalar que lo virtual no es irreal o falso, ni tampoco es un sinónimo de digital. Sin embargo, actualmente el uso de esta palabra se asocia con nuestra relación cotidiana con internet. En donde existen diversidad de contenidos que nos remiten a experiencias alternativas a la realidad material del mundo offline. En palabras de María Luisa Bellido Gant:

Las realidades virtuales no son irreales, poseen cierta realidad [...]. Las virtuales son a priori experiencias asimilables a las sensoriales, que vamos acumulando naturalmente, y nos presentan lugares imaginarios y espacios simbólicos. Se trata de espacios que no están en ninguna parte, puesto que podemos simularlos en cualquier sitio e incluso puede llevarselos uno consigo. (Bellido Gant, 2001:99)

Dentro de este marco conceptual, podemos *entender la existencia de Salón Virtual de Arte, que se configura como un lugar imaginario, como un espacio simbólico⁷⁰ dentro del ciberespacio, dedicado a la producción de exposiciones*; el cual no está en ninguna parte, pero puede ser visitado desde cualquier sitio o incluso, llevarlo consigo.

Así, la virtualidad implica la noción de espacio, y con ello conecta con el siguiente concepto que no puede desligarse de las exposiciones en línea. Se trata del concepto de *ciberespacio*, el cual apareció por primera vez en una novela de ciencia ficción y sobre el que Bellido Gant recupera lo siguiente:

La palabra ciberespacio fue introducida por Willian Gibson en su novela *Neuromancer*, publicada en 1984. Lo definió como <<una alucinación consensuada, no es realmente un lugar. No es realmente un espacio. Es un espacio conceptual, es un paradójico lugar y un espacio sin extensión, un espacio figurativo inmaterial, un espacio mental, que permite el efecto de penetración ilusoria en un territorio infográfico para vivir dentro de una imagen, sin tener la impresión de que se está dentro de tal imagen, y viajar así en la inmovilidad>> (Bellido Gant, 2001:91)

⁶⁹ Aquí la autora cita: Phillippe Quéau: *Lo virtual: virtudes y vértigos*, Barcelona: Paidós, 1995, p.27

⁷⁰ Lo simbólico como concepto, ha sido definido desde diversas disciplinas (sociología, psicología, semiótica, antropología, etc.). Para M. Leonor Balbuena Palacios, quien dedicó su tesis de doctorado a la teoría de la representación simbólica, “el símbolo es de naturaleza icónica, no natural y motivada. La representación del mundo real –visible-, ha sido conducida hacia la creación de un mundo artificial, simbólico que ha pasado por un proceso de convencionalidad. [...] La representación simbólica surge ante una necesidad de comprensión, de nuestra realidad o de todo aquello que necesite una explicación” (Balbuena, 2014)

Menos de medio siglo después, el ciberespacio dejó de ser tema de novela y pasó a ser parte de nuestra vida cotidiana. La percepción que tenemos del tiempo y del espacio ha cambiado radicalmente. Ahora percibimos el tiempo a partir de lo que nos toma descargar contenido o enviar un correo electrónico, e incluso, desde la rapidez con la que recibimos respuesta a nuestros mensajes. A propósito de la idea de ciberespacio del *Neuromancer*, Margarita Rodríguez Ibáñez señala que “Gibson nos plantea una nueva idea espacial, anunciando la separación del mundo real (sin extensión), pero con relación al mismo, ya que los parámetros, aunque no perceptivos, guardan similitud en la representación del mundo real.” (Rodríguez Ibáñez, 2012:41)

En otros autores, como Javier Echeverría, la noción de ciberespacio fue adelantada desde las consecuencias que trajo el uso intenso de la televisión desde la segunda mitad del siglo pasado. En Echeverría podemos encontrar una clasificación de los entornos en los que el ser humano actúa y se relaciona. “Las nuevas tecnologías de la información y de las telecomunicaciones (NTIT) posibilitan la creación de un nuevo espacio social para las interrelaciones humanas que propongo denominar tercer entorno (E3), para distinguirlo de los entornos naturales (E1) y urbanos (E2).” (Echeverría, 1999)

El primer entorno (E1) refiere al que gira alrededor del ambiente natural del ser humano, es decir, “el cuerpo, el clan, la familia, la tribu, las costumbres, los ritos, las técnicas de producción, la lengua, o la propiedad.” (Echeverría, 1999). El segundo entorno (E2) sería aquel que gira sobre el ambiente social “es un entorno urbano, es un entorno social y cultural. Los espacios urbanos han desarrollado diversas formas sociales constitutivas de las maneras del segundo entorno: el vestido, el mercado, el taller, le empresa, la industria, la ciudad, el estado, la nación, el poder, la iglesia, la economía. [...] La sociedad industrial sería su forma más desarrollada.” (Echeverría, 1999)

La distinción entre entornos en los que se desarrolla el ser humano fue una gran apuesta teórica de fin de siglo que intentó explicar cómo el individuo puede relacionarse e interactuar aún a pesar de la distancia y de la no representación física de sus cuerpos. De ahí que, mientras el primero y segundo entorno se basan en una interacción sensitiva de los sujetos en relación con lo que les es próximo, es decir, a la corta distancia que los separa de lo percibido, (otros sujetos u objetos), en el tercer entorno la distalidad⁷¹ es el factor que lo distingue, donde la distancia refiere a características tecnológicas y reales, que no son de ninguna manera imaginarias ni ideales. (Echeverría. 1999).

“En el tercer entorno la materialidad no desaparece del todo, pero pierde importancia, en detrimento de otros elementos que son energéticos, electrónicos e

⁷¹ El cuerpo teórico de Javier Echeverría consiste en proponer veinte diferencias entre los entornos E1 y E2 respecto a E3, las cuales refieren a particularidades que de acuerdo a él, permiten definir mejor la estructura del tercer entorno como espacio social y de relación humana. Dentro de estas particularidades, el autor señala que en tanto al eje matemático, hay diferencias “proximales” y “distales”. Proximalidad y distalidad son palabras usadas por el autor.

informativas” (Echeverría, 1999). Por lo cual, dentro de la teoría de Echeverría, el tercer entorno no se agota en lo que hoy entendemos por ciberespacio, ni por internet; pues sus reflexiones involucran tecnologías populares de su tiempo (como el teléfono, la radio o la televisión). De ahí, que defina el tercer entorno como “un espacio básicamente artificial que depende, en gran medida, de una serie de innovaciones tecnológicas que tenemos que prever que se irán incrementando y sofisticando.” (Echeverría, 1999).

Desde esta perspectiva teórica, el ciberespacio (que existe a partir de la evolución tecnológica que permitió el desarrollo de internet) se puede ubicar dentro del denominado tercer entorno (E3), el cual, también de acuerdo con Echeverría, es esencialmente digital.

El tercer entorno es capaz de crear realidades, imágenes, sonidos y situaciones que nuestro sistema de percepción puede captar y entender por analogía, pero su naturaleza interna será del todo digital y se podrá manipular y alterar a través de acciones artificiales y recursivas, que se podrán expresar mediante algoritmos matemáticos. Esta es una diferencia esencial. (Echeverría, 1999)

Como ya hemos adelantado, virtualidad y digitalidad no son palabras intercambiables. Sin embargo, ambas refieren a nociones que actualmente coexisten en nuestra cultura. Una cultura que se ha transformado completamente desde la aparición de internet; el cual

Es una realidad irreversible, cuyo uso poco a poco nos ha conformado como miembros de una cultura virtual o “ágora informática” como la ha llamado Román Gubern⁷². Se trata de un mundo virtual, por la naturaleza de sus espacios, servicios, objetos y acontecimientos, integrados por el carácter informático de la imagen digital, que no es más que una imagen informática cuya principal función es desplegar su virtualidad informática. (Choreño, 2016)

Así, develamos una de las principales características que definen lo digital: su origen matemático. Es decir, la aplicación del lenguaje binario que, desde el estudio de la informática (o computación), ha creado lo que Nicholas Negroponte denomina “Ser Digital”, una noción que implica la transformación del individuo y de su cotidianidad en relación con la tecnología.

La mejor manera de apreciar los méritos y las consecuencias de Ser digital es reflexionar sobre la diferencia que existe entre bits y átomos. Mientras que, indudablemente, estamos viviendo en la era de la informática, la mayor parte de la misma nos llega en forma de átomos: diarios, revistas y libros. [...] Pero vayamos al grano: ¿qué es un bit? Un bit no tiene color, ni tamaño, ni peso y puede desplazarse a la velocidad de la luz. Es el elemento atómico más pequeño en la cadena de ADN de la información, que describe el estado de algo: encendido o apagado, verdadero o falso, arriba o abajo, adentro o afuera, blanco o negro. A los fines prácticos consideramos que un bit es un 1 o un 0. (Negroponte, 1996: 33)

⁷² Aquí, el autor cita a: Roman Gubern, Eros electrónico, pp. 123-124.

El lenguaje binario es la base para la programación y este constituye la esencia de la digitalidad. Según Alexander Sánchez: “una información es digital cuando está codificada en el formato que puede interpretar un computador, que consiste en series de ceros y de unos (0, 1), más conocidas como bit (abreviatura de la expresión en inglés: Binary Digit)” (Sánchez, 2006). Entonces luego, que la digitalización refiera al proceso mediante el cual, la información codificada en bits se convierte en imágenes, sonido, video o texto al que podemos acceder mediante un dispositivo electrónico.

Por su parte, virtualidad (aún desde la informática) es un término que conviene diferenciar respecto a lo digital. Jonathan Harvey Venegas Álvarez, escribe en 2020 en una revista electrónica de la Universidad de Nariño, el artículo *Diferencias entre lo virtual y lo digital*, en el cual, recupera a Pierre Lévy para señalar que

Lévy (1998) afirma: “Cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se colocan «fuera de ahí», se desterritorializan. Una especie de desconexión los separa del espacio físico o geográfico ordinario y de la temporalidad del reloj y del calendario.”⁷³ En ese sentido la desterritorialización puede considerarse como una característica de la virtualización, porque plantea una separación física y temporal apoyada en las telecomunicaciones, que actualmente propician desde trabajos industriales hasta una simple llamada de video. (Venegas Álvarez, 2020)

En estos temas Pierre Lévy⁷⁴ es referente obligado. Es en uno de sus textos cumbre, *¿Qué es lo virtual?*, propone reflexiones que atraviesan los conceptos ligados a la digitalidad, la virtualidad y el ciberespacio, en cuestiones relacionadas al cuerpo, la lectura, la escritura, la economía o el trabajo. Para Lévy: “Si se prestara atención únicamente al paso del papel a la pantalla del ordenador sólo tendríamos una visión parcial de la virtualización contemporánea del texto y de la lectura. El ordenador como soporte de mensajes potenciales ya está integrado y casi disuelto en el ciberespacio, esa turbulenta zona de tránsito de signos vectorizados.” (Lévy, 1999)

Un ordenador conectado a internet es una puerta al ciberespacio y la posibilidad de integrarse a comunidades virtuales que comparten nuestros gustos e intereses. En palabras de Margarita Rodríguez Ibáñez:

La libre disposición de la información existente en el ciberespacio hace que los intereses se compartan, no por un criterio geográfico, sino a partir de los centros de interés de las personas, motivo para establecer comunicaciones con gente de todo el planeta. Este intercambio de intereses ha provocado la aparición de las comunidades virtuales, que existen cuando un grupo de individuos tienen la posibilidad de encontrarse e interactuar en el ciberespacio y optan voluntariamente

⁷³ Aquí el autor cita a: Lévy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?*

⁷⁴ Pierre Lévy es un escritor, filósofo y profesor nacido en Túnez en 1956. Su trabajo se enfoca en las coyunturas entre la filosofía, las ciencias de la comunicación y la cibercultura.

por participar en reuniones e interacciones, percibiendo por ello algún tipo de beneficio. (Rodríguez Ibáñez, 2012:41)

En ese sentido, para cerrar este apartado, podemos señalar lo siguiente: Salón Virtual de Arte es un proyecto que emplea la digitalización de imágenes y de obras de arte, así como procesos digitales de creación de contenido, que persigue la constante creación y construcción de una comunidad virtual interesada en exposiciones virtuales que recuperan artistas y temas que quedan al margen de la institucionalidad. Por ello, a través de convocatorias, contenidos audiovisuales, y propuestas curatoriales, explora las posibilidades de crear ofertas culturales independientes en el ciberespacio.

Exposiciones virtuales y recorridos virtuales

La exposición no es nada más que el dispositivo de presentación más destacado en el campo del arte.
-Martí Manen, 2021

Aunque toda exposición implique ser recorrida, en la virtualidad hay una diferencia fundamental entre las exposiciones que fueron concebidas desde y para la digitalidad, y aquellas que son registros de exposiciones físicas, (es decir, las que se encuentran montadas en algún museo o galería, y han sido fotografiadas con cámaras 360°) a las cuales, denominaré: recorridos virtuales.

¿En qué radica la diferencia fundamental entre estos dos tipos de exposiciones contenidas en el ciberespacio? En la curaduría y el montaje. Mientras la exposición virtual por antonomasia es aquella que se crea desde la curaduría digital, el recorrido virtual responde a una exposición que fue digitalizada. El recorrido virtual es una experiencia digital que recrea el espacio físico, por tanto, no es una exposición virtual propiamente dicha, sino una exposición física, material, que ha sido curada bajo las nociones que implican la espacialidad del museo o galería.

La espacialidad material del museo o de la galería posee características divergentes respecto a las posibilidades de exhibición que ofrece el ciberespacio. La espacialidad material se compone de arquitecturas, protocolos y comportamientos que responden al entorno físico. Paredes, pasillos, salas, accesos, limpieza, manejo de obra, y silencio. En palabras de Martí Manen, recorrer la exposición física es una experiencia de análisis que involucra observarlo todo.

Recuerdo paseos infinitos en exposiciones. Horas y horas dentro de las mismas exposiciones. Meses de análisis, de observaciones. Mirar las luces, observar las cartelas, espiar a los montadores y a aquellos que pintan las paredes, analizar las obras, estudiar a los usuarios, entender las líneas maestras, las confrontaciones, las

emociones que están detrás y a veces se muestran y a veces se esconden. Observar los movimientos que se generan, las distancias entre las obras, la teatralidad o la voluntad de aproximación. (Manen, 2021:17)

En su libro *Salir de la Exposición (si es que alguna vez habíamos entrado)*, Martí Manen comienza por reflexionar sobre los elementos que hacen posible una exposición física. Estos elementos nos permiten ubicar algunos de los fundamentales y nos ayudan a diferenciar los recorridos virtuales, de las exposiciones virtuales que surgen de la comprensión y ejecución de lenguajes, plataformas, soportes y medios digitales.

Para Martí Manen⁷⁵, el análisis de la exposición física requiere observar detalles, tales como la iluminación en sala, la tipografía o el material de las cédulas, del texto a muro, los diálogos que se establecen entre la cercanía o lejanía de obras (lo cual también implica los recorridos posibles que el visitante puede hacer dentro de las salas), así como la calidad de los contenidos audiovisuales presentes en la exposición.

La exposición, lo que permite que las obras funcionen son detalles, son gestos, son observaciones. [...] En algún momento, visitando exposiciones, te descubres buscando esos detalles. Mirando el techo para ver qué sistema de iluminación se ha utilizado, preguntándote por el motivo de que las cartelas tengan la tipografía que tienen, buscando líneas visuales que unan obras, pensando en la cantidad de paredes, en los audios de los vídeos y si están altos o bajos... (Manen, 2021:18)

Estos elementos de la exposición física atraviesan un proceso de digitalización cuando se busca llevar una exposición emplazada en un espacio tangible a una experiencia virtual. Esto requiere completar un proceso de digitalización a través de diversas tecnologías, tales como la fotogrametría⁷⁶, así como la programación de una página web, que solucione los controles de desplazamiento dentro del entorno simulado; para que, entonces, una exposición que antes solo podía visitarse presencialmente pueda ser visualizada en el ciberespacio a modo de **recorrido virtual**.

Museos como el de la Universidad de Navarra nombran a este tipo de contenido digital como **visita virtual**. Lo cual resulta mucho más pertinente que otras instituciones que cometen el error de etiquetarlo como exposición virtual. Se trata de un error puesto que en los recorridos o visitas virtuales no se implican procesos de curaduría digital que trabajen la exposición desde las lógicas y herramientas propias del ciberespacio, sino más bien, como ya he señalado, responden a procesos técnicos de digitalización del espacio físico. En este sentido, en la página del Museo Universidad de Navarra (MUN) podemos encontrar

⁷⁵ Martí Manen (Barcelona, 1976) es comisario y director de Index -The Swedish Contemporary Art Foundation en Estocolmo. Manen fue el comisario del pabellón español en la Bienal de Venecia 2015. En los años 90, comisarió cinco años de exposiciones en su habitación en un piso de estudiantes. Para más información, consultar: <https://www.tabakalera.eus/es/marti-manen/>

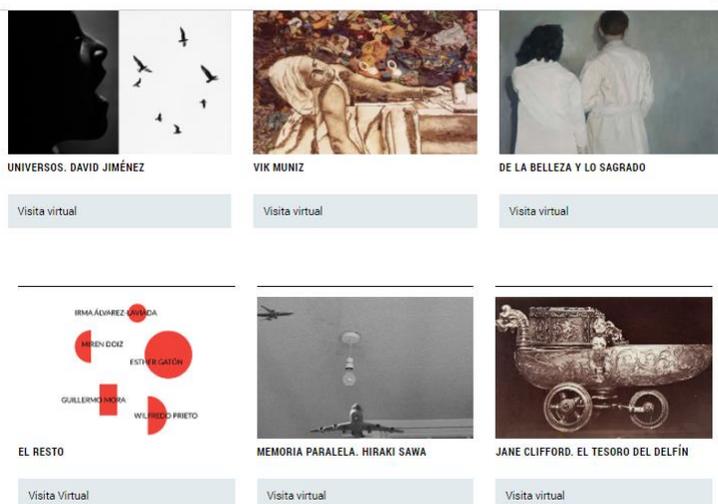
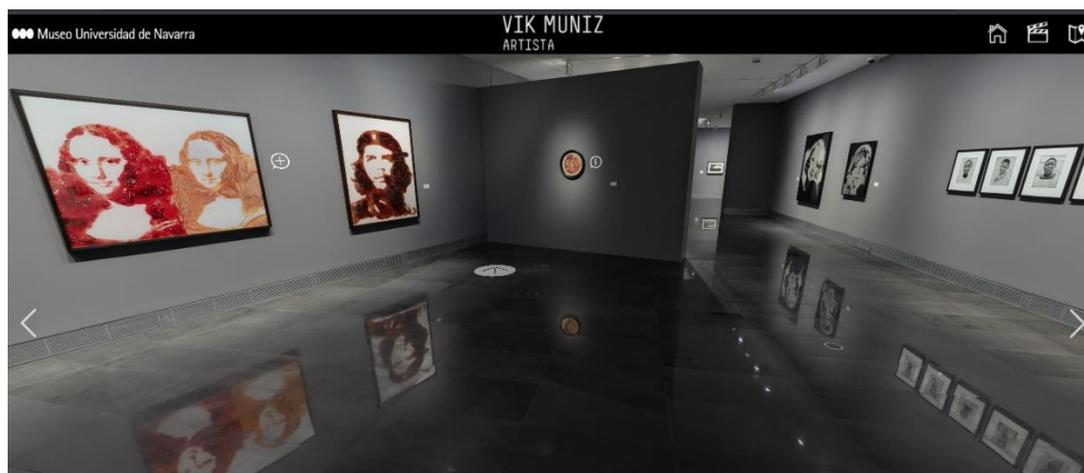
⁷⁶ La fotogrametría es una técnica para obtener mapas planos y modelos tridimensionales a través de la fotografía aérea.

excelentes ejemplos de exposiciones curadas y montadas para el espacio físico y que después fueron fotografiadas con tecnologías de alta calidad para crear visitas virtuales de muestras de arte, que incluso ya no existan en la realidad material. Esto supone un valioso trabajo de documentación y difusión de sus proyectos curatoriales y museográficos, pero no una apuesta de curaduría digital para la creación de exposiciones virtuales.



Visita virtual

El Museo Universidad de Navarra acerca algunas de sus exposiciones allí donde te encuentres. Explora las diferentes salas y las propuestas de los artistas, detente ante las distintas obras y conoce más sobre ellas pinchando en el símbolo "+".

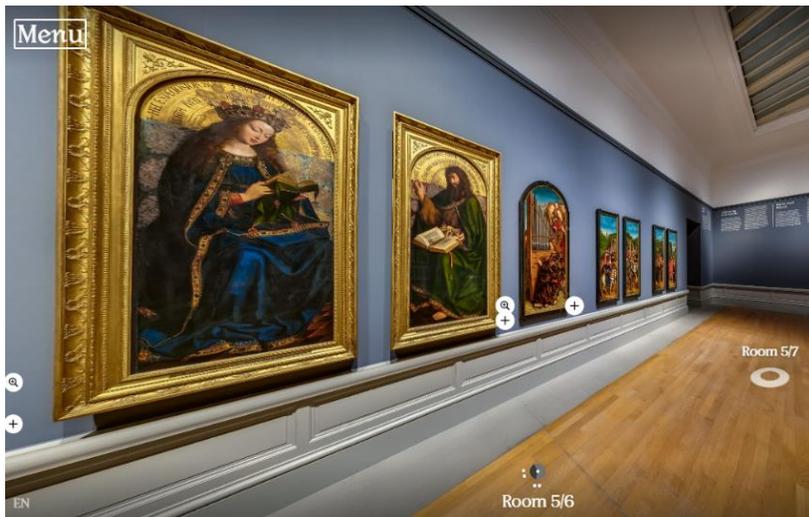


Vistas de la página web del Museo Universidad de Navarra (MUN).

Arriba, vista del recorrido virtual por la exposición del artista Vik Muniz en el MUN.

A la izquierda, panel de algunas de las visitas virtuales que ofrece el MUN en su página web.

Disponible en:
<https://museo.unav.edu/exposiciones/visita-virtual>



Vista del recorrido virtual correspondiente a la exposición:

Van Eyck. An optical Revolution. Organizada en the Museum of Fine Arts Ghent (MSK) Bélgica en 2020.

Recorrido virtual disponible en:

<https://virtualtour.vaneyck2020.be/en>

Entre otros recorridos virtuales destacados, podemos citar el caso de las salas del Museo Louvre, así como las del Thyssen-Bornemisza, instituciones que a través de sus páginas web ofrecen al público vistas en alta definición de algunas de sus exposiciones, en las que el usuario, puede navegar con la ayuda de controles digitales que emulan recorrer las arquitecturas físicas en las que se emplazan las obras.



Vista del recorrido virtual correspondiente a la exposición:

Mitos fundadores: De Hércules a Darth Vader. Primera edición de la Pequeña Galería del Louvre, París, Francia. Recorrido virtual disponible en: https://petitegalerie.louvre.fr/visite-virtuelle/saison1/#/petite_galerie_2/

Si bien digitalizar una exposición para crear un recorrido virtual que pueda visitarse en línea requiere de un enorme despliegue de tecnología y recursos, el punto fundamental que sostiene esta tesis es que sus curadurías no responden a la digitalidad, sino a los sistemas, protocolos y necesidades físicas del espacio, y por supuesto, a la materialidad de la obra. Los recorridos virtuales son recreaciones o simulaciones de las arquitecturas propias del museo. Representan uno de los ejemplos máximos de las consecuencias de la reproductibilidad técnica de las obras de arte. En este sentido, son formas de acercarnos a espacios que espacialmente nos resultan lejanos o inaccesibles. En palabras de Benjamin, podríamos decir que los recorridos virtuales, ponen “la réplica del original en ubicaciones que son inalcanzables para el original.” (Benjamin, 2003:43).



Vista del recorrido virtual correspondiente a la exposición: *Rembrandt y el retrato en Ámsterdam, 1590-1670*, en el Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid, España.

Recorrido virtual disponible en: <https://www.museothyssen.org/thyssenmultimedia/visitas-virtuales/inmersivas/rembrandt-retrato-amsterdam-1590-1670>



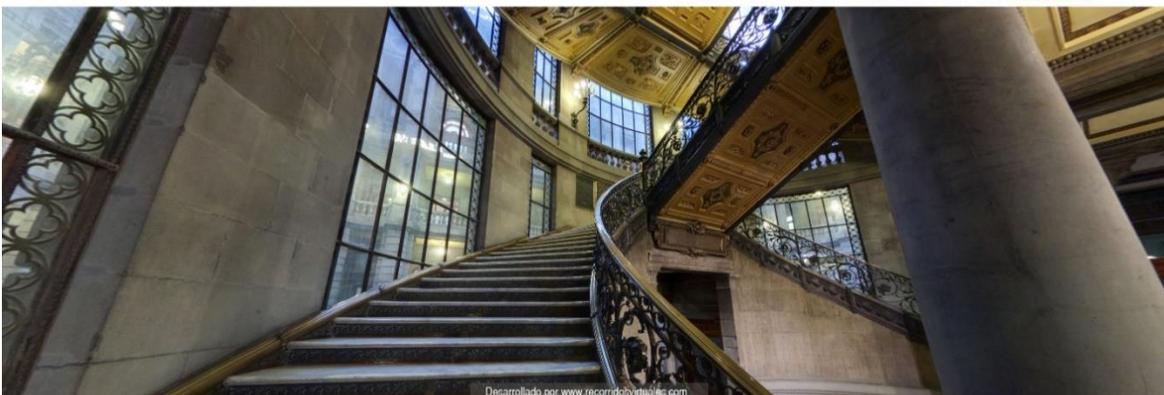
GOBIERNO DE
MÉXICO

CULTURA

INBAL



MUSEO NACIONAL DE ARTE



Desarrollado por www.recorridovirtuales.com



Vista del recorrido virtual por las instalaciones del Museo Nacional de Arte, Ciudad de México.

Disponible en: <https://contigoenladistancia.cultura.gob.mx/detalle/recorrido-por-el-museo-nacional-de-arte>

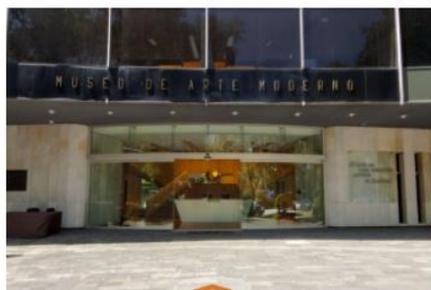
En México, cuando se declaró oficialmente la emergencia sanitaria por la pandemia de COVID-19, la Secretaría de Cultura federal emprendió el proyecto *Contigo en la Distancia*, el cual, de acuerdo a un comunicado emitido el 25 de marzo del 2020, fue definido como una

estrategia digital en la que se ofrece una amplia selección de material cultural, que incluye archivos sonoros, entrevistas, galerías fotográficas, videos, libros, recorridos y otros recursos, con el objetivo de que las personas puedan ejercer su derecho a la cultura desde el hogar. Esto, en acompañamiento a la Jornada de Sana Distancia y a

las medidas de prevención que la Secretaría de Salud impulsa a nivel nacional por la presencia del coronavirus COVID-19, lo que no se traduce en una limitante para conocer y disfrutar del patrimonio cultural de México, por ello, la campaña “Contigo en la distancia” ofrece todos estos materiales a través de la plataforma contigoenladistancia.cultura.gob.mx/.⁷⁷

En este comunicado se explicaron las actividades que ofrecerían las instituciones, (centros y museos) de la Secretaría de Cultura a través de plataformas digitales. Así mismo, con ello, iniciaron las campañas mediáticas específicas en aplicaciones como Facebook e Instagram, promoviendo dinámicas y eventos digitales bajo el nombre del programa “Contigo en la Distancia”. La pandemia y la obligada cuarentena pusieron en jaque a los recintos culturales, creando nuevos retos en los que la comunicación digital resultó necesaria no sólo para no perder contacto con el público, sino como estrategia de gobierno, ya que el acceso a la cultura es un derecho que debe ser garantizado por el Estado, y este no debe negarse o interrumpirse aunque estén cerrados los museos y centros culturales.

Tras algunos meses de restricciones en las actividades presenciales, con el cambio en el semáforo epidemiológico y las jornadas de vacunación, muchos recintos culturales reabrieron sus puertas. Sin embargo, la pandemia demostró que la comunicación digital se volvió fundamental y su aplicación en el campo artístico fue urgentemente necesaria. Así, Contigo en la Distancia⁷⁸, hoy en día, sigue como programa activo que a través de su página web, ofrece diversos productos culturales, entre los que me permito destacar, justamente lo que he señalado en este apartado bajo el nombre de recorridos virtuales.



Recorrido museo

Museo de Arte Moderno

Recorrido 360 por el Museo de Arte Moderno.

Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

→ VER MÁS



Recorrido museo

Recorrido 360 por el Museo Nacional de Arte

¡Disfruta de esta vista 360°!

Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

→ VER MÁS



Recorrido museo

Sala de Arte Público Siqueiros

Recorrido 360 por la Sala de Arte Público Siqueiros

Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

→ VER MÁS

⁷⁷ 3 Recuperado de la página oficial del Gobierno de México, de la sección Secretaría de Cultura, para más información, consulte: <https://www.gob.mx/cultura/prensa/contigo-en-la-distancia-desde-la-secretaria-de-cultura?state=published>

⁷⁸ Consulte los recorridos virtuales del programa Contigo en la Distancia en: <https://contigoenladistancia.cultura.gob.mx/lista/seccion/recorrido-virtual>

En el programa Contigo en la Distancia, podemos encontrar los ejemplos mexicanos de lo que he denominado recorridos virtuales. Es decir, aquellos museos y espacios culturales que han sido digitalizados mediante tecnologías que involucran cámaras 360°, con el fin de subirse a internet como contenido de libre consulta. Con lo cual, las instituciones contribuyen a la difusión de sus colecciones, de su arquitectura, y al derecho de acceso a la cultura; pero no a la experimentación curatorial, ni a la creación de exposiciones virtuales propiamente dichas⁷⁹.

De ahí que en esta tesis, lo que entiendo por exposición virtual son aquellas apuestas curatoriales que se conciben desde la digitalidad: muestras de arte que se montan en el ciberespacio valiéndose de piezas digitalizadas, de procesos de digitalización o de la creación de obras puramente digitales. Las exposiciones virtuales involucran la creación de contenidos audiovisuales y estrategias de comunicación, así como el dominio de lenguajes, procedimientos y plataformas digitales. Una exposición virtual puede exhibirse a través de la programación de páginas web configuradas *ex profeso* para ejecución de la apuesta curatorial, o bien, a través del uso de aplicaciones o medios preconfigurados (como Instagram o kunstmatrix⁸⁰), o incluso valiéndose de herramientas de creación dentro de un videojuego.

5 Tipos básicos de exposiciones virtuales (2020-2021). Aportes y críticas

Como ya he adelantado, las principales características que permiten definir una exposición virtual son la curaduría digital y las soluciones de montaje pensadas desde y para la digitalidad. En esta, el curador especializado debe comprender la planeación, producción y ejecución en el despliegue de contenidos digitales que conforman la exposición en el ciberespacio, tanto desde los aspectos técnicos, como en términos de contenido. Así mismo, enfrentarse a un proyecto curatorial en la digitalidad implica diversos retos, como resolver la presentación de las piezas, a veces desde su producción, su proceso de digitalización o el uso de los materiales digitales ya disponibles. La elección del soporte visual (ya sea la configuración de páginas web o uso de espacios digitales preconfigurados) que implicará también pensar en el diálogo entre piezas y textos en relación a los recorridos que podrán hacerse desde un dispositivo con pantalla *touch* o *mouse*.

En este apartado presentaré ejemplos de exposiciones virtuales que involucran procesos de curaduría digital. Estos ejemplos se emplazan en diversos soportes visuales, cuyas dinámicas suponen debates en torno a la accesibilidad, la presentación, el manejo de las obras y la propia exposición como evento social.

⁷⁹ Otro gran ejemplo de proyectos que ofrecen recorridos virtuales entre otros productos culturales es Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/>

⁸⁰ Kunstmatrix es una herramienta para crear exhibiciones en 3D. Es una página web preconfigurada para presentar y administrar digitalmente exposiciones virtuales o de realidad aumentada.

La primera solución web es “la manera más obvia de presentar exhibiciones en línea [que consiste en] reproducir la galería física como un espacio fotorrealista en 3D. Esta experiencia es la que más se acerca a cómo estamos acostumbrados a ver arte” (Pfaller, 2021). Este tipo de exposición virtual **recrea la arquitectura de un espacio expositivo**, que en la mayoría de los casos busca simular el **ideal de cubo blanco**⁸¹, de forma que los textos y las obras aparecen en muros completamente monocromáticos, simples y neutrales.

Ejemplo de este tipo de exposiciones son las que se pueden crear a través de la página web www.kunstmatrix.com, una plataforma que proporciona plantillas [templates] preestablecidas y diversas herramientas de creación para montar exposiciones en línea. En 2020, el artista mexicano Miguel Casco, a través de su proyecto independiente Atelier Mesones⁸², coordinó una exposición virtual colectiva en esta plataforma, la cual se tituló *Aproximaciones al cuerpo distante*, y fue curada por Jorge Reynoso Pohlenz⁸³. Dicha muestra es un ejemplo formal de exposición virtual, ya que no es una exposición física adaptada a la pantalla, sino un proyecto curatorial que surgió pensando en las posibilidades de una plataforma digital como kunstmatrix, y que se exhibió únicamente en línea de julio a septiembre del 2020.

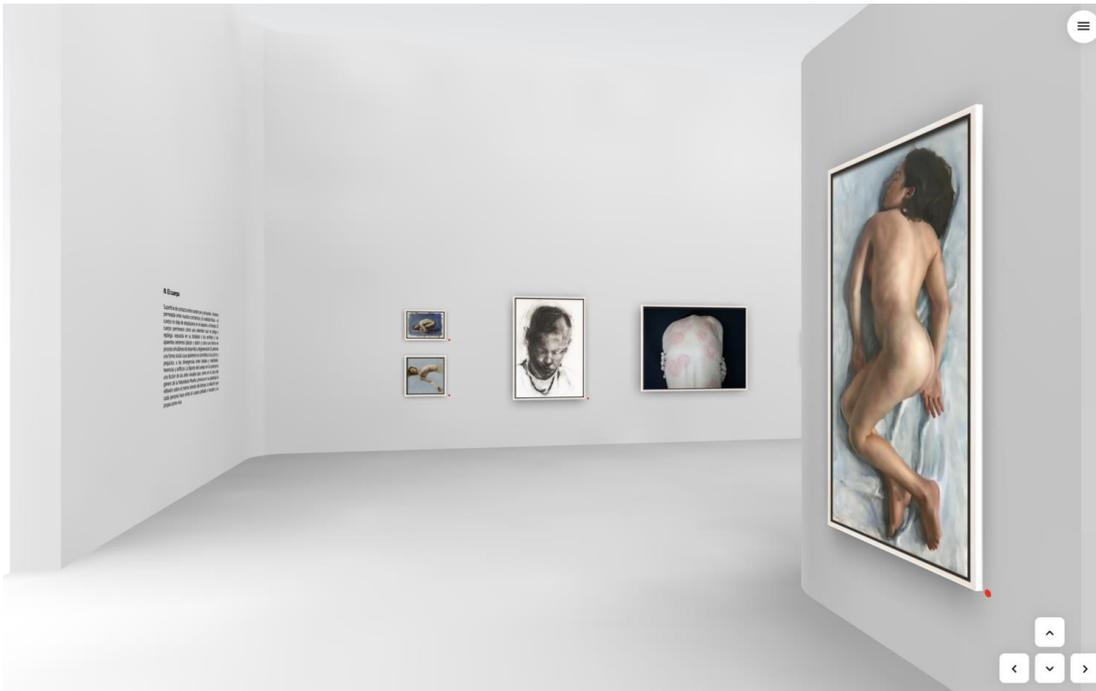


Vista de la exposición virtual *Aproximaciones al cuerpo distante*, (2020) curada por Jorge Reynoso Pohlenz. Registro de la exposición y texto curatorial disponibles en: <https://www.ateliermesones.art/lagaleria/aprox>

⁸¹ Cubo blanco es un concepto museográfico que consiste en exposiciones con paredes blancas y poco o nada de mobiliario. Este concepto expositivo surge en museos como el Museum of Modern Art (MoMA) o el Museo Nacional Británico de Arte Moderno (Tate Modern) hacia la segunda mitad del siglo XX, cuya finalidad es anular cualquier distracción que intervenga en el encuentro entre el espectador y la obra de arte. Uno de los libros más referidos sobre este tema es *Dentro del Cubo Blanco. La ideología del espacio expositivo* de Brian O’Doherty (2000 versión original en inglés: *Inside the White Cube. The ideology of the gallery space*)

⁸² Atelier Mesones es un espacio de aprendizaje sobre artes plásticas y una comunidad académica fundada por el artista visual Miguel Casco en 2017.

⁸³ Jorge Reynoso Pohlenz es curador y profesor en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”. Ha trabajado en el MUAC, ha sido coordinador de exposiciones (de 1991 a 1993), subdirector de Museografía (hasta 1995) y subdirector general en el Museo de Arte Carrillo Gil del INBA (hasta 1998), subdirector de Curaduría en la Dirección General de Artes Plásticas de la UNAM y director de la Sala de Arte Público Siqueiros.



Vista de la exposición virtual *Aproximaciones al cuerpo distante*, (2020) curada por Jorge Reynoso Pohlenz. Registro de la exposición y texto curatorial disponibles en: <https://www.ateliermesones.art/lagaleria/aprox>

En entrevista vía zoom con el curador Jorge Reynoso Pohlenz, este reconoció los retos que enfrentó comisariando una exposición virtual. El primero fue que, en ningún momento, tuvo contacto material con la obra seleccionada, debido a la situación de emergencia sanitaria que atravesaba México durante los meses que duró la exposición. El curador recibió una carpeta digital con la propuesta de obra y, a través de las herramientas de organización de su computadora, trabajó en la selección y en la disposición de las piezas sobre el espacio virtual creado en www.kunstmatrix.com.

Una de las preocupaciones a las que Reynoso Pohlenz puso mayor atención fue en el montaje de las obras digitalizadas. Él consideró que éstas, al tratarse de obras que existen en el entorno material, debían ser representadas en relación a su escala real. Así mismo, el curador dijo haber enfrentado retos al pensar en la navegación digital, es decir, dentro de su curaduría planteó puntos de referencia o remates visuales en tanto la arquitectura virtual que se eligió para montar la exposición, para lo cual tuvo a su disposición personas “técnicamente hábiles” para el montaje dentro de la plataforma.

Si bien este es un ejemplo de exposición virtual que implicó procesos curatoriales digitales, lo cierto es que estas apuestas de exhibición no permiten reflexionar el espacio expositivo del ciberespacio desde lo que le es propio. Este tipo de exposición se aferra a simular el espacio galerístico, en pos de salvaguardar la estética y el ideal del cubo blanco, que atribuye “valor a las obras a través de su arquitectura, lo cual las saca del ruido de lo cotidiano y las eleva a objetos de contemplación solemne.” (Pfaller, 2021)

El cubo blanco, como formato expositivo supremo, es también una concepción desgastada IRL⁸⁴. Como una crítica a las formas predominantes de hacer exposiciones, Juan Canela apunta lo siguiente:

Si pensamos en la exposición, sin creer que sea un formato agotado, como se dice por ahí, sí pienso que existe una manera hegemónica de hacer exposiciones, un modelo que se repite constantemente. [...] creo que existen prácticas artísticas en la actualidad que no tienen ningún sentido en un formato expositivo, pero que aun así las forzamos a que aparezcan en el cubo blanco. (Canela, 2020)

En lo que toca a las exposiciones virtuales, una crítica fundamental consiste en que el ciberespacio tiene sus propias lógicas y sus propios lenguajes de acción. El hecho de que en una exposición virtual haya ventanas o mobiliario como decoración podría resultar completamente innecesario; este formato no propone ni experimenta con las posibilidades del ciberespacio y termina por consolidar la idea de solemnidad y apreciación del arte desde el canon que configura la exhibición en el mundo material.

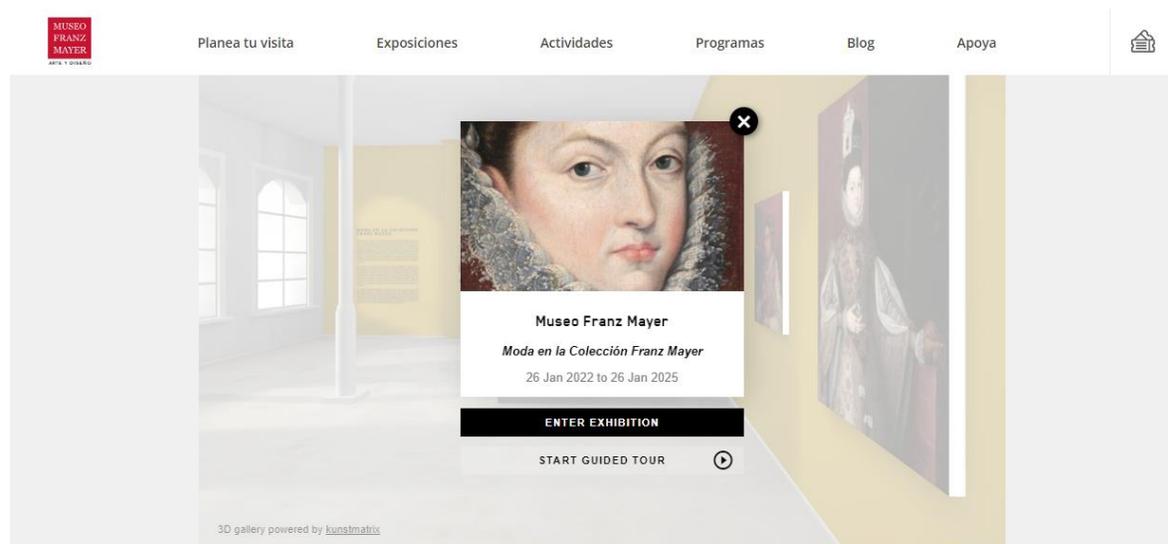
Siguiendo este mismo tipo de exposición virtual, que consiste en la recreación de un espacio dotado de paredes y con recursos de navegación que permiten al usuario simular el recorrido por la sala, ahora rescato un caso institucional, que dentro de su página web ofrece otras opciones de exposiciones en línea: el Museo Franz Mayer



Vista de la exposición virtual: *La moda en la Colección Franz Mayer*. Museo Franz Mayer, Ciudad de México. En exhibición del 26 de enero del 2022 al 26 de enero del 2025. Disponible en: <https://franzmayer.org.mx/exposiciones/la-moda-en-al-coleccion/>

⁸⁴ IRL: In Real Life (en la vida real). De acuerdo al Cambridge Dictionary, “abbreviation for in real life (used in email, on social media, etc.)”. Disponible en: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/irl>

La exposición virtual *La moda en la Colección Franz Mayer* es un ejemplo institucional respecto al uso de la plataforma kunstmatrix.com, la cual funciona a través del pago de licencias que permiten que la exposición creada se mantenga disponible en línea. Por ello, en el caso de *Aproximaciones al cuerpo distante*, la muestra ya no se puede visitar, pues su licencia de exhibición ha vencido. De hecho, cuando uno accede a la pestaña de exposiciones virtuales del Museo Franz Mayer y se da click en la que corresponde a la moda en su colección, aparece una ventana emergente que indica que dicha exposición solo estará disponible hasta el 26 de enero del 2025.



Una de las desventajas fundamentales en lo que respecta a este tipo de exposiciones virtuales, que se apoyan en servicios preconfigurados de exhibición 3D, es que se deben destinar recursos económicos para el pago de licencias que, en el caso de proyectos independientes o de museos pequeños con bajo presupuesto, resulta insostenible. Además que el hecho de crear la exposición no basta: se requerirá también de un despliegue de estrategias digitales de difusión que implican muchos más recursos.

Por suerte las exposiciones virtuales no se agotan en este formato. También dentro de la página web del Museo Franz Mayer, podemos encontrar un ejemplo del siguiente tipo de exposición virtual, a la que denominaré: **entrada de blog**.



Vista de la exposición virtual: *Los objetos de lo femenino: Mujeres nobles de la Nueva España*. Museo Franz Mayer, Ciudad de México. Disponible en: <https://spark.adobe.com/page/tAVC6SZk94uys/>

Entrada de blog es un tipo de exposición virtual que funciona dentro de páginas web. Es la apuesta institucional más común para crear contenido digital que se presenta a manera de exposición, pues su creación sí implica procesos de curaduría digital (investigación, selección de piezas, escritura de textos y cédulas, montaje digital, etc.). Como ejemplo, tenemos el caso del Museo Franz Mayer con la exhibición en línea *Los objetos de lo femenino: Mujeres nobles de la Nueva España*⁸⁵, o la oferta de exposiciones virtuales que ofrece el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) con su sala 10 desmaterializada.



En la página web del MUAC (muac.unam.mx/exposiciones) se puede consultar su oferta de exposiciones, tanto físicas como virtuales. Sin embargo, los contenidos de las exposiciones IRL, es decir, montadas de forma física en las salas de sus instalaciones, como las que denominan virtuales, no presentan características fundamentales de diferenciación. Lo que el MUAC llama exposición virtual entra dentro del formato que he denominado entrada de blog, pues consiste en un despliegue de textos e imágenes (a veces video), que pueden visualizarse de forma lineal navegando de arriba hacia abajo.

Al hacer click en las entradas de exposiciones nos encontramos con eso, un formato tipo blog. En el caso de las exhibiciones que se encuentran disponibles en sala (exposiciones físicas), se muestra información sobre los artistas y los curadores responsables, registro fotográfico del montaje, vistas de algunas piezas, y se indica en qué sala del museo se encuentra la exhibición, así como las fechas de inicio y clausura de la misma.

¿Cuál es la diferencia que el MUAC plantea con el contenido que ofrece como exposición virtual? Ninguna. Más que el espacio en efecto virtual, que como institución les conceden a los artistas que exponen. Las exposiciones virtuales del MUAC consisten en presentar textos, imágenes y videos que siguen el formato de entrada de blog. En este

⁸⁵ Exposición virtual disponible en: <https://spark.adobe.com/page/tAVC6SZk94uyS/>

sentido radica una crítica fundamental. No hay características de diferenciación en el formato que han elegido para las exposiciones virtuales, estéticamente son muy parecidas a la información que ofrecen sobre las exposiciones físicas. Si acaso, una diferencia que se puede señalar es que al denominar esta nueva entrada web como “sala 10 desmaterializada” ya que dentro de su espacio físico, el museo se compone de 9 salas. Esto les confiere un pretexto para mostrar el trabajo de más artistas al crear una sala en el ciberespacio.

Es por ello que a pesar de que la solución web que han elegido no es plausible, su trabajo sí puede enmarcarse como exposición virtual (a diferencia de los recorridos virtuales), porque con el nombre de *sala 10 desmaterializada* han creado un concepto que abre oportunidades de exhibición institucional. Lo cual implica lógicas de trabajo digital y procesos curatoriales muy distintos respecto a los protocolos y dinámicas que caracterizan las exposiciones físicas.

Desde el 2020 el MUAC ha apostado por la creación de exposiciones virtuales que les ha valido interesantes ejercicios de curaduría digital y experimentación con las alternativas de exhibición propias del ciberespacio. Un ejemplo que vale la pena citar, más allá de las que han presentado dentro de su sala 10 desmaterializada en el formato de entrada de blog, es la exposición virtual correspondiente a *Expediente Seropositivo. Derivas visuales sobre el VIH en México*, la cual fue también una exposición física que estaba montada en sus salas justamente cuando se declaró la cuarentena a causa de la pandemia por COVID-19 en México.



Vista de la exposición virtual:
Expediente Seropositivo. Derivas visuales sobre el VIH en México.
MUAC, Ciudad de México.

Disponible en:
<https://muac.unam.mx/vih-expediente-seropositivo/>

Además de ser un fenómeno médico y biológico, la aparición del virus de la inmunodeficiencia humana (VIH) representó un punto de inflexión cultural a finales del siglo XX. La entonces llamada “crisis del sida” trastocó la perspectiva de la sociedad en términos políticos y existenciales. A partir de su identificación en 1981 y de su rápida propagación mundial, el VIH se evidenció como un problema de salud pública independiente de la clase social o la preferencia sexogenital. En 1983, después de los primeros casos registrados en México, se sucedieron una multitud de iniciativas individuales y colectivas que buscaron expresar la conmoción y solidaridad con la población afectada, así como presionar a las autoridades para atender y prevenir la epidemia sin discriminación ni denigración alguna.

Esta exposición ofrece un primer panorama de la producción en torno a la emergencia del VIH que ha hecho el Centro de Documentación Arkheia

- ① Flujos inciertos (y ciertos fluidos)
- ② Medios (y miedos)
- ③ De controles (y otros cocteles)
- ④ Del estigma a la resistencia

Vista de la exposición física: *Expediente Seropositivo. Derivas visuales sobre el VIH en México*. Inaugurada el 1 de febrero del 2020 en el MUAC, planeada para desmontarse en mayo del mismo año. La cuarentena en México impidió que siguiera en exhibición.



Expediente Seropositivo es una exposición que representa un caso particular en el MUAC, pues era una de las muestras que se encontraban montadas en sala cuando se declaró la cuarentena en México a finales de marzo del 2020. Sin embargo, más allá de esa coincidencia contextual, *Expediente Seropositivo* es la única exposición virtual del MUAC que primero fue concebida para el espacio físico y, después, las piezas y su exhibición fueron adaptadas al ciberespacio a través de la programación de una página web.

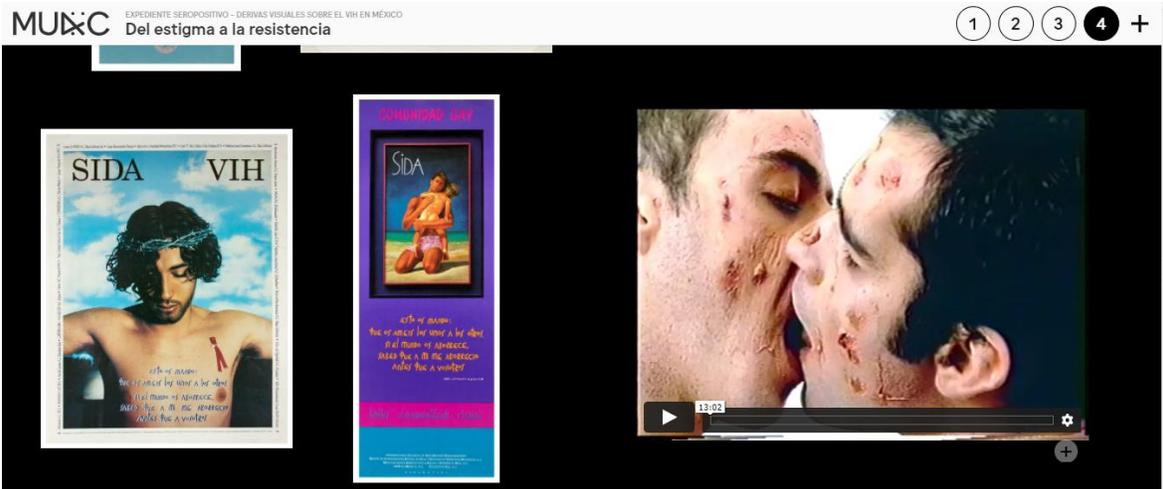


A la izquierda, vista de la exposición física *Expediente Seropositivo. Derivas visuales sobre el VIH en México* en el MUAC (2020)

Abajo, vista de la exposición virtual creada a partir de las piezas presentadas en la muestra física *Expediente Seropositivo. Derivas visuales sobre el VIH en México*

Disponible en:

<https://muac.unam.mx/vih-expediente-seropositivo/>



Dicha exposición virtual es muy distinta respecto al resto que el MUAC oferta en la sala 10 desmaterializada. *Expediente Seropositivo* no es un ejemplo del tipo de exposición virtual que he denominado “entrada de blog”; es un caso aislado cuyo montaje web implica mayor complejidad y que resulta en una propuesta mucho más atractiva, dinámica e interactiva. Por ello, debido a su particularidad, la tomaré como referencia para presentar una comparación con el formato que caracteriza las exposiciones virtuales de la sala 10 desmaterializada.

Como ya adelanté, la sala 10 desmaterializada es un concepto de exhibiciones que, si bien funge como un espacio digital donde el MUAC puede insertar propuestas curatoriales y artísticas, el formato que han elegido no es idóneo, pues, si no fuera porque la página indica con letras exposición virtual, esta no podría diferenciarse de las páginas que contienen información sobre las exposiciones físicas pasadas y futuras. Veamos a continuación los ejemplos visuales:

The screenshot shows the MUAC website interface. At the top, there is a navigation bar with the MUAC logo, links for 'planea tu visita', 'exposiciones', '#muacdondeestés', 'aprendizaje', and 'colecciones', along with buttons for 'dona ahora' and 'hazte amigo'. Below the navigation, the exhibition title 'Expediente seropositivo' is prominently displayed, followed by the dates '01.02.2020 - 31.05.2020' and the subtitle 'Derivas visuales sobre el VIH en México'. A descriptive paragraph explains that the exhibition is a map created by the Centro de Documentación Arkeia MUAC, UNAM, featuring works by activists, artists, and civil society related to the HIV/AIDS pandemic. Below the text are links for 'Visita la exposición virtual', 'compartir', and 'añadir a tu calendario'. To the right of the text is a large image showing two small, round, grey objects resembling pills or capsules on a textured surface, with a wooden spoon filled with many similar pills below them.

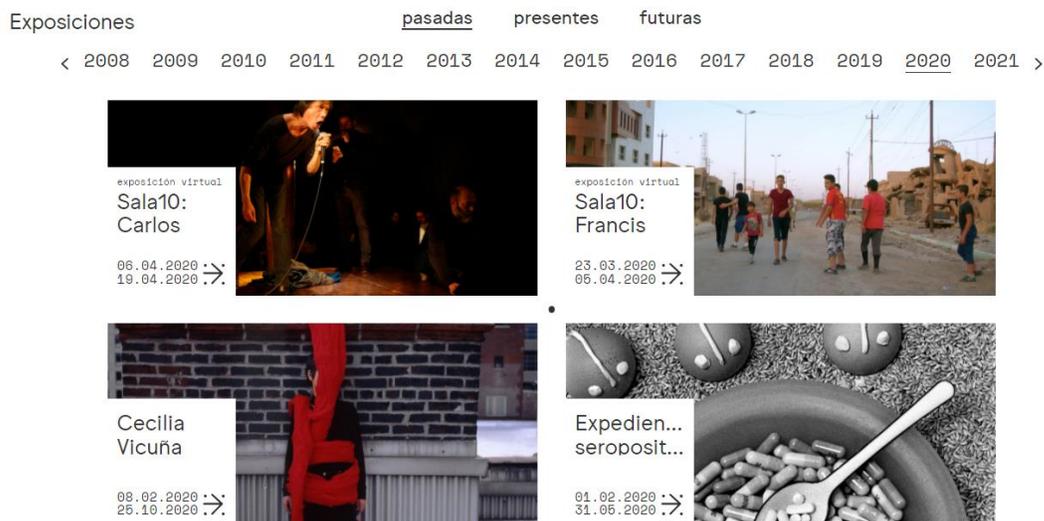
Con la propagación de la infección a escala internacional, el virus se evidenció como un problema de salud pública. Además de ser un fenómeno médico y biológico, representó un punto de inflexión histórico a finales del siglo XX, ya que su circulación trastocó panoramas geográficos, políticos, sociales, económicos y culturales.

Conformada por carteles, obra artística, hemerografía, registros de eventos y proyectos editoriales, la exhibición reúne alrededor de 150 obras que proceden de acervos artísticos y documentales diversos. Algunos de los artistas que participan son Hilda Campillo, el Taller de Documentación Visual, Richard Moszka, Omar Gámez, Lorena Orozco, Oscar Sánchez Gómez, Armando Cristeto, Arturo Kemchs, Rolando de la Rosa, Hortensia Ramírez, José Antonio Cordero, Roberto de la Torre, Gabriel Figueroa Flores, 19 Concreto, Grupo d3 Chok3 y Olivier Debroise, entre otros.

Curadores: Sol Henaro y Luis Matus

Lo anterior es una vista del formato que el MUAC usaba para ofrecer información sobre sus exposiciones antes de crear la sala 10 desmaterializada. Recordemos que a principios de febrero del 2020, *Expediente Seropositivo* era una exposición física que se tenía previsto, estaría montada hasta mayo del mismo año, justo cuando comenzó la cuarentena en México por la pandemia de COVID-19; por lo cual esta exhibición y otros proyectos que el MUAC tenía planeados exponer se vieron interrumpidos.

Por ello, al hacer una búsqueda en la página web del MUAC en su sección de exposiciones del año 2020, aparece por primera vez la opción de dar click a una exposición virtual. Así, el proyecto de la sala 10 desmaterializada, creado en el contexto pandémico, comenzó con la exposición virtual dedicada a Francis Aljys publicada a finales de marzo del 2020, seguida por otra sobre Carlos Amoraes.



Veamos ahora el formato que se despliega cuando damos click a la exposición virtual de Francis Aljys:

< [regresa a exposiciones](#)

Sala10: Francis Aljys

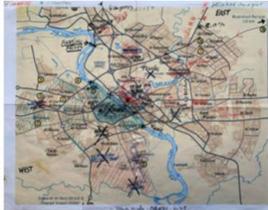
exposición virtual
23.03.2020 – 05.04.2020

Un juego entre ruinas

En agosto de 2017, en la última fase de su operación Fatah (*reconquista*), el ejército iraquí había despejado a los combatientes del Estado Islámico (ISIS) en el banco oriental del río Tigris en Mosul. Con el apoyo de la Ruya Foundation de Bagdad, Francis Aljys había estado trabajando en varias obras con los habitantes de las regiones fronterizas entre Irak y Siria, como artista de guerra acompañando al ejército kurdo.

[compartir](#) [añadir a tu calendario](#)






En el lado poniente del Tigris, apenas recuperado del control de Daesh, Aljys se propuso documentar un peculiar juego callejero del que había oído hablar en un viaje previo: un partido de fútbol que se realizaba sin balón alguno, en un acto de destreza, imaginación y resistencia por parte de un grupo de jóvenes frente a las bárbaras imposiciones del Estado Islámico. Una expresión de pasión e inventiva que los jóvenes estaban más que deseosos de re-actuar ante la cámara.

Como puede apreciarse, el formato de imágenes unidas por un punto gris, acompañadas de texto que el MUAC usaba previo a la pandemia, es el mismo que el de las exposiciones virtuales, y en ello radica la crítica que presento respecto a la solución web que han dado a la sala 10 desmaterializada. Este formato tipo **entrada de blog** no permite al usuario interactuar con el contenido a través de botones o más funciones, como sí ocurre con la exposición virtual *Expediente Seropositivo* que, como he señalado, es un caso particular y aislado dentro de su oferta de exposiciones virtuales, porque esta se trata de una página web programada exclusivamente para exhibir los 4 ejes temáticos que se presentaron en su versión física montada en sala. Por ello ocurre que, incluso, la dirección web de esta exposición virtual es diferente de aquellas que se encuentran en la sala 10 desmaterializada:

Un ejemplo de dirección web de sala 10 desmaterializada puede verse en: <https://muac.unam.mx/exposicion/sala10-melanie-smith>, mientras la dirección web de la exposición virtual *Expediente Seropositivo* es <https://muac.unam.mx/vih-expediente-seropositivo/>



Vista de la exposición virtual *Expediente Seropositivo*. *Derivas visuales sobre el VIH en México*

En la parte superior derecha se pueden apreciar los botones que pueden pincharse para dirigirse a los diferentes ejes temáticos que componen la exposición virtual.

Disponible en: <https://muac.unam.mx/vih-expediente-seropositivo/>

Todas las exposiciones virtuales del MUAC (a excepción de *Expediente Seropositivo*) han seguido el mismo formato sencillo de **entrada de blog**, lineal, carente de botones interactivos, compuesto de imágenes (a veces videos) y textos laterales. Y aunque, ciertamente, esa sencilla solución web les permitió subir exposiciones cada quince días entre marzo del 2020 y mayo del 2021, es importante señalar que este formato no explota

creativamente las posibilidades de creación en el ciberespacio, ni tampoco representa una apuesta innovadora en el montaje de exposiciones virtuales.

#Sala10

A las 9 salas de exhibición del MUAC suma #Sala10, una sala de exhibición desmaterializada. Esta sala será el soporte de exhibición quincenal de una contribución artística contemporánea para ser reproducida desde la página web, en una variedad de formatos digitales. #Sala10 entiende el arte contemporáneo como diseminación de sensibilidad, pensamiento, crítica, poesía, presagio, belleza, conflicto y energía cuya latencia radica en la reproductibilidad de nuestros dispositivos.

Texto informativo sobre la creación de la sala 10 desmaterializada.

Recuperado desde la página de la primera exposición virtual presentada por el MUAC en marzo del 2020.

Para visualizar este texto citado, consulte el final de la exposición Virtual de Francis Alÿs. Disponible en:

<https://muac.unam.mx/exposicion/sala10-francis-alyis>

Sin duda, las propuestas curatoriales de la sala desmaterializada del MUAC representan un buen intento institucional por crear espacios de exhibición de arte en el ciberespacio para sortear las restricciones de apertura de museos durante la emergencia sanitaria, pero tanto antes de la pandemia, como fuera de la institucionalidad, han surgido otros tipos de exposiciones virtuales que conviene incluir en esta tesis para presentar un esbozo de la complejidad que representan las soluciones web en los procesos de curaduría digital.

Por lo tanto, el siguiente ejemplo de exposición virtual es una muy parecida a *Expediente Seropositivo*, en el sentido de que también es una página web programada exclusivamente para albergar una exhibición de arte, pero con diferencias sustanciales en cuanto a botones, despliegue de contenidos, diseño digital y soluciones creativas de interacción con las piezas.

La exposición virtual que representa el tercer tipo que presento es: *Nippon América 日本アメリカ*, una muestra fotográfica de tres artistas latinoamericanos que viajaron a Tokio y reunieron su trabajo en un mapa interactivo que se creó en colaboración con Google para ubicar los puntos de la ciudad donde fueron capturadas las fotografías.



Vista de la exposición virtual *Nippon América 日本アメリカ* que exhibe el trabajo fotográfico de Taeko Nomiya, Marcio Takeda y Luis Okamoto. Disponible en: <https://www.japonamerica.art/>

A este tipo de exposición virtual propongo denominarla **programación⁸⁶ especializada de página web** porque, a diferencia de la entrada de blog (que también implica procesos de programación web), esta no solo se trata de textos e imágenes que se despliegan de forma lineal y monótona de arriba hacia abajo, este otro tipo posee características diferenciales en tanto creatividad en el diseño e interacción con el contenido a través de botones y demás funciones.

Nippon América 日本アメリカ es un excelente ejemplo de programación especializada de página web, porque presenta las obras de forma dinámica, interactiva y creativa. Sin embargo, es importante precisar que esto no quiere decir que todas las exposiciones virtuales del tipo programación especializada de página web necesariamente deban seguir el modelo de mapa interactivo, la estética, ni mucho menos los temas de este ejemplo.

Nippon América 日本アメリカ Acerca de Fotógrafos My Maps Presencial Créditos

Vista de la exposición virtual *Nippon América 日本アメリカ*

Al hacer click en alguno de los iconos del mapa se despliegan fotografías tomadas en ese espacio geográfico acompañadas de información sobre la foto y el artista. También incluye grabaciones en sonido.

Disponible en:
<https://www.japonamerica.art/>

Igualmente, cabe precisar que la exposición virtual del tipo entrada de blog también necesita de programación web para su montaje. Sin embargo, al ser un tipo básico y muy común entre la oferta de exposiciones virtuales, he optado por darle un lugar diferencial respecto al que denomino programación especializada de página web. Este último podrá encontrarse en variedad de diseños y apuestas creativas, pues no se limita a ser una página lineal con texto e imágenes de arriba hacia abajo, sino que desde las habilidades técnicas del programador y las exigencias curatoriales, se plantean experiencias virtuales que explotan las posibilidades digitales para la exhibición de obras de arte. Tal como se recupera

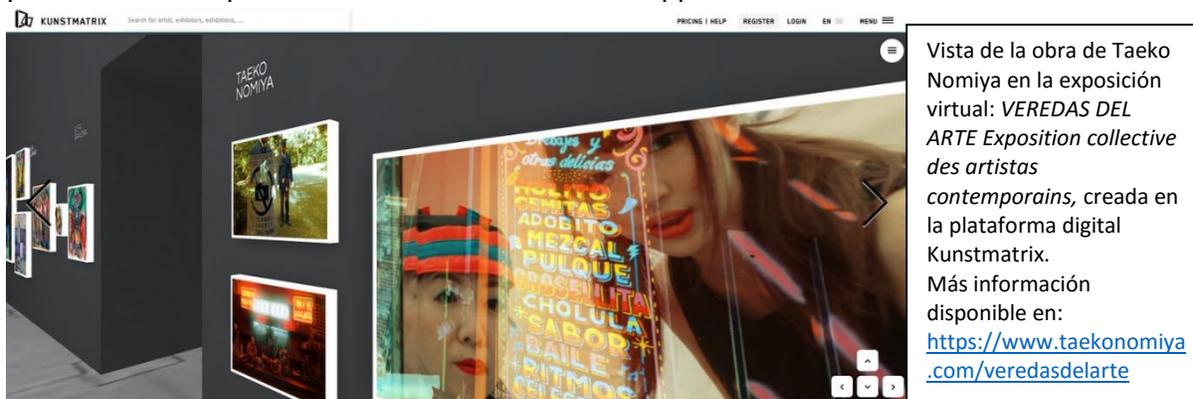
⁸⁶ La programación Web permite la creación de sitios dinámicos en Internet. Esto se consigue generando los contenidos del sitio a través de una base de datos mediante lenguajes como HTML (Hiper Text Markup Language), el más conocido de los lenguajes de programación Web.

en la revista *on-curating.org*, el curador puede **influir en el escenario** encontrado (es decir, adapta una plataforma web preconfigurada), **crear un escenario** (en caso de que el curador también sea programador web), o **dar órdenes para que el escenario sea creado** (trabaja conjuntamente con un programador o equipo de programación web). Según On-Curating

The curator also influences the setting in which they either choose a certain location, situation, or scenario for the (image) production (found setting), or they create a setting in the sense of a stage design (physical and digital) or have it made (built setting) (on-curating.org, 2020)

Por ejemplo, en el caso de *Nippon América 日本アメリカ* la exposición fue creada y gestionada por Alantl Molina⁸⁷, en colaboración con aliados institucionales como Fundación Japón, Google México, Embajada de México en Japón, Cuartoscuro, MAIA Contemporary o el Museo Nacional de las Culturas del Mundo. Por tanto, en este caso, no es difícil darse cuenta de que el trabajo para el montaje web gozó de presupuesto y expertos programadores, que hicieron posible el mapa interactivo y todas las funciones vinculadas con Google (como la de comparar la foto de la exposición con el lugar donde se tomó a través de Google Street View) y el despliegue de fotografías e información.

Esta exposición contó con la participación de dos fotógrafos y una fotógrafa latinoamericanos: Marcio Takeda, Luis Okamoto, y Taeko Nomiya⁸⁸, entre quienes destaca esta última. Mexicana de padres japoneses, Nomiya es una artista cuyas fotografías de doble exposición se han exhibido en México tanto en muestras colectivas como dentro de la feria de arte contemporáneo Zonamaco⁸⁹, como en Nueva York, donde sus obras fueron parte de una subasta organizada por Sotheby's⁹⁰. Así mismo, las piezas de Nomiya han sido parte de otras exposiciones virtuales además de *Nippon América 日本アメリカ*.



⁸⁷ Alantl Molina (Cuévano, 1977) es un artista mexicano que trabaja en múltiples disciplinas y curador de la exposición *Nippon América 日本アメリカ*. En la página web de la exposición virtual se incluye el siguiente link con más información sobre él: <https://www.alantlmolina.com/>

⁸⁸ Taeko Nomiya, fotógrafa mexicana. Página oficial: <https://www.taekonomiya.com/>

⁸⁹ Zona Maco México Art Fair. Página oficial: <https://zonamaco.com/>

⁹⁰ Sotheby's es una casa de subastas fundada en el Reino Unido. Página oficial: <https://www.sothebys.com/en/>

Así, dentro de las exhibiciones en las que esta artista ha participado, podemos hallar el siguiente tipo de exposición virtual, que consiste en crear muestras de arte dentro de videojuegos como *Animal Crossing New Horizons*⁹¹. En junio del 2021, Taeko Nomiya participó en *Haciendo del juego una expo. Quinta exposición de arte en Animal Crossing: New Horizons*, curada por Diego Olmos⁹², quien eligió la creación de un escenario dentro de dicho videojuego para la exhibición de piezas digitales. Este tipo de exposición virtual es compleja, porque requirió tanto la creación de obras de arte digital, como de instalaciones o, en su caso, procesos muy específicos de digitalización de obras que existen en la realidad material para que su imagen aparezca dentro del videojuego.

En mayo del 2020, Michael Connor curador, y director artístico de rhizome.org⁹³, publicó un artículo titulado *Curating Online Exhibitions. Part 1: Performance, variability, objecthood*, en donde, para definir lo que es una exposición virtual, citó cinco variaciones de *online exhibitions*, cuyas soluciones web iban desde el montaje en páginas preconfiguradas, la programación web con lenguaje HTML, hasta una aplicación descargable para dispositivos móviles. Sobre ello, el autor señaló lo siguiente:

This is a small sample of the bewildering array of projects that have circulated online in recent years under the label of “online exhibition.” While gallery exhibitions have a recognizable default in the white cube, visitors to an online exhibition can expect to encounter any number of structures and formats. (Connor, 2020)



Cartel promocional de la exposición virtual: *Haciendo del juego una expo. Quinta exposición de arte en Animal Crossing: New Horizons*, creada dentro del videojuego *Animal Crossing New Horizons*, cuyo recorrido fue transmitido a través de Twitch. Más información y video completo disponible en: <https://www.twitch.tv/videos/1059719930> (Usuario en Twitch: @olmosdie)

⁹¹ Animal Crossing. New Horizons es un videojuego de Nintendo cuya versión “new horizons” fue lanzada en 2020 para sus consolas Switch. Más información sobre este videojuego en: [https://animalcrossing.fandom.com/es/wiki/Animal_Crossing_\(serie\)](https://animalcrossing.fandom.com/es/wiki/Animal_Crossing_(serie))

⁹² Diego Olmos es un artista mexicano miembro del proyecto FUNHARTE en instagram: <https://www.instagram.com/fun.harte/>

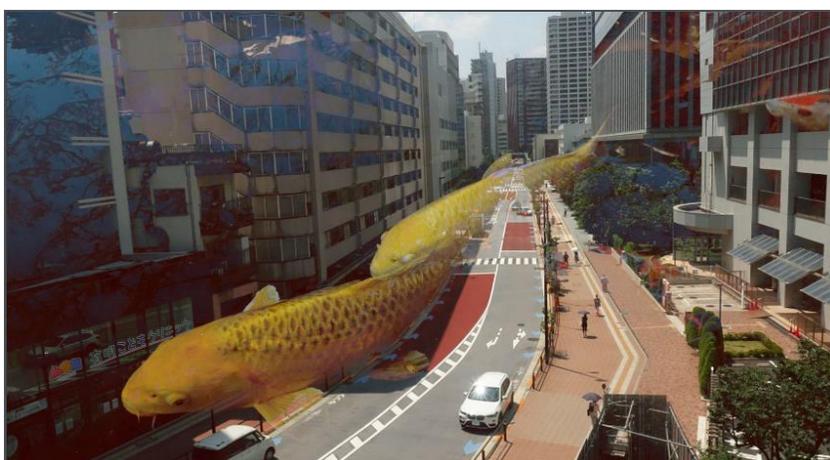
⁹³ Rhizome es una página web que promueve el arte y la cultura digital a través de comisiones, exposiciones, becas y preservación digital. Página web oficial: <https://rhizome.org/about/>

En palabras de Michael Connor, existe una desconcertante variedad de proyectos que se etiquetan como exposición virtual. Esa variedad consiste en las soluciones web que complejizan la exhibición de arte en línea⁹⁴ que, en el caso de las exposiciones *Haciendo del juego una expo* montadas en Animal Crossing, requiere que los artistas se involucren con la creación de piezas puramente digitales, o con el manejo de dispositivos, técnicas y plataformas que posibilitan la digitalización de las piezas físicas que pretendan ser representadas dentro del videojuego.

Por ejemplo, lo que exhibió Taeko Nomiya en Animal Crossing, supuso cargar una de sus fotografías al juego para hacer posible la creación de una pieza puramente digital, cuya estética y discurso artístico es coherente con su trabajo fotográfico. Nomiya aprovechó los recursos disponibles dentro de este soporte digital para incluir elementos que caracterizan su obra: la sobre exposición, los peces koi como tema, y el concepto de fotografía misma.



Arriba: Pieza de Taeko Nomiya en la exposición virtual *Haciendo del juego una expo*. Quinta exposición de arte en Animal Crossing: New Horizons, creada dentro del videojuego Animal Crossing New Horizons, cuyo recorrido fue transmitido a través de Twitch. Para visualizar la pieza dentro de la transmisión en vivo, acceder al siguiente link y avanzar 1h 56 s (1:00:56) <https://www.twitch.tv/videos/1059719930>



Abajo: pieza fotográfica de Taeko Nomiya perteneciente a su serie *Mar Adentro*. Fotografía digital sobreexpuesta. Más información en: <https://www.taekonomiya.com/>

⁹⁴ La exhibición de arte en línea implica pensar no solo en las exposiciones virtuales sobre arte contemporáneo o de cualquier otra corriente, sino también en el ciberespacio como sitio idóneo para la puesta en escena de arte puramente digital, es decir, NFT, .JPG, GIF, etc. Para más información sobre net art visite: <http://netescopio.meiac.es/>

Este tipo de exposición virtual dentro de un videojuego como Animal Crossing New Horizons es complejo, porque supone atravesar, primero, un proceso de creación de piezas que implica el uso de otras plataformas como AC Patterns⁹⁵, una herramienta para añadir elementos visuales que el videojuego por sí solo no contiene. AC Patterns es una página web en la que se pueden cargar imágenes y crear objetos 3D con la finalidad de transferirlos al videojuego. AC Patterns, como herramienta digital, ofrece un editor para la creación de piezas que se cargan al videojuego a través de códigos QR⁹⁶.

Un ejemplo destacado del uso de estos procesos digitales para la difusión de la cultura es el esfuerzo que ha hecho el Museo del Prado por representarse en este mismo videojuego. Si bien el proyecto *Museo del Prado en Animal Crossing* no propone una exposición compleja en tanto discurso curatorial, como institución, marca un precedente creativo como estrategia de vinculación y uso de tecnologías digitales para la difusión de su acervo.



Captura de pantalla del proyecto Museo del Prado en Animal Crossing. Para más información visitar: <https://www.museodelprado.es/recursos/el-museo-del-prado-en-animal-crossing/69152ab3-a813-2783-d889-e28ce976dd0b>

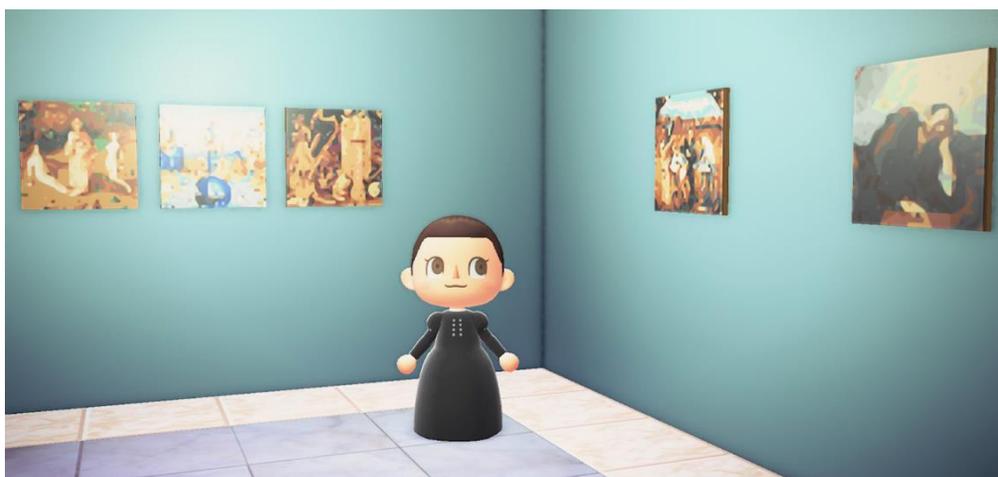


Vista de la sala de Velázquez del Museo del Prado en Animal Crossing New Horizons. Obra digitalizada: Las Meninas, 1656. Para más información visite: <https://www.museodelprado.es/recurso/el-prado-te-mira-el-museo-del-prado-en-animal/65d81039-50d2-47cd-9afe-65ef0ce23d05>

⁹⁵ Herramienta digital de creación de piezas para Animal Crossing. Disponible en: <https://acpatterns.com/>

⁹⁶ Tipo de código de barras bidimensional cuadrado que almacena información alfanumérica codificada

Tanto el proyecto de Diego Olmos *Haciendo del juego una expo*, como el de Museo del Prado, se insertan en el videojuego *Animal Crossing New Horizons* y se apoyan del uso de herramientas como *AC Patterns* para hacer posibles entornos virtuales expositivos. Con el ejemplo de Museo del Prado podemos apreciar más claramente cómo esta solución web permite recrear piezas físicas en el espacio virtual. Abajo nuestro capturas de pantalla de la sala del Museo del Prado creada en *Animal Crossing New Horizons*. En la primera, del lado izquierdo, se pueden observar tres cuadros que corresponden a detalles de la obra *El Jardín de las Delicias* del pintor Hieronymus Bosch (El Bosco). En la segunda, se muestran los códigos QR que posibilitan que estas tres piezas detalle aparezcan dentro del videojuego.



Captura de pantalla del proyecto Museo del Prado en *Animal Crossing*. Para más información visitar: <https://www.museodelprado.es/recurso/el-museo-del-prado-en-animal-crossing/69152ab3-a813-2783-d889-e28ce976dd0b>

El proyecto institucional del *Museo del Prado en Animal Crossing*, frente al proyecto independiente de *Haciendo del juego una expo* de Diego Olmos, constituye un ejemplo de la diversidad curatorial que pervive aún en el ciberespacio. Tal como ocurre con el espacio material y la gran variedad de proyectos curatoriales que se montan en salas, dentro del

ciberspacio, tanto el concepto curatorial como la solución web, son determinantes para entender la multiplicidad de exposiciones virtuales existentes.

Siguiendo las reflexiones vertidas por Michael Connor en sus artículos es preciso señalar que las exposiciones virtuales (o exhibiciones en línea) no tienen un lugar específico unificado y coherente y que la organización de obras para su creación depende de lo que este autor denomina como **puesta en escena** (*mise-en-scène* en francés).

Online exhibitions do not take place in a unified, coherent space. For example, every user has a differently sized screen, so the literal screen space in which the exhibition is accessed is highly variable. The online exhibition may be presented in a navigable, pictorial space, but this is only one organizational rubric among many that may be used to arrange works. Rather than a mere arrangement of works in space, online exhibition involves arranging a multifaceted *mise-en-scène* to accommodate an unfolding event. (Connor, 2020)

Mise-en-scène es un concepto que surgió en el siglo XIX en el ámbito de las artes escénicas, y que, después, con la llegada del cine, fue una idea útil para entender la relación entre el teatro y la producción cinematográfica. La apuesta de Michael Connor es retomar este término, usado por el conservador jefe del Programa de Conservación Digital de Rhizome, Dragan Espenschied⁹⁷, para ofrecer una reflexión sobre las exhibiciones en línea entendidas como prácticas. La puesta en escena son los elementos que se unen para crear la escena performativa de una exposición en línea, así como los complejos conjuntos de factores tecnológicos y humanos (Connor, 2021). Sin embargo, tal como hemos visto con los ejemplos de exposiciones virtuales aquí presentadas, las posibilidades de puesta en escena son muy diversas. De acuerdo a Michael Connor:

All of the elements that come together to create the performatic scene of an online exhibition can be thought of as aspects of its *mise-en-scène*. This sounds straightforward enough, but the list of these elements is potentially endless, because online exhibitions rely on complex ensembles of technological and human factors. Listing each concrete element that comes together to shape an online exhibition proves to be a laborious and unproductive undertaking; there are truly endless permutations. (Connor, 2021)⁹⁸

⁹⁷ “Dragan Espenschied es artista digital, músico folk que trabaja con ordenadores caseros e investigador en el campo de la cultura digital. Su trabajo como artista está enfocado a la historización de la cultura digital desde la perspectiva de los usuarios, más que desde la de los hackers, los programadores o los “inventores”. [...] Desde abril de 2014, es conservador jefe del Programa de Conservación Digital de Rhizome, una organización con sede en Nueva York dedicada al fomento del arte y la cultura digitales, reconocida y respetada en todo el mundo.” Semblanza tomada de la página oficial del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) Disponible en: <https://www.cccb.org/es/participantes/ficha/dragan-espenschied/221977>

⁹⁸ Esta cita pertenece a la segunda parte de la serie *Curating Online Exhibitions*, escrita por Michael Connor entre 2020 y 2021. El primer texto lleva por título *Curating Online Exhibitions Part 1: Performance, variability*,

Es por ello que la presente tesis no pretende ofrecer una exhaustiva ni totalmente abarcadora tipología de las exposiciones virtuales existentes. Y mejor, opte por apuntar la diversidad y la complejidad de las soluciones web que se desarrollan en cada puesta en escena, a través de una propuesta de caracterización de cinco tipos. Hasta ahora, he presentado cuatro: **Modelo 3D de cubo blanco**, que consiste en recrear el espacio galerístico y ceñirse a la forma tradicional de exhibir arte simulando paredes y salas. La principal crítica que he anotado sobre este primer tipo es compartida también por Michael Connor, quien refiere que este tipo de exposición es una trampa común que esqueléticamente reproduce la galería cubo blanco en el espacio virtual, en lugar de comprometerse con las posibilidades particulares de exposición en línea. (Connor, 2021)

El segundo y el tercer tipo, **entrada de blog en página web** y **programación especializada de página web** son, como su nombre lo indica, exposiciones que se encuentran insertas en un dominio web⁹⁹ al que se accede a través de una URL¹⁰⁰. A diferencia del primer tipo, estos dos no pretenden recrear el espacio físico, sino a través de la programación de una página web, crear exhibiciones que se adecuen a las lógicas de uso y navegación propias del ciberespacio. Sin embargo, he decidido señalarlas como distintas, debido a que el segundo tipo, entrada de blog en página web, es el formato de la sala 10 desmaterializada del MUAC, proyecto que he tomado como punto de partida para problematizar conceptos y señalar críticas y aciertos en torno a la exhibición de arte en línea, la curaduría digital, la institucionalidad y la desmaterialización. Por tanto, es importante para esta tesis señalar las diferencias entre una exposición virtual lineal inserta en página web que solo se compone de imágenes y textos de otras cuya programación es más compleja, creativa y dinámica.

El cuarto tipo lo he denominado exposición virtual **dentro de videojuego** y para ejemplificarlo he citado el proyecto independiente de Diego Olmos y el proyecto institucional del Museo del Prado, ambos en *Animal Crossing New Horizons*. Ambos suponen complejos procesos digitales para la puesta en escena, que devienen en dos productos expositivos completamente divergentes, a pesar de usar el mismo videojuego.

En el caso de *Haciendo del juego una expo* de Diego Olmos, una crítica fundamental respecto a su funcionamiento es que reproduce las prácticas y dinámicas excluyentes que caracterizan al campo del arte, pues se trata de un proyecto dirigido a un público muy cercano a su círculo social artístico, es decir, en palabras de Pierre Bourdieu, se trata de exposiciones virtuales insertas en el campo de producción restringida, “un sistema que produce bienes simbólicos (e instrumentos de apropiación de estos bienes) objetivamente

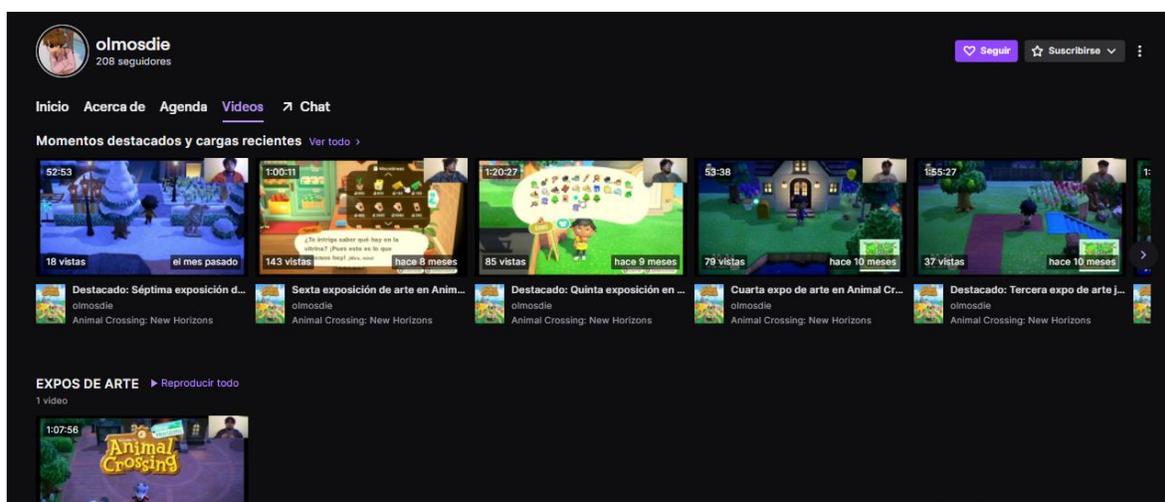
objecthood (2020), y el segundo se titula *The Rules of the Game Curating Online Exhibitions, Part 2: Mise-en-scène* (2021). Véase el listado de fuentes para remitirse a la liga de estos artículos.

⁹⁹ En este punto, es recomendable remitirse al capítulo 1, donde en el apartado titulado *Internet y Web no son lo mismo. Transformaciones de la Web*, explico más ampliamente el concepto implicado.

¹⁰⁰ URL significa Uniform Resource Locator. Es una dirección única y específica que se asigna a cada uno de los recursos disponibles de la World Wide Web para que puedan ser localizados por el navegador.

destinados (al menos a corto plazo) a un público de productores de bienes simbólicos que producen, también ellos, para productores de bienes simbólicos” (Bourdieu, 2010:90). *Haciendo del juego una expo* es un proyecto que reúne artistas contemporáneos dispuestos a experimentar con la creación de piezas en Animal Crossing para la puesta en escena de instalaciones y exposiciones virtuales a las que no tiene acceso el gran público (dígase en términos de Bourdieu, los no productores).

Si bien el hecho de montar las exposiciones en un videojuego como Animal Crossing New Horizons exclusivo para consolas Nintendo Switch ya es un limitante, debido a los costos de ambos productos, la transmisión por Twitch no parece solucionar el problema de difusión y acceso a estas exhibiciones virtuales. En su canal de Twitch¹⁰¹, Diego Olmos cuenta, hasta marzo del 2022, con siete videos de exposiciones de arte en Animal Crossing, los cuales registran desde 18 hasta 163 visualizaciones, así como 208 seguidores.



Las exposiciones virtuales *Haciendo del juego una expo* comienzan con la difusión de un cartel en Instagram publicado en la cuenta personal de Diego Olmos (@olmosdie¹⁰²), donde le siguen artistas contemporáneos (en su mayoría mexicanos), así como galerías y proyectos artísticos destacados en el campo del arte en México (por ejemplo @kurimanzutto¹⁰³). Esto contribuye precisamente a lo que Bourdieu llama campo de producción restringida, el cual “tiende a producir sus normas de producción y los criterios de evaluación de sus productos, y obedece a la ley fundamental de la competencia por el reconocimiento propiamente cultural otorgados por el grupo de pares” (Bourdieu, 2010:90).

¹⁰¹ Para consultar este canal de Twitch y visualizar lo que se muestra en la captura de pantalla, diríjase a: <https://www.twitch.tv/olmosdie/videos>

¹⁰² Para consultar diríjase al siguiente link: <https://www.instagram.com/olmosdie/>

¹⁰³ Kurimanzutto es una de las galerías más importantes de arte contemporáneo en México fundada en 1999 por Mónica Manzutto y José Kuri. Más información en su sitio web oficial: <https://www.kurimanzutto.com/>

Sin embargo, resulta un ejemplo muy interesante frente al proyecto *Museo del Prado en Animal Crossing* precisamente por sus características divergentes tanto en las piezas que muestran, como en los procesos, finalidades y puestas en escena. Lo que busca el Museo del Prado es acercarse al público a través de la tecnología digital con el fin de difundir las obras de su acervo recreando las salas de su museo dentro del videojuego, mientras que el proyecto independiente *Haciendo del juego una expo*, presenta artistas contemporáneos cuyas piezas responden a sus propios intereses.

Cabe señalar que las apuestas curatoriales dentro de videojuegos no se limitan a estos ejemplos en *Animal Crossing New Horizons* y tampoco representan soluciones completamente innovadoras a la luz del 2022. El mismo Michael Connor recupera el caso de Milton Manetas¹⁰⁴, quien en 2008 creó una exhibición en línea a través de un videojuego llamado *Second Life*¹⁰⁵. “Many exhibitions have made use of existing social media platforms or online virtual worlds, from “Manetas Desert in Second Life¹⁰⁶” to Lars Eijssen’s “The New Easy” in Google’s 3D chat environment Lively.” (Connor, 2021)

Es más, algunos de los ejemplos citados por Michael Connor en su serie de artículos dedicados a la curaduría de exhibiciones en línea, se encuentran enlistados en un texto titulado *An incomplete timeline of online exhibitions and biennials*, disponible también en la página de rhizome.org¹⁰⁷ que refiere exhibiciones en línea y proyectos artísticos en internet de 1991 a 2013. Sin embargo, la mayoría de las exposiciones virtuales o proyectos enlistados en ese documento, actualmente ya no están disponibles. Los enlaces están rotos o simplemente las páginas web referidas fueron abandonadas.

Por lo cual, el estudio que presenta esta tesis se ha concentrado en exposiciones virtuales más recientes, creadas en los albores de la pandemia por COVID-19, o proyectos que en pleno 2020 continuaron con sus labores de exhibición. Tal es el caso de museodelmundo.org, un museo virtual que posee una colección física y digital de piezas de arte popular provenientes de más de treinta países.

La colección del Museo del Mundo, dispone de 600 objetos de producción artística popular, provenientes de 90 localidades repartidas alrededor de Afganistán, Angola, Argentina, Australia, Bangladesh, Bolivia, Bosnia y Herzegovina, Brasil, Camboya, Chile, China, Colombia, Costa Rica, Croacia, Cuba, Dubai, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Holanda, Haití, India, Kazajistán, Kenya, Kirguistán, México, Montenegro, Nepal, Panamá, Paraguay, Perú, República Checa, Rusia, Senegal, Sudáfrica, Tailandia, Tanzania, Uzbekistán y Vietnam. Fabricados a partir de diversas técnicas artesanales, tal como tallados, papel recortado, papel maché, alfarería,

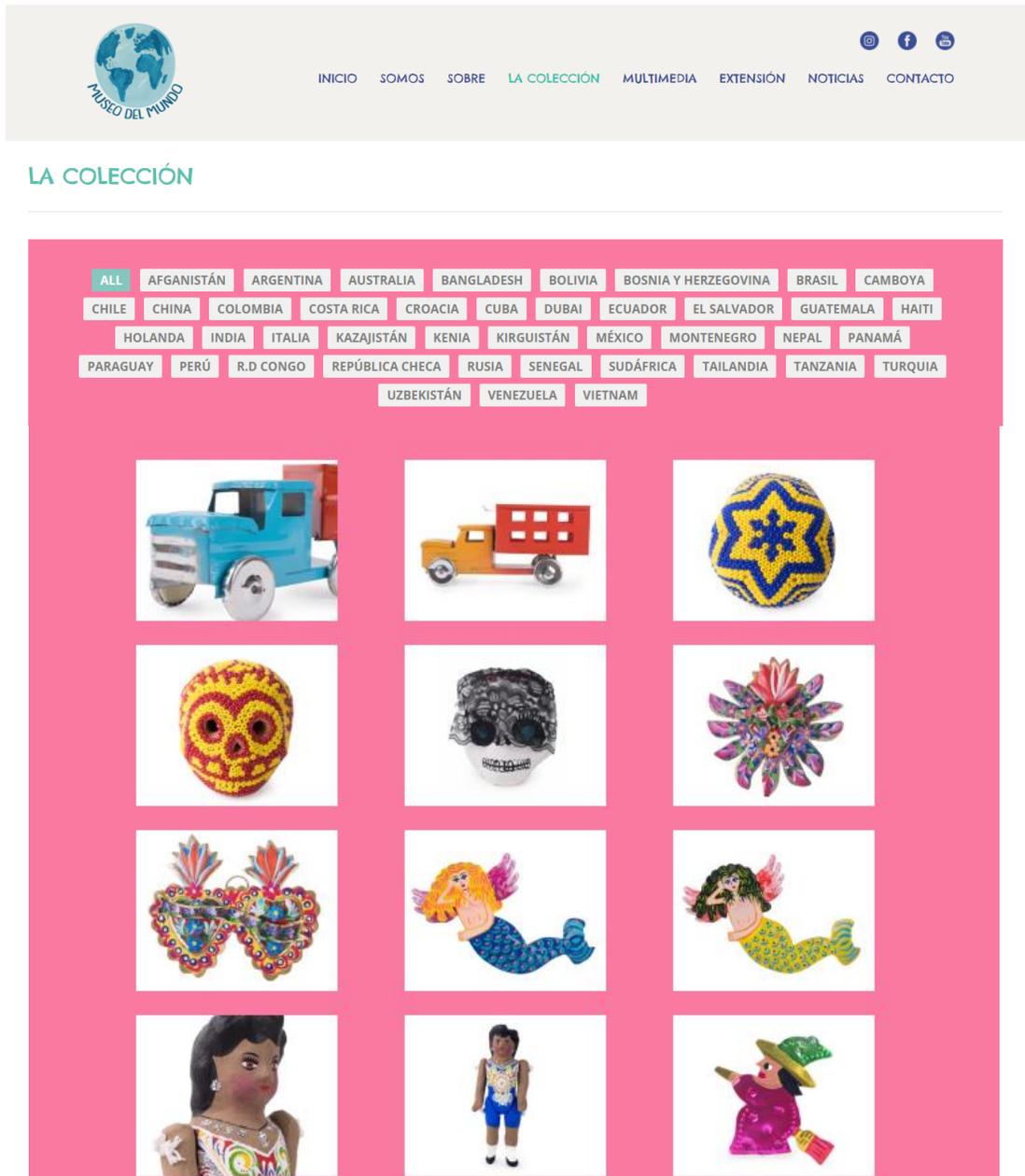
¹⁰⁴ Milton Manetas es un pintor griego y artista multimedia nacido en 1964.

¹⁰⁵ *Second Life* es un videojuego de comunidad virtual que fue lanzado en junio de 2003. Se caracteriza por ofrecer el modo de multijugador en línea, función que permite interactuar con otros usuarios.

¹⁰⁶ El proyecto de exposición virtual creado por Milton Manetas en el videojuego *Second Life* puede consultarse en: <http://www.manetas.com/desert/>

¹⁰⁷ Para consultar este archivo diríjase a: <http://variants.artbase.rhizome.org/Q1277/timeline.html>

textiles, cestería, pintura, lata, arena, conchas, yeso y técnicas mixtas. (museodelmundo.org). A continuación, una vista de este museo virtual:



En este caso, la página web constituye en sí mismo el concepto de museo virtual. A través de los botones disponibles se puede acceder a información sobre el proyecto, su misión, visión y el equipo que lo conforma, así como a videos, noticias o fotografías de la colección, y lo que compete a esta investigación, sus exposiciones virtuales. El formato, la solución web y la puesta en escena de las exposiciones virtuales de Museo del Mundo conforman el quinto y último tipo que se presenta en esta tesis.

Museo del Mundo usa Instagram como un espacio digital para montar exposiciones virtuales. Su puesta en escena consiste en postear contenido siguiendo una línea estética de diseño digital, que se puede visualizar en filas y columnas de 3x3 denominadas *feed*. El *feed* cuadrangular es una de las principales características de esta plataforma. Los diseños y colores se adaptan al tema de la exposición, el cual se presenta a través de un cartel que marcará la línea estética a seguir. El primer día de exposición virtual se postea el cartel con el título e información sobre la muestra, los días siguientes, se suben post de texto o de imágenes que serán las piezas o elementos que conformen toda la exposición.



Capturas de pantalla de la cuenta de Instagram de Museo del Mundo. Los ejemplos muestran dos exposiciones virtuales publicadas en 2021: La primera de izquierda a derecha *Cestería Urbana*, y la segunda *Arpilleras*. Para más información, visite la cuenta de Instagram de Museo del Mundo, nombre de usuario: @museodelmundo_ Disponible en: <https://www.instagram.com/museodelmundo/>

Muestra de carteles que inauguran las exposiciones virtuales de Museo del Mundo en Instagram. Para más información, visite la cuenta de Instagram de Museo del Mundo, nombre de usuario: @museodelmundo_ Disponible en: <https://www.instagram.com/museodelmundo/>

Al ser una plataforma de interacción social directa, Instagram ofrece más posibilidades de difusión y conexión con amplios públicos. Sin embargo, al tratarse de una página preconfigurada, también resulta limitante e implica retos de montaje que se relacionan directamente con estrategias de comunicación aplicadas a lo que se conoce como “redes sociales”.

En el capítulo uno, durante el apartado *Internet y Web no son lo mismo. Transformaciones de la Web*, ya he adelantado por qué no es correcto denominar red social a una plataforma como Instagram o Facebook. No obstante, en este punto cabe señalar que esa forma popular de nombrarles implica justamente la idea de que en esos espacios virtuales, es donde ocurre la interacción mediada entre los individuos cuyas relaciones sociales, efectivamente constituyen la red.

Instagram es una de las plataformas de comunicación más usadas del mundo. De acuerdo con un artículo publicado el 7 de octubre del 2021 en Hootsuite.com, “Instagram ocupa el 4to puesto en el mayor número de usuarios de cualquier aplicación móvil y es usada por más de mil millones de personas cada mes.” (Newberry y Enriquez, 2021). Es por ello que, aunque se trate de una plataforma preconfigurada, adaptar sus espacios y funciones para montar un apuesta curatorial resulta en una atractiva solución web, que posibilitará potencialmente el acceso de más visitantes que los que podrían llegar a cualquier de los cuatro tipos de exposiciones virtuales antes presentadas.

Crear una exposición virtual en Instagram requiere de una dirección curatorial que comprenda los lenguajes, funciones y estrategias digitales que la plataforma demanda, además del diseño de posts, redacción de pies de foto, selección de hashtags y producción de contenido multimedia. La curaduría digital en Instagram implica las tareas propias del curador tradicional como la investigación, la selección de obra y la creación de un guion curatorial, etc., pero también requiere de conocimientos en marketing digital y habilidades de *community manager*¹⁰⁸.

De ahí que una de las características fundamentales en este tipo de exposiciones virtuales **en Instagram** sea que su ubicación web supone enfrentarse a una enorme comunidad virtual en la que conviven personas de todo el mundo con intereses diversos. Hacer curaduría digital en Instagram es una apuesta que pretende transformar el espacio dado y tiene como principal reto reinventar el uso de sus funciones para adaptarlas a los fines que la exhibición de arte requiere. En este último tipo se ubica Salón Virtual de Arte

¹⁰⁸ Juan Carlos Mejía en su texto: La guía del Community Manager Estrategia, táctica y herramientas, menciona que un community manager es un: “Gestor de Comunidades. Se trata de una persona encargada de gestionar y moderar las comunidades de Internet de una empresa. [...] es el enlace entre la empresa y la comunidad, a través de los medios digitales. La labor del Community Manager es utilizar Internet y las redes sociales para acercar la marca a la comunidad, creando conversaciones y confianza a través de una participación natural. El potencial del Community Manager reside en establecer una relación de confianza con los simpatizantes de la marca, recoger el feedback de los mismos y utilizarlo para proponer mejoras internas.” (Mejía, 2013)

Tipos básicos de exposiciones virtuales

Tipo de exposición virtual	Características y ejemplo	Puesta en escena
1.- Modelo 3D de cubo blanco	Se trata de una plataforma preconfigurada que permite a los usuarios recrear un espacio físico en tercera dimensión. Se compone de paredes que simulan una sala de galería cubo blanco. Ejemplo: Exposiciones montadas a través de la página web kunstmatrix.com	
2.- Entrada de blog en página web	Es una programación web sencilla que presenta contenido como fotos, videos o texto y propone una lectura lineal forzosa de arriba hacia abajo. No contempla ningún botón o función que permita interactuar con los elementos de la exposición. Se compone de una sola pestaña de contenido. Ejemplo: Sala 10 desmaterializada del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	
3.- Programación especializada de página web	Es una programación web compleja que deviene en diversos formatos de exposición que incluyen elementos como botones, ventanas emergentes, sonido, y más de una pestaña de contenido. Combina formatos digitales como texto, imágenes, video, GIF, u otros elementos visuales. Ejemplo: Nippon América -> japonamerica.art	
4.- Dentro de videojuego	Se basa en el uso de herramientas y funciones de un videojuego para crear espacios y piezas que persigan el concepto de exhibición de arte. Ejemplo: Museo del Prado en Animal Crossing	
5.- En instagram	Se trata de una plataforma preconfigurada que reúne una enorme cantidad de usuarios y demanda el uso de funciones y lenguajes específicos. Los proyectos curatoriales presentados en este formato apuestan por la reinención y aprovechamiento de los espacios y funciones propios de esta plataforma. Ejemplo: Museo del Mundo y Salón Virtual de Arte @museodelmundo_ @salonvirtualdearte	

Cuadro tipos de exposiciones virtuales por elaboración propia

Las exposiciones virtuales necesitan de la comunicación digital

Exhibitions as a whole are social processes, and online exhibitions are social processes that play out via computer networks.

-Michael Connor, 2020

Ser digital es cambiar la materia por la energía.

-Nicholas Negroponte

La comunicación digital puede ser estudiada y aplicada desde diversas disciplinas tales como la informática, la matemática, la ingeniería, la publicidad o el amplio espectro que implican las ciencias de la comunicación. Sin embargo, respecto a los temas involucrados en esta tesis, el concepto de comunicación digital puede enmarcarse básicamente en dos posibilidades hacia una definición:

- a) La perspectiva teórica encargada de reflexionar lo digital desde la historia del internet y su relación con la evolución de las TIC. En este sentido, Alexander Sánchez Upegui, ofrece la siguiente definición:
En líneas generales, la comunicación digital puede entenderse como el proceso de producción, circulación y puesta en juego de sentidos, mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación, TIC, con base en el código binario: bit.
Así, una información es digital cuando está codificada en el formato que puede interpretar un computador, que consiste en series de ceros y de unos (0, 1), más conocidas como bit (abreviatura de la expresión en inglés: Binary Digit) Ahora, dicha información digital está en línea cuando es posible acceder a ella desde terminales o equipos de cómputo distantes entre sí." (Sánchez, 2006)
- b) La posibilidad de acercarse a este concepto desde las nociones del marketing digital, lo cual implica el desarrollo de un plan de comunicación o una estrategia digital; esta perspectiva puede entenderse desde la "comunicación 2.0", sobre la cual Juan Carlos Mejía señala que se trata de: "En la comunicación 2.0, lo más importante es el "contenido de valor", donde es muy importante el conocimiento de la audiencia a la que se dirige la comunicación. Además dicho contenido debe ser planeado, organizado, estratégicamente construido de acuerdo con los objetivos del marketing y buscando siempre la interacción de los usuarios." (Mejía 2013)

Por tanto, y en relación a los cinco tipos de exposiciones virtuales antes presentados, la comunicación digital se involucra en distintos niveles y procesos de las puestas en escena que se requieren para la exhibición de arte en línea. Desde la programación de las computadoras en lenguaje binario, la programación de páginas web con HTML, hasta el uso de plataformas preconfiguradas. Cada nivel requiere del dominio de un lenguaje y una forma de entender y aplicar la comunicación digital.

Por ejemplo, en el caso de los tipos de exposición virtual localizadas en página web (tipos 2 y 3), la comunicación digital se ejecuta desde la programación de la puesta en escena, es decir, el dominio de un lenguaje de programación web que permite crear los diseños, botones y elementos que aparecen en pantalla, hasta la difusión de la propia exposición, que implica el uso de medios de comunicación digital y la creación de campañas dentro de Instagram o Facebook.

Si bien la sala 10 desmaterializada del MUAC se ubica dentro de su página web, como todo proyecto de exhibición de arte, las exposiciones presentadas allí requieren de programas de difusión y publicidad. Sin embargo, como bien apuntó Cuauhtémoc Medina en la conferencia *Curaduría: Museos, Instituciones y Confinamiento* transmitida en directo a través de YouTube el 14 de mayo del 2020:

El protocolo de comunicación del MUAC, como el de la mayor parte de las instituciones, está a punto de ser obsoleto, pues difundir sus actividades por los medios periodísticos tradicionales y particularmente la llamada fuente cultural ya no es un método eficiente de entrar en relación con lo público. Creo que todos sabemos en qué medida el sistema de periodismo como negocio que alimentó los medios de información de los siglos XVIII al XX está herido de muerte, por la forma en que el internet ha exprimido casi todo el gasto comercial publicitario. (Medina, 2020)



Captura de pantalla de un post que promociona las exposiciones virtuales del MUAC en su cuenta oficial de Instagram

Desde la aparición y popularización de Facebook e Instagram, las acciones publicitarias han cambiado radicalmente. Hoy en día, el éxito de muchos negocios radica en el buen manejo de sus cuentas en estas plataformas, en las cuales, es posible crear campañas publicitarias de pago y ejecutar estrategias digitales para promover un mensaje o producto.

En palabras del propio Cuauhtémoc Medina, a inicios del 2020, el MUAC buscó replantear sus acciones en línea transitando de un “protocolo de comunicación” a una “política de producción de contenidos”, lo cual implicó el uso consciente y estratégico de hashtags, videos, transmisiones en vivo y demás contenido que es posible postear y reproducir a través de plataformas como Instagram.

Naturalmente, la creación de la sala 10 desmaterializada requiere un plan de comunicación conjunto que incluye Instagram Facebook como sus principales canales de difusión.

En 1998 Enrique Arellano definía una estrategia de comunicación como “una serie de acciones programadas y planificadas que se implementan a partir de ciertos intereses y necesidades, en un espacio de interacción humana, en una gran variedad de tiempos” (Arellano, 1998). No obstante, los avances tecnológicos han traído consigo también la evolución de las estrategias de comunicación hacia apuestas específicamente diseñadas para medios digitales.

La Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) señala que “la estrategia digital se centra en el uso de la tecnología y los medios digitales para crear valor dentro de una empresa, ya sea a través de la creación de nuevos productos y servicios, o reinventando los procesos existentes” (unir.net, 2021). Actualmente la estrategia digital supone una serie de acciones que persiguen la visibilidad de un producto/mensaje/empresa/organización dentro de internet. Por ello, que proyectos como la sala 10 desmaterializada del MUAC, requieren de contenidos en Instagram enfocados a promocionar las exposiciones virtuales que se ofrecen en su página web. En este sentido, la comunicación digital está implicada dentro de todo el proceso que refiere a sus exhibiciones en línea. Desde la programación web que sustenta y da forma a las exposiciones, hasta la difusión a través de medios digitales.

Las exposiciones virtuales necesitan de la comunicación digital tanto a nivel de producción como de difusión. A diferencia de las exposiciones físicas, donde los procesos de producción y montaje requieren de servicios profesionales de museografía, las exposiciones virtuales, exigen soluciones web que, intrínsecamente, involucran comunicación digital. El trabajo de curaduría digital es, entonces, una compleja mixtura entre las tareas tradicionales del curador que crea exposiciones físicas (investigación, selección y disposición de obra, organización de un evento, etc.) y las exigencias de la puesta en escena en internet. La curaduría digital requiere de un curador hábil en el uso de tecnologías digitales, que domine lenguajes y funciones de las plataformas que elija para el montaje, y que posea conocimientos sobre estrategia y comunicación digital, pues estos últimos elementos son esenciales para detonar la asistencia a un evento en línea.



Captura de pantalla los posts promocionales en Instagram de dos de las exposiciones virtuales presentadas en el apartado anterior. De izquierda a derecha:

- 1.- Post en Instagram. Promoción de la exposición virtual *Aproximaciones al cuerpo distante*, curada por Jorge Reynoso Pohlenz. Cuenta de instagram: @lagaleri_a
- 2.- Post en Instagram. Promoción de la exposición virtual *Haciendo del juego una expo. Quinta exposición de arte en Animal Crossing New Horizons*, curada por Diego Olmos. Cuenta de instagram: @olmosdie

La apuesta de **Salón Virtual de Arte** es conjugar estos elementos necesarios para la creación continua de ejercicios curatoriales experimentales: El uso hábil de tecnologías digitales, el dominio de lenguajes y funciones de la plataforma preconfigurada elegida para el montaje (Instagram) y la ejecución de estrategias digitales a nivel de producción y difusión de las exposiciones virtuales.

Salón Virtual de Arte se basa en el agenciamiento de una plataforma preconfigurada, donde confluyen diversidad de contenidos y usuarios. Instagram es un espacio virtual dotado de funciones de interacción directa entre individuos, cuya estética predeterminedada es desafiada y replanteada al insertar exposiciones virtuales que vertebran un proyecto curatorial. La propuesta de valor consiste en la sistematización de una metodología de exhibición que se complementa con otros contenidos afines a la difusión cultural.

El ejercicio curatorial y la comunicación digital son parte de la reflexión teórica y la puesta en práctica. Crear un espacio virtual de exhibición de arte en Instagram significó plantearme muchas preguntas en torno al quehacer de la curaduría y sus transformaciones dentro del entorno digital. Me llevó a buscar referentes para identificar mi labor y entender la posición de mi proyecto en un entramado de historia y frente a otros contemporáneos similares. Ese hallazgo de similitud también implicó resaltar las diferencias y, con ello, llegaron mis propuestas críticas para acercarme a aquellos objetos de estudio que me permitían dar sentido a las actividades y procesos que ejecuto en Salón Virtual de Arte.

Pasar del hacer a la lectura y de la reflexión a la escritura, para después volver a la práctica y replantear diseños, procedimientos y estrategias, ha sido la médula de mi praxis. He creado un proyecto curatorial que parte del análisis y la actividad crítico-práctica, un proyecto fundamentado en planteamientos teórico-metodológicos que dan cuenta de su papel y función dentro del campo artístico en relación a las modificaciones de las relaciones sociales y culturales que han surgido con las transformaciones tecnológicas en medio de la pandemia por COVID-19.

El estudio en Ciencias de la Comunicación no está desvinculado del campo artístico, ni en lo particular de la curaduría de arte. Hoy, más que nunca, la curaduría de arte y cualquier proyecto cultural necesitan de un plan de comunicación y de estrategias digitales. La necesaria correspondencia entre teoría y práctica representa uno de los mayores retos para el desarrollo de Salón Virtual de Arte. Actualmente podemos acercarnos el arte a través de plataformas digitales navegando en el ciberespacio. Sin duda, los esfuerzos por contribuir a la exhibición de arte en línea han sido muchos, pero de lo que se trata ahora es de repensar los contenidos ya existentes, contrastar con la teoría para replantearla y volver a la práctica, reflexionar sobre los quehaceres, funciones y posiciones de proyectos del campo artístico inmersos en el ciberespacio, criticarlos y transformar lo existente en plena consciencia de las implicaciones teórico-prácticas que ello implica. En el siguiente capítulo, se describirá a detalle en qué consiste la metodología desarrollada en Salón Virtual de Arte y cómo este proyecto transita de la teoría a la praxis.

CAPÍTULO IV

Salón Virtual de Arte

Los salones fueron espacios creados en el siglo XVIII destinados a la exhibición de artistas vivos, cuya estética de exposición consistía en montar piezas de piso a techo. Más de dos siglos después y situándose en el ciberespacio, Salón Virtual de Arte se inspira en ese legado histórico-cultural.

Casi de manera natural, como estudiante de la Universidad Nacional Autónoma de México mi principal referente de exposiciones virtuales fue el proyecto sala 10 desmaterializada del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC). Lo mismo que por un sentido de pertenencia a esta casa de estudios, como por la cercanía que establecí con este museo durante el tiempo que cursé la licenciatura, me resultó completamente lógico que cuando inicié con los planteamientos teórico-críticos de mi proyecto de titulación, el MUAC figurara como una base de referencia fundamental.

Tanto como visitante asidua de sus exposiciones, como alumna de su programa *MUAC campus expandido*, este museo fue y es un espacio que transito, experimento y con el que me mantengo en interacción a través de sus cuentas oficiales de Facebook, YouTube e Instagram. Por eso, aún con el cierre de los museos a finales de marzo del 2020, continué en contacto con el MUAC y pronto me enteré de la conferencia *Curaduría: Museos, Instituciones y Confinamiento* dictada por Cuauhtémoc Medina en mayo del mismo año, así como del arranque de la sala 10 desmaterializada.

Sin embargo, desde mi formación en ciencias de la comunicación y en consonancia con mis intereses académicos en la curaduría de arte, las exposiciones virtuales del MUAC contribuyeron a mis reflexiones críticas en tanto las coyunturas teórico-prácticas entre comunicación digital y comisariado. Si bien, por un lado, celebré la transición de un protocolo de comunicación a una política de producción de contenidos que se planteó desde la dirección del museo, por otro, no podía cegarme y conformarme con aplaudir que una institución se atreviera a crear exposiciones virtuales y reconocer públicamente la necesaria correspondencia entre estas y la estrategia digital para plataformas como Instagram.

Escuchar a un curador como Cuauhtémoc Medina disertar sobre el contexto pandémico en relación a las necesarias transformaciones que éste implicó en el campo del arte fue alentador, y me dio seguridad de que mis inquietudes y reflexiones iban por buen camino. Medina como una voz institucional, fue un referente perfecto para señalar la impronta necesidad de crear una oferta de exposiciones virtuales, y la importancia que tiene un plan de comunicación para su ejecución. Después de tres capítulos de reflexión teórica, en este cuarto y último se concentran los fundamentos conceptuales y de método que hacen posible el desarrollo práctico de Salón Virtual de Arte. El presente capítulo constituye un apartado metodológico de comunicación, estrategia y curaduría de arte digital, así como un registro de las actividades, colaboraciones y evolución del proyecto.

Praxis

*Si la curaduría es ante todo una praxis, lo curatorial será su lógica,
la performatividad que la práctica destila*

-Julia Morandeira, 2020

Praxis entendida como una actividad crítico-práctica es una noción marxista que se ha extendido desde la sociología y la teoría política hacia la curaduría como un concepto útil que permite explicar las maneras en que la curaduría de arte se articula desde la investigación, la experiencia y la puesta en escena. Hacer exposiciones implica visitar exposiciones, transitar de la teoría a la práctica y viceversa, observar detalles de montaje y reflexionar críticamente sobre la otredad de propuestas curatoriales para crear las propias.

En el caso de las exhibiciones en línea, crear un proyecto de curaduría digital supuso una necesaria actividad crítico-práctica que me permitió interactuar desde la posición de agente cultural con instituciones museísticas, artistas, galerías y otros proyectos dedicados al arte. Todo comenzó después de que en enero de 2020 cursé el seminario de Crítica de Arte en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC). Luego de tres clases presenciales, llegó la pandemia y reclusión obligatoria, por lo que los integrantes del seminario –y en general todo el personal del museo– nos vimos obligados a abandonar el recinto y realizar todas las actividades en línea. En este contexto, como parte de nuestras actividades en el seminario, analizamos el caso de un proyecto en Instagram muy famoso actualmente: @obrasdeartecomentadas (ODAC) una cuenta que registra más de 65 mil seguidores, y cuya creadora es continuamente invitada a charlas y entrevistas dentro del campo del arte.

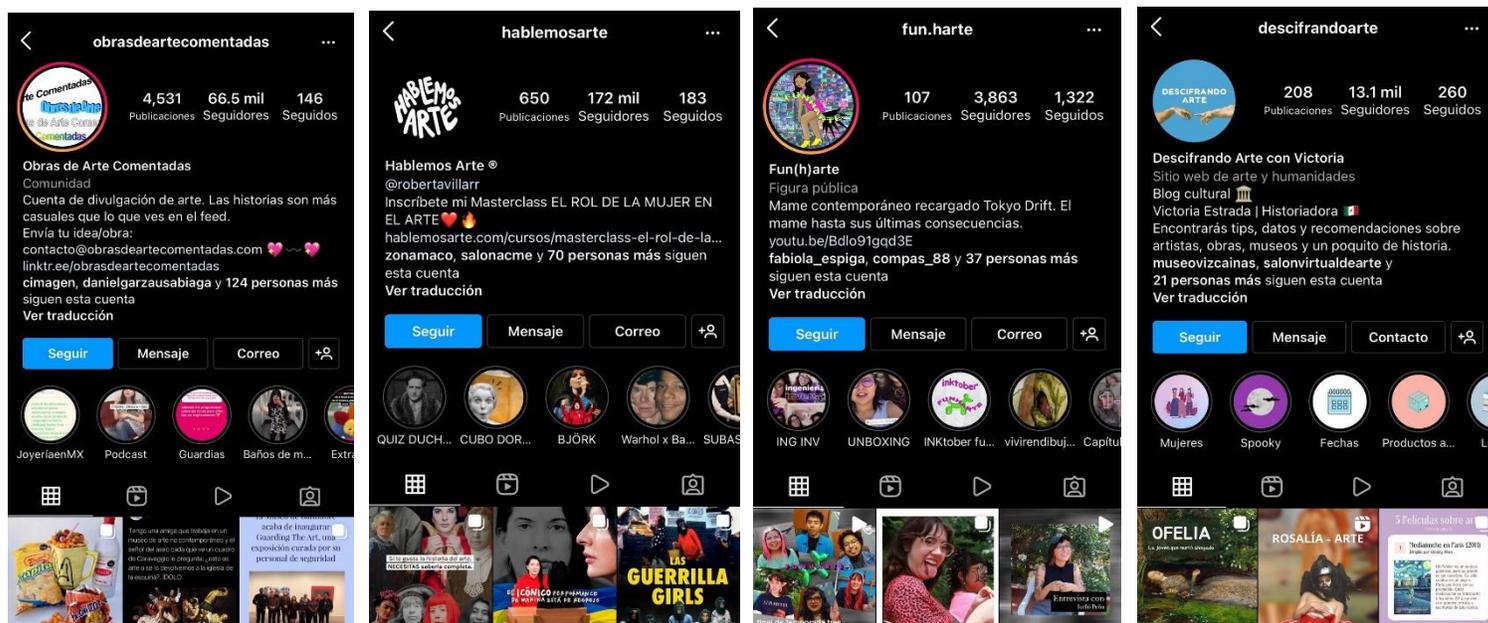
Como punto de partida para el análisis de ODAC, tomamos de referencia una entrevista que tuvo su creadora, Baby Solís con la revista CÓDIGO a través de Facebook Live¹⁰⁹. En dicha entrevista, Manuel Guerrero (entrevistador) se refiere a ODAC como un proyecto de crítica de arte en el entorno digital, y para abrir el diálogo, lanza la siguiente pregunta: “¿En qué consiste ODAC, cómo nació y cómo se ha vinculado en el debate sobre la crítica de arte en México?” A lo que Solís señala que se siente agradecida de que Manuel considere a ODAC como un proyecto de crítica, ya que muchos no “le concederían ese honor” y para rematar agrega que “la nomenclatura ni la clasificación son en realidad importantes” para ella. Con estas declaraciones, Baby Solís se ganó (valga la redundancia) las críticas más duras, por parte del seminario de crítica de arte. Por principio, el profesor (periodista de formación y crítico de arte de profesión) Edgar Hernández, señaló que un error fundamental en el proyecto ODAC (que su creadora dejó ver en esta entrevista,) fue el hecho de no posicionarse como un proyecto de crítica de arte, pues eso reveló la falta de reflexión y objetivos bien establecidos desde la fundación del mismo. ¿Cómo hacer crítica

¹⁰⁹ Entrevista en vivo con Baby Solís, creadora de @obrasdeartecomentadas, a través de la página de Facebook de revista Código. Disponible en:
<https://www.facebook.com/221934094544318/videos/278106583212034>

de arte sin tener claro que estás haciendo crítica de arte? Por lo que, muy a pesar de los miles de seguidores que registra la cuenta, el profesor y todos los que integrábamos el seminario, comenzamos a exponer las inconsistencias e incongruencias que tiene ODAC como un proyecto establecido y reconocido.

Respecto a la dimensión comunicacional, yo comenté que el proyecto carece de una línea editorial bien definida y de estrategia digital, no hay cuidado estricto en el diseño gráfico, ni parece sustentarse en un plan de contenidos. Aunado a esto, Edgar Hernández, el profesor de nuestro seminario, remató con que un proyecto de crítica de arte, debería estar sustentado en la publicación escrita, y que no veía bien que un proyecto de esta índole se llevara a cabo en Instagram, pues con ello queda fuera de la institucionalidad que le suma rigor y seriedad a la crítica de arte. Sin embargo, otros compañeros resaltaron la potencialidad y gran difusión de la que puede gozar un proyecto llevado a cabo en una plataforma como Instagram. El público más joven está ahí, pendiente de aquellas notificaciones con icono de cámara antigua y fondo fucsia.

¿A la gente no le interesa el arte, o es que los públicos actuales no consumen con frecuencia y avidez medios tradicionales? Instagram es una plataforma idónea para realizar proyectos artísticos, es un espacio digital donde convergen públicos jóvenes con el deseo latente de consumir y crear contenido. Así que, si en algo coincidieron los compañeros de aquel seminario, fue en la potencia que podría tener el desarrollo de un proyecto de arte bien fundamentado y bien ejecutado. En Instagram hay infinidad de cuentas relacionadas con arte, extranjeras y mexicanas. Sin duda hay muchísimos ejemplos de cuentas con miles de seguidores que se dedican a compartir obras o conocimientos relacionados al arte. Para el caso mexicano tenemos: @obrasdeartecomentadas, @hablemosarte, @funharte, o @descifrandoarte (por mencionar algunas de las cuentas más destacadas).



Sin embargo, ninguno de estos ejemplos florece como un proyecto fundamentado en la reflexión teórica sobre su función dentro del campo artístico o su papel en la producción, distribución, exhibición y recepción de arte. No se conciben ni ejecutan desde la curaduría de arte, ni tampoco aportan o innovan en un sentido transformador sobre el uso de Instagram. Muchas cuentas se dedican a compartir post sobre la vida y obra de artistas famosos, a la divulgación del arte contemporáneo, producen videos, o simplemente se dedican a subir distintas obras acompañadas de su ficha técnica (a veces ni eso), pero la actividad curatorial ejecutada desde la puesta en práctica de estrategias digitales ha sido poco explorada.

Salón Virtual de Arte, es un proyecto teórico-práctico interdisciplinario que busca explorar la curaduría como una forma de producción, distribución y exhibición de arte, se orienta a partir de la reflexión a nivel conceptual y el aprendizaje a través de la ejecución de estrategias de comunicación digital y ejercicios curatoriales. La experimentación es fundamental para su desarrollo, por lo cual la teoría nutre a la práctica y la práctica obliga a regresar a la teoría para su replanteamiento y crítica.

Praxis es por tanto, el concepto central que atraviesa el apartado teórico-metodológico del presente trabajo de investigación-acción. “La praxis es un proyecto de transformación de la realidad a partir de una crítica radical de lo existente, basándose a su vez ambos aspectos en un conocimiento de la realidad que se pretende transformar” (González, 1991: 196). Praxis es una actividad crítico-práctica en la que se juega teoría y práctica en relación dialéctica.

La idea de praxis fue concebida por Marx en 1845, año en el que escribe las famosas *Tesis sobre Feuerbach*, donde para hacer una crítica al materialismo contemplativo, señala que esta corriente filosófica (refiriéndose a Feuerbach y específicamente a su libro: *La esencia del cristianismo*), “no comprende la importancia de la actuación "revolucionaria", "práctico-crítica"¹¹⁰ .” (Marx, 1845).

Luis Armando González, recupera en su texto *El concepto de praxis en Marx: La unidad de ética y ciencia*, que praxis es una noción compleja,

Es decir, es una noción unitaria y diversa. Praxis no es ni "practicismo", ni "criticismo", ni "cientificismo", sino que es, unitariamente, la actividad humana - práctico-sensible en la que se articulan un determinado conocimiento de la realidad social, una crítica radical a dicha realidad y un proyecto para su transformación. Como lo formula Adolfo Sánchez Vázquez: la praxis es "un proyecto de transformación de la realidad a partir de una crítica radical de lo existente, basándose a su vez ambos aspectos en un conocimiento de la realidad que se pretende transformar". Allí donde se dan orgánicamente esos tres aspectos

¹¹⁰ Ver tesis número 1. El año de publicación señalado es el que refiere al “escrito en alemán por Karl Marx en la primavera de 1845.” Tesis sobre Feuerbach “fue publicado por primera vez por Friedrich Engels en 1888 como apéndice a la edición aparte de su Ludwig Feuerbach y el fin de la filosofía clásica alemana”.

tenemos strictu sensu praxis; esto es, tenemos la actividad humana más auténtica, la actividad humana consciente mediante la cual el hombre transforma crítica y revolucionariamente lo existente y se transforma a sí mismo. (González, 1991: 196)

Es por ello que Salón Virtual de Arte, es un proyecto que parte de la reflexión, el análisis y la crítica de otros proyectos de arte desarrollados en el ciberespacio, un proyecto fundamentado en planteamientos teórico-metodológicos que dan cuenta de su papel y función dentro del campo artístico en relación a las modificaciones de las relaciones sociales y culturales que surgen en tanto las transformaciones tecnológicas en medio de la pandemia por COVID-19.

El ejercicio de análisis crítico a ODAC dentro del seminario de crítica de arte del MUAC fue tan solo el primer paso para concebir Salón Virtual de Arte. A partir de entonces comenzó una seria y atenta observación del entorno digital. Desde abril del 2020 comencé a analizar otros proyectos relacionados a la producción, distribución y exhibición de arte en línea; desde las cuentas de Instagram de galerías físicas, hasta museos virtuales, cuentas personales de artistas y otros proyectos e instituciones insertos en esta plataforma.

De esa forma transité varios meses así, observando detalladamente cómo funcionaban otras cuentas y quiénes estaban detrás de su creación y gestión. Desde mi formación como comunicóloga formulé diversos análisis críticos respecto al diseño, contenido y manejo de esos perfiles que llamaban mi atención. Hasta que pronto comencé a perseguir la idea de crear un proyecto profesional que ofreciera un contenido de valor diferencial respecto a todos los que había revisado, aprovechando las herramientas y funciones del propio Instagram.

En 2020 no tenía absolutamente ningún presupuesto para hacer una página web y, de cualquier manera, pensé en que un proyecto que comience desde la creación de una página web, implicaría forzosamente la apertura de al menos una cuenta en Facebook o Instagram para trazar una necesaria estrategia digital. Sin embargo, mi interés primigenio fue crear un proyecto desde las posibilidades que tenía dentro de estas plataformas, fundamentalmente por dos razones: la falta de recursos económicos para, por ejemplo, abrir un espacio galerístico o programar una página web, y la consciencia de buscar formas de aplicar lo que sí tenía; conocimiento.

Así pasé de la teoría, la observación y el análisis, a la práctica. Echando mano de mis conocimientos en torno a la comunicación y la estrategia digital de redes en plataformas virtuales como Instagram, la creación de planes de contenido, el diseño y edición digital, así como mi interés en desarrollarme profesionalmente en la curaduría de arte.

Sin duda, esas ganas de *hacer* curaduría fue lo que me movió a intentar aplicar los conocimientos que adquirí en la licenciatura de Ciencias de la Comunicación y las experiencias laborales que tuve como Community Manager en los años previos a la creación de Salón Virtual de Arte.

Hacer exposiciones de arte parecía una idea muy lejana cuando mientras cursaba el cuarto semestre de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación, me di cuenta que lo que realmente llamaba mi atención y en lo que quería desarrollarme profesionalmente era en la curaduría. Desde mi formación en Ciencias Sociales, el interés por la investigación y la dimensión teórica me llevaron a fomentar un espíritu crítico, pero también, la idea de dedicarme a ser investigadora me llenaba de profundas dudas. Me atraía mucho la vida académica, pero a no ser que lograra mantener está en sintonía con la docencia, me parecía que la investigación carecía de sentido práctico.

Había leído mucho sobre el concepto de praxis dentro de mis clases de teorías, y este adquirió pleno sentido cuando descubrí la vida en los museos. La figura del curador como investigador, y la exposición como una puesta en escena de la investigación, fueron descubrimientos que llenaron mi vida de sensibilidad y significado. Investigar para crear, para llevar el conocimiento a la exhibición, a la experiencia, a la posibilidad de crítica y a lo performativo me convenció completamente. Cuando descubrí los quehaceres, acciones y ocupaciones del curador de arte, entendí plenamente lo que implicaba la praxis.

Y no fue hasta octubre del 2020, con el pretexto de meses de confinamiento que me permitieron reflexionar sobre los capitales intelectuales que poseía, que emprendí la creación de un proyecto que persiguiera la praxis curatorial desde los planteamientos de la comunicación digital y la sociología del arte.

En el módulo II del plan de estudios del Master in Curatorial Studies de la Universidad de Navarra se incluyen contenidos específicos en torno al plan de comunicación necesario para comisariar exposiciones. Así mismo, contempla la materia “praxis curatorial”, donde se describen las actividades en las que el curador se implica de forma teórico-práctica: “El guion curatorial. Capítulos y estructura de un proyecto curatorial completo. Conceptualización y justificación del proyecto curatorial. Las obras y los artistas. El diseño expositivo. Puesta en espacio y tiempo de los proyectos. El plan de ejecución. Montaje y desmontaje. Cronograma.”¹¹¹ (unav.edu)

De esta forma es que, praxis, en el sentido marxista, entendida como una “actividad humana-práctico-sensible en la que se articulan un determinado conocimiento de la realidad social, una crítica radical a dicha realidad y un proyecto para su transformación”, ha estado presente a lo largo de la historia del comisariado y de las exposiciones. Para muestra de ello, basta con echar ojo al caso que he recogido en el capítulo uno con la exposición *When Attitudes Become Form* de Harald Szeemann, o al excelente libro de *Exposiciones y Comisariado. Relatos cruzados* de la profesora Olga Fernández López.

Las exposiciones, como la propia historia del arte, se han reinventado a sí mismas con base en la crítica y la ruptura de estilos y formas de hacer. Las formas y procedimientos para

¹¹¹ Extracto del plan de estudios del Master in Curatorial Studies de la Universidad de Navarra, disponible en: <https://www.unav.edu/web/master-in-curatorial-studies/plan-de-estudios>

hacer exposiciones de arte han cambiado completamente no solo desde las puestas en escena que implican el espacio físico, sino también, desde la concepción que hoy tenemos de ciberespacio y las posibilidades que este abre para la creación, producción, exhibición y recepción de arte.

Para hacer praxis, no solo se requiere del tránsito necesario de la teoría a la práctica, sino de la propia formulación de críticas que devienen de un cuidadoso análisis de la realidad. La observación y análisis crítico que desarrollé para la creación de Salón Virtual de Arte, me permitieron diseñar el nombre, el logo, y el plan de contenidos que habría de guiar este proyecto. La visión fundamental se sustentó en crear un espacio de experimentación curatorial, el cual, a su vez, fue demandando replanteamientos y produciendo aprendizajes propios que me permitieron interactuar con otros proyectos y artistas de forma directa, así como practicar de forma constante en lo que respecta al diseño gráfico, la estrategia digital, la creación de guiones curatoriales, la síntesis de información para presentar investigaciones en torno al arte y por supuesto la creación de un método para la publicación de las exposiciones virtuales.

¿Por qué Salón Virtual de Arte?

Los museos conservan obras, los salones presentan obras de artistas contemporáneos

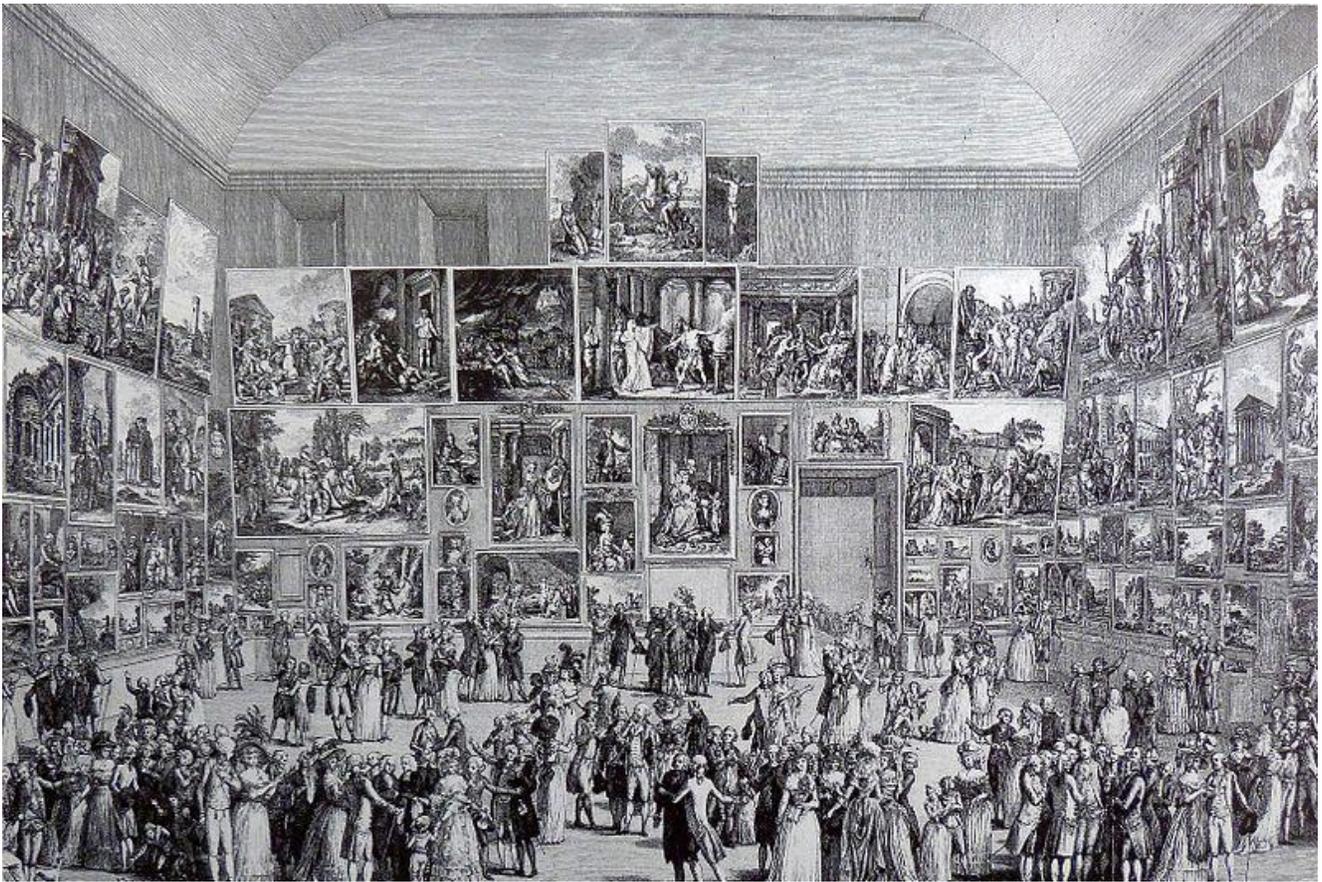
-Olga Fernández López

La historia de los salones como espacios de exhibición de arte ha sido un tema retomado por diversas instituciones y voces académicas cuyos aportes consisten en líneas de investigación que van desde las coyunturas entre los salones y el decurso de la propia historia del arte, así como los rigurosos y detallados estudios específicos sobre los salones de París, hasta propuestas que analizan a los salones desde los grabados de Pietro Antonio Martini.

Entre aquellos estudios rigurosos encontramos uno especialmente destacado escrito por Dominique Lobstein con título en francés *Les salons au XIX^e siècle: Paris, capitale des arts* un libro que en palabras del periódico *Le Figaro* “recorre la historia de los salones oficiales de 1791 a 1914 y la de las exposiciones de obras en tres secciones principales: “El artista cortesano” (1791-1827); “El artista que protesta” (1831-1879); “El Artista Libre” (1880-1905)”. Admirable en rigor, el libro está repleto de información histórica sobre cada salón.” (Le Figaro, 2007)

Asimismo, ya en el capítulo dos he adelantado referencias al artículo de Vicenç Furió *Ver la historia del arte: los grabados de Pietro Antonio Martini sobre las exposiciones de París y Londres de 1787*, en el cual se propone un análisis de la obra gráfica en relación con las fuentes escritas de la época, dando como resultado un detallado estudio que intenta detallar las experiencias de los visitantes respecto al montaje de suelo a techo tan característico de los salones. Con mirada sociológica, Furió analiza los grabados de Martini fijándose en minuciosidades como la postura de las personas representadas, los temas de los cuadros que aparecen en la escena, los pequeños folletos que algunos personajes traen en las manos (catálogos de obra llamados *livret*) o las diferencias en tanto montaje, tipos de obras y público que encuentra entre el Salón del Louvre y el de la Royal Academy de Londres.

Sin embargo, ambos textos, tanto el de Dominique Lobstein como el de Vicenç Furió no abordan con profundidad toda la historia de los salones, ya que este concepto como espacio de exhibición data desde el siglo XVII. Por ejemplo, en la página oficial del Museo Nacional de Arte (MUNAL) de la Ciudad de México, podemos encontrar un documento que de manera muy sintética recupera una cronología de los salones de arte. “En francés, la palabra salón también se usa para designar una exposición o exhibición. Salón es el nombre dado a la exposición oficial de los miembros de la academia francesa, la Real Academia de Pintura y Escultura, fundada en 1648; que desde 1663 organizaron una exposición pública anual” (MUNAL, s/f).



Pietro Antonio Martini, **Exposición en el Salón del Louvre en 1787**, grabado calcográfico. 390 x 530 mm. Colección particular, Barcelona.



Figura 2.
Pietro Antonio Martini a partir de un dibujo de Johann Heinrich Ramberg, *The Exhibition of the Royal Academy, 1787*, grabado calcográfico, 375 x 527 mm. Colección particular, Barcelona.

Imagen y pie de foto recuperado del texto de Furió, Vicenç. **Ver la historia del arte: los grabados de Pietro Antonio Martini sobre las exposiciones de París y Londres de 1787.** 2004

De acuerdo a la *Cronología de Salones* presentada por el MUNAL¹¹², el primer salón como un evento de exposición de arte fue celebrado entre 1663 y 1664 “organizado por Jean-Baptiste Colbert, ministro del rey de Francia Luis XIV. Definido como una “exposición periódica de artistas vivos” [...] Orientada por su vocación, la Academia de Bellas Artes, define su propósito partiendo de la defensa y promoviendo el desarrollo del patrimonio artístico francés. Se compone de miembros electos vitalicios, elegidos en general por su apego a la tradición.” (MUNAL, s/f)

No obstante, durante el siglo XVII, no existió constancia en la celebración de dichas exposiciones, por lo que es hasta 1725 que se registra formalmente el primer Salón de París “celebrado en el Palacio del Louvre [que] continúa siendo la exposición de arte oficial de la Academia de Bellas Artes de París.” (MUNAL, s/f). Así es como a partir del siglo XVIII comienzan a popularizarse los salones de arte como eventos creados para la exhibición del trabajo de artistas vivos, cuyo montaje de cuadros arremolinados en las paredes se constituyó en una estética en sí misma.

Dicha estética y el propio concepto de salón suponen uno de los referentes más importantes en lo que respecta a la historia de las exposiciones de arte. Los salones representan un enclave en el proceso de conformación y delimitación del propio campo artístico así como un espacio por excelencia perteneciente a la esfera pública¹¹³. Este legado histórico-cultural, me inspiró para crear Salón Virtual de Arte como un proyecto curatorial experimental de exhibición inserto en Instagram.



Muestra gráfica de los elementos geométricos presentes en la estética de un Salón que recuperé para la creación del logo de Salón Virtual de Arte.

¹¹² Véase el listado de referencias para encontrar el link correspondiente a este documento pdf.

¹¹³ He abordado el concepto de esfera pública en el capítulo dos refiriéndome a la obra de Jürgen Habermas. En este apartado propongo pensar la esfera pública no solo desde el espacio físico, sino también desde la digitalidad, donde plataformas como Instagram permiten crear espacios de exhibición e interacción social.

Método

Si bien el proyecto Salón Virtual de Arte en su vertiente teórica se fundamenta en la investigación desde la sociología del arte y las ciencias de la comunicación, el método aplicado para la creación de este proyecto debe entenderse también desde su dimensión empírica, que implica la puesta en práctica de los conocimientos en torno a la comunicación y la estrategia digital. Esta dimensión práctica conlleva la posibilidad de aprender y presentar resultados mediante la observación y la experimentación. Por ello, crear una cuenta en Instagram fue el primer paso para acercarme de lleno a experimentar con la implementación de estrategias de comunicación digital que permitieran difundir los ejercicios curatoriales como plan de contenido. En este apartado dedicado al método, describo cómo funciona la publicación de contenido dentro de la página de Instagram @salonvirtualdearte.

La apuesta innovadora que tiene el presente proyecto consiste en crear exposiciones virtuales temporales dentro en Instagram, en lugar de tomar este espacio digital como un blog o como la cuenta de difusión de una galería donde se suban publicaciones inconexas sobre diversos temas relacionados al arte. El contenido de @salonvirtualdearte se centra en el quehacer curatorial, la investigación y la colaboración con artistas con el fin de crear exposiciones para contribuir a la difusión de la cultura y el arte.

Esquema del plan de comunicación y contenidos:

Uso de las funciones de Instagram¹¹⁴

FEED¹¹⁵: Concepción de las cuadrillas que conforman el perfil de la cuenta como un espacio de exposición donde todos los post dialogan entre sí. Se prepara el diseño y recorte en tres partes de un banner que presenta el tema de la exposición, la duración que tendrá la misma y el nombre del curador a cargo. El diseño de dicho banner va siempre en línea editorial con el póster oficial de la exposición. Los demás posts se preparan con base en investigación y organización de imágenes, texto o video para integrar la idea que da coherencia al guion curatorial. Se invita al público a recorrer todos los posts para apreciar a totalidad el contenido. La publicación de post en el feed se hace diario o cada dos días, dependiendo de las dinámicas específicas de cada exposición.

HASHTAGS¹¹⁶: A partir de la investigación y delimitación del tema que se va a presentar en la exposición virtual, se hace una selección de los hashtags que tengan relación directa con

¹¹⁴ Véanse todas las funciones de Instagram en su blog oficial: <https://about.instagram.com/es-la/features>

¹¹⁵ Es la publicación de post dentro de la página principal. Se divide en columnas y filas de tres infinitas.

¹¹⁶ “La palabra hashtag es un anglicismo formado por hash (almohadilla) y tag (etiqueta). Un hashtag es una almohadilla (#) que viene seguida de una serie de caracteres formados por una o más palabras concatenadas. La podemos definir con una etiqueta de datos con el fin de que el elemento que sea marcado con dicha etiqueta se pueda identificar de una forma rápida. La función de los hashtag es permitir al usuario clasificar los mensajes emitidos y facilitar las búsquedas en la red social creando áreas temáticas o etiquetas a través de una palabra o de una cadena de palabras.” (Madrigal, 2015)

las temáticas y contenidos. Por lo cual estos pueden variar dependiendo del cambio de exposición mensual. Sin embargo los hashtag: #salonvirtualdearte #exposicionvirtual y #exposiciondearte son permanentes.

STORIES¹¹⁷: A la par de la creación, planeación, organización y selección de imágenes y texto que componen la exposición en el feed, se desarrolla un plan de contenidos específicos para esta sección, cuyo fin es ampliar la información sobre las piezas presentadas en la exposición, crear dinámicas de interacción con el público, hacer encuestas, preguntas y cuestionarios. La publicación de stories es diario o cada dos días, dependiendo de las dinámicas de cada exposición.

REELS: Videos de máximo sesenta segundos que aparecen en una sección especial de la plataforma. Para el caso de Salón Virtual de Arte, esta función sirve para presentar recorridos breves en museos, galerías o contenidos relativos a la exposición que se encuentre en curso.

GRID: Se trata de una imagen dividida que desde el feed puede apreciarse en totalidad. Se considera grid cuando una imagen queda dividida a manera de rompecabezas dentro de la cuadrícula que conforma el feed, esta división puede ser en tres, seis, nueve, o doce post. Para Salón Virtual de Arte, el grid se usa siempre para los banners que inauguran y cierran cada exposición, así como para el banner blanco general, en donde se presenta información relativa al proyecto, como ¿qué es salón virtual de arte? ¿por qué salón virtual de arte? Y ¿quién dirige salón virtual de arte?

VIDEOS EN VIVO: Periódicamente se utiliza esta función para transmitir contenidos como clases de historia del arte gratuitas y conversatorios. Desde la creación de Salón Virtual de Arte en octubre del 2020, se lleva a cabo un conversatorio específico sobre curaduría. Se planea e invita a un artista, curador, museógrafo, valuator o cualquier persona relacionada al campo artístico para hablar de temas relacionados a la curaduría. Para su promoción, se sube con anticipación un cartel y una cuenta regresiva a la sección de stories.

DESCRIPCIONES O PIES DE FOTO: En esta sección, siempre se incluyen los hashtags, así como las menciones de los artistas y curadores involucrados en la muestra. La creación de estos textos siempre supone un reto debido al reducido espacio con el que se cuenta y a la necesaria creatividad en la redacción que permita un acercamiento con el público. Siempre se incluye el uso de emoticones.

LINK: Cada exposición añadimos direcciones web en la descripción de la cuenta, que pueden dirigir a videos, páginas web, o cualquier contenido digital que dialogue con el tema que se aborda en la exposición que se encuentre vigente.

¹¹⁷ Son videos y fotos con posibilidad de agregar texto cuya duración es de 24 horas. Se localizan arriba de la pantalla en la versión para teléfonos móviles en forma de círculos donde al hacer click aparece el contenido. Cada "storie" puede durar hasta quince segundos. (Definición de elaboración propia)

Cada exposición virtual que se exhibe en @salonvirtualdearte sigue el esquema descrito anteriormente, siempre en búsqueda del perfeccionamiento de prácticas, diseños y procesos de publicación de contenido. El aprendizaje es constante. Cada mes se presentan nuevos retos que permiten crear soluciones y nuevas ideas que retroalimentan el proyecto.

Contenidos permanentes:

Recorridos por museos y galerías de interés. Uno de los contenidos permanentes de Salón Virtual de Arte son los videos sobre visitas a museos, galerías y ferias de arte los cuales se hacen en formato reels o video normal. Este contenido se sube dependiendo de las fechas en las que celebren exposiciones importantes. Por ejemplo, cuando se lleva a cabo la feria de arte contemporáneo Zona Maco, los videos sobre ese evento, se producen, se editan y se cargan a la página de Instagram en las mismas fechas en las que simultáneamente está ocurriendo la exhibición. Esto es un rasgo de la necesaria producción de contenido que requiere la inmediatez de las plataformas digitales.



Ejemplo de reels. Visitas a museos y ferias de arte.

De izquierda a derecha

1.- Zona Maco 2022 en 60 segundos, publicado el 13 de febrero 2022

2.-Urs Fischer en el Museo Jumex, publicado el 13 de abril 2022 (a pocos días de la inauguración de la exposición)

Ejemplo de reels. Visitas a museos y centros culturales.

De derecha a izquierda

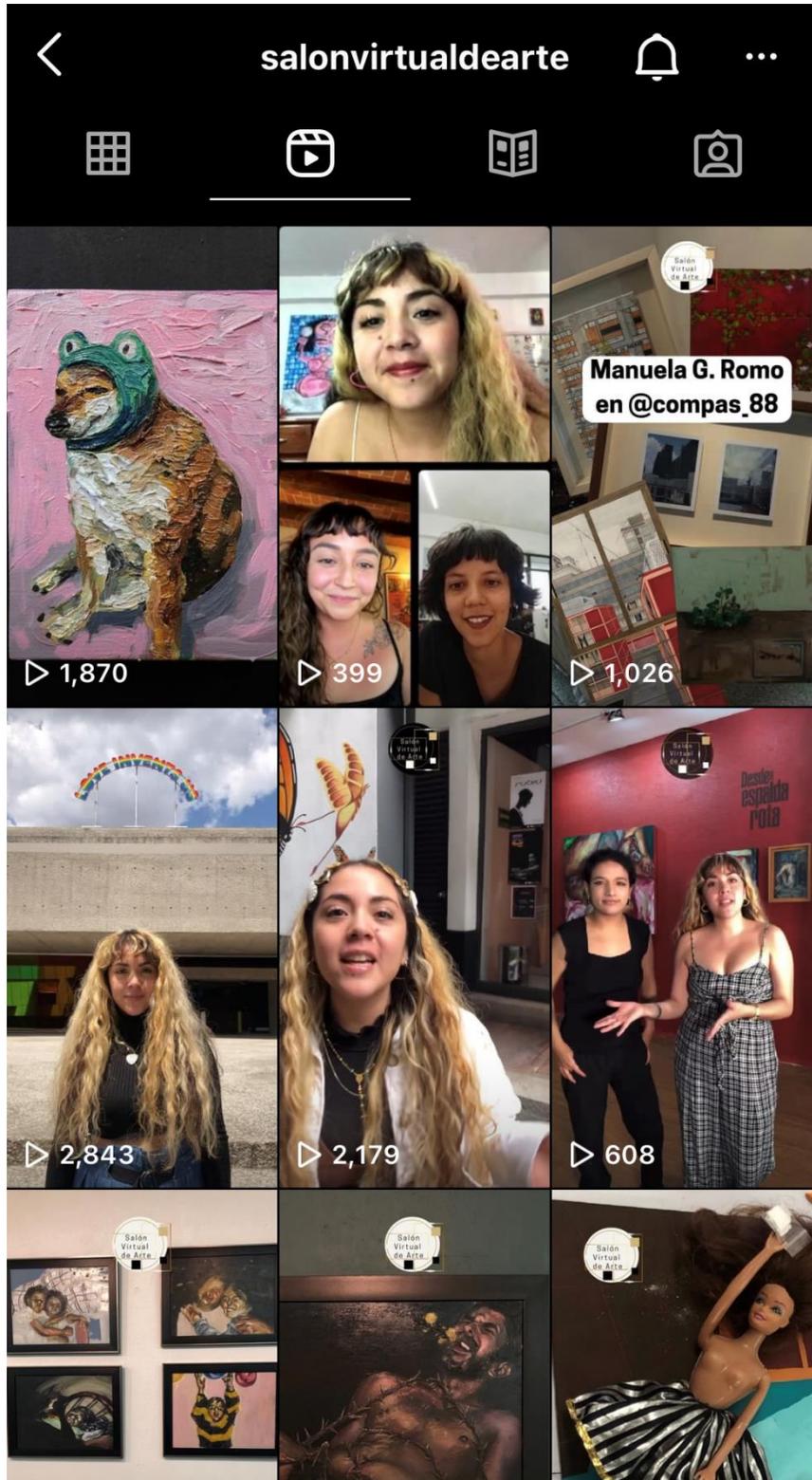
1.- Visita a Matadero Madrid, publicado el 19 de noviembre 2021

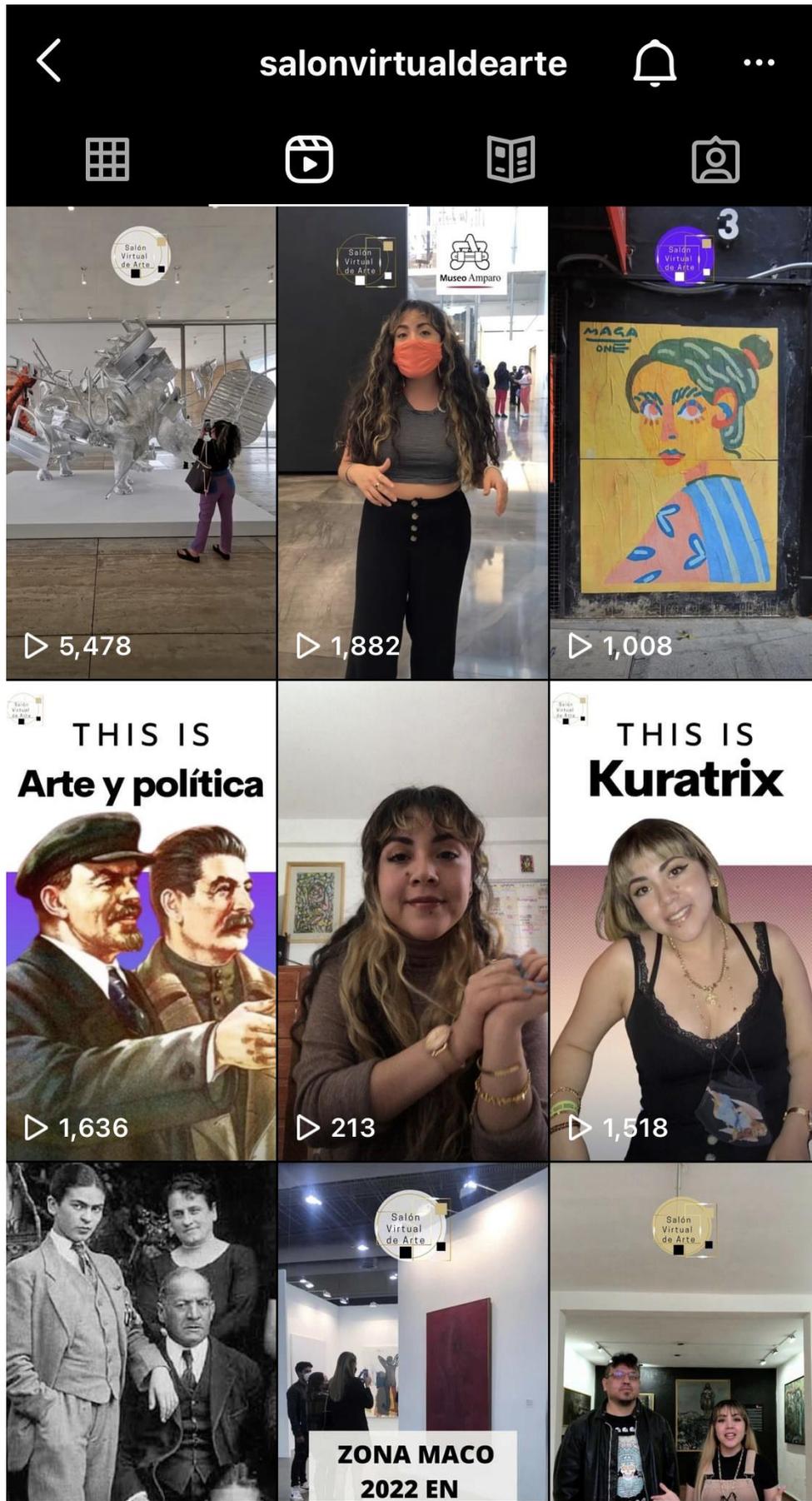
2.- Visita al Museo Nacional Centro de Arte. Reina Sofía en Madrid, España. Publicado en enero 2022

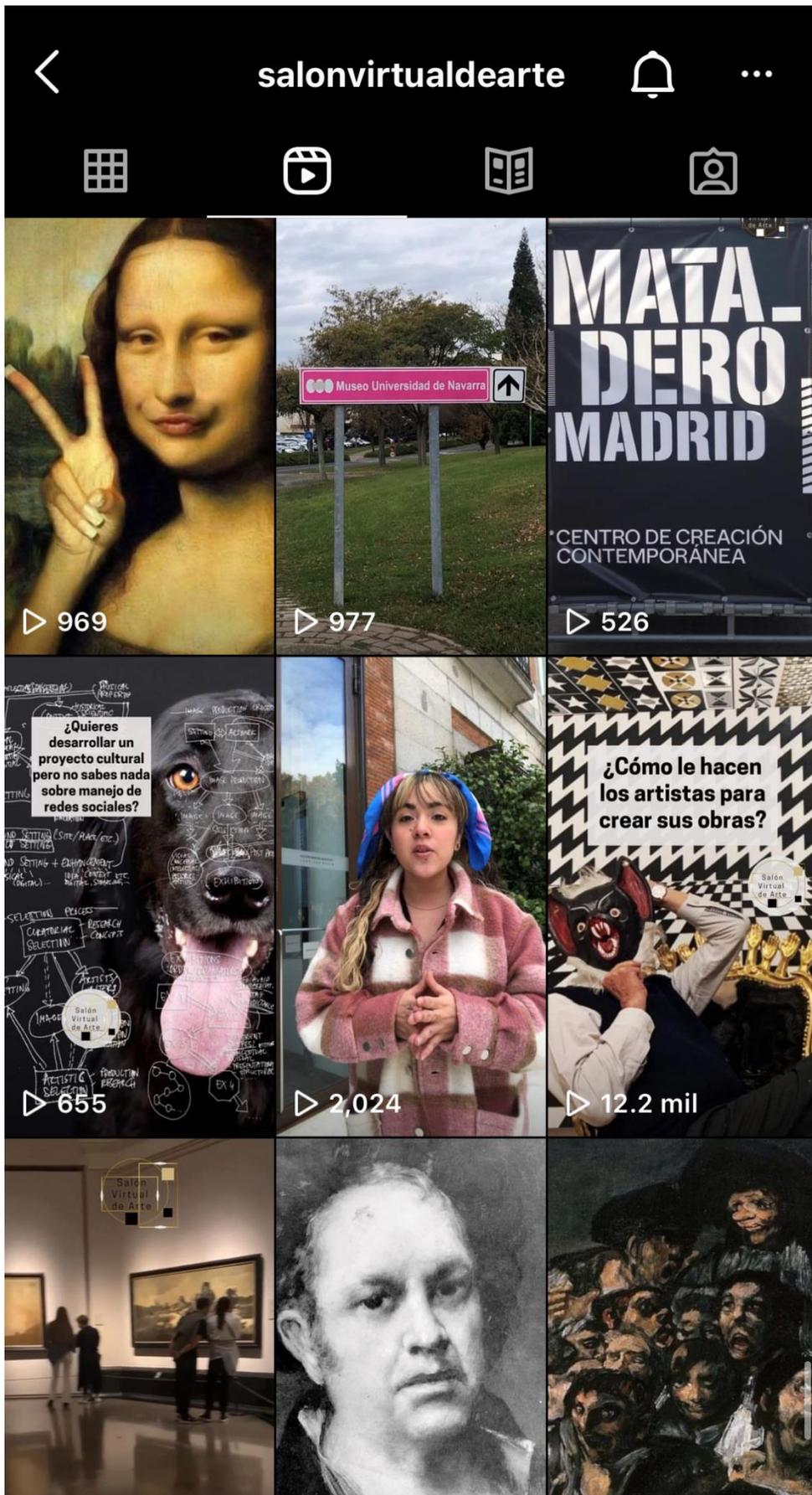
Este contenido corresponde a la serie de videos realizados durante la estancia de investigación otorgada a este proyecto a través de la beca Titulación por Estancia en el Extranjero (TEE)



Capturas de pantalla de la sección de reels de Salón Virtual de Arte. Videos de hasta 60 segundos sobre recorridos en museos, dinámicas de sorteos, promoción de cursos o contenidos relativos a los temas de cada exposición virtual. Sección disponible en: <https://www.instagram.com/salonvirtualdearte/reels/>

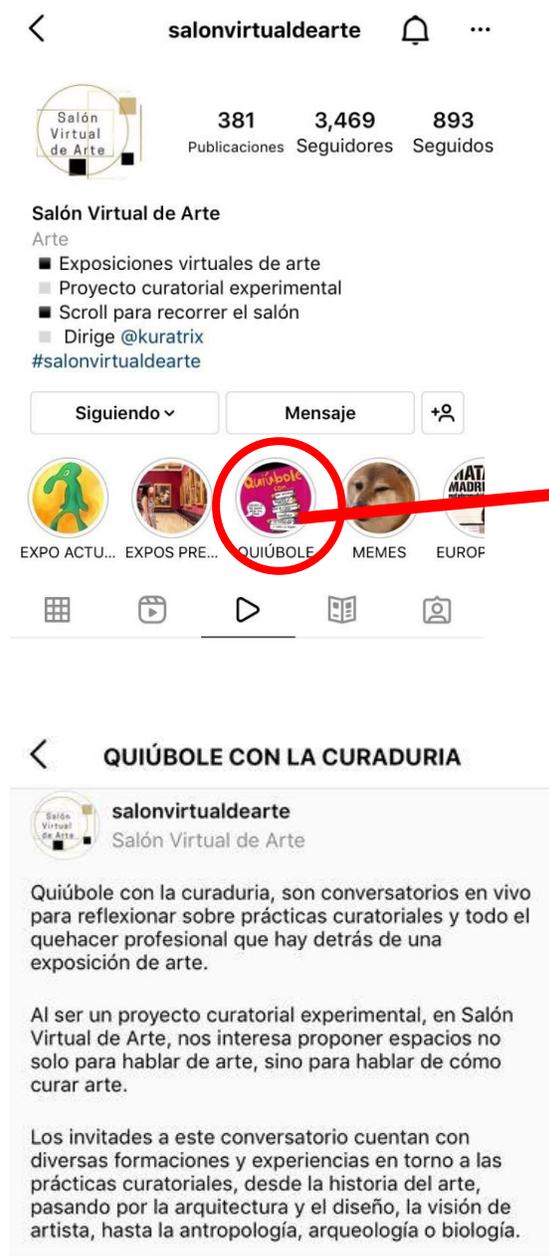




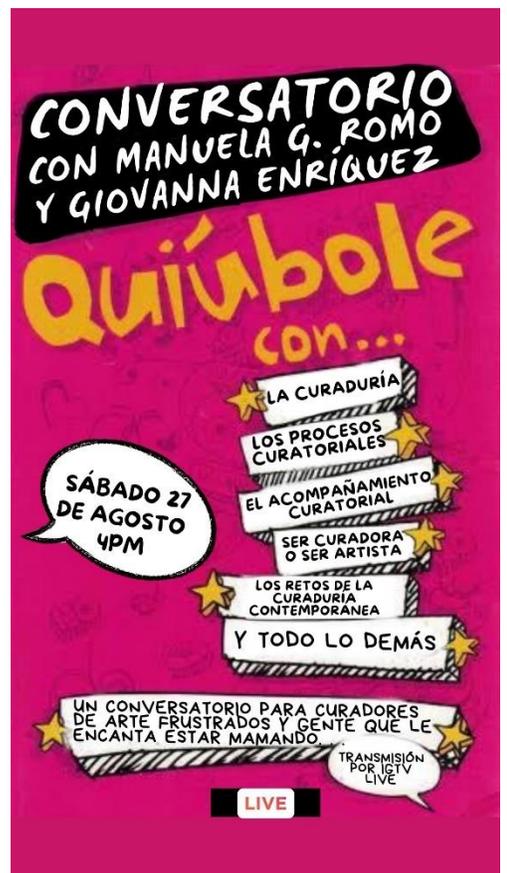




Conversatorio en vivo QUIÚBOLE CON LA CURADURÍA. Se trata de una transmisión en vivo a través de la función IGTV LIVE. Quiúbole con la curaduría es un espacio de diálogo para interactuar con otros agentes artísticos involucrados en procesos curatoriales. Estos conversatorios proponen reflexionar sobre la diversidad de prácticas curatoriales y el quehacer profesional que hay detrás de una exposición de arte. Se organiza por invitación, y se difunde a través de la publicación de un cartel vertical dentro de Instagram stories donde se comparten datos como el nombre del invitado o invitada, su semblanza y los temas que se abordarán durante la charla en vivo. Estos carteles se encuentran dentro del contenido de stories destacadas en la página @salonvirtualdearte. A continuación presento una muestra de cómo se visualiza este contenido:



Capturas de pantalla de la página de Instagram @salonvirtualdearte. Vista de sus stories destacadas y muestra del cartel de difusión para el conversatorio Quiúbole con la Curaduría.



Todos los conversatorios Quiúbole con la Curaduría se encuentran guardados dentro de una serie que lleva el mismo nombre localizada en la sección de videos de la cuenta @salonvirtualdearte. Para más información visite: <https://www.instagram.com/salonvirtualdearte/channel/154>

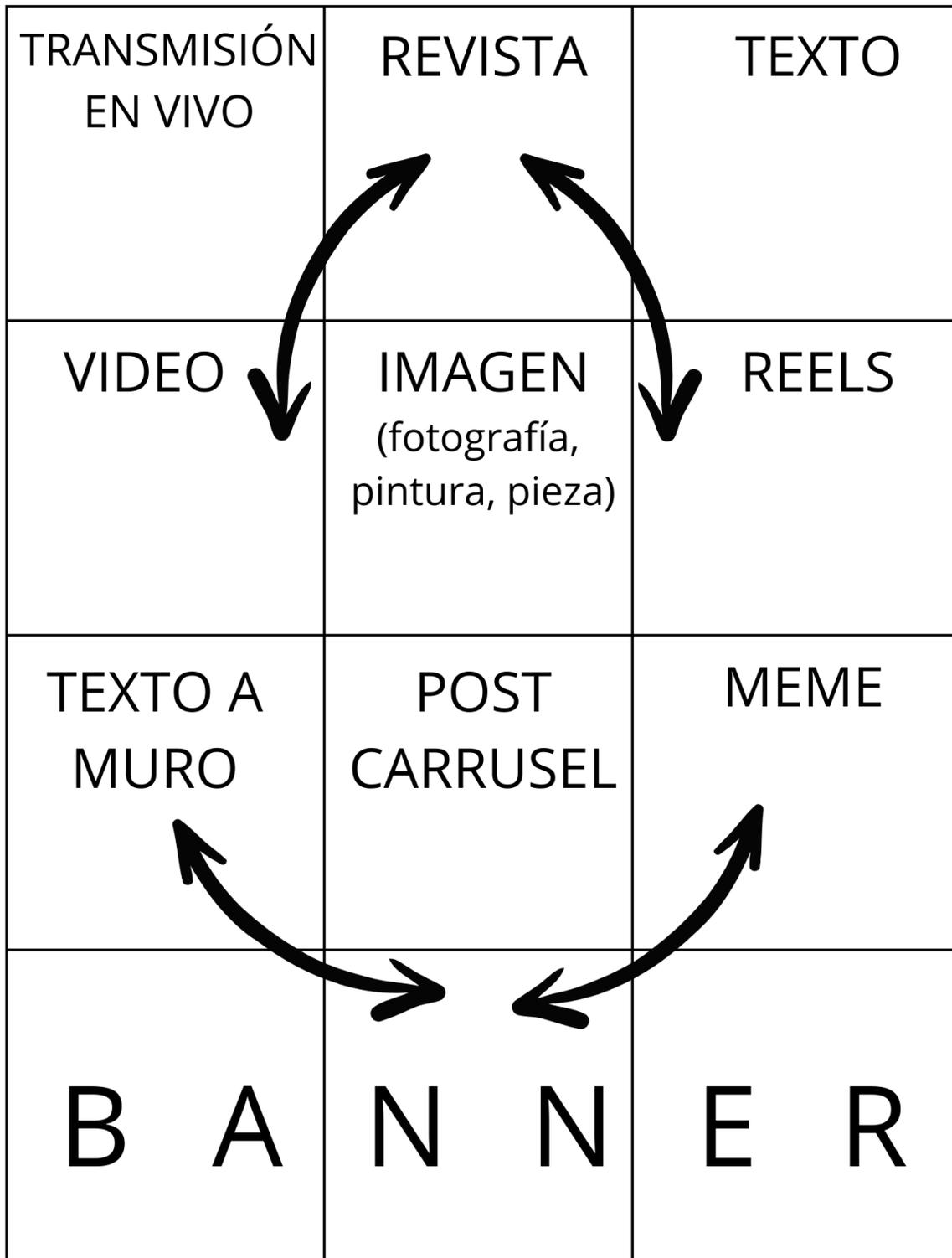
SVNOTAS. Es la mini revista digital del proyecto. En ella se publican noticias sobre las exposiciones virtuales, colaboraciones con otros proyectos o artistas, así como información sobre los cursos en línea que como directora de Salón Virtual de Arte imparto a través de zoom. La estética y el concepto hace alusión a una conocida revista de chismes mexicana llamada “TV NOTAS”. A continuación muestro una selección de portadas.



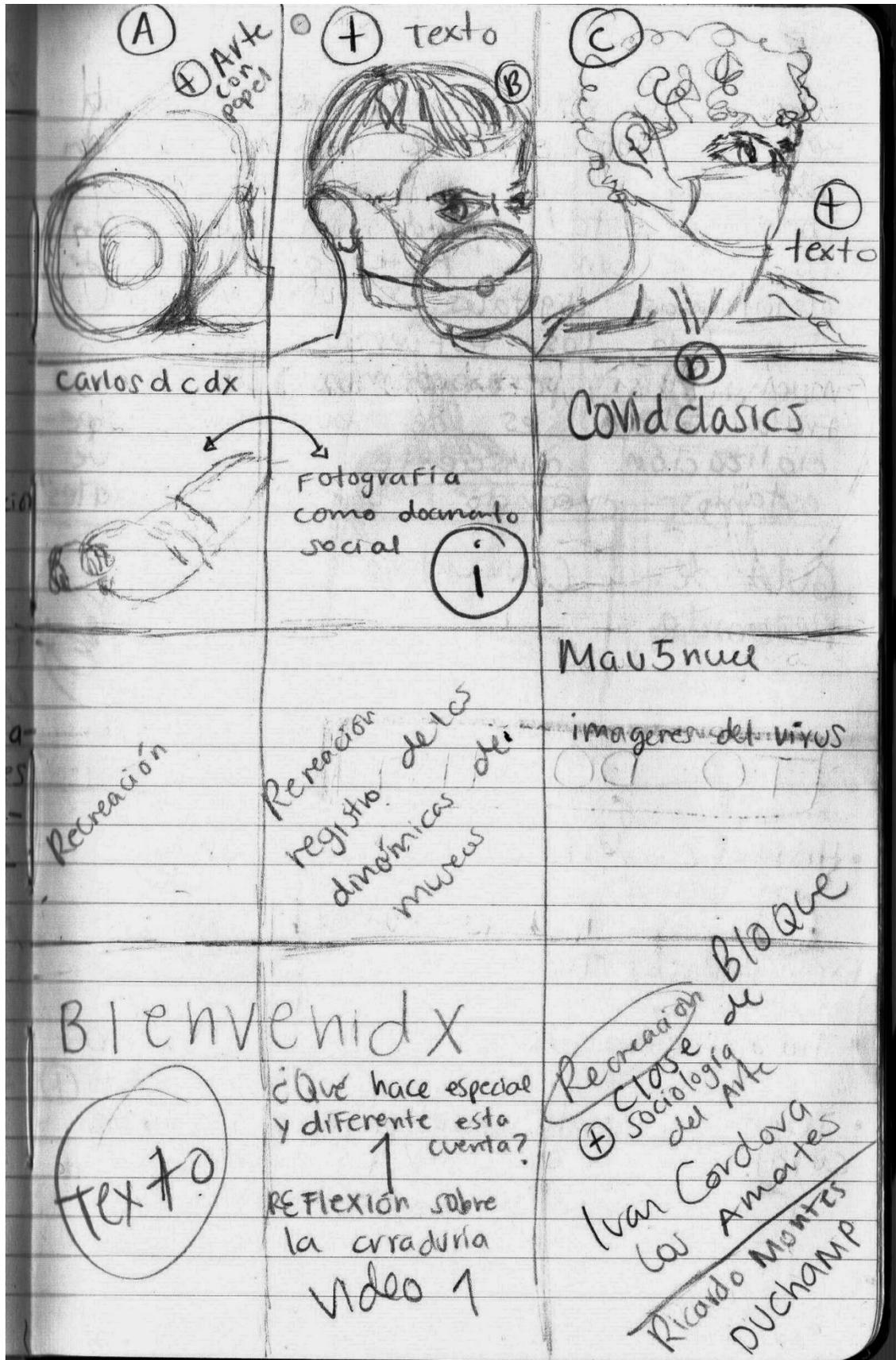
Banner general. Se trata de una publicación horizontal que se sube cada mes cuando se inaugura una exposición para posicionar el mensaje que invita a recorrer las exposiciones virtuales dentro del feed. Dentro de este banner a manera de carrusel se incluye información general sobre el proyecto, así como un aviso sobre el uso de las imágenes.



Diagrama de planeación editorial. Muestra de los contenidos posibles que pueden incluirse dentro de una exposición de Salón Virtual de Arte



Fotografía de mi libreta. Planeación de la primer exposición virtual, #COVID_19. En el apartado Historial de exposiciones destacadas en Salón Virtual de Arte se puede visualizar la ejecución de estos apuntes. Véase 1.- OCTUBRE 2020. HASHTAG COVID-19

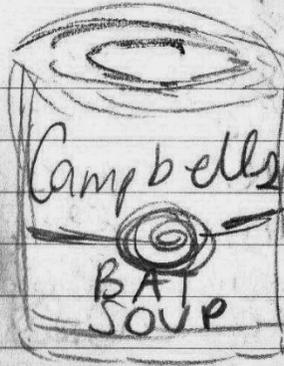


comentarios

video

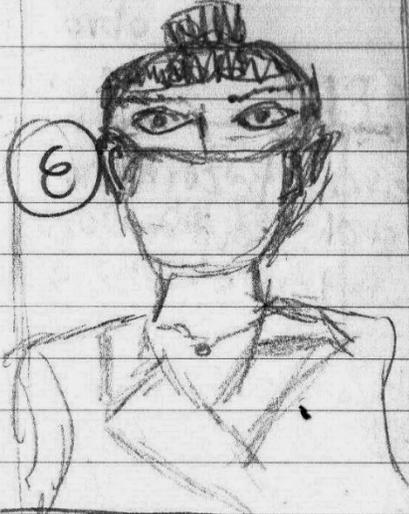
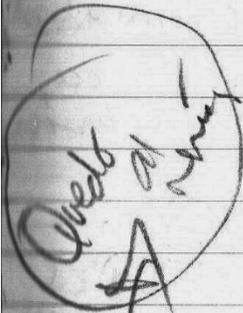


2



la inconsciencia
TEXTOS

Moschino



sana, distancia

Matisse

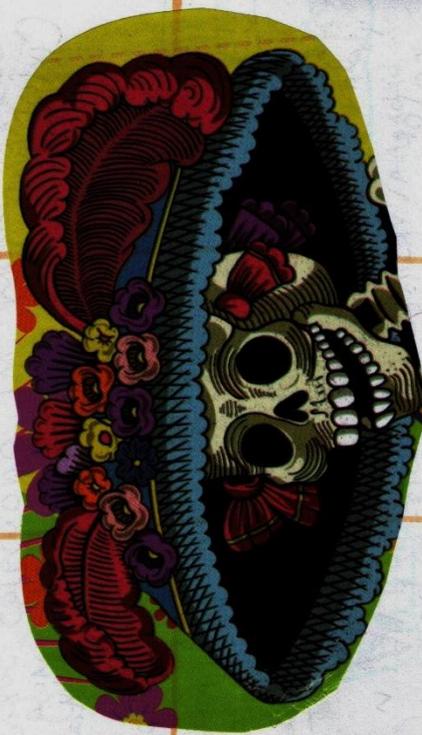
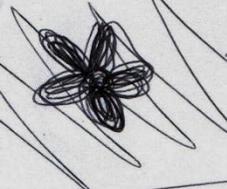
paola - talavera
dibujo + texto
+ Fotos del
término de
la cuarentena
en Wuhan

+ poster. Quedate
-en casa



#COVID-19

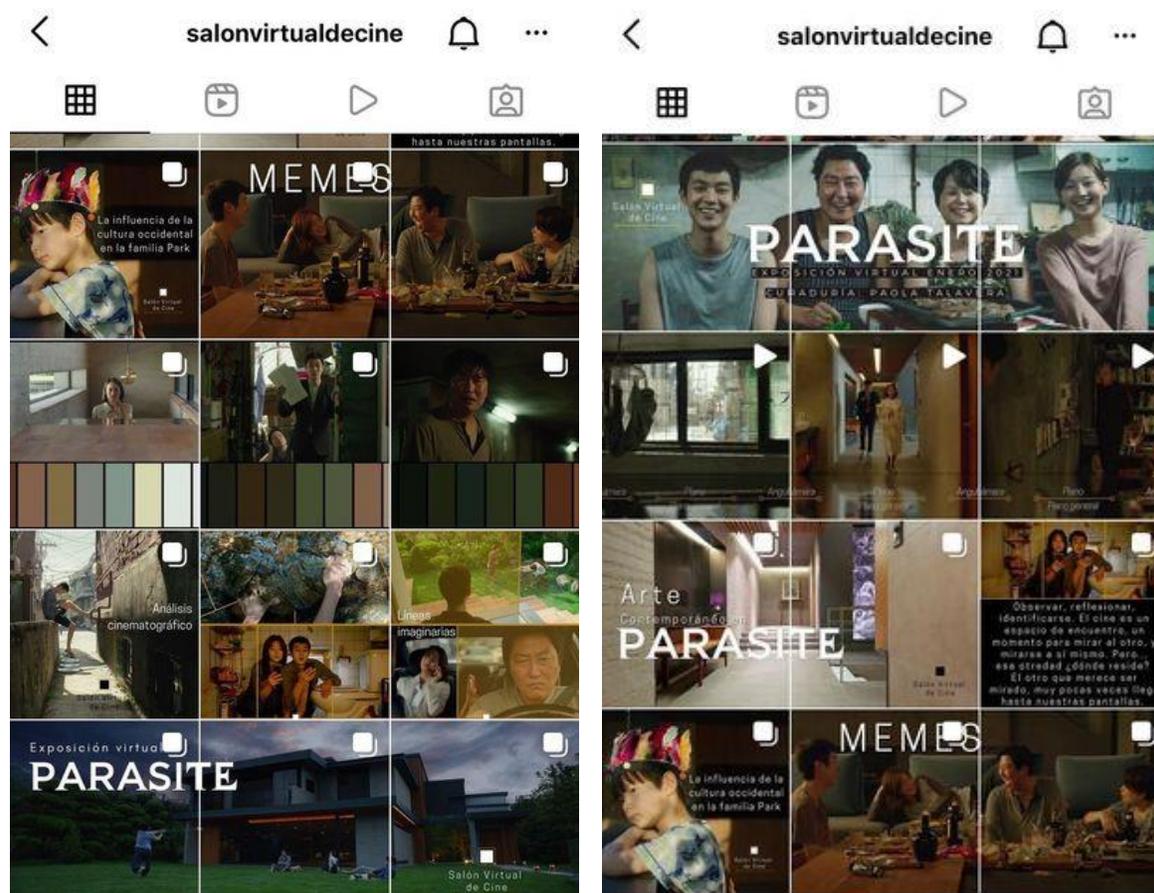
Fotografía de mi libreta. Planeación de la exposición virtual Gráfica Presente. En el apartado Historial de exposiciones destacadas en Salón Virtual de Arte se puede visualizar la ejecución de estos apuntes. Véase 4.- ENERO 2021. GRÁFICA PRESENTE

	<p>Clanssa Atamilla ¡Viva la gráfica!</p> <p>12</p>	<p>Julio Mtz @tv-gj-d-t- Jorge Ayala @moloboc Vidal Suarez INFANTEV B/N</p> <p>4</p>
<p>BANNER Lili Crisalida Alegoría al ciclo fem.</p> <p>10</p>	<p>Manuel Enrique (Noro) Velut umbra FUGIT @noro-gj</p> <p>6</p>	<p>POST de REE</p>  <p>7</p>
<p>Alejandro Erick Línea en mov. B/N</p> <p>8</p>	<p>Demisse Casanova B/N Resignación</p> <p>2</p>	<p>Color</p> <p>5</p>
<p>Brawlio SA (calavera con rostro)</p> <p>9</p>	<p>Color</p> <p>3</p>	<p>Color</p> <p>1</p>

***Nota Salón Virtual de Cine.** En diciembre del 2020 a partir de reflexiones en torno a la curaduría y los contenidos digitales susceptibles de ser curados y ser presentados como exposición virtual, creé una extensión de Salón Virtual de Arte enfocada en productos cinematográficos con el fin de explorar hacer exposiciones de películas o temas relacionados a la producción audiovisual, esta extensión es otro perfil de Instagram llamado @salonvirtualdecine y su logo sigue la misma línea editorial del proyecto principal.



En esta página también me desempeñé como curadora y colaboré con Sergio Abrahán Peña, quien en un inicio, trabajó a mi cargo como editor y diseñador gráfico de las exposiciones. De esta forma trabajamos de manera discontinua, presentando exposiciones sobre alguna película en específico o sobre una selección de películas que atendían un mismo tema. La primer exposición de Salón Virtual de Cine fue dedicada a la cinta *Parasite* (2019) dirigida por Bong Joon-ho. Esta muestra fue una idea original mía, toda la investigación y selección de contenidos es de mi autoría, así como la dirección de edición. Para esta muestra encargué a Sergio Abrahán la creación de paletas de color y videos sobre movimientos de cámara. Esta exposición virtual quedó publicada de la siguiente forma y puede visitarse en: <https://www.instagram.com/salonvirtualdecine/>



Entre diciembre del 2020 y enero del 2022 creamos un total de siete exposiciones dentro de Salón Virtual de Cine. Durante 2021 me desempeñé como directora de ambos proyectos curatoriales (@salonvirtualdearte y salonvirtualdecine) teniendo a mi cargo un equipo de trabajo. En julio del 2021 les propuse crear una exposición sobre la película *Pájaros de Verano* (2018) dirigida por Ciro Guerra y Cristina Gallego. Esta muestra digital llevó por título "Presagio", y representa un ejemplo de mi papel como directora de estos proyectos y la evidencia de cómo mi equipo adoptó el método de trabajo que yo diseñé para la creación de exposiciones virtuales en Instagram. Abajo muestro una fotografía de mi libreta correspondiente a la planeación de "Presagio" y en la siguiente página capturas de pantalla de la exposición virtual terminada.

Bonanza Man mbera	paleta de color	Composición
MAPA	La cultura wayúu	Video movimientos cámara
Composicion	paleta de color	composicion
Paleta de color	composicion	convocatoria coloquio
TEXTO A MURO		
POST de Ciro Guerra Mame de Cineasta	Video movimientos cámara CHISMECITO	
Análisis de imagen	Paleta de color	Composicion
Ficha técnica y premios	¿Qué vas a encontrar en esta expo?	SINOPSIS
BANNER		

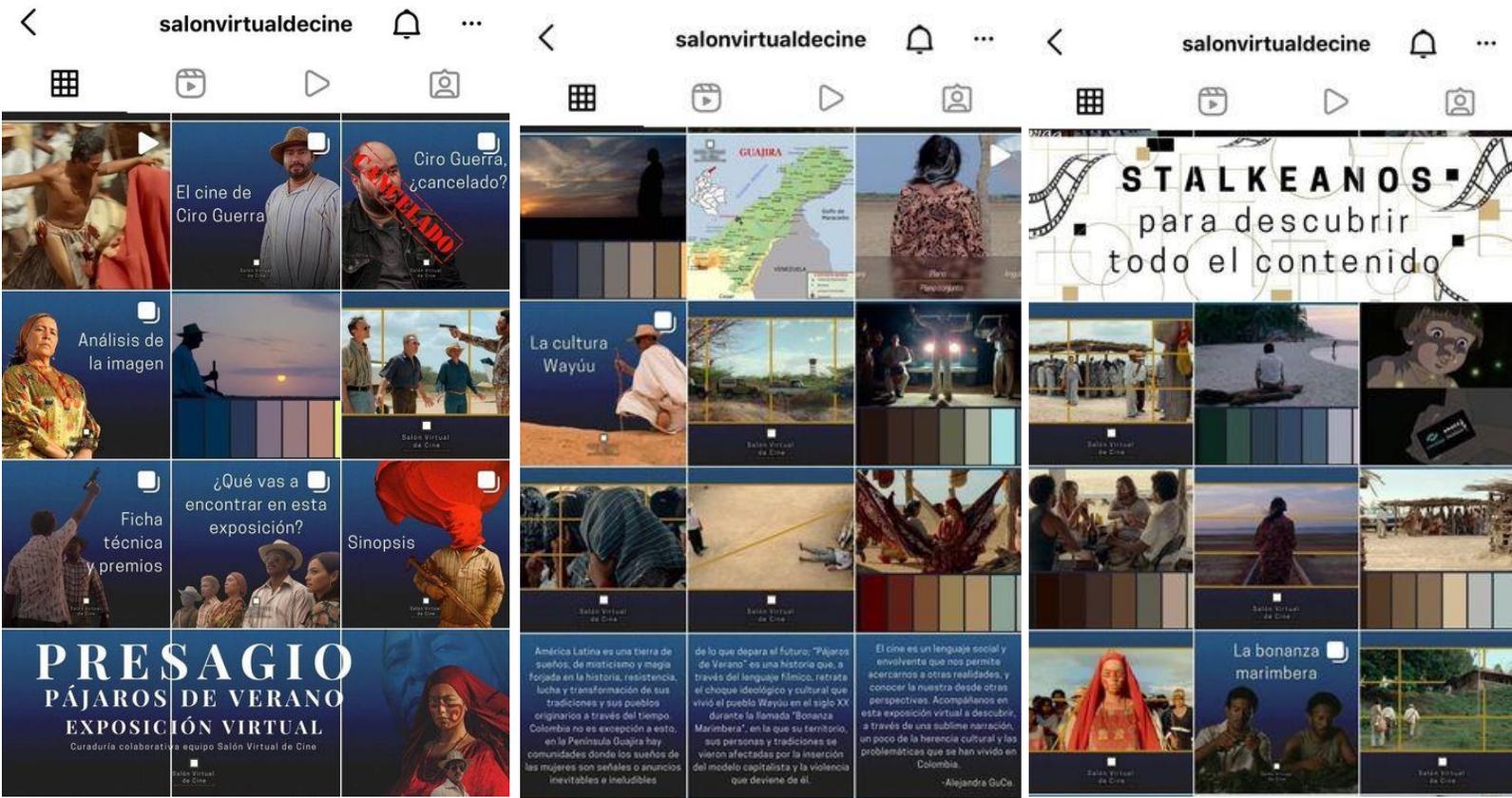
Fotografía de mi libreta.
Planeación de la exposición virtual
Presagio.

Concepción de la idea original y
curaduría: Paola Talavera

Edición y diseño gráfico: Sergio
Abrahán

Creación de paletas de color y
videos de movimientos de cámara:
Sergio Abrahán

Asistente curatorial y autoría del
texto a muro: Alejandra Gutiérrez



Capturas de pantalla de **Presagio. Pájaros de Verano** exposición virtual, creada para Salón Virtual de Cine bajo la dirección de Paola Talavera.

Con la dirección de estos proyectos curatoriales obtuve reconocimiento en forma de invitaciones a dar conferencias y entrevistas. Como ya he mencionado, durante el año 2021 dirigí el equipo de trabajo conformado por Alejandra Gutierrez y Sergio Abrahán Peña a quienes incluí dentro de los eventos a los que eran invitados Salón Virtual de Arte y Salón Virtual de Cine. A continuación muestro el registro de una conferencia que impartí junto con Alejandra Gutiérrez y Sergio Abrahán Peña en el marco de la semana de la cultura digital desarrollada por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) unidad Xochimilco, así como una captura de pantalla y el link a la entrevista que dimos en canal 22. Actualmente este equipo de trabajo se ha disuelto y yo me encargo de todos los procesos de planeación, producción, edición, exhibición y manejo de las cuentas mencionadas.

Capturas de pantalla del cartel promocional de la conferencia titulada "Espacios autogestivos de curaduría y exhibición en Instagram: Salón Virtual de Arte y Salón Virtual de Cine". Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=b_9AAR2Kk4k



Capturas de pantalla de la entrevista con canal 22 titulada **Un museo en la palma de tu mano: Salón virtual de arte**. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=McxJlyDQASE>

Historial de exposiciones destacadas en Salón Virtual de Arte

Las exposiciones de Salón Virtual de Arte se han publicado de manera mensual e ininterrumpida desde octubre del 2020. Sin embargo, en este apartado presento los detalles solamente de las exposiciones más destacadas. El criterio de selección de los proyectos presentados a continuación responde a la relevancia en temas, soluciones de exhibición, diseño o la importancia de colaborar con otros proyectos o curadores invitados.

1.- OCTUBRE 2020. HASHTAG COVID-19

La primera exposición con la que comenzó el proyecto curatorial experimental Salón Virtual de Arte, se inauguró en octubre del 2020 y llevó por título #COVID-19. Dicha muestra digital consistió en reunir obras que reflexionaran sobre la pandemia y el encierro. Se inició con una selección de nueve piezas, más dos banners recortados en tres, con el fin de presentar una pantalla completa de cinco filas y 3 columnas, dando un total de quince publicaciones. Después de la primera semana, se publicó una convocatoria para unirse a la exposición, a la que respondieron más de doce artistas. Con esta primera exposición, Salón Virtual de Arte colaboró con el Centro Cultural Universitario Tlatelolco de la UNAM. A continuación se incluyen capturas de pantalla de la exposición virtual, así como el texto a muro:



Texto a muro

La **pandemia causada por #covid_19** ha transformado la vida de todo el mundo.

La cuarentena impone reglas de **reclusión, distanciamiento e higiene**. Las clases online y el **#homeoffice** se han convertido en la única vía posible de aprendizaje y trabajo para miles de personas. La virtualidad nos absorbe a fuerza de circunstancia. Sin duda el tiempo que permanecemos conectados a **#internet** ha aumentado exponencialmente.

Así, es como los retos que representan el miedo al contagio, el aislamiento y el abandono de los espacios públicos y la hiperexposición a contenidos digitales han inspirado particularmente esta exposición y en general sentaron las bases preliminares de este proyecto.

El Arte como "actividad humana consciente, capaz de reproducir cosas, construir formas o expresar experiencias" se ha ocupado durante los últimos meses de retratar nuestra nueva realidad social, nuestra **#nuevanormalidad**. Esta es una muestra virtual de esas manifestaciones artísticas que llevan el hashtag covid diecinueve **#covid_19**.

Registro de la exposición virtual hashtag COVID-19. Primera exposición creada en Salón Virtual de Arte, octubre 2020. Curaduría: Paola Talavera

En octubre 2020 cuando creé Salón Virtual de Arte y la exposición #COVID-19 me encontraba tomando el taller de cine: Memorias sobre un tiempo distinto, impartido en el Centro Cultural Universitario Tlatelolco¹¹⁸ (CCUT), por lo cual, conseguí colaborar con esta institución para exhibir en mi recién creada página de Instagram, los cortometrajes que se realizaron en dicho taller. Estos productos audiovisuales pueden visualizarse en la sección de videos en la cuenta de Instagram @salonvirtualdearte

<https://www.instagram.com/salonvirtualdearte/channel/>

colaboración
con Centro Cultural Universitario Tlatelolco

Esta exposición virtual se vio nutrida con la participación del **Taller de Cine: Memorias sobre un tiempo distinto** organizado por el CCUT con el fin de reflexionar sobre la pandemia y el encierro a través del ejercicio cinematográfico.

Se publicaron los cortometrajes producidos en este taller realizados por los siguientes artistas:

- *Sergio Abrahán Peña
- *Eduardo León
- *Carolina García
- *Alejandra GuCe
- *Paola Talavera



Con esta primera exposición virtual me propuse llevar a la práctica mis conocimientos en estrategia digital a partir de mis intereses en la curaduría de arte. Durante los primeros meses del confinamiento (abril-julio 2020) repensé la realidad social y la producción artística desde las rupturas y las nuevas expresiones que surgieron con la pandemia. Por ejemplo, con esta exposición me interesó mucho hablar del fenómeno de venta de cubrebocas, así como de la personalización de este objeto que se convirtió en un referente de la pandemia en sí mismo.



Dentro de la selección de contenidos de #COVID-19 incluí también referencias a un fenómeno muy particular ligado al arte que se popularizó a partir del tiempo libre que se propició con el confinamiento en casa, las recreaciones de obras de arte. En 2020 surgieron cuentas en

Instagram dedicadas a postear ejercicios de recreación de obras de arte (por ejemplo @covidclassics), así como un proyecto que se autodenominó el primer museo del mundo nacido durante la crisis provocada por el COVID-19: @covidartmuseum el cual también fue un referente fundamental para mis reflexiones en torno a la creación de proyectos artísticos en Instagram <https://www.instagram.com/covidartmuseum/>

¹¹⁸ “El Centro Cultural Universitario Tlatelolco es un complejo multidisciplinario dedicado a la investigación, estudio, análisis y difusión de los temas relacionados con el arte, la historia y los procesos de resistencia. Promueve la formación cultural de la comunidad inmediata, de los universitarios y del público en general, concebidos como agentes de interacción participativa con la UNAM. De esta manera, preserva y activa sus acervos artísticos y documentales, así como las colecciones asociadas a sus espacios museísticos.” Referencia disponible en su página web oficial: <https://tlatelolco.unam.mx/>



Con el inicio de este proyecto curatorial, también desarrollé la ejecución de campañas publicitarias digitales a través de Facebook Ads¹¹⁹. A la izquierda, muestro un ejemplo de los primeros diseños que se crearon específicamente para la publicidad digital pagada que estuvo activa durante el mes de octubre 2020 en la sección de Instagram Stories.

Con el transcurso del tiempo y la evolución de las exposiciones virtuales, las campañas publicitarias pagadas también se fueron transformando en razón de los cambiantes temas y necesidades que el proyecto fue demandando cada mes. Salón Virtual de Arte es un espacio de exhibición cuyas exposiciones cambian mensualmente, por lo que las campañas publicitarias pagadas se fueron adecuando dependiendo de los temas abordados, los objetivos o la creación de cursos en línea¹²⁰, para los cuales, se destina un presupuesto y se crea una estrategia que contempla recuperar lo invertido en publicidad y generar un ingreso a manera de autogestión cultural.

2.- NOVIEMBRE 2020. XANTOLO

En noviembre del 2020 consideré explorar la colaboración desde mi círculo inmediato, por lo cual se me ocurrió crear la figura de “curadora invitada” para trabajar con una compañera que conocí en 2018 en el curso Museos de memoria y sus procesos museográficos y curatoriales. Así fue como invité a Alejandra Gutiérrez a mi proyecto curatorial con el fin de obtener una mirada crítica hacia el funcionamiento interno de Salón Virtual de Arte y también de darle espacio a la idea curatorial que Alejandra trabajaba desde su propio proyecto de tesis.

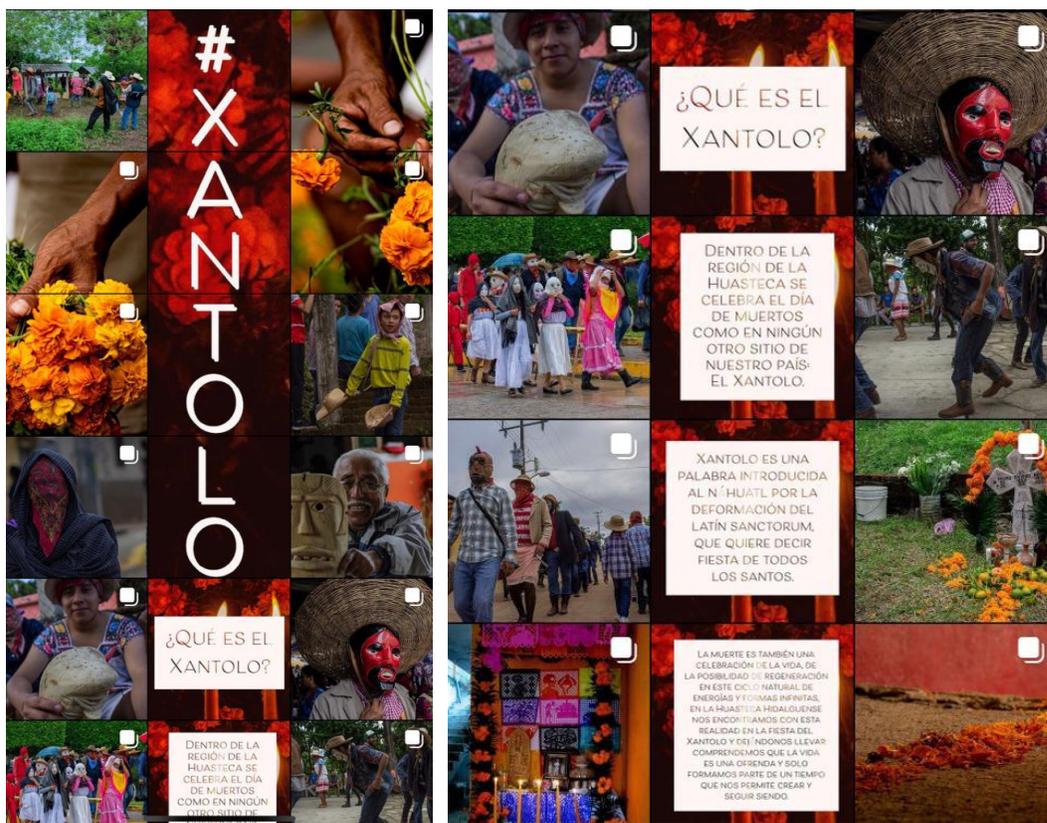
Alejandra Gutiérrez estudió Arqueología en la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH), y después de conocernos en el curso de curaduría del CCUT comenzamos a frecuentarnos y a platicar sobre nuestros intereses en la creación de exposiciones. Ella como parte de su tesis, ha trabajado en la Huasteca Hidalguense documentando e investigando sobre el Xantolo, una festividad alusiva a la muerte. A partir de ese proyecto de investigación, Alejandra buscaba espacios de exhibición para difundir la importancia que

¹¹⁹ Facebook Ads es la plataforma específica de Facebook para crear campañas publicitarias digitales. Se accede a través del siguiente link: <https://www.facebook.com/adsmanger/>

¹²⁰ Algunos de los cursos en línea que impartí fueron: Arte y Política, Cubismo y Goya.

estas fiestas tienen dentro de la cultura mexicana, así que durante noviembre del 2020, yo la invité a desarrollar una exposición virtual sobre este tema.

Para crear la exposición virtual Xantolo, compartí con Alejandra el método de funcionamiento de Salón Virtual de Arte. Le enseñé la forma en la que se publicaban los post y cómo planear los contenidos de la exposición. Le expliqué las minuciosidades en cuanto al uso de hashtags, el orden de las filas y columnas, cómo presentar el texto a muro dentro de Instagram, y la orienté en todo lo concerniente a llevar su investigación a la exhibición dentro de esta plataforma. Juntas subimos la exposición, la cual se compuso de fotografías, textos y videos tanto de su autoría como de un fotógrafo colaborador suyo. El producto de esa primera colaboración con una curadora invitada fue el siguiente:

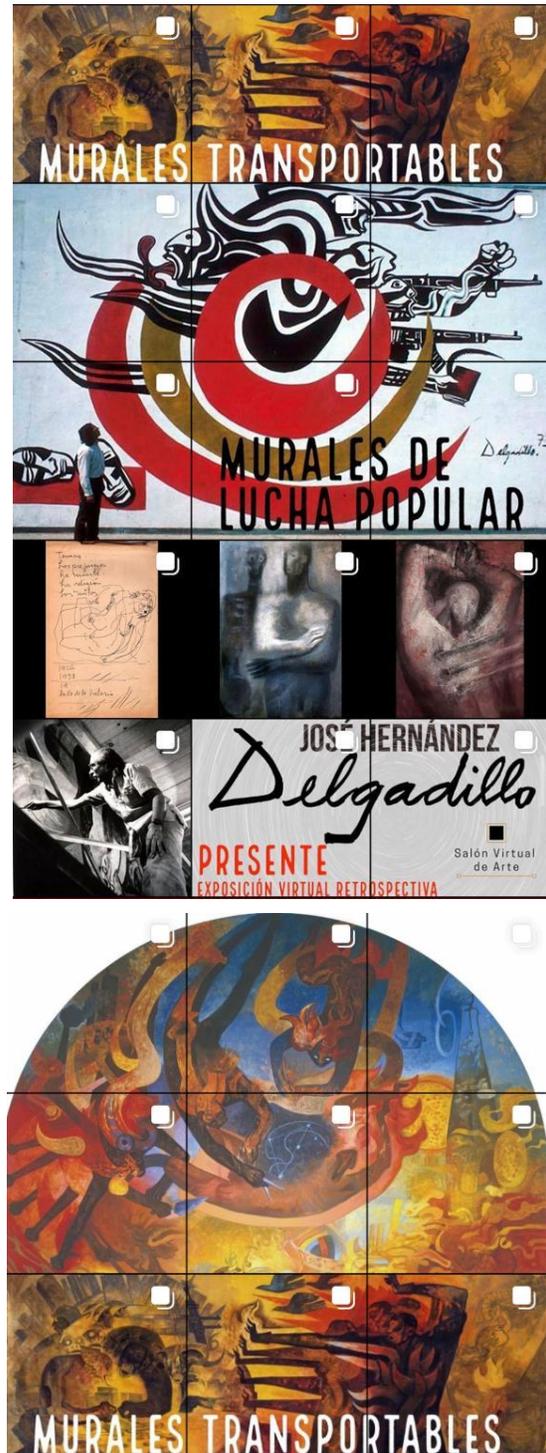
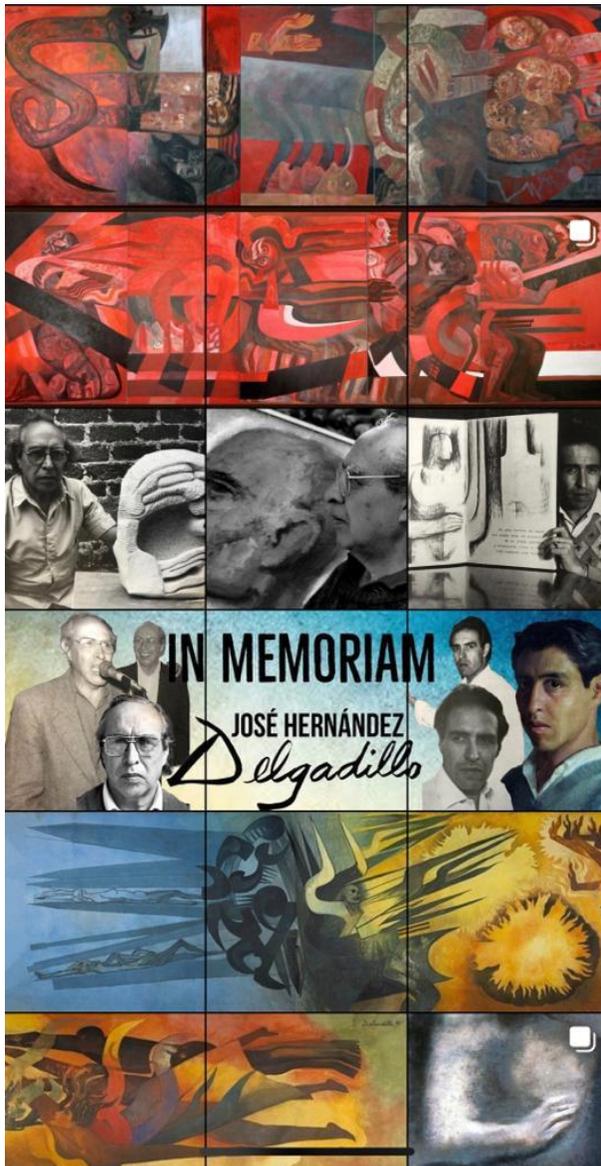


Registro de la exposición virtual XANTOLO, creada para Salón Virtual de Arte en noviembre del 2020. Curaduría a cargo de Alejandra Gutierrez como curadora invitada al proyecto bajo la dirección de Paola Talavera

3.- DICIEMBRE 2020. JOSÉ HERNÁNDEZ DELGADILLO

A partir de la colaboración con Alejandra Gutiérrez en noviembre del 2020, ella me propuso continuar trabajando en Salón Virtual de Arte, debido a que tenía el contacto de Beatriz Hernández Zamora (hija de los artistas José Hernández Delgadillo, y Beatriz Zamora), quien estaba interesada en exhibir el trabajo artístico de su padre durante el mes de su aniversario luctuoso, diciembre 2020. Así que en ese mes creamos en colaboración con Beatriz Hernández Zamora, la primera exposición virtual retrospectiva del pintor, muralista y grabador José Hernández Delgadillo.

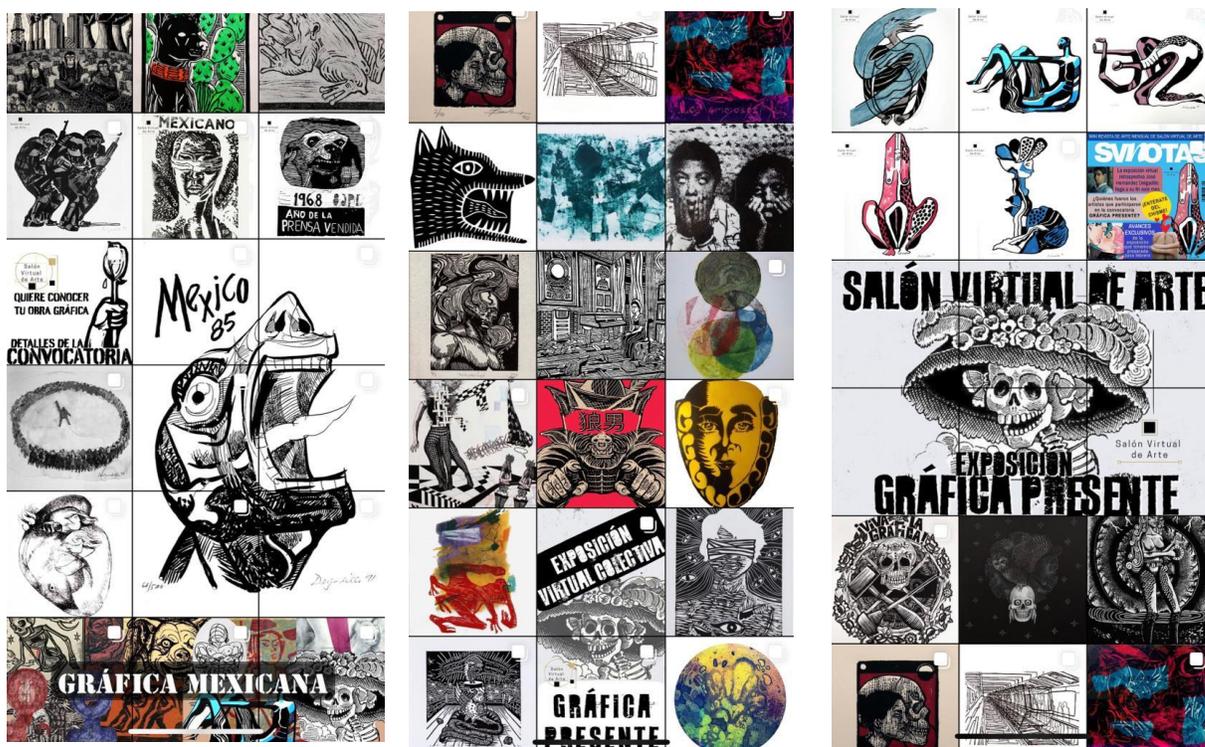
Dicha exposición se nutrió a partir del archivo fotográfico de las obras que la propia Beatriz Hernández Zamora proporcionó a Salón Virtual de Arte. El mes anterior a la inauguración de la exposición virtual, me conecté a través de zoom con ella para platicar los detalles de la curaduría y cómo resolveríamos la exhibición de los murales, los cuales debían subirse en alta definición y en forma de banners y grids para que pudieran visualizarse de la mejor forma posible. A continuación presento capturas de pantalla de como quedó la resolución de exhibición digital de esta exposición:



Registro de la exposición virtual José Hernández Delgadillo, creada para Salón Virtual de Arte en diciembre del 2020. Curaduría colaborativa con Alejandra Gutierrez y Beatriz Hernández Zamora, bajo la dirección de Paola Talavera.

4.- ENERO 2021. GRÁFICA PRESENTE

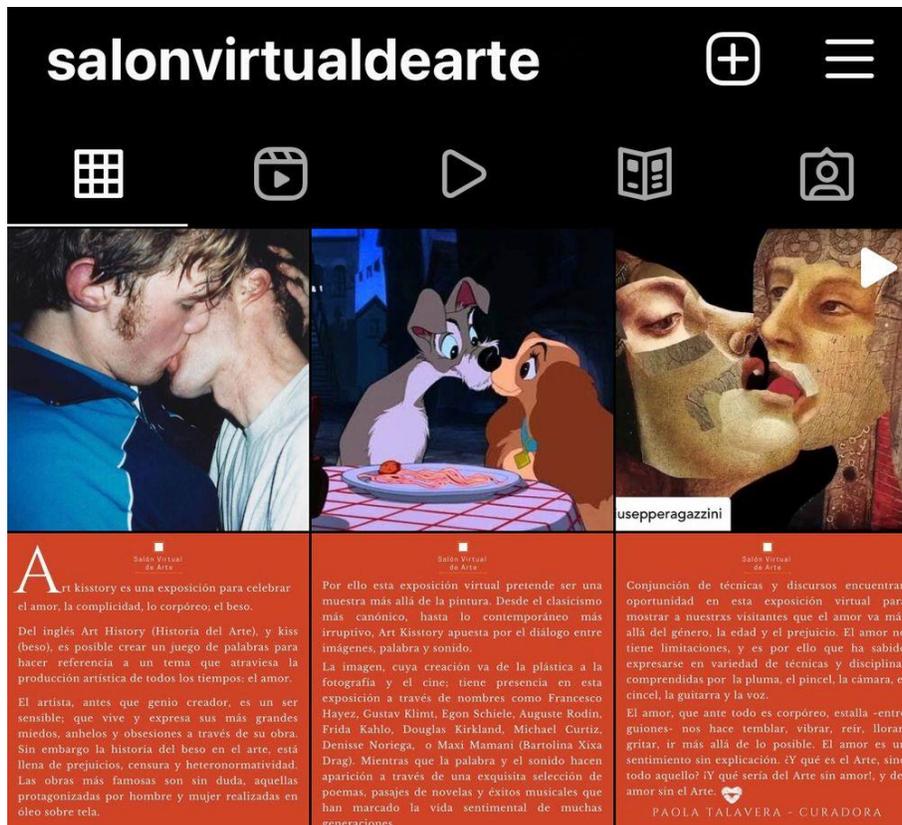
Después de dos meses de colaboración con Alejandra Gutiérrez, y a raíz de que el archivo de José Hernández Delgadillo era muy grande, decidí extender esta exposición con el fin de exhibir la obra gráfica que no fue mostrada durante diciembre. Sin embargo, junto con Alejandra, acordamos no solo su permanencia como colaboradora en Salón Virtual de Arte, sino también que para el mes de enero, publicaríamos una convocatoria dirigida a artistas gráficos para que piezas de arte grabado contemporáneo dialogaran con las obras de José Hernández Delgadillo. El resultado de esta experimentación curatorial fue maravilloso, obtuvimos gran respuesta a la convocatoria. A esta exposición colectiva se unieron un total de 22 artistas. La edición del banner y cartel fue ejecutada por Alejandra bajo mi dirección.



Registro de la exposición virtual Gráfica Presente, creada para Salón Virtual de Arte en enero 2021. Curaduría colaborativa con Alejandra Gutiérrez bajo la dirección de Paola Talavera.

4.- FEBRERO 2021. ART KISSTORY

Febrero 2021 fue un mes en el que después de colaborar continuamente con Alejandra, retomé la dirección curatorial ejecutando una exposición virtual de mi autoría. Art Kisstory surgió desde mi gusto e interés por los besos como tema en la historia del arte, y de la gran colección de imágenes que durante años fui recopilando. Dentro de la misma plataforma de Instagram, los usuarios pueden guardar publicaciones y organizarlas en carpetas, por lo que en febrero, con pretexto del día del amor y la amistad, decidí crear una exposición usando las obras digitalizadas que ya tenía seleccionadas. Por primera vez, se publicó en Salón Virtual de Arte el texto a muro también en forma de banner.



Art kisstory es una exposición para celebrar el amor, la complicidad, lo corpóreo, el beso.

Del inglés Art History (Historia del Arte), y kiss (beso), es posible crear un juego de palabras para hacer referencia a un tema que atraviesa la producción artística de todos los tiempos: el amor.

El artista, antes que genio creador, es un ser sensible; que vive y expresa sus más grandes miedos, anhelos y obsesiones a través de su obra. Sin embargo la historia del beso en el arte, está llena de prejuicios, censura y heteronormatividad. Las obras más famosas son sin duda, aquellas protagonizadas por hombre y mujer realizadas en óleo sobre tela.

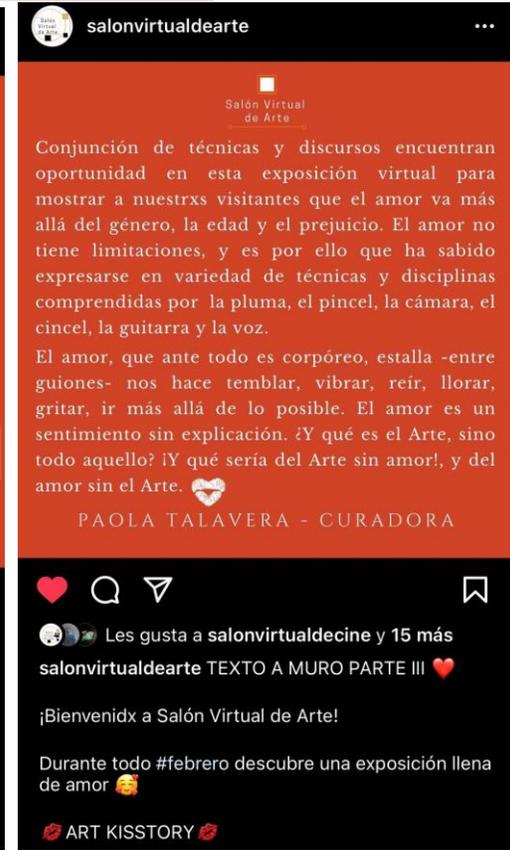
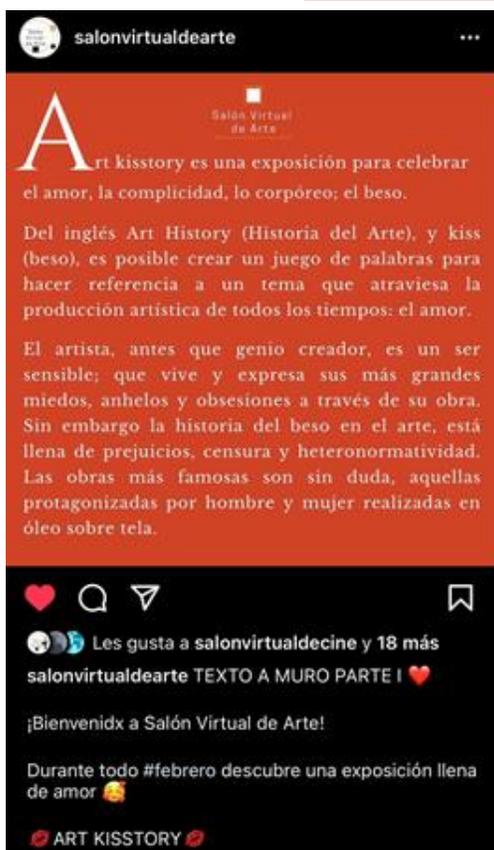
Por ello esta exposición virtual pretende ser una muestra más allá de la pintura. Desde el clasicismo más canónico, hasta lo contemporáneo más irruptivo, Art Kisstory apuesta por el diálogo entre imágenes, palabra y sonido.

La imagen, cuya creación va de la plástica a la fotografía y el cine; tiene presencia en esta exposición a través de nombres como Francesco Hayez, Gustav Klimt, Egon Schiele, Auguste Rodin, Frida Kahlo, Douglas Kirkland, Michael Curtiz, Denisse Noriega, o Maxi Mamani (Bartolina Xixa Drag). Mientras que la palabra y el sonido hacen aparición a través de una exquisita selección de poemas, pasajes de novelas y éxitos musicales que han marcado la vida sentimental de muchas generaciones.

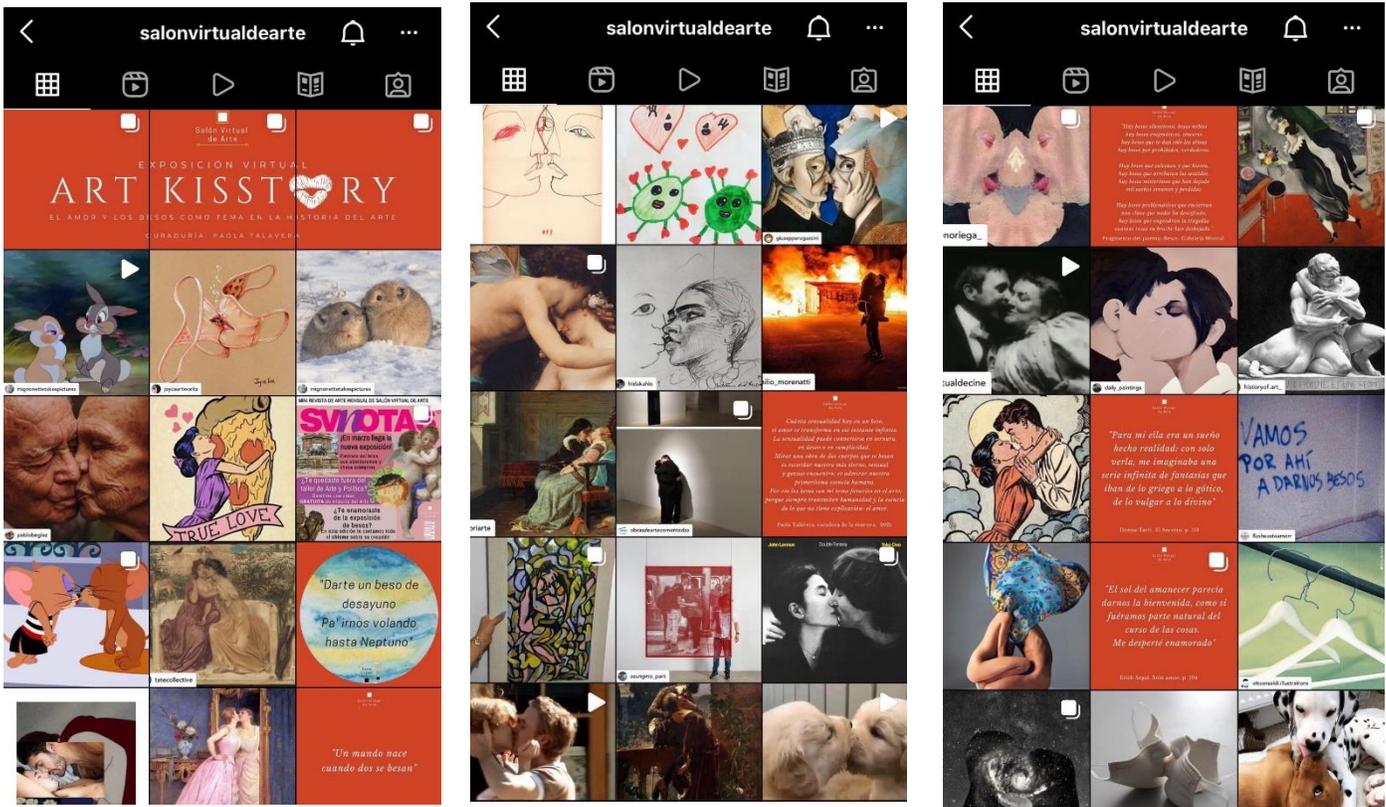
Conjunción de técnicas y discursos encuentran oportunidad en esta exposición virtual para mostrar a nuestrxs visitantes que el amor va más allá del género, la edad y el prejuicio. El amor no tiene limitaciones, y es por ello que ha sabido expresarse en variedad de técnicas y disciplinas comprendidas por la pluma, el pincel, la cámara, el cincel, la guitarra y la voz.

El amor, que ante todo es corpóreo, estalla -entre guiones- nos hace temblar, vibrar, reír, llorar, gritar, ir más allá de lo posible. El amor es un sentimiento sin explicación. ¿Y qué es el Arte, sino todo aquello? ¡Y qué sería del Arte sin amor!, y del amor sin el Arte.

PAOLA TALAVERA - CURADORA

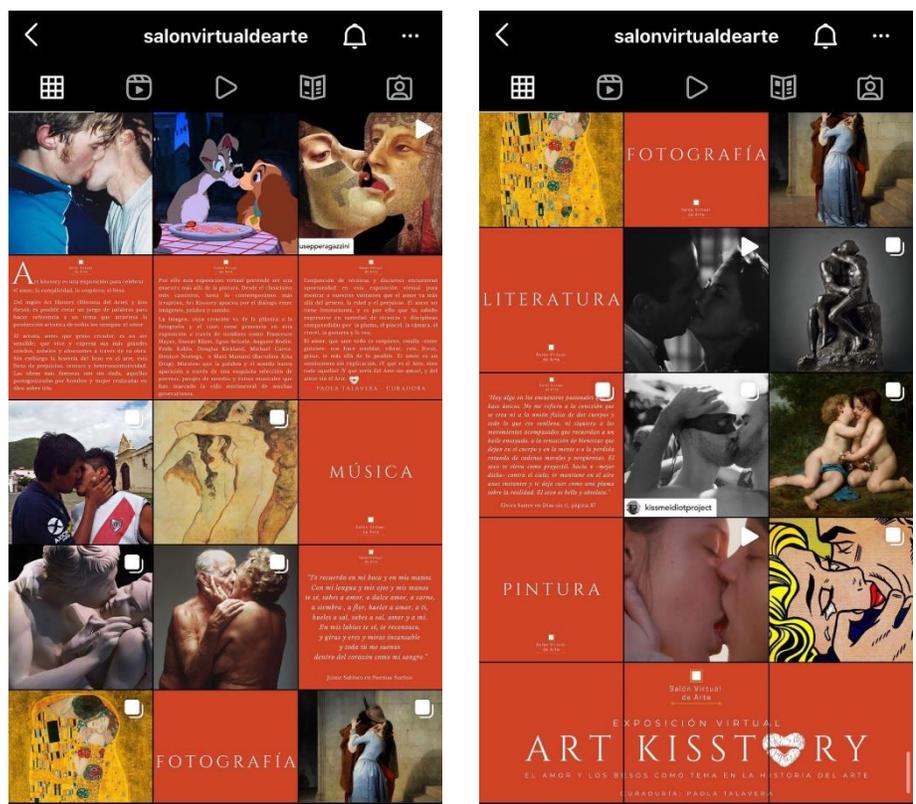


Con Art Kisstory no solo experimenté con el uso de un archivo de imágenes a propósito de un tema, sino también con las posibilidades de acomodo de los post dentro del feed. Partí del diseño del banner para crear una línea gráfica color rojizo-naranja con el que inserté también como publicaciones de texto, citas para dialogar con las piezas. En esta exposición virtual se presentaron obras de diversas disciplinas, desde la pintura, la literatura, y el cine hasta la música y la escultura. Abajo muestro el registro en capturas de pantalla de cómo se puede visualizar esta exposición en Salón Virtual de Arte:



Registro de la exposición virtual Art Kisstory creada para Salón Virtual de Arte en febrero del 2021.

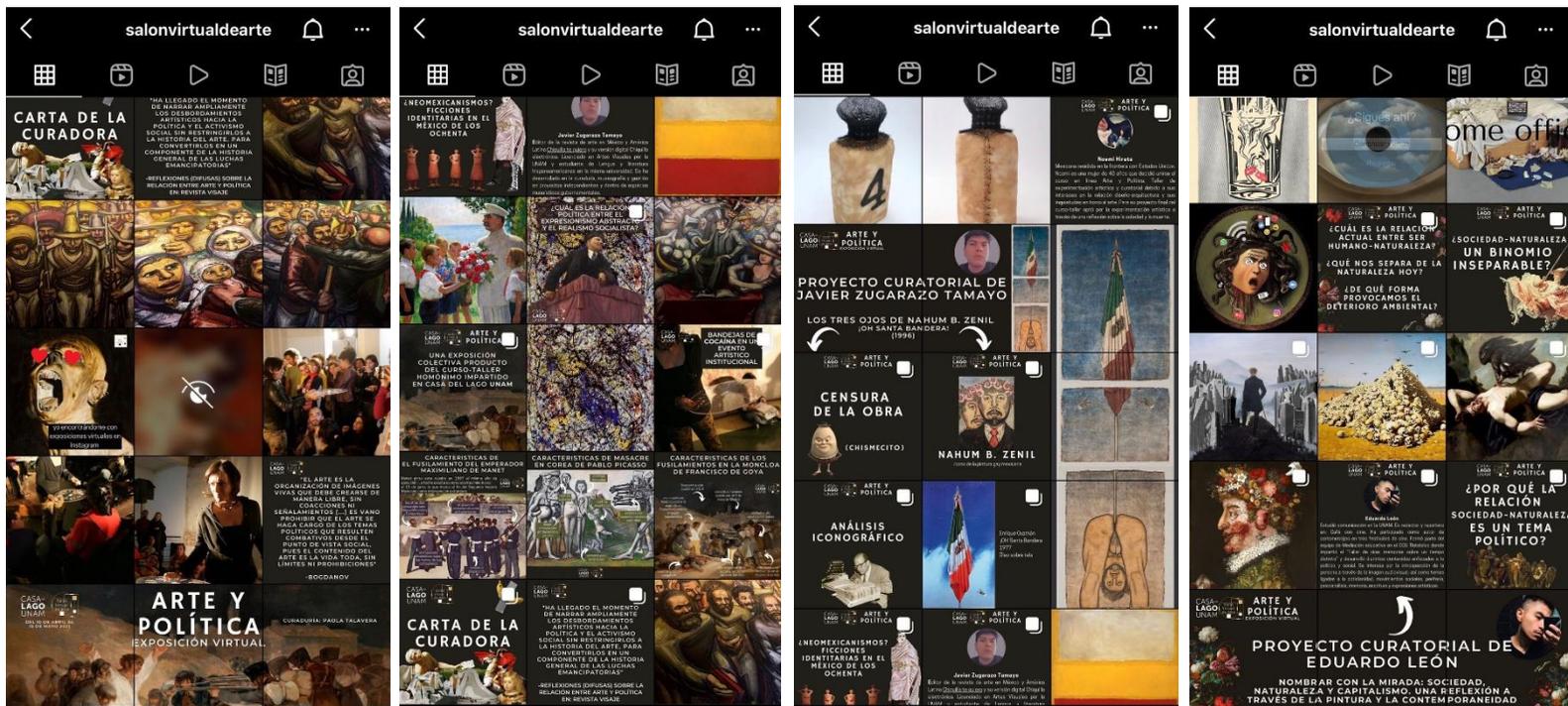
Curaduría y diseño gráfico de Paola Talavera.



5.- ABRIL-MAYO 2021. ARTE Y POLÍTICA

Arte y política fue una exposición colectiva que surgió a partir de un curso que impartí en Casa del Lago¹²¹ UNAM. En enero 2021 participé en la convocatoria para instructores de esta institución cultural, resultando profesora seleccionada para impartir durante marzo-abril del mismo año, el curso que yo misma diseñé con el fin de crear una colaboración entre Casa del Lago y Salón Virtual de Arte. De esta forma, *Arte y Política. Taller de experimentación artística y curatorial*, fue un curso de revisión de la historia del arte, cuyo fin ulterior fue la creación de una exposición virtual colectiva concebida a partir de los proyectos de cada alumno.

Con este taller, propuse perspectivas para entender la relación entre arte y política a través de ejemplos específicos de piezas, artistas, corrientes y contextos sociales ligados a la producción artística, a la vez que incité a los alumnos a experimentar artística o curatorialmente para juntos, crear una exposición virtual que respondiera a sus propios intereses e inquietudes en torno a los temas vistos durante todo el curso. El resultado de este taller fue un ejercicio muy interesante en el que me impliqué como tutora y curadora de los proyectos de mis alumnos, los cuales recibieron acompañamiento y asesorías personalizadas para su desarrollo. A continuación incluyo las capturas correspondientes a esta exposición virtual colaborativa con Casa del Lago.



¹²¹ “Casa del Lago UNAM se ofrece como un espacio libre y abierto en el que convergen diálogos pertinentes y críticos alrededor de los quehaceres culturales contemporáneos. Busca fomentar el trabajo colaborativo con una mirada interdisciplinaria e intergeneracional, y mantener la línea doble que ha constituido su propia historia desde mediados de siglo XX: la tradición de la vanguardia en la práctica artística en México.” Para más información visitar: <https://casadellago.unam.mx/nuevo/>



Registro de la exposición virtual Arte y Política en colaboración con Casa del Lago UNAM. Abril-mayo 2021

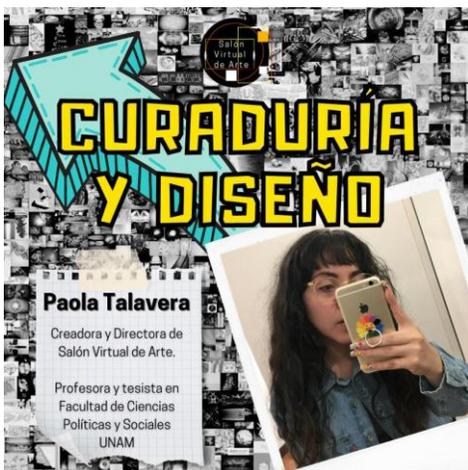
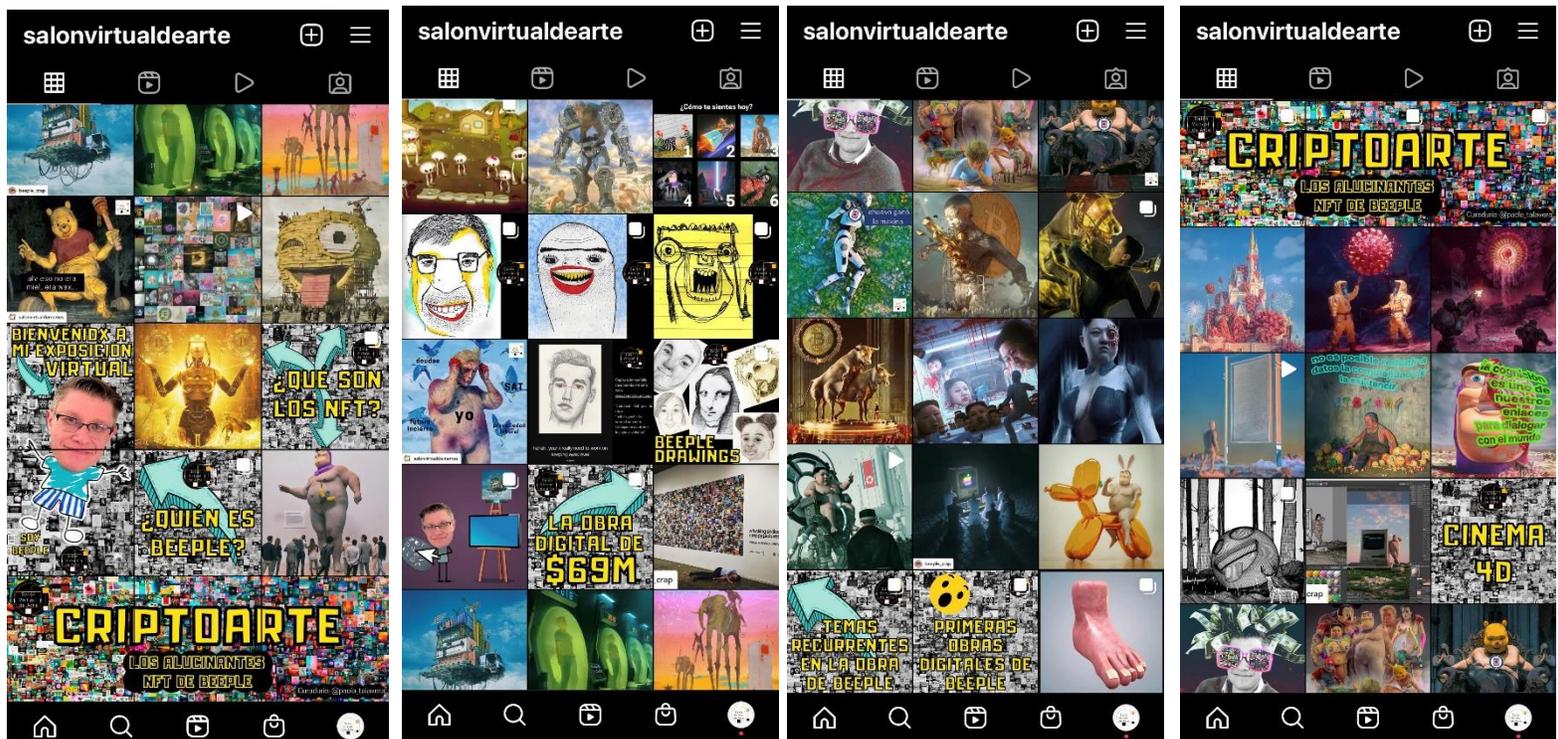
Curaduría y diseño gráfico de Paola Talavera.

Entre las características más destacadas de esta exposición virtual destaco la línea estética que siguió el diseño a partir del póster de la exposición, para el cual usé la imagen digitalizada de la pintura *Los Fusilamientos del 3 de mayo* (1814) de Francisco de Goya y Lucientes, que pude descargar en alta definición directamente de la página web del Museo del Prado. Así mismo, con respecto al funcionamiento de esta exposición, puedo señalar la forma en la que resolví dar tiempo a mis alumnos para desarrollar sus proyectos, mientras simultáneamente transcurrían las sesiones del taller, a la vez que no interrumpí la publicación constante dentro de la cuenta de Instagram @salonvirtualdearte. Esto pude lograrlo abriendo la exposición con una selección mía de contenidos relativos a la relación arte-política. Incluí posts sobre performance, pintura, fotografía y literatura. Otra característica relevante respecto a experimentación curatorial y de diseño fue la idea que tuve para presentar el texto a muro en forma de “carta de la curadora”, en la cual expliqué que la exposición surgió a partir de mi taller de arte y política en Casa del Lago. Esta solución implica la búsqueda permanente que Salón Virtual de Arte persigue en tanto formas, estéticas y diseños digitales para la exhibición, así como la constante creatividad necesaria para presentar las propuestas curatoriales en una plataforma como lo es Instagram.



6.-MAYO 2021. CRIPTOARTE. LOS ALUCINANTES NFT DE BEEPLE

Desde que en marzo del 2021, el artista estadounidense Mike Winkelmann vendió a través de la prestigiosa casa de subastas Christie's, un NFT¹²² en archivo jpg. por más de sesenta millones de dólares, comencé a interesarme seriamente por entender el fenómeno del arte digital y su venta a través de la creación de tokens criptográficos. Por ello, comencé una investigación no solo sobre el funcionamiento de la creación, y la compra-venta de los NFT, sino particularmente sobre la obra de Mike Winkelmann (con nombre artístico "Beeple"), así fue como gesté la idea de crear una exposición virtual dedicada a él y a su evolución y consagración artística.



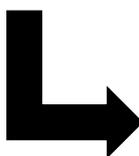
La exposición de mayo 2021, titulada *Criptoarte. Los alucinantes NFT de Beeple*, fue particularmente una de las exposiciones que he creado para Salón Virtual de Arte que más me han gustado. Por principio, el diseño y toda la línea gráfica, muestran la evolución que comencé a desarrollar como diseñadora al mantenerme en constante práctica para hacer posibles las exposiciones virtuales mes con mes. Así mismo, *Criptoarte* fue una apuesta creativa que abordó un tema en tendencia, cuyo contenido se diferenciaba de lo que otras páginas dedicadas a la difusión de arte publican.

¹²² Véase el capítulo tres, en el apartado Curar lo Digital para más información sobre este tema.

Por ejemplo, en contraste con una de las cuentas de Instagram que he mencionado antes, @hablemosarte, mostraré un ejemplo de como durante los meses posteriores a la noticia de la subasta de Beeple en Christie's (marzo 2021) este tema se volvió tendencia y fue contenido para páginas dedicadas a la difusión de arte. La diferencia entre @hablemosarte y @salonvirtualdearte, es que la primera solo dedico un post y un par de stories sobre el tema, mientras que en el caso de mi proyecto, presenté un total de 57 publicaciones que conformaron una exposición virtual y que representan una investigación más amplia, así como la puesta en práctica de un ejercicio curatorial. Así mismo, durante este mes planifiqué y publicité un curso en línea a propósito del criptoarte.



Muestra del cartel promocional para el curso en línea CRIPTOARTE impartido en Salón Virtual de Arte



Captura de pantalla del post dedicado a Beeple publicado por @hablemosarte



7.- JULIO 2021. MUSEO DEL MUNDO

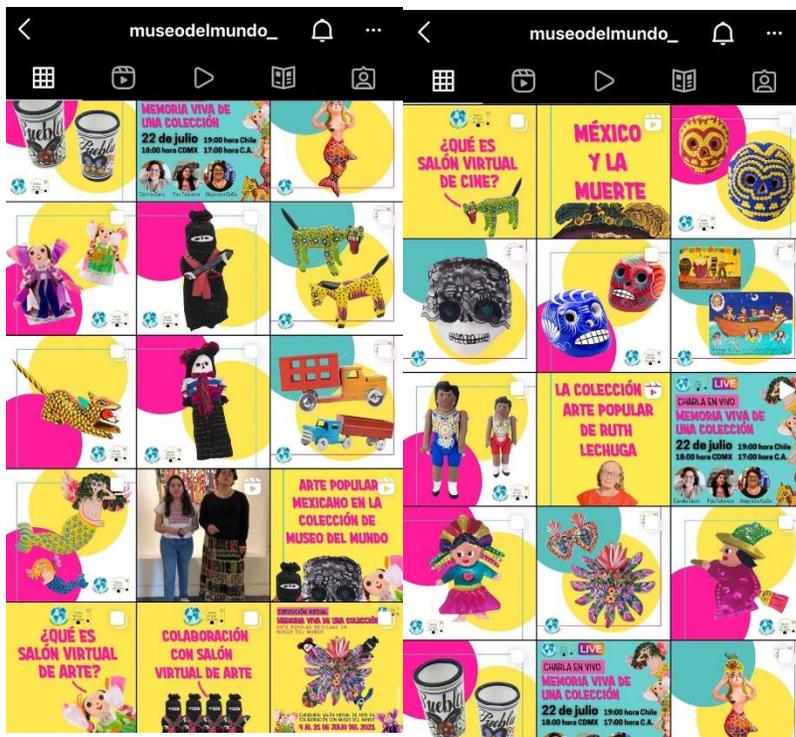
En julio del 2021 se llevó a cabo una colaboración con el proyecto chileno Museo del Mundo¹²³, el cual fue creado por Camila Caris y Esperanza Hidalgo, quienes invitaron a Salón Virtual de Arte a curar su colección de arte popular mexicano y presentar una exposición virtual simultánea en Instagram desde las cuentas de @museodelmundo_ y @salonvirtualdearte. Para esta exposición colaborativa, trabajé con Alejandra Gutiérrez y

¹²³ Es un espacio de investigación de diversos oficios artísticos de raíz popular que tiene el objetivo de aportar al debate en torno a las divisiones históricas establecidas entre arte/arte popular/artesanías. Busca contribuir a la deconstrucción de la tradición colonial del museo, mediante el "coleccionismo educativo". Tiene la misión de conformar un museo virtual que registre, documente y difunda en clave educativa, la mayor cantidad de expresiones artesanales del mundo; a través de una plataforma digital que visibilice dicho trabajo. Para consultar más información, visitar su página web: <https://www.museodelmundo.org/>

juntas nos conectábamos a través de zoom con Camila Caris para acordar las dinámicas y procesos que atravesaríamos para curar las piezas de Museo del Mundo. Camila nos compartió una carpeta en drive con las fotografías de las piezas en alta definición, y dentro de un documento de Excel en la nube, todas trabajamos los textos. Yo propuse la estrategia digital y me encargué de todo el diseño gráfico de la exposición. A continuación presento capturas de pantalla de la exposición virtual simultánea titulada **Memoria viva de una colección. Arte popular mexicano en Museo del Mundo**:

Capturas de pantalla de la exposición colaborativa *Memoria viva de una colección* desde el feed de Salón Virtual de Arte @salonvirtualdearte



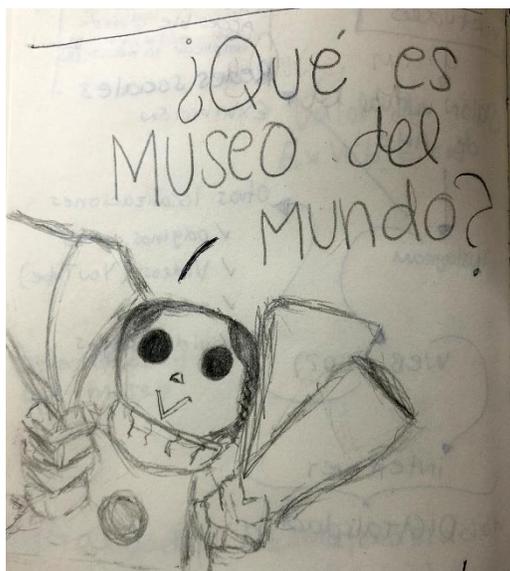


Capturas de pantalla de la exposición colaborativa *Memoria viva de una colección* desde el feed de Museo del Mundo @museodelmundo_

En esta cuenta se presentó una exposición sobre la historia de cómo las creadoras de Museo del Mundo adquirieron sus piezas de arte popular mexicano, en dialogo con otros contenidos relacionados al coleccionismo y a los post que se presentaron de manera simultánea en @salonvirtualdearte

Memoria viva de una colección fue una exposición virtual que implicó un arduo trabajo en equipo así como una estrategia digital muy específica que creé desde la planeación de contenidos que se publicarían en las cuentas de Salón Virtual de Arte y Museo del Mundo. A continuación presento fotografías de mi libreta como evidencias de mi papel como directora, curadora y diseñadora gráfica de esta exposición colaborativa. El registro de esta exposición virtual también puede visitarse en la página web de Museo del Mundo:

<https://www.museodelmundo.org/exposicion-virtual-arte-popular-mexicano-junto-a-salon-virtual-de-arte/>



Feed Museo del mundo

Feed salón virtual de Arte

Colgante de Sirena	Reels de la colección	Muñeca tradicional Chiapas	Calaca givemero
Coleccionismo de Arte Popular en México	CITA de la maría	MARIA post carrused	Exvoto
Figura zoomorfa	Revista	Alebrife jaguar	Monita Lota
CITA	Muñeca zapotecas	POST Bolsis	Materialidad
Carnionito	CITA	Sirenas	Sagrado corazón
Reels texto	Artisanos del mundo	Reels coleccionismo educativo	Cartel
Info general de la colección	Manejo de la colección del mundo	22 JUNIO / 10M * Horario calendario y preliminar de	Significado
			* Cartel LIVE
			Brujita Lota recorrida
			CITA LO Mexicano en el Arte
			* vender
			¿Quién es Ruth Lechuga?
			banzante máscara
			Calaca catrina
			Reel Mascaras Ruth Lechuga
			CITA
			Calaca givemero

8.- OCTUBRE 2021. 1 AÑO DE SALÓN VIRTUAL DE ARTE.

Para el primer aniversario de Salón Virtual de Arte mi idea fue crear una exposición que hablara sobre las líneas teóricas del proyecto así como de la estancia de investigación que realizaría en Madrid España justamente de octubre 2021 a enero 2022. Salón Virtual de Arte como mi tesis de licenciatura fue el proyecto que presenté a la profesora Olga Fernández López, quien me extendió una carta de invitación en el Departamento de Historia y Teoría del Arte de la Universidad Autónoma de Madrid, para aplicar a la convocatoria de la beca Titulación por Estancia en el Extranjero (TEE). Este apoyo económico me llevó a Madrid y significó un reto para la creación de exposición virtual de octubre 2021.

El guion curatorial para esta exposición se basó en el posicionamiento del mensaje "Scrollea en Salón", así como en la difusión de temas como la estancia de investigación, la sociología del arte como eje teórico que sustenta el proyecto, la curaduría de arte en entornos digitales, y los salones de arte de París como referente histórico-cultural que inspiró la creación de Salón Virtual de Arte. Pandemia, experimentación, autogestión y teoría fueron los conceptos fundamentales que guiaron la creación de post para esta exposición virtual, la cual tuvo como finalidad compartir los detalles y la historia de Salón Virtual de Arte. Después de esta exposición virtual, mi equipo se disolvió y actualmente trabajo sola en todos los procesos de creación implicados en este proyecto profesional.

Capturas de pantalla de la exposición virtual Pandemia, experimentación, autogestión y teoría. 1 año de Salón Virtual de Arte.

Curaduría y diseño gráfico: Paola Talavera

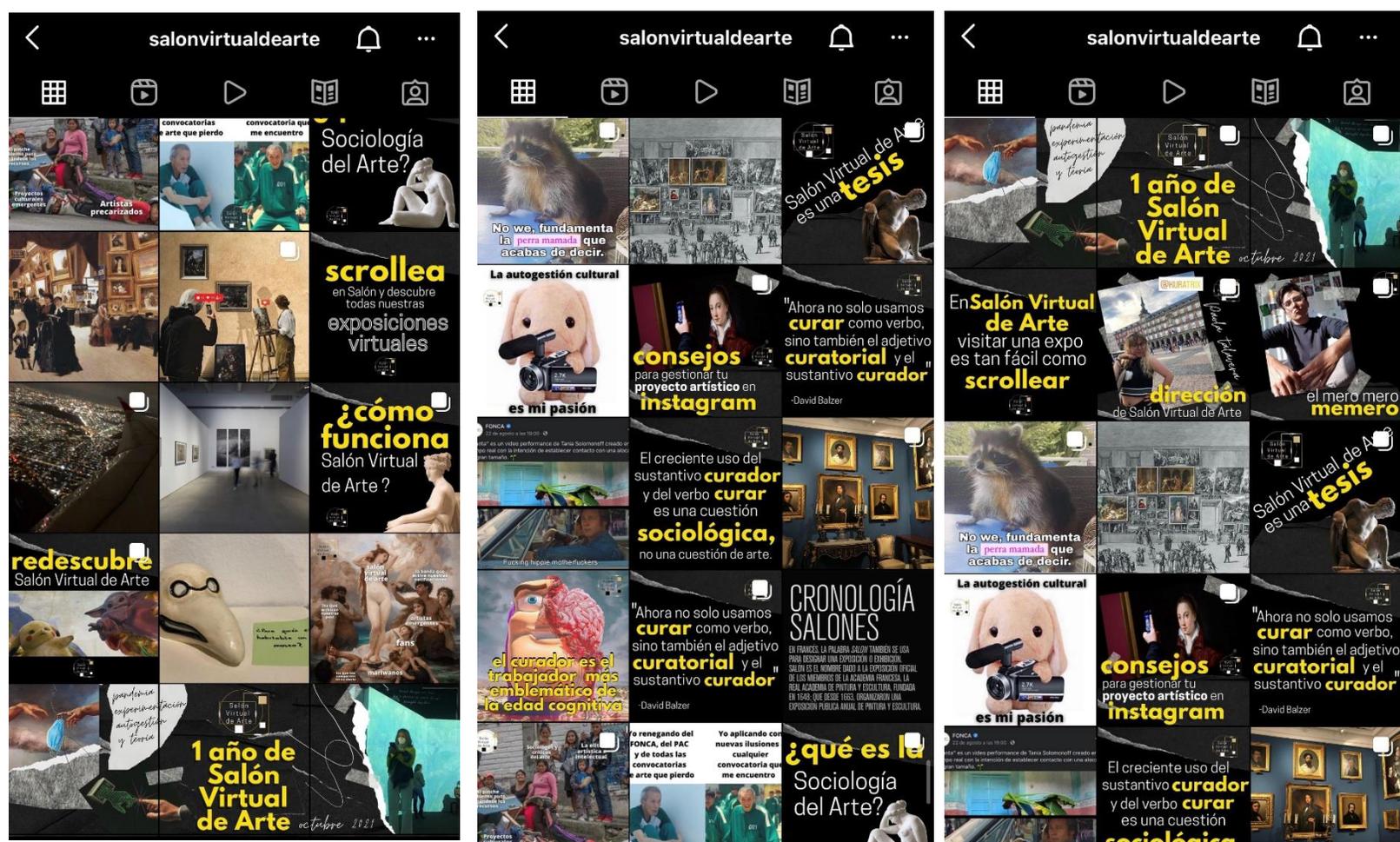
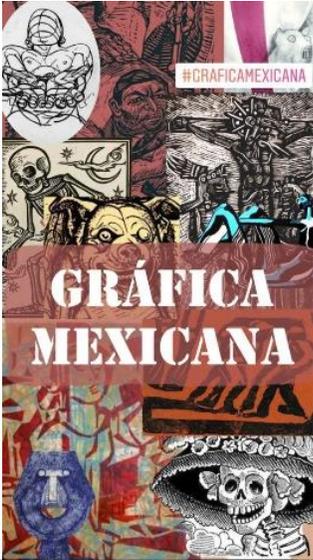
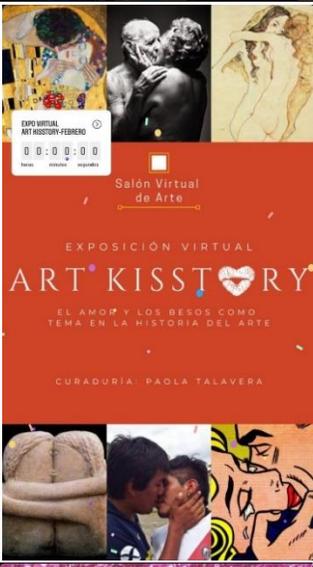
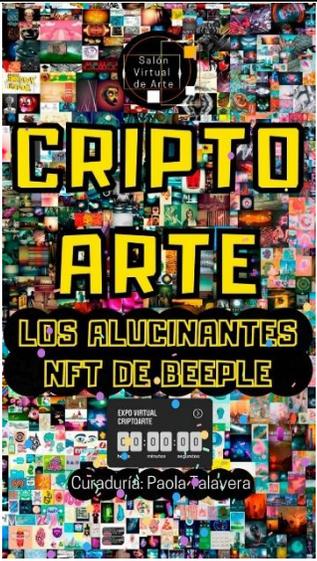


Tabla general de exposiciones en Salón Virtual de Arte

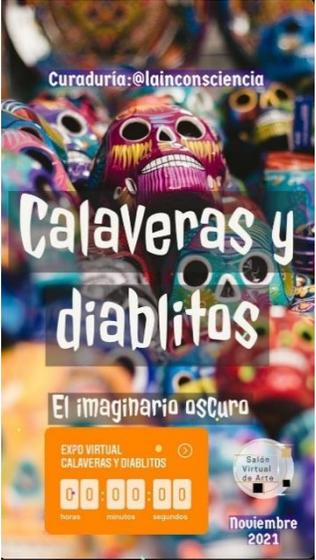
(Octubre 2020 – Abril 2022)

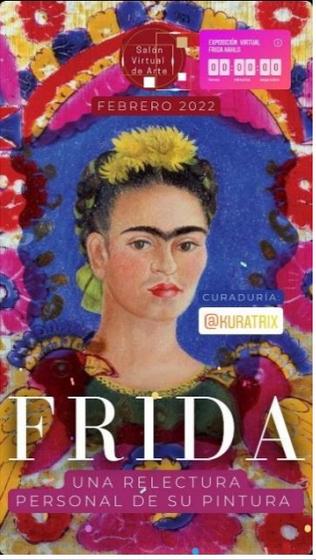
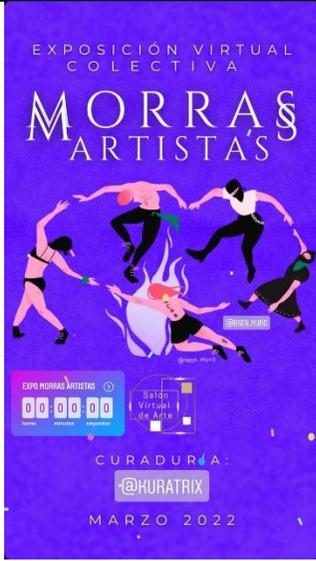
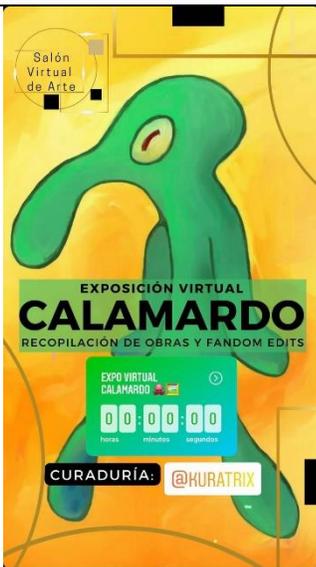
FECHA	EXPOSICIÓN	CARTELES DIGITALES
Octubre 2020	#COVID_19	
Noviembre 2020	Xantolo	
Diciembre 2020	José Hernández Delgadillo	

<p>Enero 2021</p>	<p>Gráfica Mexicana</p>	
<p>Febrero 2021</p>	<p>Art Kisstory. El amor y los besos como tema en la historia del arte</p>	
<p>Marzo 2021</p>	<p>Paredes Rayadas</p>	

<p>Abril 2021</p>	<p>Arte y Política</p>	
<p>Mayo 2021</p>	<p>Criptoarte</p>	
<p>Junio 2021</p>	<p>Fotografía de desnudo Ana Romo</p>	

<p>Agosto 2021</p>	<p>Raya. Pintura contemporánea desde la periferia</p>	
<p>Septiembre 2021</p>	<p>Dibujo científico Ana Savarino</p>	
<p>Octubre 2021</p>	<p>Exposición de aniversario Pandemia, experimentación, autogestión y teoría. 1 año de Salón Virtual de Arte</p>	

<p>Noviembre 2021</p>	<p>Calaveras y diablitos</p>	
<p>Diciembre 2021</p>	<p>Reproductibilidad, recreación y reinterpretación. Mona Lisa</p>	
<p>Enero 2022</p>	<p>Exposición sobre la luna</p>	

<p>Febrero 2022</p>	<p>Frida. Una relectura personal de su pintura</p>	
<p>Marzo 2022</p>	<p>Morras Artistas</p>	
<p>Abril 2022</p>	<p>Calamardo. Recopilación de obras y fandom edits</p>	

<p>Mayo 2022</p>	<p>Sociología del Arte en memes</p>	
------------------	-------------------------------------	---

Resultados de Salón Virtual de Arte

Después de más de un año de actividad práctica en el desarrollo del proyecto curatorial experimental Salón Virtual de Arte, los resultados se han expresado en diversos niveles que van desde la creación de diecinueve exposiciones (de octubre 2020 a mayo 2022), colaboraciones con instituciones, artistas, galerías, y otros proyectos culturales, invitaciones para impartir conferencias y entrevistas, así como el diseño de programas pedagógicos que devienen en exposiciones virtuales. Al ser una investigación-acción, Salón Virtual de Arte es un reto que ha implicado trabajo intelectual de reflexión teórica para la escritura de esta tesis, al igual que la puesta en práctica de actividades de estrategia digital, diseño gráfico, planeación de contenidos digitales, edición de video, manejo de redes sociodigitales y la búsqueda permanente de colaboraciones.

Las diecinueve exposiciones virtuales fueron una constante experimentación en la que me impliqué como directora del proyecto a partir de la conformación del equipo que ya he mencionado. De manera individual trabajé en once exposiciones, mientras que en las ocho restantes, supervisé, coordiné y permití la propuesta de temas a través de la figura de curador invitado. Sin embargo, y aunque esta dinámica aportó retroalimentación para el proyecto, también suponía dejar de tener un control total sobre lo que se publicaba. Por ejemplo, la elaboración de memes originales de Salón Virtual de Arte siempre ha estado a mi cargo como creadora de contenido y estrategia digital, por lo cual cuando tenía curador invitado la publicación de memes se detenía completamente.

Así mismo, a través de la experimentación curatorial y el testeo con los contenidos que se incluyen dentro de las exposiciones, he comprobado que los memes son las publicaciones que más interacción generan, tanto en likes, como en compartidos y

guardados¹²⁴. Para demostrar estas afirmaciones, ofrezco las publicaciones que tuvieron los números más altos en todos los botones de interacción de Instagram. Estas publicaciones corresponden a memes de mi autoría que se posicionan en el top tres de la historia de contenido que he subido Salón Virtual de Arte desde octubre del 2020.



POST NÚMERO 1

Imágenes de izquierda a derecha

1.- Post número 1 del top 3 de contenido con más interacción en Salón Virtual de Arte. Publicada el 30 de octubre del 2021

2.- Métricas de Instagram

Periodo considerado para el top 3:
De octubre 2020 a mayo 2022



POST NÚMERO 2

Imágenes de izquierda a derecha

1.- Post número 2 del top 3 de contenido con más interacción en Salón Virtual de Arte. Publicada el 14 de marzo 2022

2.- Métricas de Instagram

Periodo considerado para el top 3:
De octubre 2020 a mayo 2022

¹²⁴ Para más información sobre las funciones y botones de Instagram diríjase a: <https://about.instagram.com/es-la/features>



POST NÚMERO 3

Imágenes de izquierda a derecha

1.- Post número 3 del top 3 de contenido con más interacción en Salón Virtual de Arte. Publicada el 14 de mayo 2022

2.- Métricas de Instagram

Periodo considerado para el top 3:
De octubre 2020 a mayo 2022

Los posts anteriores son memes que he incluido como contenido dentro de las exposiciones de octubre 2021, marzo y mayo 2022 respectivamente. De arriba hacia abajo, la primer imagen correspondiente al post número 1, fue parte de la exposición de aniversario titulada **Pandemia, experimentación, autogestión y teoría. 1 año de Salón Virtual de Arte**, en la cual busqué posicionar a Salón Virtual de Arte como proyecto de titulación que justamente durante octubre 2021 era beneficiario de una beca de estancia de investigación en el extranjero. En ese sentido fue que dentro de la planeación curatorial de la exposición de aniversario, uno de los contenidos más importantes era comunicar el hecho de que Salón Virtual de Arte es una tesis de licenciatura. Con esto en mente, recuperé un meme que en ese tiempo se encontraba en tendencia y añadí un pie de foto alusivo al tema de la tesis.

El post número 2 es un meme que incluí en la exposición de marzo 2022 titulada **Morras Artistas**. En este caso, el meme formalmente no se relacionaba con los contenidos de la exposición que se encontraba en curso, pero como ya he señalado, desde la experimentación curatorial y las dinámicas de publicación, he observado que los memes son fundamentales para la interacción y el crecimiento de la página, por lo cual, en algunas ocasiones cuando un meme está en tendencia, y yo encuentro la forma de adaptarlo o traducirlo a temas relacionados con el arte, la curaduría, o con el proyecto específicamente, lo que decido es incorporar ese contenido aunque no forme parte de la primera propuesta de planeación curatorial.

De manera divergente, el post número 3 es un caso particular en el que el lenguaje memético que utilicé para su creación está completamente vinculado a la exposición que

se encontraba en curso. En abril-mayo 2022 publiqué una exposición virtual dedicada al personaje animado Calamardo, que aparece en la caricatura *Bob Esponja*, por lo cual, como puede apreciarse claramente, este post fue pensado para dialogar directamente con el tema de la muestra.

Sin duda, después de más de un año de experimentación curatorial digital he podido constatar la importancia de la comunicación en todos y cada uno de los procesos implicados en la creación de exposiciones virtuales. Las propuestas curatoriales contemporáneas son tan diversas que pueden basarse exclusivamente en el espacio físico, o por el contrario, en el caso de Salón Virtual de Arte, en el ciberespacio, apostando por la estrategia digital y la producción de contenido audiovisual. Sin embargo, sean museos, galerías o demás espacios de exhibición, actualmente todo proyecto artístico necesita de un canal de difusión directo con el público, y eso es lo que Instagram proporciona.

Los memes han sido una pieza fundamental en el crecimiento y desarrollo de Salón Virtual de Arte, y es por ello, que a partir de que retomé el control total del proyecto, me he dedicado a producir este tipo de contenido, adaptándome a las exigencias de la red y las formas en las que se consume contenido en plataformas sociodigitales como Facebook e Instagram. La última exposición que aquí documento, es precisamente una apuesta curatorial con la que pretendo cerrar los debates y reflexiones de esta tesis. *Sociología del Arte en memes* es una exposición virtual con la que busco explorar y compartir conocimientos teóricos, dinámicas y situaciones sociales del campo artístico a través del lenguaje memético. Esta exposición es un esfuerzo por utilizar la investigación teórica que he desarrollado en esta tesis para continuar experimentando con propuestas curatoriales en la digitalidad.



Banner de la exposición virtual *Sociología del Arte en memes* (mayo 2022)

El diseño gráfico de esta exposición se inspira completamente en la investigación desarrollada en esta tesis. La imagen corresponde a Pietro Antonio Martini, **Exposición en el Salón del Louvre** en 1787, grabado calcográfico.390 x 530 mm, que incluí en el capítulo II, mientras que las intervenciones geométricas son parte del proceso que atravesé para crear el logo de Salón Virtual de Arte. Así mismo, la propuesta curatorial se basa en los apartados teóricos sobre Sociología del Arte y las experiencias que he transitado observando el campo artístico en México así como en la producción de memes para este proyecto.

*Nota: A partir de octubre 2021 adopté el seudónimo @kuratrix con el cual he firmado mis exposiciones virtuales

Renunciar al cubo blanco

A través del desarrollo teórico-práctico de este proyecto he podido constatar el actual desgaste que tiene el cubo blanco como prototipo hegemónico de exposiciones tanto en el espacio físico como en el virtual. La organización, montaje y las dinámicas para recorrer exposiciones corresponden a las ideas estetizantes bajo las que son concebidas. Incluso cuando se hace el intento de habitar el ciberespacio, la exposición virtual cuyo fundamento sea la recreación de las arquitecturas de la galería de paredes blancas, trasladará consigo también los fundamentos curatoriales, así como las prácticas de recorrido y vicios que implica forzar cualquier producto artístico a este tipo de formato expositivo.

Ya en el capítulo tres había recuperado algunas reflexiones de Juan Canela para apuntar lo innecesario y nada propositivo que resulta hacer exposiciones virtuales que reproducen el espacio físico. Especialmente en el caso del arte digital, piezas NFT o memes, no tiene sentido forzarles a la exposición en cubo blanco; desde las condiciones de producción de este tipo de obras su espacio de exhibición natural es internet. Canela piensa que “existe una manera hegemónica de hacer exposiciones, un modelo que se repite constantemente [...] existen prácticas artísticas en la actualidad que no tienen ningún sentido en un formato expositivo, pero que aun así las forzamos a que aparezcan en el cubo blanco.” (Canela, 2020). Yo creo que la experimentación curatorial va más allá del cubo blanco.

Es cierto que existe una manera hegemónica de hacer exposiciones que no solo parece reproducirse de manera parasitaria en el mundo físico, sino también en el virtual. Lo problemático con esto es que aún con la infinidad de posibilidades que ofrece el ciberespacio para crear, se caiga en la concepción simplista de exposición al estilo cubo blanco, el cual, dentro de las prácticas digitales, resulta completamente aburrido, monótono, y nada propositivo. Las exposiciones virtuales cubo blanco reproducen las mismas lógicas cansadas y coercitivas de recorrido.

Si bien, renunciar al cubo blanco no es un tema exclusivo del ámbito digital, lo que sí ha ocurrido es que este tipo de exposiciones virtuales han visibilizado aún más, cuán gastado estaba ya este modelo expositivo, y lo ilógico que resulta forzar ciertos productos artísticos a aparecer colgados en paredes virtuales. En este sentido, me permito apuntar dos razones fundamentales por las que elegí Instagram como mi espacio de exhibición. Primero porque es un espacio digital estéticamente idóneo para la organización de imágenes y texto que ya cuenta con sus propias dinámicas de funcionamiento, por lo cual representa una plataforma que permite la experimentación curatorial desde lógicas que se alejan del forzamiento tendencioso que existe hacia la experiencia cubo blanco. Y en segundo lugar, porque me permitió explorar el campo artístico desde la observación y la interacción digital. Actualmente, la mayoría de artistas, críticos, curadores, galeristas y museos, tienen cuenta de Instagram. La red social está expresada ahí, y “la pregunta para los creadores culturales no es si habrá público tras la pandemia, sino dónde encontrarlo” (Canclini, 2020)

Colaboraciones / Cursos / Conferencias

Uno de los objetivos que he perseguido con la creación de Salón Virtual de Arte ha sido la interacción y colaboración con instituciones, artistas, galerías, y demás espacios culturales. Objetivo que he articulado desde la puesta en escena de exposiciones virtuales, la producción de videos a partir de cubrir eventos artísticos como inauguraciones, ferias y demás exposiciones relevantes en el campo, hasta la creación de propuestas pedagógicas para postularme a convocatorias para impartir cursos y talleres. En este sentido es que dentro de las colaboraciones más importantes que logré con Salón Virtual de Arte, destaco los trabajos como profesora que he obtenido en Casa del Lago UNAM y en el Centro de Cultura Digital (CCD) de la Ciudad de México.

En febrero del 2021 fui seleccionada por Casa del Lago UNAM para impartir por primera vez una propuesta pedagógica diseñada por mí con la que busqué vincular Salón Virtual de Arte con mis quehaceres como profesora. De esta forma, creé *Arte y Política. Taller de experimentación artística y curatorial*, curso cuyo objetivo es ser un espacio de aprendizaje sobre la historia del arte y su relación con la política, así como un pretexto para producir obra o crear ejercicios curatoriales. Con este programa planteo que los proyectos de mis alumnos devengan en una exposición virtual colectiva que tiene lugar en la página de Instagram @salonvirtualdearte. Nuevamente, en febrero 2022 mi taller de Arte y Política fue elegido para ser impartido en versión presencial. Las exposiciones virtuales correspondientes representan una importante colaboración de este proyecto con Casa del Lago UNAM y pueden visitarse en <https://www.instagram.com/salonvirtualdearte/>

Sobre esta línea, a finales abril 2022, la coordinadora de cursos y talleres de Casa del Lago UNAM me instó a crear el nivel dos de mi taller de Arte y Política para dar continuidad a los alumnos que estuvieron inscritos conmigo durante el primer periodo (12 marzo – 25 junio 2022), razón por la cual, he continuado experimentando desde el diseño de planes de trabajo, la docencia y la vinculación con Salón Virtual de Arte. El nivel dos de *Arte y Política. Taller de experimentación artística y curatorial* es una propuesta que se centra en el estudio del arte contemporáneo y la revisión de la crítica y la sociología del arte. En este sentido cabe apuntar que gran parte de los contenidos de mi taller han salido de la exhaustiva investigación que he desarrollado en esta tesis.



Flyers promocionales del curso *Arte y Política. Taller de experimentación artística y curatorial* en Casa el Lago UNAM

De izquierda a derecha:
Cartel rosa- periodo 2021
Cartel azul-periodo2022

*El cartel del nivel 2 de Arte y Política se publica hasta agosto 2022

En el caso del Centro de Cultura Digital, participé en la convocatoria 2022 para impartir talleres y fui seleccionada con mi propuesta *Creación y Diseño de Exposiciones de Arte en Instagram*, programa con el que planteo revisar los fundamentos teóricos e históricos de la curaduría de arte y su ejecución en entornos digitales. En este taller, enseñé a crear y diseñar exposiciones dentro de Instagram a partir del método que he desarrollado con mi proyecto de titulación, promoviendo el uso consciente y creativo de herramientas digitales. Al final de las sesiones, el taller deviene en una exposición colaborativa en función de la selección de un integrante que se convierte en curador invitado de Salón Virtual de Arte.

Captura de pantalla de la página web oficial del Centro de Cultura Digital donde se muestra la información sobre mi curso *Arte para scrollear*. / Cártel promocional publicado en el Instagram @CCDMX

Particularmente esta colaboración con el Centro de Cultura Digital es importante para Salón Virtual de Arte porque en este espacio se desarrollan proyectos y actividades relacionados directamente con los temas abordados en esta tesis, así mismo representa un enclave de vinculación con la Secretaría de Cultura – Gobierno de México. Para más información consulte:

<https://centroculturaldigital.mx/contenidos/arte-para-scrollear-creacion-de-exposiciones-en-instagram>

Ambos talleres son parte de mis esfuerzos por crear redes de colaboración que vinculen mi actividad curatorial en la digitalidad con mis intereses en la docencia. Tanto el curso en Casa del Lago como el del Centro de Cultura Digital son propuestas pedagógicas que devienen en exposiciones en línea que se presentan en la página de Instagram Salón Virtual de Arte con el fin de que los alumnos inscritos se involucren en los procesos curatoriales, creativos y artísticos. En este sentido, desde la creación de Salón Virtual de Arte, mis cursos han seguido tres líneas: colaboraciones con instituciones para desarrollar exposiciones virtuales, mis cursos independientes impartidos en línea sobre diversos temas de historia del arte, y otros talleres que me han invitado a dar sobre estrategia digital y autogestión cultural.

En esta última línea, puedo mencionar la invitación que recibí de *Inverosímil Revista*, un proyecto independiente que pertenece a Museo de Artes (MUDA), un museo itinerante en la Ciudad de México. *Inverosímil Revista* es una publicación digital que en colaboración con MUDA ofrece talleres en línea. En noviembre 2021 desde mi estancia en Madrid, impartí el taller *Estrategias Digitales de Autogestión Cultural* basada también en los conocimientos que adquirí con el manejo de mi proyecto en Instagram Salón Virtual de Arte. Así mismo, en abril 2022 fui invitada a escribir en la revista digital dentro de su edición número 19 de arte y vida cotidiana, donde se publicó mi texto *#BestNine de Fabiola Espiga*¹²⁵.



De izquierda a derecha:

Cartel promocional del curso que impartí en Inverosímil Revista en noviembre 2021, donde asesoré a 4 proyectos culturales en la creación de estrategias digitales y manejo de sus cuentas de Instagram y Facebook.

Captura de pantalla de la entrada web de mi texto *#bestnine de Fabiola Espiga* publicado en el número 19 de Inverosímil Revista.

En todos los casos, estas colaboraciones me han permitido experimentar y poner en práctica todos los conocimientos que ha producido tanto la creación de la página de Instagram Salón Virtual de Arte, como la investigación y la escritura de esta tesis. Gracias a este proyecto me he desarrollado como profesora impartiendo cursos relacionados con el arte, la curaduría, la crítica y la sociología del arte, así como específicamente con la comunicación digital, la planeación y el diseño de estrategias de comunicación. Formalmente, este proyecto ha constituido una vía de acción para desarrollarme como profesional desde mi campo de estudio hacia mis intereses por transitar a la curaduría de arte.

¹²⁵ Fabiola Espiga es una artista visual mexicana nacida en Durango. Mi texto sobre su obra publicado por Inverosímil Revista puede ser leído en: <https://www.museodeartes.org/fabiolaespiga>

Finalmente y como parte de mi actividad más reciente, fui invitada a impartir una conferencia a propósito de mi proyecto de titulación Salón Virtual de Arte en el Museo Legislativo perteneciente a la Cámara de Diputados del Gobierno de México. Mi participación será parte del Primer Ciclo de Cursos y Conferencias (de mayo a octubre 2022) que se organiza en el Laboratorio de Gestión Cultural. Antonieta Rivas Mercado. Mi conferencia se titula *¿Una página de Instagram puede ser un museo? Prácticas artísticas en la virtualidad*, se transmitirá en vivo a través del Facebook del Museo Legislativo.

No seguro — museolegislativo.diputados.gob.mx

Es creadora y directora de Salón Virtual de Arte, un proyecto curatorial experimental que ha convertido un perfil de Instagram en un espacio de exposiciones virtuales con el fin de reflexionar y reconfigurar el acercamiento al arte, a la vez que se posiciona como un referente de exhibición independiente.

<https://www.instagram.com/salonvirtualdearte>
Como directora de Salón Virtual de Arte, Paola ha ofrecido conferencias y entrevistas para instituciones como el Centro Cultural Universitario Tlatelolco, la Universidad Autónoma Metropolitana, el canal 22, entre otros.



EL ESPACIO CULTURAL SAN LÁZARO

INVITA A:

SERIE DE CONFERENCIAS
DEL PRIMER CICLO DE CURSOS DE GESTIÓN
CULTURAL 2022

Conferencia

**¿Una página de Instagram puede ser un museo?
Prácticas artísticas en la virtualidad**

Paola Talavera Miranda

Curadora y estratega digital

Creadora y directora de Salón Virtual de Arte

16 JUNIO
18:00 HRS.

TRANSMISIÓN EN VIVO

📍 EspacioCulturalSanLázaro



De izquierda a derecha:

- 1.- Captura de pantalla de la página <http://museolegislativo.diputados.gob.mx/> Semblanza de Paola Talavera en la entrada sobre el Primer Ciclo de Cursos y Conferencias (de mayo a octubre 2022) organizado por el Laboratorio de Gestión Cultural. Antonieta Rivas Mercado / 2.- Poster publicitario sobre la conferencia *¿Una página de Instagram puede ser un museo?*

Conferencia en línea disponible en Facebook. Espacio Cultural San Lázaro:
<https://www.facebook.com/109290100819096/videos/394477306068820>

Ante la imperativa de dar por concluida esta tesis, puedo afirmar que parte de los detalles más minuciosos del nivel práctico de este proyecto han quedado apenas mencionados debido a la complejidad que representan más de mil publicaciones comprendidas en diecinueve exposiciones virtuales que fueron alimentadas de piezas, textos, videos, memes, posters de cursos, y demás contenido. Sin duda, escribir sobre cada detalle de Salón Virtual de Arte sería una tarea titánica e imposible de abarcar cuando se trata de un proyecto que se encuentra activo, en constante transformación y siempre en búsqueda de crecimiento y colaboraciones. Salón Virtual de Arte es una investigación-acción que no termina con la conclusión de esta tesis y cuyos resultados seguirán dando frutos, por lo menos hasta que se derroquen los sistemas y plataformas que lo hacen posible o existan nuevas formas de habitar la digitalidad y de hacer virtual las experiencias artísticas.

Conclusiones

Acudir a una inauguración. Observar a los asistentes y sus coreografías sociales. Identificar las posiciones que ocupan los individuos dentro del campo artístico. Escuchar las pláticas en torno a las obras. Entablar conversación con el curador, con el artista, con los museógrafos, con otros agentes culturales. Entender las relaciones sociales establecidas en torno a la producción, exhibición y recepción de las obras de arte son algunas de las experiencias que han estado implicadas en el desarrollo teórico-práctico de esta tesis.

Salón Virtual de Arte es un proyecto que comencé desde mi inquietud por la curaduría, los conocimientos adquiridos en la licenciatura en Ciencias de la Comunicación y los enfoques de estudio sobre arte a los que tuve acceso a través de cursos e intercambios. Aunado a mis habilidades en el uso de plataformas como Instagram, todo lo aprendido a nivel universitario me llevó a abrir un perfil en esta aplicación al que di nombre e identidad a partir de ejercicios de observación del entorno digital, puesta en práctica de diseño y el entendimiento de los diferentes usos que se le da actualmente a los perfiles de Instagram.

Por ello, la creación de un proyecto inserto en Instagram sin duda me permitió experimentar desde diversidad de perspectivas con formas de hacer curaduría digital. Desde apuestas tradicionales como la creación de una exposición retrospectiva a partir de un archivo, el trabajo colaborativo con artistas vivos para crear exposiciones individuales y colectivas, hasta exposiciones de memes inspirados en los apartados teóricos de esta tesis. A lo largo de diecinueve exposiciones virtuales, transité por temas muy diversos que implicaron retos de edición, producción audiovisual, diseño gráfico, escritura de textos y estrategia digital.

Asumirse como curador digital implica, a su vez, asumir prácticamente todas las tareas que se realizan al interior de un museo. Al igual que en el desarrollo de exposiciones físicas dentro de museos, la actividad curatorial en la digitalidad requiere no solo de investigación, creación y planeación del guion curatorial, sino también de dominar cada proceso de montaje y difusión de la exposición dentro de las lógicas y dinámicas propias de internet. Salón Virtual de Arte desde su concepción como espacio de experimentación curatorial, ha requerido del trabajo profesional de diseño y estrategia digital que se desenmarcan y al mismo tiempo convergen con los esquemas propios de museos, galerías y demás espacios físicos.

En el caso de las exposiciones virtuales la estrategia digital es fundamental para la curaduría digital porque constituye una de las primeras líneas de acción en todos los procesos que implican la exhibición de arte: producción, difusión y recepción. Dicho en otras palabras, la estrategia digital ligada al trabajo del community manager se han sumado a las habilidades que un curador debe dominar para ejecutar exposiciones virtuales. En internet, el montaje de exposiciones virtuales no necesariamente requiere de un trabajo en equipo. Bajo los esquemas de funcionamiento digital, una exposición virtual puede crearse

desde el trabajo de una sola persona o en colaboración con profesionales de cada área de acción.

Las áreas de acción para la creación y ejecución de exposiciones virtuales, van desde el curador, el diseñador gráfico, el estratega digital, el community manager, hasta el/la directora del proyecto donde se inserten. Un proyecto de exposiciones virtuales requiere de un director de imágenes que funja como curador no solo de las exposiciones en sí, sino también como curador de contenidos. Es decir, que su actividad profesional se rija desde el completo entendimiento de los entornos digitales que implican retos curatoriales diferentes a los que se desarrollan dentro de museos.

Sin duda el trabajo de producción de contenidos digitales para la cultura que se realiza actualmente tanto en espacios físicos como en virtuales se lleva a cabo de manera convergente. Museos, galerías, centros culturales, etcétera, necesitan tener presencia digital a través de páginas web y plataformas como Facebook e Instagram. Directores de museo y curadores tradicionales se involucran en las estrategias digitales, pero delegan el trabajo al community manager o a la persona encargada de los servicios web. Sin embargo, en muchos casos, el trabajo que se realiza en las cuentas de Instagram de los museos se fundamenta en la difusión de las actividades presenciales y exposiciones físicas porque el museo como infraestructura que resguarda y detenta objetos artísticos, tiene diversidad de objetivos entre los que no figura especialmente la creación de exposiciones virtuales ni la experimentación curatorial desde la digitalidad.

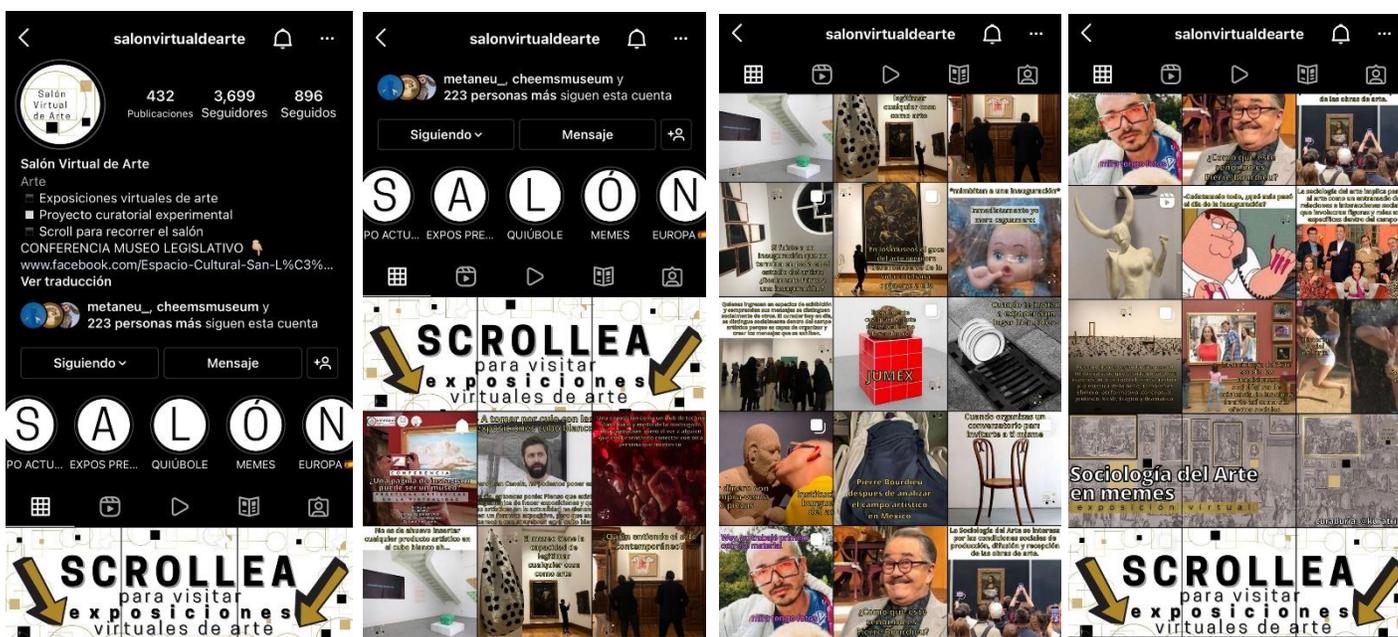
El trabajo curatorial necesario para la concepción y ejecución de exposiciones virtuales tiene sus propias particularidades de acción. El curador digital está a cargo de tareas y resolución de problemas que lo implican como director y a la vez como community manager y estratega digital. El curador digital no solo debe concebir la línea de investigación y el discurso que articulará la exposición, sino también resolver cada detalle en los procesos de montaje digital, los cuales como ya he descrito en el capítulo tres, tienen infinidad de posibilidades considerando la constante evolución tecnológica y las cambiantes funciones de internet, sus interfaces y aplicaciones.

La curaduría digital es todavía una forma de pensar y hacer exposiciones virtuales que no ha adquirido un completo reconocimiento por instituciones museísticas y otros agentes culturales. La puesta en escena de las exposiciones virtuales representa una amplia gama de posibilidades prácticas a explorar por lo que fundamentalmente es experimental. La curaduría digital es una práctica que aún discute su legitimidad dentro del campo. Lo que hoy está en juego es el concepto mismo de curaduría digital, puesto que es una práctica incipiente que durante un tiempo seguirá negociando por la transformación de las plataformas digitales, de las dinámicas sociales y la evolución de la tecnología.

Aún en los espacios físicos la concepción de exposición de arte se rige fundamentalmente por la idea hegemónica que implica el cubo blanco. En esta tesis he

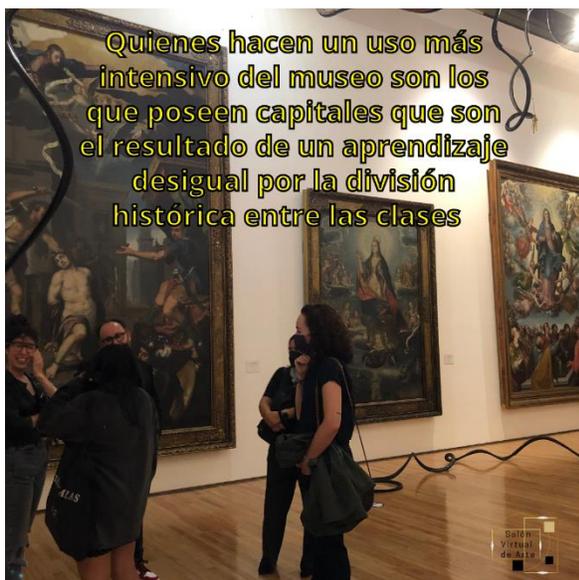
ofrecido la perspectiva crítica de voces como la de Juan Canela y Matthias Pfaller para señalar lo problemático de replicar constante y permanentemente este modelo de exhibición de arte tanto fuera como dentro de internet. Así mismo y respecto a la última exposición que he creado para cerrar los debates teóricos de este proyecto de titulación, también me es muy importante señalar a modo de conclusión la necesaria creación y producción de memes para cualquier estrategia digital. En el caso de proyectos culturales y artísticos, los memes se han convertido en un producto central para la circulación y difusión de mensajes, pero particularmente en la concepción y ejecución de exposiciones virtuales (específicamente dentro de Instagram) los memes son una de las claves fundamentales para la creación del guion curatorial.

Es a partir de la experimentación curatorial y en el posteo de contenidos a través de Salón Virtual de Arte que hice mi primera exposición virtual basada exclusivamente en la creación de memes. *Sociología del Arte en Memes* es una parte sustancial y sumamente vital dentro el ejercicio de conclusión que ofrezco a nivel teórico-práctico, pues esta es una exposición producto de la investigación y la reflexión desde la teoría hasta los aprendizajes que surgieron del desarrollo práctico de más de un año de exposiciones virtuales.



Sociología del Arte en Memes es parte de la conclusión de esta tesis porque sintetiza todo el trabajo que he realizado con este proyecto. Desde la revisión y lectura de libros especializados en sociología del arte, hasta la experimentación curatorial que me permite asegurar que son especialmente los memes, los productos culturales y artísticos cuyo entorno de exhibición debe ser fundamentalmente internet. Sin duda, esta ha sido la exposición más exitosa en la historia de Salón Virtual de Arte porque conecta desde la interacción social y busca llevar conocimientos teóricos complejos al lenguaje memético.

Particularmente y también como conclusión, señalo que la exposición *Sociología del Arte en Memes* ha sido una muestra digital que conecta desde la interacción social porque justamente durante el mes en que me encontraba realizando los contenidos, asistí a la inauguración de *La palabra es de plata, el silencio es de oro* en el Museo Nacional de Arte (MUNAL). Dicha exposición se propuso como un diálogo entre algunas piezas de arte virreinal de la colección del MUNAL y otras de arte contemporáneo del artista Darío Escobar. Durante esta inauguración conocí al artista y a su curador, estuve observando las dinámicas sociales alrededor de las piezas y me dediqué a prestar atención a las charlas y a las personas que se encontraban en el evento. A partir de estas observaciones y después de las reflexiones teóricas y la revisión de textos que ofrezco en esta tesis, creé los siguientes memes específicamente para mi exposición *Sociología del Arte en Memes* con fotografías que tomé el día de esta inauguración.



La investigación a nivel teórico me permitió entender y racionalizar mis quehaceres desde la búsqueda por un posicionamiento dentro del campo artístico. No es lo mismo hablar de arte como comunicadora, como periodista, como historiadora del arte, que como curadora. Durante la inauguración de *La palabra es de plata, el silencio es de oro* en el MUNAL tuve la oportunidad de platicar con el curador Michel Blancsubé a propósito de las exposiciones virtuales y los nuevos fenómenos artísticos como los NFT, y con ello me di cuenta de la importancia que tuvo la reflexión y fundamentación teórica de este proyecto. Salón Virtual de Arte me dio la oportunidad de desarrollar una propuesta de tipos de exposiciones virtuales al mismo tiempo que mensualmente creé y dirigí diferentes propuestas curatoriales.

También dentro de este evento de inauguración pude comprobar una hipótesis que surgió con el desarrollo práctico de este proyecto y que deviene en la siguiente pregunta: ¿Para qué sirve Instagram dentro del campo del arte? Cuestión que surge particularmente cuando Salón Virtual de Arte se trata de un concepto que ha buscado transformar una página de Instagram en una plataforma de experimentación curatorial y exhibición de arte. Instagram no solo es una aplicación web en la que nos representamos como individuos y creamos proyectos, también es una forma de interacción que se expresa en la vida real a través de frases como: “Sígueme en Instagram”, “¿Ya nos seguimos en Instagram?”, “No creo que sean amigos porque no se siguen en Instagram”, y un sinfín de otros enunciados derivados.

El uso actual que le damos a Instagram nos implica en un continuo devenir de la virtualidad hacia el mundo físico y viceversa. Instagram sirve para interactuar a nivel personal y profesional. Dentro del campo del arte tiene diversos usos que van desde crear un perfil a modo carpeta de artista, cuenta institucional de un museo, modo de contacto como proyecto o galería, venta de obras a manera de galería virtual, perfil personal de curador, museógrafo, galerista, etcétera, o como espacio para la divulgación del arte. Pero también cabe apuntar que Instagram dentro del campo del arte, sirve a nivel experiencial en el mundo físico, cuando en un evento o en cualquier espacio público, lo usamos para “agregar” a una persona a nuestra red de contactos a través del seguimiento en esta plataforma.

El uso consciente de una red abierta para la creación de exposiciones virtuales de arte se fundamentó en la búsqueda por interactuar con otros agentes culturales del campo artístico que ocupan diferentes posiciones dentro del mismo. El desarrollo de una cuenta de Instagram con objetivos claros de método y ejecución de exposiciones virtuales me permitió colaborar con otros proyectos, artistas e instituciones. En estas páginas he intentado ofrecer un registro de las colaboraciones y trabajos que he obtenido a través de Salón Virtual de Arte, el cual sin duda representa un claro ejemplo de un proyecto profesional.

Desde mis estudios en Ciencias de la Comunicación y Sociología del Arte, busqué crear un proyecto de titulación que me permitiera transitar hacia la curaduría y posicionarme desde el ejercicio de prácticas curatoriales en la digitalidad. La teoría desarrollada en estas páginas me ayudó a explicar la relación entre curaduría y comunicación, me permitió comprender la complejidad en el quehacer curatorial actual tanto dentro como fuera de la digitalidad. La práctica implicada en la ejecución de exposiciones virtuales dotó a este proyecto de una forma de entender y hacer contenido digital. A la vez, la exploración dentro de Instagram y la actividad como community manager me permitió mapear las relaciones entre museos, directores de museos, artistas, galerías, dueños de galerías, gestores, curadores, revistas, y demás proyectos artísticos.

Dentro de ese complejo entramado de individuos e instituciones que ocupan un lugar en el campo artístico, he podido constatar que el posicionamiento como curador digital aún es poco usual e incluso no deseado por ser a menudo confundido con el trabajo del community manager. Como ya he señalado, la curaduría digital es una práctica que aún discute su legitimidad dentro del campo, muy a pesar de que hoy en día la figura de curador (digamos tradicional) sea una posición de poder que detenta capitales intelectuales, sociales y artísticos que le permiten accionar prácticas de distinción dentro del campo.

A partir de la revisión de autores como Pierre Bourdieu o Néstor García Canclini, me he atrevido a señalar que la actividad curatorial requiere de un alto nivel de competencia artística; y capital cultural, pues un curador, entre muchas cosas, se encarga de organizar, seleccionar y articular un discurso artístico que debe ser entendido por el público. Entonces, la curaduría se trata fundamentalmente de comunicación, pues uno de los objetivos de una exposición es la comprensión del mensaje. La diferencia entre el habla y las exposiciones de arte, es que el mensaje que construye un curador parte de obras de arte, textos, sonido e imágenes que contienen diversos significados y a la vez se relacionan entre sí. Quienes ingresan en espacios de exhibición y comprenden sus mensajes se distinguen socialmente de otros. El curador, hoy en día, se distingue socialmente dentro del campo artístico porque es capaz de organizar y crear los mensajes que se exhiben.

El curador digital no requiere forzosamente trabajar directamente con la materialidad de las obras de arte para ser capaz de organizar y crear los mensajes que se exhiben a manera de exposición. La evolución tecnológica ha supuesto un despliegue, ordenamiento y disposición de imágenes, texto, audio y video, como no se había visto nunca antes en la historia, y que ha devenido y devendrá en infinidad de aplicaciones y transformaciones dentro y fuera del campo artístico. La reproductibilidad técnica del arte ha hecho posible la creación de una página de Instagram, así como las predicciones de McLuhan aseguraron ciertas características de internet. La noción de prosumidor y de reproductibilidad técnica están implicadas en el uso que hacemos de Instagram diariamente. El curador digital no es un genio creador, más bien se nutre de las reproducciones y contenidos que existen dentro y fuera de internet, pero que en internet

es posible organizarlas para crear algo más a partir de sus conocimientos y de materialidades virtuales. Sus habilidades para concebir y ejecutar exposiciones virtuales son producto también de una colectividad que hace posible internet.

El curador digital debe tener la capacidad para disponer de las imágenes, textos, audios y videos contenidos en internet, así como de los escenarios o espacios virtuales de interacción donde pueden montarse exposiciones y demás productos artísticos. Así mismo debe dominar ciertas técnicas y formas de producir contenido digital, lo que incluye conocimientos sobre minuciosidades de grabación, procesamiento y almacenamiento de contenidos. También en el caso específico de Instagram debe conocer los procesos de posteo y las funciones de esta plataforma, la forma correcta de subir contenido, digamos dimensiones en pixeles, uso de hashtags, uso de formatos (vertical y horizontal), creación de copys (pies de foto), dominio de las herramientas que el mismo Instagram proporciona (en stories, feed, reels, videos en vivo etcétera) y las prácticas de interacción digital que se desarrollan dentro de esta plataforma, es decir uso de likes, comentarios, seguimientos, compartidos, etcétera.

Salón Virtual de Arte reconoce la dimensión histórica del pensamiento relacional y habita el campo del arte en México como un espacio de juego social conformado por instituciones, agentes y personas así como por leyes de funcionamiento propias. Su apuesta fundamental es emprender la exploración del campo artístico desde el uso consciente de las plataformas digitales que permiten habitar formas de interacción virtual que a su vez posibilitan observar y comprender las relaciones y posiciones de las instituciones, agentes y personas que conforman el campo artístico.

Desde esa exploración y entendimiento, Salón Virtual de Arte busca posicionarse como un referente de experimentación curatorial y creación de exposiciones en Instagram fundamentadas en la reflexión teórica. Con sus acciones y relaciones, este proyecto busca engendrar el interés en la curaduría digital y abonar a la lucha por su reconocimiento dentro del campo artístico. Así mismo, se plantea como un laboratorio de experimentación curatorial cuya finalidad es explorar y llevar hasta sus propios límites la manera de concebir la curaduría y de producir exposiciones desde y para el ciberespacio.

La última pregunta pertinente dentro de estas páginas de tesis es: ¿Qué viene para Salón Virtual de Arte? Sin duda queda un gran camino por andar en el que me enfrentaré a transformaciones tecnológicas, sociales, políticas y artísticas que devendrán en multiplicidad de formatos y formas de concebir la curaduría y las exposiciones virtuales. A nivel de proyecto profesional, he pensado que el siguiente paso es ofrecer mis servicios como estrategia digital para la cultura y community manager. Sin embargo, este trabajo requerirá de un paso previo, el diseño y creación de una página web. La cual puedo alimentar con todos los detalles que conforman este proyecto, su fundamentación teórica, su existencia como tesis de licenciatura, el hecho de que fui beneficiaria a una beca de estancia de investigación en Madrid, las colaboraciones y cursos que imparto, así como las

conferencias y entrevistas pasadas y futuras. Dicha página web me servirá también como biblioteca de las exposiciones virtuales que realizo dentro de la cuenta de Instagram, pero también sus funciones y dinámicas me permitirán explorar otros escenarios virtuales para montar exposiciones. Opciones de crecimiento se agolpan en mi mente, pero de lo que estoy segura es que Salón Virtual de Arte no se acaba con el punto final de esta tesis.

Anexo

Nota agregada el 5 de octubre 2022

Hacer una investigación-acción es un ejercicio que nunca termina. Este octubre 2022 se cumplió el segundo aniversario de existencia de Salón Virtual de Arte y lo único que puedo decir es que a lo largo de dos años, he constatado que mientras el proyecto siga vivo en su dimensión práctica, las reflexiones a nivel teórico y las posibilidades para editar, añadir y completar el escrito que sustenta lo que estoy haciendo son infinitas. Tengo la sensación de que muchas cosas se me quedan en el tintero, entre las notas de mis libretas, entre las capturas de pantalla y demás materiales digitales que guardo en mi celular, entre los apuntes y exposiciones orales de mis clases, entre los mapas conceptuales e ideas que escribí en mi pizarrón, entre las charlas de galería, las experiencias de asistir a inauguraciones y clausuras. La realidad social es apremiante y el tiempo se agota, pero me niego a entregar esta tesis sin añadir unas notas más que me permitan sentir que todas (o casi todas) las ideas y reflexiones que tuve mientras desarrollaba Salón Virtual de Arte como mi proyecto de titulación, están vertidas aquí.

Experiencia docente en Casa del Lago - Arte y Política. Un acercamiento sociológico al Arte Contemporáneo (del 3 de septiembre al 10 de diciembre 2022)

Por principio quiero agregar un pequeño ejemplo sobre mis observaciones del campo artístico y la manera en qué efectivamente operé este proyecto guiada por el concepto de *praxis*. Tal como mencioné en el apartado Resultados de Salón Virtual de Arte contenido en el capítulo cuatro, me he desempeñado como profesora del taller de Arte y Política en Casa del Lago UNAM durante tres ediciones, tanto en formato presencial, como en línea. Por tanto, como he desarrollado esas actividades en sincronía con la presente investigación; después de que terminé de escribir las conclusiones de esta tesis y darla por terminada, en septiembre de este año comencé un nuevo reto en mi carrera como docente, impartir un nivel dos de aquel curso de Arte y Política que justamente diseñé para vincular Salón Virtual de Arte con Casa del Lago. En esta ocasión, al tratarse de una continuación, creé un plan de trabajo enfocado al análisis del arte contemporáneo con base en lecturas teóricas de la Sociología del Arte que trabajé aquí mismo.

De tal suerte, mi propuesta pedagógica devino en el curso que *titulé Arte y Política. Un acercamiento sociológico al Arte Contemporáneo* (figura A), dentro de cuya práctica docente han surgido reflexiones y ejercicios que de ninguna

CURSOS Y TALLERES
PRESENCIAL O VIRTUAL

CASA del
LAGO
UNAM

PERÍODO 2 / 2022

Arte y política: un acercamiento sociológico al arte contemporáneo

Imparte: Paola Talavera (Kuratrix)

SABADO / 10:00 — 12:00
03 DE SEPTIEMBRE — 10 DE DICIEMBRE

HUMANIDADES
PRESENCIAL

*En este periodo cuatrimestral presencial o virtual no habrá devoluciones

CURFUSUNAM UNAM

Figura A. Flyer promocional del curso de Arte y Política nivel 2 en Casa del Lago

forma podían quedar fuera de este escrito. Por lo cual describiré un encadenamiento de actividades y ejercicios que propuse a mis alumnos y que a la luz de la investigación que desarrollé en este proyecto de titulación, significan importantes resultados que vinculan teoría y práctica.

Todo comenzó el sábado 17 de septiembre, día que organicé una sesión extramuros para visitar la exposición *URS FISCHER: LOVERS* exhibida en el Museo Jumex. Acudí con mi grupo a esta muestra y como ejercicio les pedí tomar fotografías de su experiencia sociológica dentro de las salas, observar a los asistentes y las dinámicas sociales. Después para la siguiente sesión que nos tocaba en el salón de clases, revisamos sus fotografías para comentar y les pedí que leyeran el texto que escribió el crítico de arte Edgar Hernández para la Revista de la Universidad de México, titulado *Urs Fischer: Lovers, en Museo Jumex. Un nuevo viejo conocido*¹²⁶, publicado en junio del 2022.

Con esta dinámica, me preparé para describirles un pequeño ejemplo de relaciones sociales dentro del campo artístico a partir del texto de Edgar Hernández que les propuse leer. Así, para iniciar la sesión les pregunté acerca de lo que Edgar mencionaba en su artículo, si habían podido identificar el nombramiento de otros agentes del campo artístico, e indagué a través de más preguntas, qué tanto habían investigado sobre Edgar Hernández y la propia revista donde estaba publicado su texto. Después de un par de preguntas, comencé mi clase contándoles que en 2020 yo fui alumna de Edgar Hernández en el MUAC campus expandido en su curso de crítica de arte; ante lo cual, escribí el nombre de Edgar en el pizarrón dibujando un punto encima y lo vinculé con una línea que tracé hasta otro punto bajo el cual escribí "MUAC". Acto seguido, y al ver que nadie había investigado sobre la Revista de la Universidad de México, les mostré con el proyector un poco de su historia y subrayé el hecho de que justamente era una publicación que pertenecía a la UNAM, así que me dirigí de nuevo al pizarrón, y escribí "UNAM" y el nombre de la revista para también vincular estos puntos con los que ya tenía escritos.

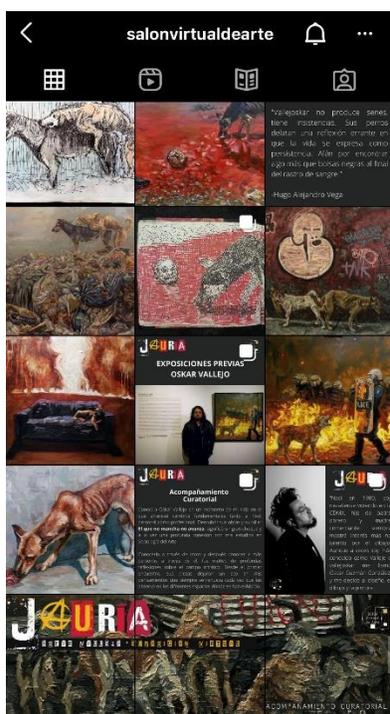
En su texto dedicado a la exposición de Urs Fischer, Edgar Hernández menciona al curador Michel Blancsubé, por lo cual, y al ser un curador que conozco en persona porque lo he encontrado en algunas exposiciones, decidí que era un buen elemento para alimentar el ejercicio de mapeo de redes sociales que preparé para la clase. Así que con base en esa mención que Edgar hace de Michel, continué la clase contándoles a mis alumnos quién es Michel Blancsubé y describiendo un poco de su historia como encargado del departamento de registro de la Fundación/Colección Jumex, situación que permitía ubicar y conectar en el mapa, a esta fundación, al Museo Jumex y a Blancsubé en su posición como curador. Para finalizar el análisis, agregué tres exposiciones recientes comisariadas por Michel Blancsubé: *La palabra es de plata, el silencio de oro*, del artista Darío Escobar en el MUNAL, *Nonsite: El pedregal revisitado*, de la artista Perla Krauze en el MUCA, y *Una piedra en el zapato*,

¹²⁶ Texto disponible en: <https://www.revistadelauniversidad.mx/articles/d19af1c8-245c-414c-9e55-fc403ae19d7e/urs-fischer-lovers-en-museo-jumex>

atravesan mis pensamientos, como un gráfico que me ayuda a expresar la manera en la que mis estudios en sociología del arte han transformado la forma en la que concibo la realidad y en específico el campo artístico. A lo largo de dos años he observado, analizado y ubicado a muchos agentes dentro del campo, trazado imaginariamente sus posiciones a partir de sus nombres de usuario en Instagram, las personas que siguen o que no siguen en esa red social, sus likes y contenidos compartidos en stories, o el encuentro directo que he tenido con galeristas, artistas, curadores, y demás agentes en las exposiciones y eventos artísticos que he asistido. Espero un día poder ofrecer un mapa más completo de todas esas observaciones.

Descripción de mi última experimentación curatorial. Acompañamiento curatorial con Oskar Vallejo (@vallejoskar) JAURÍA exposición virtual individual

Como ya he dicho, los comentarios de mi sinodal Mónica Fernanda Ruíz, me llevaron a pensar que a pesar de todos mis esfuerzos por describir las exposiciones que creé en Salón Virtual de Arte y dotar a este proyecto de fundamentación teórica, en efecto, me quedé corta con el relato acerca de mis procesos curatoriales, mis soluciones creativas para la puesta en escena, y las relaciones sociales que fui estableciendo en mi intento por introducirme al campo artístico a partir de un proyecto de exposiciones virtuales en Instagram. Por ello, y para solventar esa carencia en detalle y profundización sobre mi experimentación curatorial y los agentes del campo con los que he conectado, presento a continuación mi experiencia con la exposición virtual individual titulada JAURÍA que trabajé en septiembre del 2022 con el pintor mexicano Oskar Vallejo.



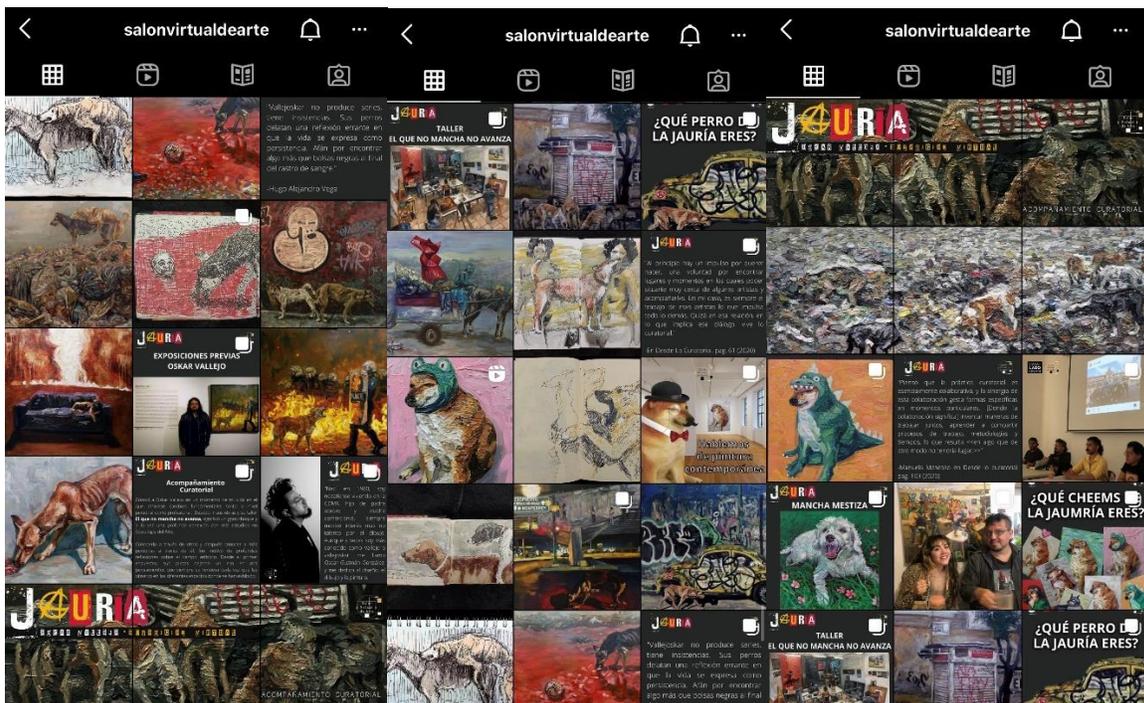
A la izquierda, la primera pantalla de la exposición virtual JAURÍA, donde cada post corresponde a una planeación que trabajé junto al artista Oskar Vallejo a partir de que lo invité a colaborar conmigo en Salón Virtual de Arte. La particularidad de esta exposición consiste en que desde el primer momento, Oskar y tenía claro la selección de piezas que quería presentar, e incluso fue él quien propuso el título de la exposición.

Así fue como surgió mi primer trabajo como acompañante curatorial. Previo y durante la exposición tuve varias reuniones con él, así como visitas a su estudio para hacer levantamiento de obra y acordar los procesos digitales que nos permitirían crear la exposición virtual en Instagram. La exposición se tituló JAURÍA porque el artista quería hacer una lectura curatorial de sus piezas en las que los perros aparecen como tema recurrente.

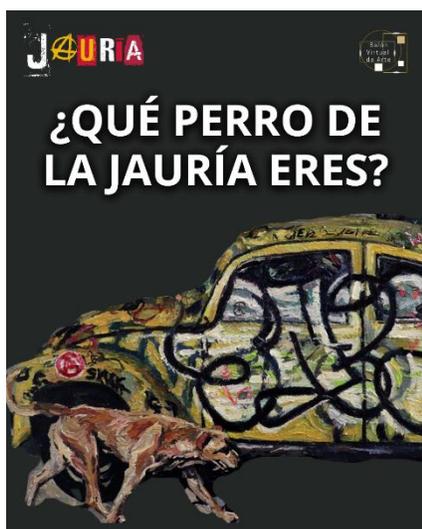
Fundamentalmente nos interesaba presentar además de fotografías de las obras seleccionadas, post con información sobre él, sus exposiciones físicas previas, el taller de pintura que fundó y que dirige, así como reels y bocetos. Para ello, compartí con Oskar el método que desarrollé en esta tesis para la creación de exposiciones virtuales en Instagram. Juntos diseñamos el banner que funge como cartel de la exposición donde se anuncia el título y demás datos acompañados por el logo de mi proyecto. Entre los dos acordamos la pintura que serviría de fondo para el banner y Oskar escogió el tipo de letra. Finalmente, con esa base y paleta de color, yo me encargué de todos los diseños que la exposición requirió. Abajo una muestra del resultado:



La exposición JAURÍA se compuso de 39 post que exhibieron las pinturas y bocetos seleccionados por Oskar Vallejo, así como un texto mío sobre nuestro ejercicio de acompañamiento curatorial, citas sobre su trabajo, su semblanza, y posts de lenguaje memético que yo le propuse crear con base en sus pinturas como contenido para compartir.



De esta forma, y con referencia al requerimiento de mi sinodal sobre ser más específica con mis procesos curatoriales y mis propuestas de experimentación, ofrezco como ejemplo los posts que sugerí a Oskar que incluyéramos en JAURÍA valiéndonos de un formato muy famoso en Instagram que consiste en que los usuarios se identifiquen con ciertos contenidos aludiendo a su personalidad. A continuación, presento un par de ejemplos del post titulado ¿Cuál perro de la JAURÍA eres?

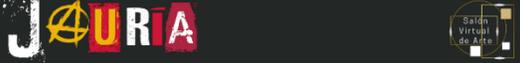


Con este post me permito ejemplificar una de las formas en las que desde Instagram, experimento con la curaduría digital, incluyendo ciertos contenidos compatibles con las dinámicas y lógicas de esta plataforma que he aprendido y desarrollado a partir de mi experiencia creando exposiciones con base en estrategias digitales de comunicación.

Como otro ejemplo referente a mi experimentación curatorial y la estrategia digital que planifiqué para JAURÍA, puedo mencionar las citas que quise incluir de un libro que trabajé en esta tesis. *Desde lo curatorial*, escrito por Juan Canela y Ángel Calvo Ulloa, fue un texto que compré en Madrid durante mi estancia de investigación, y que, al encontrar los nombres de usuario de estos curadores en Instagram, decidí seguirlos y etiquetarles en el post donde mencionaba la cita de su libro. Esta acción tuvo como consecuencia la mención de Salón Virtual de Arte en las stories de @juan_canela_ y @angelcalvoulloa:



Finalmente, reproduzco a continuación el texto del acompañamiento curatorial que publiqué en Salón Virtual de Arte con motivo de la exposición virtual individual JAURÍA de Oskar Vallejo, donde justamente refiero un poco de cómo la conformación del campo artístico y los vínculos de relaciones profesionales son atravesados por la experiencia y la amistad. Aquí, puedo contar que conocí a Oskar Vallejo en LATIGX (una galería que a la fecha ya no existe), justamente en septiembre del 2021, un mes antes de viajar a Madrid para realizar mi estancia de investigación por invitación de la Doctora Olga Fernández López. Después, a mi regreso, Oskar me invitó a grabar un video de su exposición individual en la galería RAB 63, ubicada en la colonia Santa María la Ribera, CDMX. A partir de mi regreso a México, comenzamos a entablar una relación cercana que devino en nuestra colaboración en Salón Virtual de Arte en septiembre del 2022, y a la invitación que le hice para impartir una charla a mis alumnos de Arte y Política en Casa del Lago (figura D)



Acompañamiento Curatorial

Conocí a Oskar Vallejo en un momento de mi vida en el que atravesé cambios fundamentales tanto a nivel personal como profesional. Descubrir sus obras y su taller **El que no mancha no avanza**, significó un gran choque y a la vez una profunda conexión con mis estudios en Sociología del Arte.

Conocerlo a través de otros y después conocer a más personas a través de él, fue motivo de profundas reflexiones sobre el campo artístico. Desde el primer encuentro, sus piezas dejaron un eco en mis pensamientos que siempre se renueva cada vez que las observo en los diferentes espacios donde se han exhibido.

Cada exposición en la que me he encontrado con la obra de Vallejo, se ha correspondido con pláticas respecto al montaje, la curaduría, y las crisis personales que de cuando en cuando inundan mi vida.

Me gusta pensar la curaduría como un pretexto para hacer cosas con arte, un pretexto que surge desde lo afectivo y se encarna en las relaciones sociales que establecemos. Hace poco en conversación con Giovanna Enríquez, ella planteaba entender la curaduría justamente como un espacio afectivo, sensible y de pensamiento crítico; y es así como percibo la presente exposición virtual que he trabajado junto a Oskar Vallejo.

Como un espacio para pensar y repensarnos, JAURÍA es una exposición virtual que me implicó como acompañante curatorial. Desde el primer momento en que propuse a Oskar colaborar en Salón Virtual de Arte supe que él tenía bien claro lo que quería exponer.

JAURÍA es una lectura curatorial por explorar, una idea latente en la mente de Oskar que implica las etapas dentro de su pintura en donde los perros como tema han estado presentes.

"Los perros como algo que no es humano para plantear lo humano", como una metáfora desde la que sugiere crudeza, incertidumbre, y lucha. En esta exploración, soy su acompañante. Desde la constelación de relaciones sociales que nos han unido, busco posibilitar una lectura de piezas muy específicas, una exposición de Oskar Vallejo que jamás se ha presentado en formato físico.

JAURÍA es el primer ejercicio de acompañamiento curatorial en Salón Virtual de Arte, y como siempre, implica nuevas formas de experimentar.

- Kuratrix





Figura D. Taller el que no mancha no avanza en Casa del Lago

Con esta nota de cierre doy muestra de la manera en la que a través de Salón Virtual de Arte logré vincularme con ciertos agentes del campo artístico, tanto artistas, curadores e instituciones culturales como Casa del Lago. Desde cuyas aulas, he realizado ejercicios que involucran los procesos y contenidos de esta investigación. Mi actividad docente ha dotado de sentido las reflexiones que aquí presento. Mi actividad como curadora digital independiente ha sido la única vía posible. Cada página que compone esta tesis y cada exposición que he creado en Salón Virtual de Arte corresponden a mi pasión por la curaduría, por la fascinación y profundo interés sociológico que me produce el campo artístico.

Ofrezco estas últimas páginas como una suerte de epílogo que se seguirá escribiendo. Segura de que no pude abarcar cada proceso y minuciosidad que experimenté en estos dos años de Salón Virtual de Arte. Sin embargo, era para mi muy importante escribir esta nota justamente en octubre 2022, como una especie de celebración de aniversario de mi proyecto y como un ejercicio de volver a mi escrito para añadir lo que considero importante. Con esta nota finalmente, insisto en la idea de que la experimentación curatorial y los proyectos que puedo desprender de Salón Virtual de Arte no acaban con el punto final de esta tesis.



Vista de Salón Virtual de Arte
Octubre 2022



Entrevista a Paola Talavera sobre el proyecto Salón Virtual de Arte publicada el 14 de septiembre 2022. Disponible en: <https://primerapaginarevista.com/2022/09/14/salon-virtual-de-arte/>

Fuentes

Libros:

- Adorno, T. Horkheimer, M. (1998). **Dialéctica de la Ilustración**. Editorial Trotta. Madrid.
- Balzer, D. (2018) **Curacionismo. Cómo la curaduría se apoderó del mundo del arte (y de todo lo demás)**. Editorial La marca Editora, Buenos Aires, Argentina.
- Bassas, X. (2016) **Genealogías Curatoriales. 26 comisarios en diálogo**. Editorial Casimiro Libros, Madrid
- Bellido Gant, Ma. L. (2001) **Arte, museos y nuevas tecnologías**. Ediciones Trea, S. L. Asturias, España.
- Benjamin, W. (2003) **La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica**. Editorial Itaca. México D.F.
- Bogdanov. (1979) **El arte y la cultura proletaria**. Alberto Corazón, editor. Madrid, España.
- Bourdieu, P. (2010) **El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura**. Siglo XXI Editores, Argentina, México y España.
- Calabrese, O. (1995) **El lenguaje del Arte**. Editorial PAIDÓS. Madrid, España.
- Canela, J. y Calvo Ulloa A. (2020) **Desde lo Curatorial. Conversaciones, experiencias y afectos**. Editorial Consonni. Bilbao, España.
- Carr, E.H. (1983) **¿Qué es la Historia?** Capítulo 1: El historiador y los hechos. Edit. Ariel, Buenos Aires.
- Danto, A. (1999) **Después del fin del Arte**. Editorial PAIDÓS.
- Echeverría, Javier (1999) **Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno**. Editorial Destino. Barcelona, España.
- Faust, K. (2002) **CAPÍTULO 1. LAS REDES SOCIALES EN LAS CIENCIAS SOCIALES Y DEL COMPORTAMIENTO** en Jorge Gil Mendieta y Samuel Schmidt (eds.), **Análisis de Redes Sociales: Aplicaciones en Ciencias Sociales**, IIMAS, UNAM, México, pp 1-14.
- Fernández, A. (2012). **Nueva Museología**. Alianza Editorial. España.
- Fernández López, O. (2020) **Exposiciones y Comisariado: Relatos Cruzados**. Ediciones Cátedra. Primera Edición. Madrid, España.
- Fernández Luis, A. y Fernández García I. (2007) **Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje**. Alianza editorial, cuarta reimpresión. Madrid, España. Primera edición 1999
- Furió, V. (2000) **Sociología del Arte**. Ediciones Cátedra (Grupo Anaya S.A.)

- García, N. (1990) **La Sociología de la cultura de Pierre Bourdieu**. En Sociología y Cultura. Editorial Grijalbo, México, D.F.
- González Frígoli, M. et al. (2016) **Gestión de la comunicación digital: miradas, procesos y desafíos**. 1ª ed. Universidad Nacional de la Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Argentina.
- Groys, B. (2016) **Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente**. Editorial Caja negra. Trad. Paola Cortés Rocca.
- Gutierrez, Alicia.B (2010). **A modo de introducción Los conceptos centrales en la sociología de la cultura de Pierre Bourdieu**. En El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura. Siglo XXI Editores, Argentina, México y España.
- Habermas, J. (1981) **Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública**. Editorial Gustavo Gili. Segunda Edición
- Hauser, A. (1977) **Sociología del Público**. Ediciones Guadarrama. Colección universitaria DEBOLSILLO. Punto Omega. Madrid, España.
- Heinich, N. (2001). **La Sociología del Arte**. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires.
- Lévy, P. (1999) **¿Qué es lo Virtual?** Editorial PAIDÓS Barcelona. Buenos Aires. México. Traducción de Diego Levis. Publicación original en francés, (1995) por Éditions de la Découverte.
- Lorente, J. (2012). **Manual de historia de la museología**. Ediciones Trea, S.L.
- McLuhan, M. (1985). **La Galaxia Gutenberg**. Barcelona: Planeta- De Agostini.
- McLuhan, M. (1996) **Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del hombre**. Barcelona: Paidós.
- McLuhan, M. (1962). **The Gutenberg Galaxy**. Toronto: Toronto University Press.
- McLuhan, M., Powers, B.R. (1995) **La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI**. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Manen, M. (2016) **“Estamos acostumbrados a exposiciones hechas para ‘ellos’ y consumidas por ‘nosotros’”**. En Genealogías Curatoriales. 26 comisarios en diálogo Editorial Casimiro Libros, Madrid
- Manen, M. (2021) **Salir de la exposición (si es que alguna vez habíamos entrado)**. Editorial Consonni. Tercera edición. Bilbao, España
- Marx, K. (1974) **La Ideología Alemana**. Ediciones Grijalbo. Barcelona, España. Traducido del alemán por WENCESLAO ROCES.
- Mayol, Ll. (2016) **“Yo le diría al mundo del arte: ¡disuélvase, disuélvase!”**. En Genealogías Curatoriales. 26 comisarios en diálogo Editorial Casimiro Libros, Madrid
- Medina, C. (2020). **Angustia museal: notas sobre curaduría y cuarentena**. En Historiadores del arte frente a situaciones de emergencia, distancia o confinamiento. Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Montagu, A., Pimentel, D., Groisman, M. (2004) **Cultura digital. Comunicación y sociedad**. Editorial Paidós SAICF. Primera edición. Buenos Aires, Argentina.

Morandeira, J. (2020) **En conversación con Julia Morandeira**. En **Desde lo Curatorial. Conversaciones, experiencias y afectos**. Editorial Consonni. Bilbao, España.

Morin, E. (1976). **Para comprender a McLuhan**. En Los medios de la comunicación colectiva de Jaime Goded. UNAM. México. D.F.

Mosco, Jaimes, Alejandra. (2018) **Curaduría interpretativa un modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones**. Publicaciones digitales ENCRyM – INAH.

Negroponte, N. (1996). **Ser Digital**. Editorial OCEANO DE MÉXICO, S.A. de C. V. Primera edición.

Nieto, C. (2014) **Historia de una actitud ante la forma. De la curaduría tradicional, a la curaduría artística**.

O'Doherty, B. (2011) **Dentro del Cubo Blanco. La ideología del espacio**. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (CENDEAC), traducción de Lena Peñate Spicer. Murcia, España.

Paz, O. (1987) **Los privilegios de la vista**. De la colección: México en la Obra de Octavio Paz. Fondo de Cultura Económica. Tomo III, Volumen 2. México

Peters, T. (2020) **Sociología(s) del arte y de las políticas culturales**. Ediciones metales pesados. Santiago de Chile

Poulot, D. (2011). **Museo y Museología**. ABADA EDITORES

Rodríguez Ibáñez, M. (2012) **Cómo la Red ha cambiado el arte. Nuevas Perspectivas**. Ediciones Trea, S. L. Asturias, España.

Schaff, A. (1976) **El aspecto filosófico del proceso de comunicación**. En Antología sobre la comunicación humana editado por Jaime Goded. Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad universitaria México, D.F.

Shaff, A. (1967). **Lenguaje y Conocimiento**. Editorial Grijalbo. México

Sánchez, J.J. (1998). **Sentido y Alcance de Dialéctica de la Ilustración**. Introducción en Adorno y Horkheimer. **Dialéctica de la Ilustración**. Editorial Trotta. Madrid, España.

Serrano, M. (1982) **Teoría de la comunicación I. Epistemología y análisis de la referencia**

Serrano, M. (1986). **La producción social de comunicación**.

Thornton, S. (2009) **Siete días en el mundo del arte**. Editorial Edhasa. Buenos Aires, Argentina

Ulrich, H. (2010) **Breve Historia del Comisariado**. Editorial EXIT. Madrid, España

Venegas Alvarez, J. H. (2020) **Diferencias entre lo virtual y lo digital**. Universidad de Nariño. Revistas UDENAR. Revista No. 10. Diciembre de 2020

Valéry, P. (1999). **Piezas de Arte**. Editorial Visor. De la colección La Balsa de Medusa. Madrid, España.

Conferencias y material en video:

De Kerckhove, D. **10 predicciones proféticas de Marshall McLuhan**. Publicado en el canal de YouTube de RPP noticias el 29/09/2011. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=vD-xgcQwWtk>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

De Kerckhove, D. **Entrevista a Derrick De Kerckhove en el Centro Fundación Telefónica**. Publicado en el canal de YouTube de Fundación Telefónica Movistar Perú el 30/12/2011 Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=3NkmOWZI7RQ&t=158s>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Conferencia de Cuauhtémoc Medina. (2020) **“Curaduría: museos, instituciones y confinamiento”**, dictada el 14 de mayo de 2020 en el canal de YouTube del Instituto de Investigaciones Estéticas, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SaOT38CuVAM&t=1738s>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Inside Kylie Cosmetics. (2021) Vídeo referenciado en la introducción al capítulo 2. Disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=l_IzbsnstZY&t=469s

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Negroponete, N. (1984). **5 predictions, from 1984**. Ted Talk disponible en: https://www.ted.com/talks/nicholas_negroponete_5_predictions_from_1984

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Negroponete, N. (2014) **Una historia de 30 años del futuro**. Ted Talk publicada en marzo del 2014. Disponible en:

https://www.ted.com/talks/nicholas_negroponete_a_30_year_history_of_the_future?language=es

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Artículos y libros en línea:

Ayala, T. (2012). **Marshall McLuhan, las redes sociales y la Aldea Global**. Revista Educación y Tecnología, N°2. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4502543.pdf>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Cabrera, N. (2019) **Instagram: la nueva era del consumo. Análisis de la evolución de la red social**. Universidad de Sevilla. Disponible en: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91914/TFG-Maria%20Cabrera%20de%20Llanos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Colina, C. E. (1993) **McLuhan y las tecnologías de la comunicación**. Humanitas. Disponible en: <http://www.uco.es/ciencias-juridicas/filosofia-derecho/diego/nuevode/doctorado/comunicacion/McLuhan.pdf>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Choreño, R. (2016). **El arte entre los espacios virtuales y las comunidades imaginarias**. En Filosofía, arte y subjetividad. Reflexiones en la nube. México: Estudio Paraíso Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 101-120. Disponible en: <http://ru.ffyl.unam.mx/handle/10391/5726>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Latorre. M. (2018). **HISTORIA DE LAS WEB,1.0, 2.0, 3.0 y 4.0**. Artículo de la Universidad Marcelino Champagnat. Disponible en: https://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

De Kerckhove D. (2016) **McLuhan's Decalogue**. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/274539273_McLuhan's_Decalogue
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Islas, O. (2010). **INTERNET 2.0: EL TERRITORIO DIGITAL DE LOS PROSUMIDORES**. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3739971>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Sain, G. (2015). **Historia de Internet I**. En Revista de Pensamiento Penal. Disponible en: <http://www.pensamientopenal.com.ar/doctrina/40745-historia-internet-i>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Sain, G. (2015). **Historia de Internet II**. En Revista de Pensamiento Penal. Disponible en: <http://www.pensamientopenal.com.ar/doctrina/40792-historia-internet-ii>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Toffler, A. (1981). **La tercera ola**. Ediciones Nacionales, Bogotá Colombia. Traducción, Adolfo Martín. Disponible en: <https://cudeg.com.uy/wp-content/uploads/2017/10/La-tercera-ola.pdf>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Falla, S. (2006). **¿Qué es un Wiki?** En Maestros del Web. Disponible en: <http://www.maestrosdelweb.com/queeswiki/>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Lopera, J. (2019) **Curaduría, narración y repetición. La exposición artística como formato susceptible de reescritura: When Attitudes Become Form** (Berna 1969/Venecia 2013). Publicado el 8/10/2019. Disponible en: <https://medium.com/@jorge.escenario/curadur%C3%ADa-narraci%C3%B3n-y-repetici%C3%B3n-f00f17e8acf4>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Muñoz, M. A. (2020). **Harald Szeemann: el deslumbrar del arte constante**. En Deambulario. Publicado el 17/08/2020. Disponible en: <http://deambulario.com/harald-szeemann-el-deslumbrar-del-arte-constante/>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Salinas. A. (S/F) **Historia de Instagram : Servicios y características de la Red Social**. Artículo de Marketing Digital. Sin fecha de publicación. Disponible en: <https://mott.marketing/informacion-sobre-la-historia-servicios-caracteristicas-de-la-red-social-instagram/>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Biografía de Derrick de Kerckhove. Disponible en: <https://www.infoamerica.org/teoria/kerckhove1.htm>
Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Furió, V. (2004). **Ver la historia del arte: los grabados de Pietro Antonio Martini sobre las exposiciones de París y Londres de 1787**. Disponible en: https://www.academia.edu/6127362/Ver_la_historia_del_arte_los_grabados_de_Pietro_Antonio_Martini_sobre_las_exposiciones_de_Par%C3%ADs_y_Londres_de_1787

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

MUNAL (s/f). **Cronología Salones**. Material didáctico en línea creado por el Museo Nacional de Arte de la Ciudad de México. Disponible en: <http://www.munal.mx/micrositios/placeryorden/descargables/Cronologia.pdf>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Bolaños, M. (2012) **Reseña de Breve Historia del Comisariado**. En revista digital museos.es. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4225356>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Madrigal, C. (2015) **Instagram como Herramienta Publicitaria**. Trabajo Fin de Grado en Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad de Sevilla. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/41561>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Perez, A. (2018) **Educarse en la era digital**. Capítulo 1: La era digital. Nuevos desafíos educativos. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/262436581_Educarse_en_la_era_digital_Adelanto_del_nuevo_libro_de_Angel_Perez_Gomez

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Magaña R. (2013) **La Comunicación Política, un campo de estudio complejo: reflexiones para su aprehensión**. Tesis de Doctorado. UNAM, FCPYS. Disponible en: <http://132.248.9.195/ptd2013/abril/0692737/Index.html>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

López M. (2014). **Comisario y curador de exposiciones, términos válidos en español**. Disponible en: <https://periodistas-es.com/comisario-y-curador-de-exposiciones-terminos-validos-e-espanol-34220>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Pamuk, O. (2012) **Modesto manifiesto por los museos**. Traducción de Eva Cruz para EL PAÍS. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2012/04/27/actualidad/1335549833_020916.html

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Panchi, Jonathan. **EL PALACIO DE VERSALLES**. 2018. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/377329337/Palacio-de-Versalles>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Coca, C. (2020) Historia social de la literatura y el arte' de Arnold Hauser. Recomendación de libro publicada en el correo.com. Disponible en: <https://www.elcorreo.com/culturas/libros/historia-social-literatura-20200621181300-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Semblanza de Hans Ulrich Obrist. Disponible en ARTEINFORMADO. <https://www.arteinformado.com/guia/f/hans-ulrich-obrist-155107>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Aguirre, Romero, Joaquín Ma. (2004) **Ciberespacio y comunicación: nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI**. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero27/cibercom.html>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Choreño, R. (2016). **El arte entre los espacios virtuales y las comunidades imaginarias**. En Filosofía, arte y subjetividad. Reflexiones en la nube. México: Estudio Paraíso Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 101-120. Disponible en: <http://ru.ffyl.unam.mx/handle/10391/5726>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Sánchez Upegui, Alexander. (2006) **Comunicación digital: nuevas posibilidades y rigor informativo**. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, núm. 17, febrero-abril, 2006. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194220465006.pdf>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Disponible en: <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/download/6125/6881/>

On-curating.org (2020). **Curating The Digital**. Disponible en: https://on-curating.org/issue-45.html#.Yfs7k9_MLIU

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Pfaller, M. (2021) **Un año de exposiciones digitales: cuatro experiencias**. Artículo en Artishock Revista. Disponible en: <https://artishockrevista.com/2021/06/05/un-ano-de-exposiciones-digitales-cuatro-experiencias/>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Balbuena Palacios, L. M. (2014) **Teoría de la Representación Simbólica en la Comunicación Gráfica**. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Cataluña, España. Disponible en: <https://www.tdx.cat/bitstream/10803/285171/1/mlbp1de2.pdf>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Connor, M. (2020) **Curating Online Exhibitions. Part 1: Performance, variability, objecthood**. Artículo en línea, publicado en rhizome.org el 13 de mayo del 2020. Disponible en: <https://rhizome.org/editorial/2020/may/13/curating-online-exhibitions-pt-1/>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Connor, M. (2021) **The Rules of the Game. Curating Online Exhibitions, Part 2: Mise-en-scène**. Artículo en línea, publicado en rhizome.org el 12 de abril del 2021. Disponible en: <https://rhizome.org/editorial/2021/apr/12/the-rules-of-the-game/>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Newberry, C. y Enriquez, G. (2021) **48 estadísticas de Instagram relevantes para todo experto en marketing digital**. Artículo en línea, publicado en hootsuite.com el 7 de octubre del 2021. Disponible en: <https://blog.hootsuite.com/es/lista-completa-de-estadisticas-de-instagram/>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Mejía, J. C. (2013). **La guía del Community Manager Estrategia, táctica y herramientas**. Disponible en: https://www.manuduque.com/wp-content/uploads/2017/08/Guia_del_Community_Manager_Estrategias_Fuciones.pdf

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Arellano, E. (1998) **La estrategia de comunicación como un principio de integración/interacción dentro de las organizaciones**. Razón y Palabra, suplemento, vol. 3, no. 1. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/supesp/estrategia.htm>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

González, Luis Armando. **El concepto de praxis en Marx: La unidad de ética y ciencia**, en Realidad: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades No. 19. 1991, pp.195-226. Disponible en: <https://www.lamjol.info/index.php/REALIDAD/article/view/534>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Hemerografía digital:

Artishock. (2018) Revista de Arte Contemporáneo. **Museo de Obsesiones. El asombroso archivo de Harald Szeemann**. Artículo publicado el 24/02/2018. Disponible en:

<https://artishockrevista.com/2018/02/24/harald-szeemann-archivo-getty/>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Leñero, I. (2020). "El negro sol de la Melancolía" /Museo de Arte Carrillo Gil. En revista Proceso digital. Publicado el 16/11/2020. Disponible en:

<https://www.proceso.com.mx/cultura/2020/11/16/el-negro-sol-de-la-melancolia-museo-de-arte-carrillo-gil-252802.html>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Guerra, S. (2019). **Instagram: la adicción de ser aceptados**. En Reporte Índigo. Publicado el 05/07/2019. Disponible en:

<https://www.reporteindigo.com/opinion/instagram-la-adiccion-de-ser-aceptados-redes-sociales-popularidad-impacto-personas/>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Le Figaro (2006). **Les Salons au XIXe siècle. Paris, capitale des arts de Dominique Lobstein La Martinière**. Reseña de libro Disponible en:

https://www.lefigaro.fr/livres/2006/12/28/03005-20061228ARTFIG90112-les-salons-au-xixesiecle-paris-capitale-des-arts-de-dominique-lobstein-la-martiniere_p_eur_.php

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

García, Canclini, Néstor. (2020) Entrevista con Enrique Planas del 12 de diciembre de 2020. Disponible en:

<https://elcomercio.pe/luces/libros/nelson-garcia-canclini-en-foro-del-mincul-la-pregunta-para-los-creadores-culturales-no-es-si-habra-publico-tras-la-pandemia-sino-donde-encontrarlo-noticia/>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Definición de Escrolllear. Glosario del Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México. Disponible en: <https://editorial.centroculturaldigital.mx/glosario/escrolllear>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

¿Qué es la curación de contenidos? El rol imprescindible de la Sociedad de la Información. Blog de la IEBS SCHOOL. Disponible en: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-content-curator-curation-marketing-digital/>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

NFT y Beeple: la extraordinaria subasta por US\$69 millones de una obra de arte que no existe en la vida real. BBC Mundo. Noticia publicada el 12 marzo 2021. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56368491>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Semblanza de Marti Manen. En la página oficial del Centro Cultural Tabakalera. Disponible en: <https://www.tabakalera.eus/es/marti-manen/>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022

Comunicado de prensa del gobierno de México. “Contigo en la distancia” desde la Secretaría de Cultura. Disponible en: <https://www.gob.mx/cultura/prensa/contigo-en-la-distancia-desde-la-secretaria-de-cultura?state=published>

Recuperado por última vez el 20 de junio 2022