

Artigos

Estrategias curatoriales para expografías virtuales. Cómo pensar alternativas por fuera de la hipermediatización

Estratégias curatoriais para expografias virtuais. Como pensar em alternativas fora da hipermediatização

Curatorial strategies for virtual expographies. How to think of alternatives outside hypermediatization

Mariel Szlifman ¹

RESUMEN

¿Qué implica curar y exhibir para el espacio virtual en tiempos de pandemia? ¿Cómo consumimos arte en la era de la hipermediatización? Este ensayo propone reflexionar sobre los procesos curatoriales y museográficos de los espacios de arte durante el aislamiento social, preventivo y obligatorio ante la pandemia global del 2020, revisitando el dispositivo de la exposición artística. Contemplando algunas teorías de la crítica curatorial y problemáticas actuales de la experiencia en los museos contemporáneos, convocamos conceptos del campo del diseño y de los medios digitales para pensar qué modos y experiencias se activan en el espacio virtual de una muestra. Considerando que nos encontramos inmersos en un panorama postmedial, sugerimos pensar las expografías virtuales a través de la idea de narrativas *transmedia*, las cuales habilitan múltiples dispositivos mediales de distribución y nuevas estrategias curatoriales que expandan las prácticas museográficas tradicionales pensadas para la sala y el encuentro físico con el espectador. De este modo, a partir de algunos casos de referencia de galerías, museos y espacios de arte de Latinoamérica, reflexionamos sobre estrategias de tiempo y espacio para la navegación de muestras online, que construyan entornos virtuales estimulantes para los espectadores devenidos en usuarios.

Palabras-clave: Curaduría; Expografía virtual; Exposición; Medios digitales; *Transmedia*.

RESUMO

O que implica curar e exibir para o espaço virtual em tempos de pandemia? Como consumir arte na era da hipermediatização? Este texto se propõe a refletir sobre os processos curatoriais e museográficos dos espaços da arte durante o isolamento social, preventivo e obrigatório diante da pandemia global de 2020, revisitando o dispositivo da exposição artística. Contemplando algumas teorias da crítica curatorial e problemas atuais da experiência nos museus contemporâneos, elencamos conceitos do campo do design e das mídias digitais para pensar quais modos e experiências são ativados no espaço virtual de uma exposição. Considerando que estamos imersos em um panorama pós-midiático, sugerimos pensar em exposições virtuais a partir da ideia de narrativas *transmídia*, que possibilitam múltiplos dispositivos de

distribuição de mídias e novas estratégias curatoriais que ampliam as práticas museográficas tradicionais voltadas para a sala e o encontro físico com o espectador. Dessa maneira, a partir de alguns casos de referência de galerias, museus e espaços de arte na América Latina, refletimos sobre estratégias de tempo e espaço para navegar nas exposições online, que constroem ambientes virtuais estimulantes para os espectadores que vem a ser usuários.

Palavras chave: Curadoria; Expografia virtual; Exposição; Mídia digital; *Transmedia*

ABSTRACT

What does it implicate to cure and exhibit for a virtual space in pandemic times? How do we consume art in this hypermediatization era? The present essay is proposing a reflection about the curatorial and museographic processes in the art space during the social, preventive and obligatory isolation due to the 2020 global Pandemic and also we want to revisit the art exposition system. By contemplating some critics regarding curatorial theories and the current experience problems in the contemporary museums, we select concepts from the design field and from digital media to think which ways and experience are being activate in the virtual space exhibition. Considering that we are immerse on a postmedial age, we suggest thinking about the virtual expographics through the idea of Transmedia's narrative, which allow multiple media distribution devices and new curatorial strategies that expand the traditional museographic practices designed for the art space and the physical encounter with the spectator. In this way, based on some reference cases of galleries, museums and art spaces in Latin America, we reflect on strategies of time and space for the navigation of online exhibitions, which build stimulating virtual environments for the spectators become users

Key words: Curatorship; Virtual expography; Exposition; Digital media; Transmedia

INTRODUCCIÓN

Reflexionar sobre la práctica curatorial en el contexto actual de crisis mundial resulta un ejercicio complejo. Más bien, implica repensar no sólo la curaduría, sino cuestionar todos los acuerdos implícitos que antes sostenían el sistema del arte contemporáneo y el dispositivo de la exposición. La curaduría en tiempos de pandemia nos ubica en un lugar incierto, pero no por eso menos estimulante. ¿Qué implica curar y exhibir en el espacio virtual? Internet es una red de masiva interconexión que nos propone amplias posibilidades pero que, al mismo tiempo, es un espacio plano, que incluye una experiencia cognitiva particular, diferente a la experiencia física de recorrer con el cuerpo una exposición. El entorno virtual requiere de un diseño preciso que contemple una propuesta de exhibición específica para obras de arte. En este sentido, la interacción aparece como un valor distintivo dentro de la idea de “estar en la nube” (Berenguer, 2019). Como usuarios, estamos acostumbrados a navegar el ciberespacio consumiendo noticias, fotografías, videos, pero, ¿cómo compite un contenido curado que requiere de un tiempo de observación particular, con un flujo de imágenes y contenidos vertiginoso, propios de la red? La hipermediatización¹ y las telecomunicaciones, como procesos socio-culturales que caracterizan nuestra experiencia en el siglo XXI, cobraron una nueva dimensión ante la pandemia 2020. En el siguiente artículo proponemos recorrer estrategias curatoriales para expografías virtuales centrándonos en las plataformas de visualización, el diseño de recorridos y las propuestas de navegación que movilicen cognitivamente al espectador devenido en usuario

La expografía virtual como un nuevo espacio curatorial

Ante la imposibilidad del encuentro de los espectadores con las obras en el espacio físico, la curaduría se reconfigura como una práctica que puede hacer migrar los relatos desde el espacio de arte hacia el espacio virtual. Si bien curar y exhibir son prácticas que siempre estuvieron relacionadas, la situación actual obliga a

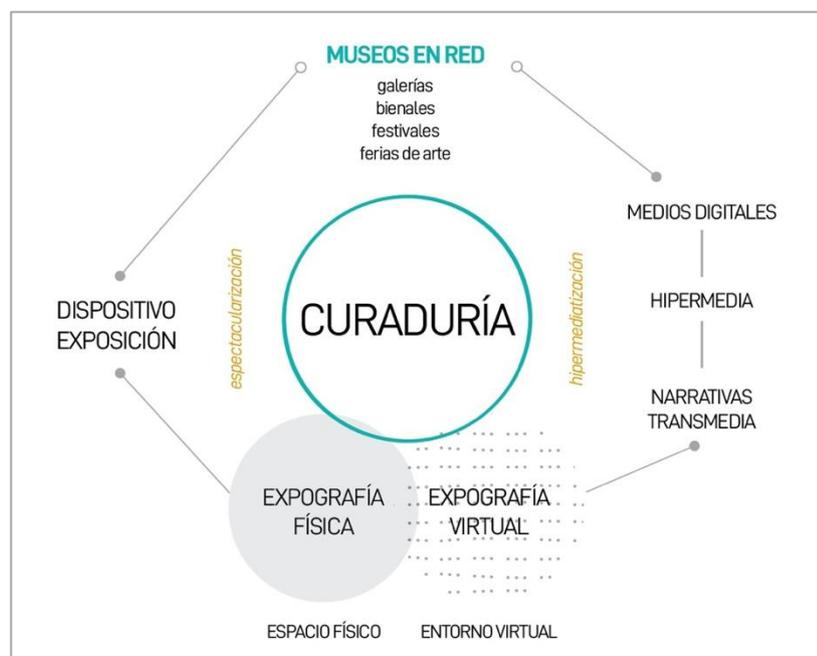
¹ Según Mario Carlón (2019), en las sociedades hipermediatizadas, hay una convivencia e interacción entre los medios masivos y los medios emergentes o “nuevos medios” tales como las redes sociales (*Facebook, YouTube, Twitter, Instagram*). La circulación de sentido se da de un sistema a otro, a partir de enunciadores hipermediáticos que interpelan, desde el sistema de medios masivos, a las redes sociales y viceversa.

reflexionar sobre esta relación y otorgar nuevas formas de presentar, exhibir y relatar en torno al dispositivo de la exposición. Ante el desafío de las exposiciones virtuales podemos evidenciar que una muestra actualmente no necesariamente se ciñe a un espacio físico sino que, además (o específicamente) puede tener un soporte digital y circular virtualmente en internet. Ante este panorama, todos los actores del campo del arte debieron aunar fuerzas para diseñar experiencias que funcionen en un formato digital. Un desafío complejo frente a la lógica de internet como plataforma hiper-visible de consumo inmediato y a veces desechable.

Si curar es crear un relato entre obras y/o artistas que produce nuevos sentidos, exhibir ya no es solamente montar ese relato en el espacio físico, sino diseñar una forma en la cual las relaciones entre las obras se hagan legibles hacia un otro. Estas ideas ahora deben traducirse en recursos conceptuales, visuales, estímulos para el pensamiento que circulan, ya no necesariamente en el espacio real. La curaduría debería pensarse como la disposición de una selección de objetos culturales en un espacio, que puede ser tanto una sala de arte, como un sitio web o una publicación. A su vez, debemos actualizar la expografía como herramienta metodológica para las muestras virtuales. Si para diseñar la expografía de una exposición la planta arquitectónica se vuelve fundamental para trazar diferentes recorridos, el diseño de una expografía virtual debería concentrarse en esos trayectos potenciales que hará el usuario en internet. En este punto, el diseño de la interfaz deberá concentrarse en soluciones que ocupen el entorno de internet de una manera "novedosa" e invoquen una experiencia en la que el público active el espacio virtual, estableciendo distintas pautas de navegación como formas posibles de reconstruir el sentido. No se trata necesariamente de desenvolver estructuras excesivamente interactivas, o de realidad aumentada, sino construir un entorno virtual que propicie la exploración del público en la plataforma de visualización propuesta. Resulta importante reflexionar sobre la introducción de la informática y los aparatos móviles en la cultura, la creación artística y su consumo. En este sentido, el medio digital conlleva el uso de elementos multimediáticos para la producción y distribución de contenidos. El hipermedia, como característica distintiva de este medio, propone una arquitectura combinatoria e interactiva (Machado, 2007) que trae posibilidades estéticas y expresivas que pueden resultar interesantes para exhibir virtualmente una muestra y que, al mismo tiempo, modifican el rol del usuario hacia una posición más

activa. En este sentido, las prácticas curatoriales deben revisarse no solo para “sobrevivir” a este momento crítico, sino para proponer formas expositivas virtuales interesantes y que, a futuro, convivan con las exposiciones físicas (*ilustración 1*).

Ilustración 1:



Esquema gráfico que vincula los principales tópicos en torno a los “museos en red”. Diseño: Mariel Szlifman.

El arte contemporáneo ha pasado a formar parte de la cultura de masas como práctica de la exhibición,² muchas veces inmerso en procesos de *espectacularización*.³ Al fenómeno de la “museización” de lo contemporáneo que describe Smith (2012), podríamos añadir actualmente las estrategias *online* del espacio de arte. Si antes de la pandemia ya nos encontrábamos ante un museo-espectáculo, muchas veces ligado

² Groys (2014) señala cómo el arte se vuelve parte de la cultura de masas, “no como fuente de obras que serán comercializadas en el mercado del arte sino como práctica de la exhibición combinada con arquitectura, diseño y moda” (2014: 50).

³ En la actual era de la “museización de lo contemporáneo”, en términos de Smith (2012), la tarea de generar experiencia pasó a ser la función primordial de cualquier “museo” contemporáneo. Tanto desde el arte que exhibe como por los servicios que ofrece, su arquitectura, su marca-museo, todo un dispositivo a favor del “diseño de la experiencia” que liga muchas veces estos espacios a los entornos de ocio y el consumo cultural como espectáculo. Sobre el tema del diseño de la identidad del museo, ver “Diseño y arte contemporáneo: el desafío de los museos”, Mariel Szlifman en Revista Kepes, #12. DOI: 10.17151/kepes.2015.12.12.17.

a procesos neo-liberales,⁴ actualmente las estrategias “hipermediáticas” de los museos corren el riesgo de caer aún más en la producción de signos consumibles y prescindibles, bajo una lógica de la visibilidad pura. Claire Bishop (2018) propone el concepto de la “contemporaneidad dialéctica” para pensar curadurías que no caigan en el puro efecto mediático. Para ello, sugiere el concepto de “constelación”, la creación de un conjunto de elementos multitemporales de la historia y de la producción artística. De esta forma, plantea la necesidad de entender el museo como un archivo de lo común, que se imponga como agente histórico activo, ante un espectador consciente de los argumentos que se le presentan en una muestra.

Algunas experiencias previas al contexto actual anticiparon ideas en torno al consumo de arte online. Corporativamente, Google Arts & Culture propone (desde el 2011) una plataforma que permite el acceso virtual a 2000 instituciones culturales de 80 países del mundo, accesibles desde el sitio web o a través de la aplicación móvil. Aunque proporcione herramientas ya programadas, esta plataforma se posiciona como un espacio que podría tener usos creativos potenciales pero que dependen mucho de la apropiación que le da cada institución.⁵ Otro caso más independiente es *Unplace. Un museo sin lugar*⁶ (2014), un proyecto de investigación portugués que discutía la noción de “museografía intangible” en el campo de las exposiciones de arte contemporáneo producidas para contextos virtuales. El mismo, contó con una exposición virtual⁷ con propuestas artísticas que desafiaban los modos de creación y recepción de obras para el espacio expositivo virtual y en red.⁸ En esta línea, señalamos *META.morfosis. El museo y el arte en la era digital* (2006),⁹ curada por Antonio Cerveira-Pinto realizada en el MEIAC -Badajoz, España-. La exposición reunió artistas que trabajaban en torno al arte

⁴ Preciado (2015) liga estos procesos neo-liberales a la proliferación de un tipo de museo barroco-financiero que propaga experiencias espectaculares.

⁵ Se encuentran algunos usos experimentales (tales como recorridos de realidad virtual, videos en 360º, juegos en red -gaming-, y otras experiencias), como también usos más convencionales (fragmentos de colecciones online dispuestas en forma de “fichas”). En algunos casos, se puede realizar un recorrido virtual (por ejemplo, a través de *Google Street View*) o visualizar obras a partir de épocas, estilos o artistas. Cabe señalar que en algunos casos esta herramienta es interesante en la medida en que permitiría volver accesible colecciones públicas que se encuentran almacenadas en depósitos al cual el público no tiene acceso.

⁶ La exposición fue curada por Antonio Pinto Ribeiro y Rita Xavier Monterio, con la colaboración de Helena Barranha, Susana Martins y Raquel Pereira. Disponible en: <https://arquivo.pt/noFrame/replay/20170301141243/http://unplace.org/>. Con acceso el 10/09/2020.

⁷ Colgada en la red durante un tiempo específico; luego se puso a disposición el catálogo en el sitio web.

⁸ Si bien el proyecto tenía como objetivo resaltar la herramienta de internet (y su inmaterialidad), brindando nuevas posibilidades para proyectos de curaduría y diseño de exposiciones, según las investigadoras las obras seleccionadas respondían a un movimiento paradójico entre la inmaterialidad y la reproducción de modelos predominantes del mundo material, como por ejemplo, digitalizar colecciones existentes y duplicar espacios de exhibición reales en línea.

⁹ Sitio web: <http://meiac.es/detail.php?m1=4&m2=1&exh=7>. Con acceso el 20/09/2020.

digital y el “nuevo arte del siglo XXI”,¹⁰ junto a una serie de propuestas arquitectónicas destinadas a replantear la función del museo de arte y su entorno urbano. Si bien resultan interesantes estas propuestas, entre otras, estos proyectos concentraron sus propuestas en un arte ya de por sí inmaterial, más cercano a la cultura digital. ¿Podemos trasladar estas ideas a un pensamiento conceptual de expografía virtual para cualquier tipo de práctica artística, ya sea material o inmaterial?

Ilustración 2:



Vista del sitio <https://www.pensartododuenuevo.com/>. Interfaz gráfica que relaciona los seis capítulos curatoriales a partir de la navegación.

A partir del impacto de la pandemia en el campo artístico y cultural, se vuelve imperativo pensar formas sostenibles y multidisciplinares para las exposiciones virtuales. Si bien contamos con el acceso a internet y a la información, su ubicuidad no implica necesariamente conocimiento. No es sencillo construir prácticas auto-reflexivas que generen circuitos interesantes que vayan más allá del *spam*.

¹⁰ Prácticas tales como arte generativo, netart, *hacktivismo* y bioarte.

Recorreremos ciertos casos de referencia de muestras online latinoamericanas - surgidas en pandemia- para detectar ciertas estrategias virtuales que marcan la relación entre el "museo", el arte contemporáneo y el público.

Destacamos el caso de "Sala 10" del Museo Universitario de Arte Contemporáneo de México (MUAC), encabezado por Cuauhtémoc Medina como curador en Jefe.¹¹ Jugando con la sala "número 10" virtual (ya que hay 9 salas en el museo), se propone un espacio online diseñado que, en lugar de reponer la experiencia física del montaje de sala, exhibe el contenido montado expresamente para el sitio web, a partir de una navegación dinámica con diferentes objetos multimediales. Se trata de un programa digital con exposiciones temporales que presenta contenidos en forma de "pastillas" (textos curatoriales, imágenes y videos de la muestra) en torno al eje #muacdondeestés.

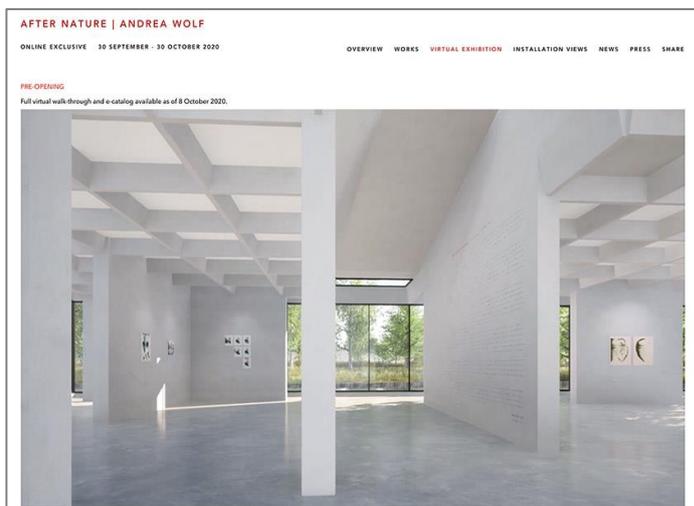
Otro caso interesante es *Pensar todo de nuevo*¹² (ilustración 2) de la Galería Rolf (Buenos Aires, Argentina) dirigida por Florencia Giordana Braun. Con objetivos bien distintos al museo público, esta galería de arte propuso una muestra online colectiva¹³ curada por Andrea Giunta, a partir de una serie de estrategias pensadas a medida: un sitio web con una programación *ad hoc*, imágenes y textos de las obras, piezas audiovisuales y un conjunto de conversatorios online con curadores y artistas articulados en torno a seis capítulos. El diseño web propone una navegación a través de las seis temáticas. Con sus diferencias, esta acción dialógica entre los artistas y las obras, se puede comparar a la asociación libre que uno haría con el movimiento del cuerpo por diferentes salas.

¹¹ Sitio web: <https://muac.unam.mx/>. Con acceso el 05/08/2020.

¹² Sitio web: <https://www.pensartododenuovo.com/>. Con acceso el 05/08/2020.

¹³ Cabe destacar que la muestra online inauguró en junio de 2020 y en septiembre se dispuso la puesta en sala física en la galería -luego de las aperturas de algunos sitios con protocolos-, siendo uno de los primeros casos que detectamos como una muestra que fue montada primero en el espacio virtual y luego en el físico.

Ilustración 3:



Virtual Walk-Through de la muestra online de Andrea Wolf en https://isabelcroxattogaleria.com/es/exhibitions/21-after-nature-andrea-wolf-online-exclusive/virtual_exhibition/.

*Otra feria*¹⁴ es una feria de arte online que tiene por objetivo la venta de obras. Con participación de diferentes galerías de Latinoamérica (que van rotando mes a mes), los artistas son exhibidos por medio de fotografías de las obras y sus características, el precio de venta y un pequeño texto explicativo de las piezas. A diferencia de *Pensar todo de nuevo*, *Otra feria* asemeja la navegación típica de un sitio web en formato sábana, sin generar una red de hipervínculos que puedan poner en relación temáticas, ejes o artistas. Con una lógica cuantitativa, típico de las ferias, la interfaz gráfica emula la grilla, el *wallpaper*, generando una circulación de las imágenes a una velocidad creciente en torno a la web como espacio plano.

¹⁴ Otra Feria es organizada por "Arte al Límite" y "Arte Online. Sitio web: <https://www.otraferia.com/>. Con acceso el 05/08/2020.

Ilustración 4:



Portada de *12º Bienal del Mercosur* <https://es.fundacaobienal.art.br/>. La interfaz gráfica es dinámica y propone una serie de contenidos multimediáticos que expanden la línea curatorial de la Bienal.

Mientras estos casos proponen una navegación bidimensional, la galería Isabel Croxatto¹⁵ (Santiago de Chile, Chile) exhibe, en el período de aislamiento, muestras virtuales en 3D a partir de un procesamiento de *render* digital –denominado *viewing room*– (ilustración 3). Si bien el video en tres dimensiones puede acercarse más hacia la experiencia del público atravesando el espacio físico, el desplazamiento de la “cámara” por ese espacio virtual está determinado por el creador del video. Podríamos pensar que este tipo de experiencia se acerca a la del video-juego, con la diferencia de no tener la opción de interactividad como usuarios.¹⁶ Por su parte, la 12º Bienal del Mercosur¹⁷ –programada para realizarse en Porto Alegre– tuvo que migrar de formato físico a virtual. Con la temática “Femenino(s). Visualidades, acciones y afectos” se re-significó la bienal bajo la idea de un contenido *transmedia* (ilustración 4). Presenta una plataforma virtual que se nutre de diferentes tipos de información: videos de los diferentes artistas, programación de conferencias, seminarios; un periódico virtual con textos curatoriales; visualización de las obras en exhibición a partir de la trayectoria de los artistas; “proposiciones” o ejercicios para reflexionar a nivel educativo sobre las distintas obras y temáticas propuestas; entre otros. Es interesante cómo el contenido se vuelve más complejo, con diferentes tipos

¹⁵ Sitio web: <http://www.isabelcroxattogaleria.cl>. Con acceso el 18/08/2020.

¹⁶ En este sentido, destacamos el caso de *Migraciones* (2015) exhibida en MUNTREF, Hotel de Inmigrantes, que repone online un recorrido virtual en 360º a partir de la planimetría de la arquitectura. El usuario puede navegar e interactuar con el plano, eligiendo el modo que lo recorre, activando videos, audios e imágenes. Sitio web: <http://untref.edu.ar/muntref/recorridos/migraciones/>. Con acceso el 10/06/2020.

¹⁷ Sitio web: <https://es.fundacaobienal.art.br/>. Con acceso el 22/08/2020.

de "entradas" a los artistas y sus obras, ya no desde la imagen, sino desde hipervínculos, una propuesta transversal más cercana a una arquitectura de la información.

Por otra parte, podemos encontrar en los programas digitales de dos museos públicos de Buenos Aires, ciertas líneas interesantes que rompen con la idea clásica del repositorio virtual como tal. A partir del #museomodernoencasa, el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires presenta un programa semanal de oferta cultural y educativa, a partir de una serie de ejes para diferentes tipos de público. Es así como el patrimonio se convierte en archivo vivo -con información y elementos curados, preparados para el consumo digital- a ser explorado virtualmente. A su vez, el programa educativo contempla visitas online al museo para escuelas y universidades, con contenidos producidos especialmente, dependiendo del tipo de institución.¹⁸ Finalmente, el Palais de Glace (Palacio Nacional de las Artes, Buenos Aires)¹⁹ ideó el programa "Futura" como un ciclo de "manifiestos y profecías de otra humanidad", en el formato de performances en la red *Instagram*. De esta forma, se utilizó la red social como una herramienta performática y el uso del vivo desde la especificidad que otorgan las redes sociales.

Algunas conclusiones

Escribo este ensayo a casi 200 días del "aislamiento social, preventivo y obligatorio" en Buenos Aires, Argentina. Exploro mis ideas, mis preguntas, desde una mirada de por sí interdisciplinar, dada mi formación híbrida.²⁰ Desde este lugar, pienso que si bien no podemos suplantar la experiencia de la visita física a los espacios de arte, las estrategias virtuales para exhibir online son cada vez más relevantes, pues una vez finalizadas las limitaciones del distanciamiento social, serán

¹⁸ Destacamos la visita virtual sincrónica vía *Google Meet*, que realizamos al Museo de Arte Moderno de Buenos Aires con estudiantes de "Teoría de los medios" (Cátedra La Ferla), Carrera de Diseño de FADU, UBA. Recorrimos la muestra *Sergio De Loof: ¿Sentiste hablar de mí?* (2020) guiados por Nicolás Crespo, parte del equipo de educación. La muestra se mantuvo abierta hasta el 20 de marzo de 2020 y sigue montada a museo cerrado, sin visitantes; cuestión que se suma también al deceso del propio artista a principios de este año. ¿Qué implica la experiencia de la mediatización del museo y el recorrido por video-llamada o tele-presencia por archivos y documentación?

¹⁹ Este espacio de arte público debió ajustar el proceso de refundación institucional (Bajo una nueva dirección por parte de Federico Baeza) a las estrategias virtuales ocasionadas por la pandemia.

²⁰ Diseñadora, docente e investigadora (FADU, UBA). Curadora en formación.

operativas para difundir un evento artístico destinado a los que no pueden asistir por razones de distancia o impedimentos personales, tanto como para suplir lo efímero de las exposiciones y mantener una documentación que remita a una muestra pasada. Las problemáticas que abordamos en este artículo nos obligan a pensar que la experiencia contemporánea de la exposición nos exige otro tipo de estrategias. La computadora y el teléfono celular contienen una interfaz gráfica e interactiva de visionado y escucha que puede proponer diferentes acercamientos, narrativas, *inputs* que documenten pero que también complementen la muestra física, desde un diseño curatorial y expográfico en sí mismo. No se trata de suplantar una instancia con otra sino volverlas complementarias, contemplando el contexto de visualización y modos de expectación donde se consumen estos materiales. Parte de este ejercicio es alejarnos de la idea de oponer lo real a lo virtual, sino pensarlos como instancias imbricadas, formas que ya son parte de nuestro modo de estar en el mundo.

Estas estrategias pueden considerarse herramientas proyectuales de diseño tanto para la previa de una muestra, la exhibición misma, como para la post-exhibición. Considerarlas como parte del desarrollo y concepción de una exposición (y no como una consecuencia) permitiría un pensamiento cíclico de las imágenes y la exhibición misma podría ser pensada desde su proyectualidad para complementar experiencias o expandirlas. En este sentido, se vuelven útiles las investigaciones sobre el acervo museístico, en torno a la idea de repositorios mediáticos (La Ferla, Diaz, 2017). En algunas ocasiones son los museos o instituciones quienes realizan una labor de registro para sus propios archivos;²¹ otras veces, son los artistas y curadores. Esto implica un diseño sobre el tiempo en el que la exposición ya dejará de existir. O, ahora, sobre el tiempo y espacio en el que existe en la virtualidad.

Revisitando algunas de las experiencias virtuales expositivas de los últimos meses, me gustaría convocar dos últimos conceptos operativos. Por un lado, podemos pensar que la actual convergencia mediática (Jenkins, 2008) nos impone un nuevo tipo de narrativa como actores culturales y como consumidores. Podríamos pensar las exhibiciones virtuales desde narrativas *transmedia* o “constelaciones” que atraviesen diferentes tipos de canales mediáticos de forma integrada, otorgándole el lugar a

²¹ Una referencia interesante para pensar en la concepción del archivo dentro de la misma práctica artística y expositiva es el proyecto *Mapa das Artes* y la exposición *Arquivo Vivo* (2013) liderado por Priscila Arantes. La misma, contó con una muestra colectiva, la publicación de un catálogo como una reinterpretación y una meta-reflexión de la exposición, y un sitio web online que, a partir del hipertexto, re-vinculaba las obras con la historia de la institución.

cada plataforma como tal. Se trataría de generar una contribución específica desde cada canal o medio, no desde lo acumulativo, sino a partir de una idea cualitativa del diseño de la información y del diseño de la experiencia total de una muestra. Por otro lado, nos encontramos inmersos en una era *postmedia*, tal como lo propone el crítico José Luis Brea (2002); una proliferación sin precedentes de la distribución medial y micromedial (en la red internet) de la imagen que propone un “panorama abierto, desjerarquizado y descentralizado” de los modos de producción, distribución social y recepción pública de la experiencia artística. En otras palabras, si el campo postmedial de la imagen ya se venía configurando hace años, ¿la pandemia no produjo la eclosión de estas formas no jerárquicas de distribución? Podríamos adoptar esta idea de estrategias mediáticas combinadas, considerando las maneras en las que cambian los formatos y las estructuras narrativas de los contenidos y, por lo tanto, la relación entre producción y consumo de las exposiciones físicas hacia las exposiciones virtuales.

REFERENCIAS

- BAL, Mieke, “¿Qué historias contamos? ¿Cómo se construyen las narraciones?” en VV.AA., *10.000 francos de recompensa (El museo de arte contemporáneo vivo o muerto)*. España: Universidad Internacional de Andalucía, 2009.
- BERENQUER, Xavier, “Del bit al bot. El discreto encanto del ordenador. Estar en la nube”, Madrid, 2019. Disponible en: <http://www.calgran.net/articles/estar-en-la-nube.htm>. Con acceso el 18/02/2020.
- BISHOP, Claire, *Museología radical*. Buenos Aires: Editorial Libretto, 2018.
- BREA, José Luis, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca: Editorial CASA, Salamanca, 2002.
- Carlón, Mario, “La circulación contemporánea del sentido”. *Revista Sociedad*, Nº 39, págs. 288-295, 2019.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, “La exposición como máquina de guerra”. *Minerva, Revista del Círculo de Bellas Artes*, Nº 16, págs. 24-28, 2011.
- GROYS, Boris, *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*, Buenos Aires: Caja Negra, 2014.
- JENKINS, Henry, “Introducción: «Adoración en el altar de la convergencia»: Un nuevo paradigma para comprender el cambio mediático” en *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2008.

LA FERLA Jorge y Diaz Ramiro, "Repositorios mediáticos", en **Maestría Dicom**. Buenos Aires, 2018. Disponible en: <https://maestriadicom.org/articulos/repositorios-mediaticos/>. Con acceso el 20/08/2020.

MACHADO, Arlindo, "Ensayos en forma de hipermedia" en *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Buenos Aires: Nueva Librería, 2007.

PRECIADO, Paul, "El museo apagado", en **El estado mental**, Madrid, 2015. Disponible en: <https://elestadomental.com/especiales/cambiar-de-voz/el-museo-apagado>. Con acceso el 20/08/2020.

SMITH, Terry, *¿Qué es el arte contemporáneo?* Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2012.

1- Mariel Szlifman Szlifman

Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

<https://orcid.org/0000-0003-4591-8774>

maszlifman@gmail.com