

Los museos en internet no necesitan albañiles: la emulación del cubo blanco en las prácticas artísticas virtuales mexicanas.

8 de junio del 2020 // Nadia Abigail Fuentes Pompa

na.abigailfuentes@gmail.com

Le hice la siguiente pregunta a Doreen Ríos y Canek Zapata a través de una charla en streaming que tenía lugar en el canal de YouTube del Centro de Cultura Digital (CCD): ¿creen que las instituciones (en México) empezarán a apostar por estos medios digitales después de la contingencia?:

[yo espero que ciertos museos se den cuenta de que (existe) un público real al cual pueden acceder a partir de estos medios. Hay algo que me interesa mucho: yo sí creo que no es tanto como meter tu cámara de Google y hacer un recorrido digital de tu museo físico sino generar contenidos que tengan que ver con ciertas cosas del internet que no te puede dar la galería, puede ser que ciertos museos se den cuenta de que hay un cierto público y un cierto margen de posibilidad]¹

Inmediatamente pensé en esa conversación que la Revista Código publicó hace poco más de un año en la que intentan averiguar lo que lxs directorxs y museólogos de los museos más importantes de nuestro país piensan acerca del papel de los medios digitales dentro del

¹ La charla se tituló *¿Qué es la cultura digital?* y se exploraron algunas de las piezas más representativas del net.art de los noventas. A partir de esta charla se desprendió un ciclo de conversaciones y, una vez a la semana y en vivo en el mismo canal de youtube del CCD llamado “Navegaciones guiadas”, Doreen Ríos y Canek Zapata comentaban más piezas de arte digital acompañadxs de lxs creadorxs.

discurso museístico. La verdad es que sus negativas a explorar plataformas virtuales y considerar las herramientas de internet como una simple táctica mercadológica no me sorprende en lo más mínimo. El museo como institución poco intentará salir de su zona de confort y explorar el potencial digital.

Claro, el contexto era diferente hace un año, la contingencia sanitaria tomó inadvertidos a prácticamente todos los ámbitos de nuestra vida: el ámbito educativo, el ya precario y en declive sistema de salud pública, las dinámicas laborales, un tránsito urbano deshabitado, las más experimentales formas de comunicación (nos hemos transformado en torsos amputados vistos a través de pantallas que constantemente preguntan “¿me escucho bien?”) y las ya complejas formas y canales de consumo se vieron permeados por un clickeo incesante que se convirtió en el único movimiento corporal necesario para seguir en contacto con el mundo. Hay toneladas de contenido para hablar, escribir y reflexionar de todos los aspectos de nuestra vida en sociedad que definitivamente cambiaron y seguirán la secuencial modificación de la que ya hemos sido testigos. Aquí me centraré en un tópico que, por lo que he visto y leído, sigue en discusión: el nuevo consumo de arte, ¿cómo se exhibe el arte en internet?

1. Propuestas culturales fallidas: las institucionales.

UNESCO dijo en mayo que más de 85 mil museos habían cerrado alrededor del mundo, innumerables galerías suspendidas y prácticamente todo evento cultural y artístico presencial anulado, nos vimos envueltxs en una inmensa e interminable ola de contenido cultural streaming: talleres de escritura creativa en Facebook Live, teatro y ópera de libre acceso, festivales de cine online, cursos de Google gratis,

presentaciones editoriales en salas virtuales, lecturas de poesías en Instagram Live, perfromances digitales y *un largo etcétera después de eso*. En pocas palabras: una excesiva oferta cultural (agresiva, me atrevo a decir) invadió internet y nuestros feeds. Nuestro Instituto Cultural de León oferta todos los días de la semana una “actividad diferente” y todas esas propuestas de contenido las podemos ver a través de una cantidad exorbitante de hashtags [#CuentacuentosADomicilio](#) [#LlegandoATi](#) [#LecturaEnVozAlta](#) [#ViernesDeFENAL](#) [#TardesDeConcierto](#) [#AprendiendoDeCine](#) [#FenalPermanente](#) [#AprendeADibujarComic](#) [#MúsicaEnCasa](#) y muchísimos más.

Aparentemente las instituciones culturales y artísticas del país solo encontraron una solución ante el cierre de sus espacios: bombardear a lxs usarixs con contenido que no fue nuevo ni innovador; muchos centros culturales solo comenzaron a publicar cursos que ya se habían impartido tiempo atrás en sus instalaciones.

Alrededor del mes de abril creí que el net.art tomaría por fin el impulso que necesitaba desde hace años y claro, mi afirmativa se desprendía a partir de la siguiente lógica: con todxs conectadxs a internet y encerradxs en nuestros hogares, es difícil no comenzar a consumir arte digital o, ardua tarea de los espacios culturales al desaprovechar esta enorme y evidente oportunidad para apuntalar a todxs aquellxs artistxs de/con/para internet. Para gran sorpresa, esto no ha sucedido como esperaba y me obliga a cuestionar algunas cosas, ¿dónde queda el net.art? ¿Los museos, instituciones y centros culturales y artísticos conocen estás prácticas de/con/para internet con las que pueden atraer a múltiples públicos por la propia naturaleza de distribución y consumo (arte con redes sociales,

páginas web interactivas, .gif, memes, exposiciones de arte en Instagram y dentro de videojuegos)?

En palabras de Katia Nilo, directora del Dpto. de Desarrollo Artístico y Cultural del Instituto Cultural de León, durante una charla en una sala virtual (organizada por estudiantes de la maestría en Gestión Cultural de la UG) titulada “Retos y estrategias de instituciones, industrias y empresas culturales ante la contingencia por COVID-19”, decía que para ellxs la digitalidad representa simplemente una herramienta emergente ante la contingencia.

Es claro que no hay un conocimiento profundo por parte de nuestrxs directivsx en un tema [no tan] reciente.

2. Nuevas propuestas artísticas: proyectos independientes.

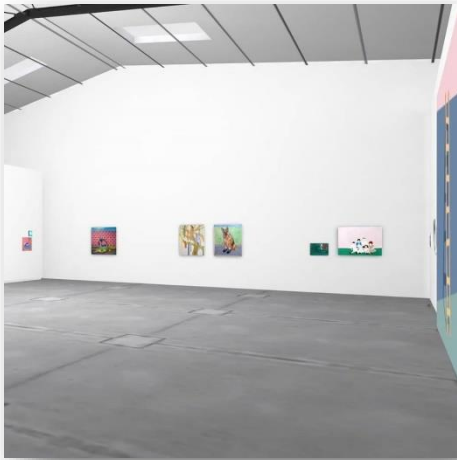
El sábado 23 de mayo del 2020 fue sin duda una fecha clave para el desarrollo de este texto: dos exposiciones virtuales en México se inauguraron con tan solo una hora de diferencia, pero con discursos opuestos.

Por un lado, la galería y espacio independiente Casa Equis situada en CDMX inauguró en su sitio web un *cubo blanco virtual* a las 19 hrs (tiempo de la CDMX), un espacio para su exposición “Virtuoso Virtual” en el que se expusieron doce artistas que digitalizaron su trabajo para poder ser expuesto en la página web www.casaequis.com/virtual

Ilustración 1. Exposición Virtuoso Virtual. Fotografía obtenida de la página de Facebook de Casa Equis.



Ilustración 2. Fotografía obtenida de la página de Facebook de Casa Equis.



La implementación de este espacio a la página web responde a la actividad de la galería: continuar con las ventas (ahora online) de arte. A la inauguración de este anexo a su página web, se sumaron otras actividades de promoción, como una charla en Instagram Live con algunos de los artistas que hicieron “un recorrido” desde sus webcams.

En la nueva galería de Casa Equis me puedo mover con el clickeo y deslizamiento del mouse o con pequeños botones en la pantalla desde mi celular. Hay un texto de sala en una de las primeras paredes (Ilustración 1), un recibidor y los *muros* blancos con las pinturas *montadas*: es exactamente la reproducción de una galería física. No se busca experimentar con el espacio virtual (la idea primordial del net.art) ya que la iniciativa surgió durante la contingencia sanitaria como una medida temporal para la galería.

Desde otro ángulo aparece Expo Roblox una hora después (20 hrs, tiempo de CDMX), una exposición de arte en la plataforma gratuita multijugador Roblox, donde los usuarios pueden crear sus propios mundos virtuales desde un editor de mapas que la misma plataforma ofrece.

Expo Roblox consiste en un espacio virtual a la que se accede con un [link específico](#). A la inauguración se conectaron 50 personas en simultáneo observando las más de 100 piezas curadas por Julio Millán.

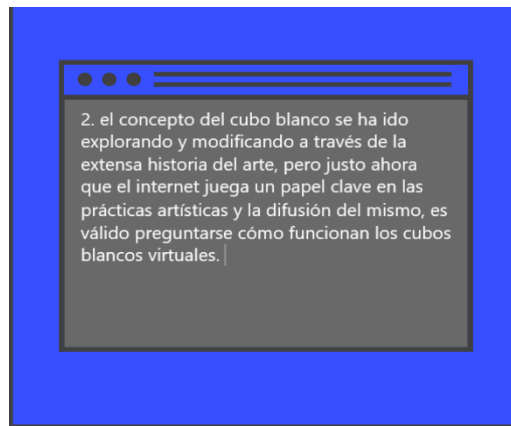


Ilustración 3. Respecto a la idea de cubo blanco.

El espacio está construido con un vestíbulo en el que se puede leer el texto de sala (Ilustración 5) y un espacio de exposición conformado por las piezas de arte montadas en la pared (algunas de ellas colgadas del techo) además de una piscina, una cancha de fútbol, un establecimiento de OXXO, una pista de carreras, un perro, salas de exposición inclusivas en vertical con rampas para (tal vez) sillas de ruedas y un espacio para esculturas 3D, entre muchos elementos más (Ilustraciones 6 y 7).

La exposición seguirá abierta hasta que la plataforma multijugador en la que se aloja caiga, el internet muera o Julio Millán decida quitarla del sitio (esto último desprende pocas probabilidades, pero cuando hablamos de internet, unx nunca sabe).

¿Vale la pena emular el cubo blanco en los espacios virtuales?

Es claro que uno de los espacios más comunes para la exhibición de piezas de net.art es la página de internet en la que se juega con los hipervínculos, el hipertexto, la imagen .gif, el scrolling, los objetos 3D, el vídeo, las tipografías, el diseño sonoro, emojis y todo lo que se pueda insertar a una página web (es decir cualquier objeto). Proyectos como <http://www.motorhueso.net/> (Eugenio

Tisselli), <http://aparatocifi.press/> (coordinado por Juan Pablo Anaya), <https://www.wwwwwww.jodi.org/> (Joan Heemskerk y Dirk Paesmans) o <http://www.offsiteproject.org/> (fundado por Pita Arreola) exploran los diversos usos que el cbersitio presenta y se agregan e integran

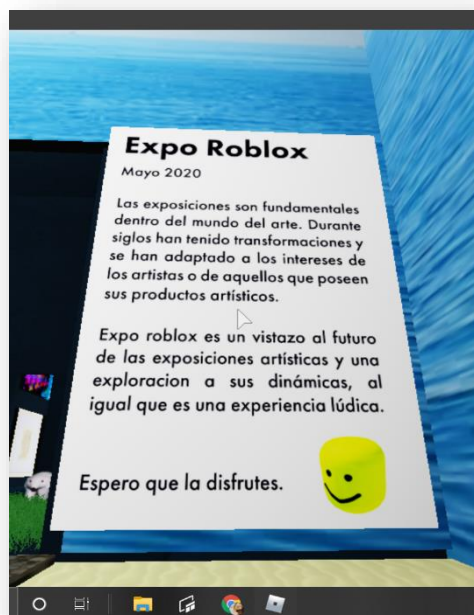


Ilustración 4



Ilustración 5



Ilustración 6

prácticas tanto online (interactividad con el sitio) como offline (el sitio de internet como una especie de archivo).

Sin embargo, es imprescindible preguntarse qué papel juegan los espacios emulados de la realidad física porque, además de Casa Equis y Expo Roblox, existen decenas de proyectos en internet mexicanos que buscan integrar los diseños de espacios físicos a los nuevos soportes digitales y explorar posibles arquitecturas futuristas para el consumo de arte digital mexicano (Centro Cultural Kappa, por ejemplo).

Con una mirada cercana, podemos darnos cuenta de que no se plantean solamente escrituras en 3D de los espacios si no contemplamos todo el clickeo y el movimiento que podemos generar en relación con los objetos ahí representados y con lxs usuarixs que vemos a través de lxs avatares; de igual manera, las dinámicas que implican los esquemas estructurados son empíricos y contruidos desde enfoques diferentes y propósitos únicos (comerciales o experimentales). Proyectos como el ya mencionado Centro Cultural Kappa, galerías dentro de Minecraft, o las ya viejas muestras de arte en la comunidad virtual de Second Life exploran estas arquitecturas.

Si bien hay muchos artistas y teóricos del net.art que rechazan o minimizan y consideran innecesarios los proyectos emuladores de construcciones físicas, vale la pena reflexionar que estas nuevas arquitecturas jamás buscarán el mismo objetivo que las exposiciones en sitios web, a través de routers o softwares especializados sino que se apela a la creación de comunidades espectadoras en espacios virtuales, de mantener ese ritual que significa asistir y *estar* en una exposición de arte y sentirse en el mismo espacio con otras personas, además de iniciar y mantener un diálogo con *lsx* demás y compartir experiencias.