



¿Cómo sacar  
provecho de  
lxs  
espectadorxs,  
pantallas e  
imágenes para  
la gestión  
cultural?

por Abigail  
Fuentes

## Introducción

A manera de introducción señalo que no sé exactamente cómo contestar la pregunta detonadora de este ensayo:

*¿Cómo sacar provecho de lxs espectadorxs, pantallas e imágenes para la gestión cultural y el arte?*

Honestamente no lo sé. ¿La gestión de la cultura debe *sacar* algún provecho de las pantallas para funcionar? La respuesta más obvia sería que, en efecto, las pantallas y la circulación de imágenes son un recurso usado, en cantidades sin precedentes, a razón de la pandemia y que gestionar la cultura a través de las pantallas es un nuevo reto al que todxs lxs que nos relacionamos con la profesión nos enfrentamos ahora y lo haremos por mucho tiempo.

Sin embargo, me preocupa que pensemos a las pantallas y la circulación de imágenes solamente como una nueva herramienta que nos vimos obligadxs a usar por la pandemia y no como el fenómeno tecnológico que en realidad representa.

Aquí compartiré algunos aspectos relevantes de algunos proyectos culturales que, a percepción de quien escribe, han demostrado que podemos hacer uso de diferentes recursos tecnológicos digitales para la gestión o promoción de la cultura y el arte más allá de proponer interminables conferencias en plataformas como Zoom o transmisiones en vivo (por nombrar algunas).

## Objetivos

En el presente texto pretendo señalar algunas herramientas electrónicas digitales que permiten la promoción de la cultura y el arte sin reducir su gestión a conferencias en plataformas como Google Meet, Zoom, entre otras similares.



## ¿Cómo sacar provecho de lxs espectadorxs, pantallas e imágenes para la gestión cultural?

Flores (s.f.) explica que la digitalidad es la presencia casi invisible de las tecnologías digitales en nuestras vidas, que exactamente eso, sumando el momento histórico que actualmente vivimos, es lo que nos permite hablar de la existencia de una *cultura digital*.

El Centro de Cultura Digital, hace dos semanas, invitó a [@olmoxdie](#) (Diego Olmos) a charlar acerca de su práctica curatorial y museográfica.

Diego Olmos crea espacios expositivos y de aprendizaje en el videojuego para Nintendo Switch, Animal Crossing: New Horizons que [transmite en Twitch](#). Realiza exposiciones de arte que cura y monta en el videojuego, así como tutoriales que resuelven cuestiones técnicas respecto a la gestión de un espacio dentro de un videojuego. (Centro de Cultura Digital, 2021)

Es interesante prestar atención a proyectos culturales como el de Diego por diferentes motivos:

1. Las distintas plataformas que emplea para la curaduría y la museografía (el propio Animal Crossing, páginas para crear formatos compatibles con el videojuego y Twitch) le permiten generar una interacción orgánica digital característica de los medios electrónicos digitales sin la necesidad de pretender “trasladar” el cubo blanco expositivo de espacios no digitales a la pantalla.
2. Desde el inicio de la pandemia, las galerías y demás espacios expositivos institucionales como museos y casas de cultura, han buscado (con poco éxito) una manera de llevar los proyectos

que se gestionaban en sus espacios a la pantalla. Esto se tradujo en interminables conferencias a distancia, ferias de libro pesadas y espacios expositivos replicantes de la tradición.

De manera similar podemos mencionar [Expo Roblox](#), una exposición curada por [@juliomoki](#) (Julio Milan) que se presencia en Roblox, una plataforma de videojuegos que cuenta con un editor sencillo de usar en el que los usuarios pueden crear espacios habitables e interactivos desde múltiples templates precargados en la plataforma.

Expo Roblox se inauguró a unos meses de iniciar la pandemia y planteó, de manera tajante, las posibilidades de una exposición de arte online con la propuesta curatorial (objetos 3D, imagen .gif y memes) y el mismo espacio expositivo (un oxxo dentro de la galería, una cancha de fútbol, una pista de baile con hot dogs y una alberca frente a Bansi -una referencia a Banksy- grafiteando los baños).

A lo que me refiero con todo lo anterior es que las actividades de gestión-promoción de la cultura que se han agenciado desde el aspecto independiente presentan propuestas innovadoras que los espacios institucionalizados debería voltear a ver.

Lejos de las propuestas expositivas y acercándonos a la gestión y promoción de la literatura, proyectos como Cyberelfa de la boliviana Lucia Carvalho, proponen una concepción de la poesía que se aleja mucho de la tradicional.

[Cyber Elfa](#) es un canal en YouTube que sube videos de poesía multimedia combinando la oralidad de la poesía, recursos visuales extraídos de series de anime y música como background. Forma parte del [lyricalwave latinoamericano](#), movimiento hispanohablante de poesía en YouTube bautizado por el poeta Roberto Valdivia.

Esta propuesta (a manera de playlist en YouTube) establece un reto para quienes se reúnen a participar de la poesía en la actualidad: lectorxs, gestorxs, críticxs de arte y, por supuesto, creadorxs. (Valdivia, s.f.) ya que su creación y consumo reside específicamente en YouTube e Instagram.

## **Conclusiones**

¿Qué significaba sacar provecho de lxs espectadorxs, pantallas e imágenes para la gestión cultural antes de la pandemia? Durante la pandemia, ¿algo cambió? En una época postpandemia, ¿algo cambiará?

Pero aún más importante: ¿cómo era la cultura digital antes de la pandemia?

Claramente mi práctica como gestora cultural y como curadora se vio modificada a razón de la pandemia.

Para ser sincera, no creo que debamos preguntarnos cómo utilizar las pantallas para la gestión cultural, sino ver y analizar cuáles han sido ya las experiencias y actividades culturales generadas desde hace años en dichos entornos y que hemos decidido no observar sino hasta hace un año, cuando la pandemia inició.

Respecto a lo anterior, Tonatiuh López menciona que “el público no se crea, se le atiende. El error de los museos es querer crear un público, y no, la vida ya está creada. Simplemente hazte cargo de ella”, quien dirige un museo sin paredes: un proyecto comunitario en Ecatepec, zona en donde a nadie le preocupa gestionar un proyecto cultural. (França, 2020)

Me gustan los proyectos de arte dentro de la red porque me obligan a pensar fuera del molde, a replantearme los recursos didácticos que escojo, empleo y comparto, y me permite experimentar con otros

recursos mediales las maneras en las que gestiono y divulgo arte y cultura.

Creo que la navegación puede hacer mucho por la gestión cultural.

¿Qué otro recurso hipermedial, además del internet y sus propiedades naturales como lo son la multimedia y la cibernavegación, nos permitirían explorar quiénes somos, lo que hacemos y cómo nos percibimos a nosotrxs mismxs de maneras más fluidas, libres en relación con la cultura y el arte?

## Bibliografía

- Centro de Cultura Digital (CCD). (24 de mayo de 2021). *Navegaciones Guiadas 4.5: Museo de Animal Crossing* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8VZKug2VNls>
- Flores, I. (s.f.). *La incertidumbre de lo digital. Cultura y apropiaciones cotidianas*. [Anti]materia. Recuperado el 1 de junio de 2021 <https://anti-materia.org/incertidumbre-digital>
- França, J. (20 de octubre de 2020). *Tonatiuh López: «El error de los museos es querer crear un público; la vida ya está creada, hazte cargo de ella»*. CCCBLAB. Recuperado el 1 de junio de 2021 <https://lab.cccb.org/es/tonatiuh-lopez-el-error-de-los-museos-es-querer-crear-un-publico-la-vida-ya-esta-creada-hazte-cargo-de-ella/>
- Valdivia, R. (s.f.). *¿Qué es Lyricalwave? El nuevo movimiento de poesía en youtube*. Sub 25. Poesía joven. Recuperado el 1 de junio de 2021 <https://poesiasub25.com/articulos/lyrical-wave-articulos/>



## **Licencia LEAL-A**

Los archivos empleados para esta obra están bajo Licencia Editorial Abierta y Libre (LEAL).

Con LEAL eres libre de usar, copiar, reeditar, modificar, distribuir o comercializar bajo las siguientes condiciones:

1. Que cualquier producto creado a partir de este material herede algún tipo de LEAL.
2. Que la comercialización no sea el único medio para adquirir el producto final.
3. Que el uso no resulte perjudicial para cualquier colaborador.
4. Que los archivos editables y finales sean de acceso público.
5. Que en la próxima edición se dé crédito a los colaboradores de la edición anterior.