

Exposiciones y cibercultura

POR JAIME GARCÍA CANTERO

El presente artículo estudia la adaptación de las exposiciones a la cibercultura a partir del análisis de diez exposiciones celebradas en todo el estado español durante el último trimestre del año 2010, definiendo tipos e identificando sus debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades.

Frente a la bajada del número de espectadores y/o visitantes de otros eventos culturales y de entretenimiento (cine, teatro), las exposiciones viven un momento dulce, con aumento del número de las mismas y de los visitantes que estas reciben. El presente artículo trata de justificar que esto es debido a que las exposiciones tienen un mayor grado de adecuación a los parámetros esperables en un evento cultural o artístico en el contexto de la Sociedad Red. Para demostrar esta afirmación se analizan diez exposiciones que han coincidido en el último trimestre del año 2010 en distintas localizaciones del Estado español y se propone una clasificación de las exposiciones más adaptadas al contexto de la Sociedad Red.

Planteamiento

Pierre Lévy (2007) definía en *Cibercultura* las características fundamentales de las obras artísticas y culturales de lo que él define por cibercultura. Según Lévy, estas son:

- Participación activa de los intérpretes/espectadores, que va más allá de la creación de sentido mediante la interacción con la obra. Los espectadores, como dice Jenkins eran pasivos, silenciosos e invisibles y ahora son activos y quieren ser vistos y escuchados (Jenkins, 2008). Espectadores emancipados que quieren definir la manera en la que se relacionan con la obra, en palabras de Rancière «Todo espectador es de por sí actor de su propia historia» (Rancière, 2010) y la exposición a diferencia de otras artes permite esto al visitante.
- Creación colectiva, aglutinando los esfuerzos de distintos creadores y potencialmente de distintas disciplinas. La inteligencia colectiva (Lévy, 2007) es un rasgo fundamental de la Sociedad Red y el arte y la cultura no pueden ser ajenos a ella.
- Obra-proceso. La unión de los dos factores anteriores conduce al concepto de creación continua, que se traduce en la obra de arte como proceso de transformación. Las exposiciones se han adaptado bien a este concepto de arte efímero que Bauman definiría como arte líquido

(Bauman, 2007), pero también a integrar el proceso de creación en la exhibición, con la consiguiente convergencia en un mismo espacio de dos actividades (creación y exhibición/difusión) antes separadas (Freire, 2008).

Tabla 1. Exposiciones consideradas

Exposición	Organizador
<i>Made in USA</i>	Fundación Mapfre
<i>John Gutmann</i>	Fundación Mapfre
<i>Federico Fellini. El circo de las ilusiones</i>	Caixaforum
<i>Dalí, Lorca y la Residencia de Estudiantes</i>	Caixaforum
<i>La mirada del Samurai</i>	Alhondiga Bilbao
<i>Desbordamiento de Val del Omar</i>	MNCARS
<i>Hans-Peter Feldmann. "Una exposición de Arte"</i>	MNCARS
<i>Atlas / Constelaciones Walter Benjamin</i>	Círculo de Bellas Artes
<i>On & On</i>	Casa Encendida
<i>Mariscal en la Pedrera</i>	Catalunya Caixa / La Pedrera

– Conexión/remezcla. Borja-Villel definía una exposición como «Una intersección de textos, prácticas y lugares. Y es precisamente en esta encrucijada, en esta red intertextual, en la que se inscribe la obra de arte» (Borja-Villel, 2007).

– Cuestionamiento de los límites: el mismo hecho de la hipertextualidad hace que los límites de la obra sean difusos. Rancière hablaba de las manifestaciones artísticas contemporáneas como «historias de fronteras que deben atravesarse y de distribuciones de roles que deben alterarse corresponden ciertamente a la actualidad del arte contemporáneo, donde todas las competencias artísticas específicas tienden a salir de su propio ámbito y a intercambiar sus lugares y sus poderes». (Rancière, 2010, p. 26).

Para el presente análisis se ha utilizado otra variable que aunque aparece implícita en la descripción de Lévy, se ha considerado de interés considerarla como una variable separada: la intermedialidad, tanto intradiegetica como extradiegetica.

Según estos parámetros se han analizado las exposiciones recogidas en la tabla 1.

El gráfico 1 presenta el resultado del análisis; en el mismo, el color rojo indica alto grado de desarrollo, el verde desarrollo medio y el amarillo desarrollo bajo.

Como resultado del análisis se puede concluir que tres exposiciones (*Atlas/Constelaciones*, *On & On* y *Mariscal en la Pedrera*) son mejores prácticas en lo que se refiere a la adaptación expositiva a las características del arte y la cultura en la sociedad red.

Gráfico 1. Análisis de diez exposiciones celebradas en el Estado español en el último trimestre de 2010

Exposición	Organizador	Participación activa del espectador	Creación colectiva	Obra proceso	Remezcla Interconexión	Cuestionamiento de límites	Intermedialidad intradiegética	Intermedialidad extradiegética
<i>Made in USA</i>	Fundación Mapfre							
<i>John Gutmann</i>	Fundación Mapfre							
<i>Federico Fellini. El circo de las ilusiones</i>	Caixaforum							
<i>Dalí, Lorca y La Residencia de Estudiantes</i>	Caixaforum							
<i>La mirada del Samurai</i>	Alhondiga Bilbao							
<i>Desbordamiento de Val del Omar</i>	MNCARS							
<i>Hans-Peter Feldmann. "Una exposición de Arte"</i>	MNCARS							
<i>Atlas / Constelaciones Walter Benjamin</i>	Círculo de Bellas Artes							
<i>On & On</i>	Casa Encendida							
<i>Mariscal en la Pedrera</i>	Catalunya Caixa / La Pedrera							

Atlas/constelaciones, la exposición ‘virtual’

La exposición *Atlas/constelaciones Walter Benjamin* es, sin duda, la que más se acerca a lo que Lévy define como museo virtual: «Recorridos personalizados o bien constantemente reelaborados por navegaciones colectivas en espacios totalmente desligados de toda colección material» (Lévy, 2007, p. 160). Exactamente eso es lo que propone la exposición organizada por el Círculo de Bellas Artes de Madrid, en colaboración con el SECC y AECID (ver figura 1).



Figura 1. Atlas/Constelaciones, Walter Benjamín.

El visitante, en las instalaciones del Círculo de Bellas Artes o desde su ordenador, puede realizar un recorrido decidido por él mismo o seleccionado aleatoriamente alrededor de la obra de Benjamin. Lo que más destaca en la exposición es la hipertextualidad que permite navegar por distintas obras conectadas por palabras clave. Para no perder la capacidad de comunicación fática, la exposición -pese a estar basada totalmente en contenidos digitales- ha dispuesto de un espacio físico que permite a los visitantes 'navegar juntos'.

La exposición tiene también un alto grado de reutilización de contenidos de distintos artistas (pintores, cineastas, etc.), con lo que la creación colectiva y la remezcla están también muy presentes.

La intermedialidad es muy alta, tanto intradiegetica (contenidos pictóricos, fílmicos, textos, etc.) como extradiegetica. La exposición, además de la herramienta de navegación hipertextual (*Atlas Walter Benjamin*) consta de un documental (*Constelaciones*) y de distintos contenidos sonoros (*Modelos de audición*), todos ellos descargables gratuitamente. Asimismo, la librería *on line* del Círculo de Bellas Artes permite la descarga gratuita de una guía de la exposición y de un texto sobre la obra de Benjamin realizado con motivo de la misma.

Quizás lo único que se echa en falta son herramientas para interactuar con otros visitantes en forma de herramientas sociales y de comunidad, así como soluciones para otros públicos no habituados a las nuevas tecnologías.

On & On, la exposición efímera

La exposición *On & On*, organizada por La Casa Encendida, destaca fundamentalmente en dos de los aspectos considerados: la obra-proceso y la difuminación de los límites.

Todas las obras recogidas en la exposición son un proceso continuo, ya sea por el continuo desgaste de la cera de una de las obras expuestas, el crecimiento constante de la vegetación de otra, el aleatorio sonido que producen unos pájaros al posarse sobre instrumentos de cuerda o la visión continua del centro de una gran urbe. Esta característica de arte efímero en constante cambio ha sido el principal reclamo de una exposición con mínima inversión en *marketing* que no dispone de catálogo ni de página web propia, pero sí de un interesante recorrido sonoro que recoge perfectamente el carácter efímero de la exposición y puede ser descargado de forma gratuita de la web de La Casa Encendida.

La segunda característica -que si es menos palanca de atracción es más si cabe palanca de recuerdo- es la interesante reflexión sobre los límites de la obra. Límites que se rompen completamente cuando el visitante puede entrar dentro de las mismas como en varias de las intervenciones propuestas, crearlas como en el caso de la composición musical interactiva o quedarse perplejo ante el hecho de que los vigilantes de la exposición puedan formar parte de la propia obra (ver figura 2).



Figura 2. Fotografía de una obra de la exposición On & On.

La principal carencia de la exposición es su falta absoluta de herramientas de soporte extradiegéticas, ya que como se ha comentado carece de página web y de catálogo, aunque tal vez esto pueda explicarse como una manera más de lograr que toda la exposición sea absolutamente efímera.

Mariscal en La Pedrera, la exposición híbrida

Caixa Catalunya es el promotor de la exposición desarrollada en La Pedrera (Barcelona) sobre la obra del diseñador valenciano Javier Mariscal. La exposición ha tenido un gran éxito de público (según el Departamento de Comunicación de Caixa Catalunya, en los dos primeros meses se superaron los 80.000 visitantes) y a este éxito no es ajena la apuesta híbrida de la exposición por unir la experiencia *on line* y *off line*.

De los aspectos considerados, la exposición destaca fundamentalmente en la participación del visitante y la intermedialidad, tanto expositiva como en su presencia web (ver figura 3).

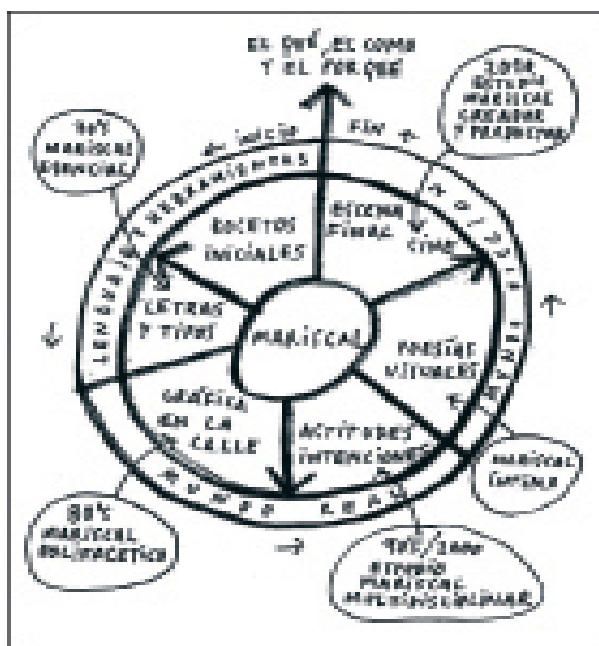


Figura 3. Esquema de la exposición de Mariscal en La Pedrera.

Respecto a la participación, destaca una instalación en la que la interacción del visitante con un libro modifica la proyección sobre ocho pantallas simultáneas. Esta instalación, que recuerda conceptualmente a la obra *Beyond Pages*, del artista japonés Masaki Fujihata, es además un ejemplo de intermedialidad en la que un libro se relaciona con un contenido audiovisual, en este caso el proyecto cinematográfico *Chico y Rita*, que codirige Javier Mariscal.

Otra interesante propuesta, y sin duda uno de los grandes éxitos de la exposición, es una iniciativa que aúna participación con multicanalidad y creación de comunidad. En la exposición se invita al visitante a pintar una careta diseñada por Mariscal y a fotografiarse luego con ella. Las fotos son colgadas en la página web de la exposición, con lo que se garantiza el tráfico a esta después de la visita. El 16 enero de 2011, a falta de dos semanas para el cierre de la exposición, la página contaba con más de 21.000 fotografías, lo que da una idea del éxito de la iniciativa.

Otra apuesta novedosa y poco frecuente es la creación de contenidos web distintos a los de la exposición física, incluyendo una página específica para el público infantil en la que aparecen juegos y contenidos específicos, así como contenidos audiovisuales como el *making off* de la exposición que no solo pueden encontrarse en la web sino que también se han colgado en plataformas abiertas como YouTube.

Definiendo los tipos

Exposiciones virtuales. Son aquellas exposiciones cuyo contenido se basa exclusivamente en soportes digitales accesibles vía web (independientemente de que puedan disponer de espacios físicos que permitan dicho acceso). Son las exposiciones que más se asemejan al concepto de museo virtual que Levy describía (2007) y tendrían una importante representación en la nueva aplicación desarrollada por Google y denominada *Google Art Project*, que en una primera versión permite visitar 17 museos de 11 ciudades en nueve países. Incluye además 17 pinturas en giga píxeles, más de 6.000 panoramas de pasillos de pinacotecas, 1.061 imágenes de obras de arte en alta resolución, 486 artistas y 385 salas (Fraguas, 2010).

Sin embargo, la aproximación de Google se limita a reproducir *on line* el contenido de los museos con una extraordinaria definición, pero ciñéndose al contenido y al guión expositivo de los museos físicos.

Otras aproximaciones, sin tanta capacidad técnica, abogan por recorridos no asociados a museos o exposiciones físicas y proponen unos contenidos más abiertos e hipertextuales que enriquecen aún más la visita del internauta (ver tabla 2).

Tabla 2. Análisis DAFO del modelo de exposición virtual	
<p>Debilidades</p> <p>Pérdida de la capacidad de comunicación fática.</p> <p>Dificultad de 'conectar' con el visitante más tradicional.</p> <p>Pérdida de capacidades sensoriales de lo 'físico' (Fraguas, 2010).</p>	<p>Amenazas</p> <p>Posibles problemas asociados a <i>copyright</i> y derechos de autor.</p> <p>La limitación a reproducir <i>on line</i> espacios <i>off line</i> con la consiguiente pérdida de potencialidades.</p>
<p>Fortalezas</p> <p>Capacidad de llegar a públicos en geografías remotas.</p> <p>Flexibilidad y capacidad de intermedialidad.</p> <p>Costes relativamente bajos comparados con otros modelos expositivos.</p>	<p>Oportunidades</p> <p>Acercar la cultura a públicos con dificultades de acceso por motivos geográficos, económicos o sociales.</p> <p>Desarrollo de nuevas narrativas expositivas.</p>

Exposiciones efímeras. Son aquellas en las que el contenido está sometido a un proceso continuo de cambio y actualización, con lo que su observación será diferente si se realiza en momentos distintos. Las *performances* podrían considerarse como un subgrupo dentro de este modelo, que llevaría al extremo el concepto de lo efímero al concentrar la exposición en un periodo muy corto de tiempo.

Su carácter continuo de cambio las hace difíciles de registrar en soportes tradicionales, como catálogos impresos, aunque sí son susceptibles de ser trasladadas a nuevos medios como Internet o determinados medios audiovisuales.

Este modelo es especialmente adecuado para los entornos en los que se fusionan la creación y la exhibición de la obra, como ocurre cada vez más en las innovadoras propuestas del arte contemporáneo (Fablabs, Medialabs, etc.) (ver tabla 3).

Tabla 3. Análisis DAFO del modelo de exposición efímera	
<p>Debilidades</p> <p>Dificultad de registro en medios tradicionales.</p> <p>Acotación en el tiempo lo que disminuye las posibilidades de explotación económica.</p>	<p>Amenazas</p> <p>Financiación compleja, al tener una duración limitada y carecer de registros.</p> <p>Confusión/desvirtualización del concepto para dar lugar a espectáculos ajenos al arte.</p>
<p>Fortalezas</p> <p>Atractivo de la obra abierta y en proceso.</p> <p>Capacidad de fusionar creación y exhibición.</p> <p>Hibridación con otras manifestaciones culturales.</p>	<p>Oportunidades</p> <p>Nuevos modelos económicos para el artista, que puede tener ingresos fuera de las vías tradicionales.</p> <p>Nuevos espacios culturales donde el espectador puede ser parte creadora de la obra.</p> <p>Acercamiento del espectador al artista y su proceso creativo.</p>



Exposiciones híbridas. Son aquellas exposiciones que disponen simultáneamente de contenidos y presencia *on line* y física, pero que proponen recorridos distintos y complementarios en cada uno de estos entornos, potenciando la conexión entre los mismos.

Las exposiciones híbridas son especialmente exitosas cuando son capaces de integrar su presencia física y virtual, ‘trasladando’ visitantes de una a otra y utilizando las fortalezas de cada uno de los medios para complementar las debilidades del otro. En este sentido, es especialmente interesante la utilización del canal *on line* como canal de retorno de la exposición física, es decir, favorecer que el visitante de la exposición física tenga en el canal *on line* recursos que completen su recorrido por la misma y le permitan a su vez expresar sus opiniones sobre esta e incluso generar comunidad en torno a la misma.

Uno de los recursos más prometedores para este tipo de exposiciones son las tecnologías conocidas como ‘realidad aumentada’, que permiten superponer contenidos virtuales a la realidad física expositiva. El concepto es un derivado del de realidad virtual propuesto por Milgram y Kishino en su clasificación de las realidades mixtas (Milgram, 1994). Según ellos, el desarrollo de nuevas plataformas *hardware* y *software* permite nuevas operaciones de virtualización, entendida esta como la forma de relación en el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, que supera las barreras espacio-temporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran accesibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas, al menos en cuanto a su volumen y posibilidades.

Mientras que en un extremo de esta taxonomía pusieron a la realidad pura (entornos reales), en el otro encontramos la realidad virtual (entornos virtuales); a los estados medios es a lo que llaman estos autores realidades mixtas, donde conviven la realidad aumentada y la virtualidad aumentada. Podríamos entonces definir la realidad aumentada como aquellas tecnologías que enriquecen el entorno físico real con capacidades virtuales que posibilitan nuevos modelos de relación con dicho entorno físico.

Las tecnologías de realidad aumentada pueden tomar muy distintas formas e incluir dispositivos diferentes pero tiene siempre en común:

- Combinación de objetos físicos y virtuales.
- Interacción en tiempo real entre dichos objetos.
- Los objetos virtuales y reales se complementan y retroalimentan.

Por tanto, dentro del tipo de exposición que hemos definido como exposición híbrida, la realidad virtual permitiría esta hibridación en tiempo real.

En palabras de Manovich (2004) serían ‘exposiciones aumentadas’ donde «el espacio físico es cubierto de intercambio dinámico de información» (ver tabla 4).

Tabla 4. Análisis DAFO del modelo de exposición híbrida

Debilidades Complejidad y coste del doble desarrollo <i>on line</i> y <i>off line</i> . Necesidad de altas competencias técnicas.	Amenazas Posible trivialización de la exposición. Posible discriminación de los visitantes menos avezados técnicamente.
Fortalezas Capacidad de conjugar las fortalezas de los medios físicos y <i>on line</i> . Flexibilidad y capacidad de intermedialidad. Capacidad de perdurar en el tiempo gracias a la combinación de canales.	Oportunidades Desarrollo de contenidos específicos para grupos de visitantes con especiales necesidades. Desarrollo de nuevas narrativas expositivas. Creación de comunidades y espacios de deliberación en torno a la exposición.

Conclusiones

El éxito actual de las exposiciones puede justificarse por su mayor adecuación a las nuevas realidades culturales y artísticas. Las mejores prácticas analizadas sugieren que es interesante:

- Promover la participación activa del visitante, no solo en la exposición física sino también en otros canales, como Internet.
- Generar contenidos transmedia tanto en la exposición como fuera de ella y distribuirlos en plataformas propias (página web) y de terceros (YouTube, Facebook, etc.).
- Experimentar con los conceptos de obras abiertas y efímeras, porque encajan bien con el nuevo perfil del visitante.
- Apostar por la conexión y la intertextualidad expositiva, reforzando esta con la creación de hipertextos en la Red que conecten la exposición con otras fuentes de información.

Entre las exposiciones que mejor se adaptan al nuevo contexto cultural de la Sociedad Red podemos definir tres tipos de exhibiciones: las exposiciones virtuales, las exposiciones efímeras y las exposiciones híbridas. Por su capacidad de combinar la presencia física con las nuevas capacidades tecnológicas, es este último tipo el que más oportunidades presenta en el corto y medio plazo para adaptarse al gusto de los visitantes que quieren seguir disfrutando de exposiciones físicas, pero aumentando su experiencia con las capacidades que las nuevas tecnologías pueden aportar.

Bibliografía

Bauman, Z. (2007). *Arte, ¿líquido?* Barcelona: Segitur.

Borja-Villel, M. J. (2006). *El museo interpelado*. Barcelona:MACBA.

Fraguas, A. (2011, 2 de febrero). *El ojo de Google entra en el museo*. El País.

Freire, J. (2009, octubre). Estrategias de comunicación digital en las instituciones culturales.

Revista mus-A (Revista de los Museos de Andalucía), No. 116-119.

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos.

Manovich, L. (2002, revisado en 2004). *The Poetics of Augmented Space* [en línea]. Disponible en: http://www.manovich.net/nnm20map/Augmented_2004revised.doc

Milgram, P. y Kishino, A. (1994). Taxonomy of mixed reality visual displays. *Transactions on Information and Systems*, Special issue on Networked Reality. Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE).

Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Castellón: Éllago.

