

# La disyuntiva de las Nuevas Tecnologías en las Exposiciones Temporales

ROSA PERALES

El arte como reflexión de una sociedad muestra planteamientos próximos a los procesos de su cultura. Es fácil encontrar este requisito a la hora de justificar una exposición. Los museos y centros de arte abogan por muestras elaboradas y presentadas sobre aspectos puntuales de la vida colectiva con análisis sobre la realidad social (SENSATION, Royal Academy of Arts de Londres, 1997 o MELODRAMA, en Artium, Vitoria, 2002).

La teatralización del arte implica un proceso de cambio en los modos de exposición que afectan a la intención, al espacio y a la muestra en sí misma. A esta teatralización se une el modismo que influye en las tendencias y comportamientos artísticos – destacan en los últimos años las muestras a gran escala en Londres según la línea de escándalo y provocación- cuyos resultados están siendo imitados en numerosos lugares de Europa. Frente a lo que se considera *decorum* en el sentido aristotélico del término, representado por el arte povera, conceptual o minimal, hoy podemos contemplar procesos plásticos donde prima el escándalo, la aversión y el malestar a partir del retorno del realismo interpretado por nuevos parámetros y dimensiones e ideas. ( Si miramos atrás en el tiempo, no estamos tan lejos de los escándalos parisinos provocados por obras como Olimpia de Manet a la que calificaron de sucia, o de las primeras muestras de los fauvistas ).

Hemos llegado en este nuevo siglo a modificar la percepción que tenemos de la obra de arte a gran escala, gracias a los medios de comunicación. Pero sobre todo por la incorporación de un nuevo soporte, la fotografía, como material artístico manipulable y por los proce-

## Museo

### La Disyuntiva de las Nuevas Tecnologías en las Exposiciones Temporales

Los procesos de digitalización; con la reproducción infinita de la misma han desaparecido las fronteras entre el original y la copia. A todo ello se ha incorporado la imagen en movimiento y la utilización de materiales industriales.

La ruptura de los mecanismos de comunicación, antes lineales -artista-obra-espectador- ahora se transforma en lenguajes de comunicación más complicados, también por la misma complejidad de los medios. El producto es una imagen con movimiento y sonido que modifica, a su vez, los parámetros tradicionales. Estamos hablando de algo inmaterial.

El cambio en el discurso del arte, frente al clasicismo de la obra acabada, original y de valor contemplativo, se muestra en sistemas abiertos, interdisciplinarios, múltiples y pluridimensionales que influye directamente en el modo de generar una obra y de transmitirla. Es lo que apreciamos al visionar las instalaciones artísticas, que esta intencionalidad no solo afecta a la creación de la obra, sino al espacio que ocupa. La aplicación de las nuevas tecnologías en el campo expositivo viene siendo uno de los debates más controvertidos en los últimos años. Ya en el año 2000, en la Feria Arco, en Arco Electrónico se propusieron iniciativas, tales como realizar exposiciones de piezas de diferentes Museos y relacionarlas a través de la online, creando espacios irreales, con reproducciones inmatrimateriales. Estamos ante una revolución total de intenciones y medios.

El contraste entre la exposición permanente de los Museos con la incorporación de estos nuevos métodos de exposición, es cada vez mayor. La exposición temporal rompe frente a

las colecciones permanentes la percepción lineal y tradicional a la que estamos acostumbrados. Nos encontramos con una narración novedosa y actualizada, que sirve de campo de experimentación para la aplicación de nuevas tecnologías en dicho Museo. Un nuevo lenguaje con líneas de actuación que pasa por la fase de: idea o creación, puesta en marcha, desarrollo en fases de información y conclusión en la recreación, es decir en la emoción. (Ejemplo de este proceso es la muestra del Códice de Música, Leonardo da Vinci. Biblioteca Nacional. 2003. Objeto-Desarrollo con reproducción de instrumentos -Recreación multimedia ).

La nueva forma de exposición dinamiza los espacios museísticos ya que a la muestra tradicional se unen dos vertientes, una, el valor complementario de los recursos y dos, la integración de los elementos multimedia como soportes de material. A través de esta nueva fórmula de representación de los objetos, se incorpora una escenografía con recreación histórico-artística. Los Museos han sido conscientes del valor lingüístico y visual de esta nueva presentación. Es un mensaje fluido que se transmite utilizando para ello los elementos precedentes de las instalaciones de arte contemporáneo.

Hoy en día, dentro de la exposición nos encontramos dos tipos de espacios, el real, que es amorfo, diáfano y ecléctico. Por lo general es un receptáculo solo lleno de vacío. El segundo, es el espacio no real, el electrónico, el que se nos muestra a través de las imágenes proyectadas que simulan a su vez un hiperespacio. Este, permite cambios sustantivos por lo que la obra en él ubicada no es única, pierde importancia y

es transformable.

La primera forma, el espacio real, es utilizado por un método expositivo, contemporáneo por excelencia, la Instalación. Pero ¿Qué es el arte la Instalación? Algunos autores consideran que descende directamente de la tradición de las artes plásticas, tales como el Collage de Picasso, el Ready-made, de Marcel Duchamp o el Arte de acción de imágenes en movimiento, video-arte y arte cibernético.

Aunque puedan considerarse estos elementos como antecedentes, lo que si es cierto es que la instalación viene a conformar un espacio nuevo de arte, antes ignorado, que trasciende de las superficies tradicionales y se materializa. La instalación lo habita, lo modifica y lo hace suyo. La etapa brillante de esta forma de arte ha sido la década de los años ochenta, a partir del Arte Conceptual. Pero además del espacio incorporado, a la instalación debe agregarse otro elemento, tal vez el más novedoso, aquel que reclamaba Duchamp, cuando decía que sin espectador la obra de arte no existía: el público, que interviene directamente en los procesos creativos como parte fundamental de estos. El visitante crea otra dimensión, la física, el espacio que se utiliza para la obra de arte es penetrable y es absorbido por él. Llegados a este punto, la instalación, por lo tanto, tiene un proceso creador que le eleva a la categoría de arte, siendo utilizada en numerosos campos de la cultura, ya que su lenguaje, mediático y tecnológico, se transmite a través del discurso de su exposición.

Esta nueva forma de arte reclama espacios para transformarlos, y tiene una cualidad inherente, la adaptación. Si en el arte conceptual se

partía de sumar una serie de elementos de diferente materia y forma para desarrollar unas pautas de intención, hoy, con las nuevas tecnologías los artistas consideran que la vida cotidiana está invadida por la cultura visual. Por tanto partiendo de lo cotidiano, utilizan todos los recursos mediáticos como medio de expresión, cuyo lenguaje es mucho más próximo y asequible para el ciudadano medio. Modificados y adaptados los espacios, los elementos ambientales con aplicaciones tecnológicas y forman parte de las últimas tendencias sociales. Estos son manejados por el autor para dar a conocer su intención, y crear reacciones a partir de un claro sentido artístico y didáctico. Nadie debe quedar impasible.

Partiendo de la Instalación como expresión artística que impera en el contexto del arte contemporáneo, la necesidad de habilitar los espacios museísticos para esta, provoca, en numerosas ocasiones, serios problemas. En primer lugar porque gran parte de ellos están ubicados en edificios patrimoniales y carecen de lo necesario para este tipo de obras: salas de grandes dimensiones, instalaciones eléctricas adecuadas, medios. Sin embargo, también esta necesidad ha favorecido a los Museos. No debemos olvidar que gracias a los nuevos planteamientos estéticos de las últimas décadas, se han podido rehabilitar, reutilizar y transformar con otras funciones y objetivos, edificios históricos de difícil solución y futuro. La labor de rescate de monumentos en las diferentes comunidades del territorio nacional es un gran logro que debemos gracias a las nuevas necesidades culturales que plantean las vanguardias artísticas. (Patio Herreriano de Valladolid o Museo Vostell-Malpartida de Cáceres.)

## Museo

La Disyuntiva de las Nuevas Tecnologías en las Exposiciones Temporales

En segundo lugar, el Museo ha tenido que redefinir sus estructuras para adaptarlas a la nueva situación. El cambio del espacio dedicado a las exposiciones temporales ha supuesto una aportación mayor a la renovación interior de la imagen del mismo, aunque algunos de ellos no tengan clara su definición. En la mayoría su indefinición y clarificación hacen de estos espacios un lugar de continente incierto y de escaso contenido, entendido como dinámica de una acción cultural clara. Sin embargo, la eficacia es un término aplicado a las nuevas tecnologías, y puede ser el hilo conductor de la adaptación de los museos a los nuevos medios: un espacio seguro y controlado.

Por el contrario los espacios de nueva creación, incorporan desde la idea inicial la adecuación a las nuevas tecnologías; nos referimos a los Centros de Arte y a las Galerías. Como elemento intermedio están los edificios públicos con otra función que, puntualmente se convierten en sedes de exposiciones temporales, y para lo cual se establecen transformaciones efímeras tanto en la arquitectura, como en la iluminación. Lugares como el palacio de Cristal de Madrid, reto casi inexpugnable para los artistas y de difícil solución espacial, estaciones de Metro, como el proyecto del Metro de Madrid, en Ópera, nos hablan, es bien cierto, de cierta confusión entre la intención de oferta cultural como experimentación y la descontextualización de los lugares para alcanzar los más altos niveles de información y comunicación.

Por el contrario, la utilización de los espacios expositivos alternativos, han sido los lugares habituales de instalaciones artísticas desde sus inicios. Han surgido en un tipo de lugar margi-

nal, con carácter transgresor, efímero y puntual, alejados de circuitos institucionales. El paso siguiente se ha dado con el reconocimiento de este medio como lenguaje plástico, pasando a ser introducido en las actividades y actuaciones de Museos, Centros y Galerías. Sucede que el fenómeno de la descomposición de los espacios habituales y tradicionales, ha dado paso a la transformación de las intenciones culturales de los recintos. En los primeros tiempos, en los Museos, era frecuente encontrarse con lo ambiguo, que procedía de la dualidad entre lo viejo y lo nuevo, para posteriormente pasar de la subversión a la integración, tal y como ya apuntara, Manuel Palacios, en 1992, en su libro *Videarte y Televisión*. De la subversión a la integración.

Pero, conformados los lugares, ¿cómo ofrecer al espectador los nuevos lenguajes para mantener el entendimiento mutuo a través de la obra de arte? Para tratar de explicar este planteamiento, debemos hacer referencia a los formatos tecnológicos. Si el espacio expositivo, hoy día, se somete a las exigencias de dichos métodos artísticos, tanto en los museos como en centros y galerías, debemos aceptar el hecho de que hemos cambiado. La tecnología actual aporta al artista la posibilidad de mostrar sus experiencias y acercarse al uso popular. El fenómeno del arte como componente social se basa en esta unión, arte-tecnología.

El artista se aproxima a la obra de arte de una forma crítica, tanto en aspecto como en consecuencia, teniendo como factor primordial lo que esta pueda aportar a su trabajo, su vida y al resto del contexto social. Si el cine y la fotografía son la simulación inventada de la realidad, este ilusionismo artístico puede ser el principio

de la denominada realidad virtual del arte.

El primer fenómeno tecnológico incorporado a la obra de arte lo realiza el artista Wolf Vostell, con una obra creada en 1958, denominada Transmigración. El proceso cognitivo y experimental se inició a partir del contacto del autor con el fenómeno de la TV en España. La asunción de dicho fenómeno suponía la apertura a infinitos caminos de información, es por ello que lo denominó la transmigración de las culturas.

Hay que remontarse a los años 60 y 70 para hablar de la modificación del concepto de arte y espacio en nuestros días. Artistas que se preocupan de hacer trascender el arte a través de una nueva actitud, son producto de todo un proceso generador de máquinas e ideas. En los años sesenta Marshal Mahcham publicó "La Galaxia Gutemberg", un libro que anunciaba que el modo lineal de pensamiento, apoyado por la invención de la imprenta, estaba a punto de ser reemplazado por un modo de percepción y entendimiento más global. Su soporte serían las imágenes de la TV y la electrónica. El avance, según Umberto Eco, a partir de Marshal Mahcham ha sido la acepción del conocimiento a través de la estructura hipertextual con una proyección de conexiones infinitas de imágenes. Es el denominado lenguaje post-media, que está a su vez modificando el entorno social. Este lenguaje es infinito, se modifica frecuentemente, porque sus cualidades son numerosas, interactividad, simulación, virtualidad... frente a esto la postura del artista es el claro reflejo de tanta dispersión, traducido en contradicción, limitación, deslumbramiento... Si los medios son el soporte, la tarea fundamental es sacarles el mayor rendimiento.

Pero también en los mismos años, época de grandes transformaciones de las cuales ahora vivimos, se crean imágenes y ambientes que generan clichés de la cultura popular de los media.

En el planteamiento de las Nuevas Tecnologías aparecen tres elementos entrelazados: la imagen en movimiento, el sonido que se deriva en ruido, música o lenguaje y el soporte, que puede ser mental o virtual.

El primer fenómeno de transgresión por parte del artista es la imagen, la fotografía manipulada o la realización de esta en movimiento. Más tarde se impone el fenómeno mas-media. Inicialmente para los artistas la red ha significado un contexto inédito. El tratamiento digital de Photoshop ha sido revolucionario, modificando la imagen para expresar un lenguaje propio. Con ello se han eliminado las fronteras físicas e intelectuales. Se inventan seres que nunca han existido y se realizan collages digitales basados en el realismo fotográfico como documento objetivo. Algunos autores como Daniel Canogar han llegado a afirmar que los seres humanos somos digitales, pero que todavía no sabemos qué tipo de seres digitales. (Arte y Tecnología. Arte y Acción. MACCBA.1998)

No hay muchos Museos que, en la actualidad, incorporen como apartado histórico de su colección a las producciones de videos y arte en los medios (Hasta hace unos años solo la Documenta de Kassel). Hoy día gran parte de los artistas han nacido con el ordenador, y para estos el espacio virtual es considerado, en parte, un ambiente más en el cual se puede experimentar. De todos modos, no deja de haber una actitud crítica, al igual que en la tradición artís-

## Museo

La Disyuntiva de las Nuevas Tecnologías en las Exposiciones Temporales

tica también hacia estos medios, porque no se obsesionan con la evolución tecnológica, sino que estudian sus múltiples posibilidades. Su preocupación radica más en una postura crítica hacia la sociedad del futuro, que hacia las representaciones artísticas.

El arte en la red significa la ruptura de la barrera entre el artista y el público. Hoy día puede materializarse la idea de "obra abierta". Se da la casualidad de que ahora artista y público comparten el mismo lenguaje. Estamos hablando del segundo tipo de espacio expositivo que se plantea a partir de los reales, el espacio no real. Elemento que se incorpora como una proyección más del Museo, de sus intenciones y de sus programas culturales.

La red, además de ofrecer realidad virtual, telepresencia, interactividad, post-fotografía, escultura sonora, CD rom, que son las disciplinas habituales, aporta un arte reactivo, que cambia con la presencia e intervención del público. El artista que propone la obra, deja el espacio abierto para su modificación y transformación y el espectador envía el mensaje para que la obra reaccione. Estamos hablando de la democratización del arte. El hipertexto, como forma de originar una información, aporta lo esencial, una estructura, en una red interactiva compuesta por texto, sonido, imagen e información.

El planteamiento nos lleva a preguntarnos ¿la ciencia, la tecnología "es el medio, el mensaje"? ¿Que hacer en un Museo, dónde los lenguajes tradicionales son los medios de comunicación? Tal vez abogando por el mantenimiento de estos, tengamos que recordar que el Arte, con mayúsculas, es una búsqueda constante de comunica-

ción entre los seres. Y que lo que hoy nos toca también será dentro de poco pasado.

Una forma de entendimiento del individuo y el valor real de los objetos expuestos han sido, hasta ahora, los grandes comunicadores entre el pasado y el presente. El tiempo para asimilar los nuevos procesos es el mayor decantador de los medios. No debemos olvidar que los precedentes del arte virtual fueron el fluxus y los situacionistas entre otros, que fortalecieron la interdisciplinariedad creativa y estos, hoy día, están en los museos.

¿A qué se tendrá que enfrentar el Museo, además?. La búsqueda cognitiva de estas formas de expresión afectará también al campo de la profesionalización. En los organigramas de los Museos aparecerán nuevas áreas. Especialistas, denominados metadiseñadores, que trabajarán para museos y galerías abarcando diversas profesiones, antes aisladas. El metadiseñador multidisciplinar, aúna al creador con el artesano, al informático con el realizador. Es el compendio de muchas vertientes profesionales y el reflejo de la expansión social, política y cultural de nuestros centros.

Por otra parte, hoy día se aspira a un Museo de arte incorpóreo. Es más, ya existe, en internet podemos encontrar museos virtuales. Son tridimensionales, con grandes espacios visibles y objetos expuestos, por dónde el espectador navega y se integra. Además nos encontramos con una réplica de un espacio real y una obra existente, (esta experiencia fue realizada en el LANDESMUSEUM DE LINZ, 1992). Estos museos virtuales compiten en público e interés con los tradicionales, captando una pobla-

## Museo

VIII Jornadas de Museología

ción juvenil, difícil de atraer al museo físico.

El Museo como gran contenedor de todos los procesos culturales del ser humano, se someterá a los cambios, se adaptará a estos, porque ya nos es un ente aislado de conocimiento, conservación y estudios. Es un referente de cultura, ocio y evolución, y tendrá que hacerles frente. Aunque su gran reto será competir, sobre todo, con lo inmaterial.

### BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

A mínima. Publicación de Arte Actual. Nº 8. Oviedo, 2000.

BADÍA, Monserrat. "Nuevas tipologías"

BELLIDO GRANT, M<sup>a</sup> Luisa. "Arte, Museos y Nuevas Tecnologías". 2001.

ECO, Umberto, "La imaginación virtual". WWW.arrakis.es/-trazeg/eco.html

ECO, Umberto. ¿Cambiará Internet el modo en que leemos?. ". WWW.arrakis.es/-trazeg/eco.html

GARCIA ANDUJAR, Daniel. "Anartivismo. Com".

LEJEUNE WENGER, Thomas. Nuevas Tecnologías: El proyecto Raphael. Museo de Morians en Montagne. Francia.

LOZANO-HEMMER, Rafael. "Arte Virtual y Reactivo". Madrid, 1994

ROMANO, Giani, "Estrategias de Arte en la Red".

RUSH, Michael. "Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX". Edit. Destino. 2002

SAGAN, Carl. "Reinventar los Museos". Museum Internacional, 2002

SORIA, Isabel, "Las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación dentro del marco espacial de los museos y centros culturales." 2002.

VV.AA. "Instalation Art". London, 1997