

CONFINAD+S



ARTE Y
TECNOSFERA #2

BRUMARIA

LORETO ALONSO
LAURA DE LA COLINA
JOSU LARRAÑAGA
DANIEL LUPIÓN
JOSÉ E. MATEO
(Eds.)

Bárbara Sainza
Daniel Villegas
Claudia González
Tomás Zarza
Mario Núñez
Nacho Rodríguez
Esther Moñivas
Linarejos Moreno
Guillermina Valent
Silvina Valesini
Tania Castellano
Ana Iribas Rudín
Bárbara Fluxá

CONFINAD+S

**ARTE
Y TECNOESFERA #2**



**LORETO ALONSO
LAURA DE LA COLINA
JOSU LARRAÑAGA
DANIEL LUPIÓN
JOSÉ ENRIQUE MATEO
(Eds.)**

BRUMARIA

TÍTULO

Confinad+s. Arte y tecnoesfera #2

EDITOR+S

Loreto Alonso
Laura de la Colina
Josu Larrañaga
Daniel Lupión
José Enrique Mateo

AUTOR+S

Daniel Lupión, Bárbara Sainza,
Laura de la Colina, Daniel Villegas,
José Enrique Mateo, Claudia
González, Tomás Zarza, Mario
Núñez, Nacho Rodríguez, Esther
Moñivas, Linarejos Moreno,
Guillermina Valent, Silvina
Valesini, Tania Castellano, Ana
Iribas Rudín, Loreto Alonso,
Bárbara Fluxá, Josu Larrañaga

EDICIÓN LITERARIA

Ana Iribas Rudín

EDICIÓN TÉCNICA

Julia Valiente Garrido

GRUPO DE INVESTIGACIÓN

Prácticas artísticas y
formas de conocimiento
contemporáneo (UCM-970588)

PROYECTO I+D+i

Arte y Tecnoesfera.
Interacciones del arte en la
tecnosfera. La irrupción de la
experiencia (HAR2017-86608-P)

EDITORIAL

Brumaria
Santa Isabel 28,
28012 Madrid
España
brumaria.net
brumaria@brumaria.net

DIRECTOR

Darío Corbeira

COORDINADOR DE PROYECTOS

Hugo Coria

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Brumaria

COLECCIÓN

Uno, nº 59

ISBN

978-84-123011-1-3

DEPÓSITO LEGAL

M-31643-2020

ESTA EDICIÓN

Diciembre 2020 (1ª edición)

IMPRENTA

Fragma, Madrid



La marca de la
gestión forestal
responsable

ÍNDICE

0. PRÓLOGO – DANIEL LUPIÓN	09
1. VULNERABILIDAD – BÁRBARA SAINZA	17
1. Reconocimiento y responsabilidad	17
2. Espacios de aparición	23
2. UNA CELDA PROPIA. NOTAS EN TORNO A LA EXPERIENCIA HISTÓRICA DEL CONFINAMIENTO DE LAS MUJERES – LAURA DE LA COLINA Y DANIEL VILLEGAS	35
3. A SOLAS. ARTE, TRABAJO Y PANDEMIA – JOSÉ ENRIQUE MATEO LEÓN Y CLAUDIA GONZÁLEZ	71
1. L+s artistas como trabajador+s	74
2. Las redes y el trabajo interdependiente en tiempos de confinamiento	78
3. Algunos casos de redes en el arte durante la pandemia	82
4. ¿Estaremos aprendiendo algo?	89
4. LA VERDAD CONECTADA Y EL CONOCIMIENTO INDEXADO. EL VIRUS DE LO IGUAL – TOMÁS ZARZA	95
1. Fin de la historia y fin de la verdad	100
2. Fin de lo colectivo en el imperio del <i>yoísmo</i>	106
3. Fin de lo distinto: el pensamiento único en la era del <i>dataísmo</i>	113
4. La vuelta a lo colectivo	118
5. #CORONAVIRUSCHALLENGE: COMUNIDAD Y VIRALIDAD EN EL UNIVERSO DIGITAL – MARIO NÚÑEZ MAGRO	123
6. #MEMESDESEMICELDA (UNA REALIDAD DISMINUIDA) – NACHO RODRÍGUEZ	143
1. #YoMeQuedoEnLaCasaBunker	148
2. #YoTengoMiedo	153
3. #BackToThePresentFuture	156

7. LA EXPERIENCIA DEL MUSEO EN TIEMPOS DE PANDEMIA – ESTHER MOÑIVAS	165
1. #museoscerrados y museos virtuales abiertos	167
2. En torno a la materialidad de los objetos y su exhibición	173
3. La vuelta a los objetos y a los museos tras su reapertura	180
8. WHAT HATH GOD AND COVID-19 WROUGHT – LINAREJOS MORENO	185
1. En contacto: el proyecto	188
2. Distanciados	190
3. Mientras tanto: el contexto del arte contemporáneo	191
4. Y de nuevo el proyecto: distanciados	193
9. SIN ALIENTO. APUNTES URGENTES PARA REPENSAR A LA LUZ DE UNA OBRA IMPOSIBLE – GUILLERMINA VALENT Y SILVINA VALESINI	203
1. Cinco conceptos vulnerados y algunas palabras accidentales	208
- Acción	210
- Barbijo/Tapabocas	213
- Teatralidad	214
- Liminal	216
- Presencia	217
- Convivio	219
- Presente	220
2. Revisar – refutar – refundar. Acciones desde y en tiempo presente	222
10. DE LÍQUIDO A DENSO. CONSIDERACIONES SOBRE INMOVILIDAD E INTERRUPTIÓN EN TIEMPOS DE PADEMIA – TANIA CASTELLANO SAN JACINTO	225

11. CUERPO PANDÉMICO – ANA IRIBAS RUDÍN	243
1. No saber	245
2. El cuerpo del mundo, el murciélago y el pangolín	247
3. Cuerpos ¿extraños? en nuestro cuerpo	248
4. El virus, vértigo informativo	250
5. ¿Es factible la erradicación?	255
6. El miedo	256
7. Acumular	257
8. A falta de religión, conspiranoia	260
9. Adiós a la imagen. Despojamiento del cuerpo	262
10. El espacio y la imaginación corporal	262
11. La nueva normalidad: distancia social y máscara	265
12. ¿Un camino sin retorno?	272
12. FICCIONES VITALES – LORETO ALONSO ATIENZA	275
1. Confinamiento situado. "Cortar y conectar"	278
2. Objetividad confinada. "Mangoesfera"	282
3. Noticias de una comunidad en aislamiento. "Contra memes del diario <i>Granma</i> "	285
4. Ser biopolítico+. "Dejar de ser esfera"	291
13. TECNONATURALEZAS CONFINADAS VERSUS COEXISTENCIAS FUTURAS – BÁRBARA FLUXÁ ÁLVAREZ-MIRANDA	299
1. Tecnoconfinamiento humano § <i>The Host and the Cloud</i> (2009-2010), Pierre Huyghe	302 306
2. Desequilibrio sistémico y mutación biología § <i>Rite Passage</i> (2015), Pierre Huyghe	309 313
3. Después del fin del mundo § <i>Untitled (Human Mask)</i> (2014), Pierre Huyghe	315 318
4. Coexistencia infecciosa y pensamiento ecológico (oscuro) § <i>UUmwelt</i> (2018), Pierre Huyghe	319 326
14. ARTES CONFINAD+S – JOSU LARRAÑAGA ALTUNA	331
1. Referencias	347

7

LA EXPERIENCIA DEL MUSEO EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Esther Moñivas

En este capítulo abordamos el replanteamiento de las relaciones entre la materialidad física y la virtual que está experimentando el ámbito de los museos como consecuencia de la crisis derivada de la COVID-19, y sus efectos en la experiencia de los usuarios. Frente al proceso acelerado de digitalización y virtualización de colecciones artísticas, observamos como aspecto complementario la problemática que plantea el abandono parcial o total de los museos como espacio físico y situamos la posible obsolescencia de los objetos dentro del debate mantenido en torno a la materialidad de las prácticas artísticas en los últimos años.

1. #museoscerrados y museos virtuales abiertos

Las circunstancias derivadas de la COVID-19 están llevando al cierre definitivo de numerosos museos en todo el mundo¹. Pese a los esfuerzos del International Council of Museums (ICOM) para que los presupuestos de rescate puedan abarcar la supervivencia del patrimonio artístico y cultural así como de las estructuras físicas y humanas que lo sostienen, lo cierto es que la precariedad de la economía y de los sistemas de contratación que estas estructuras tenían —incluso en el caso de grandes museos— hace que aquellas que logran reabrir sus puertas al público lo hagan con recursos humanos aún más limitados². La crisis pandémica provocada por el SARS-CoV-2 ha radicalizado los numerosos problemas acumulados desde hace años por estas instituciones³.

1. ICOM, "Declaración sobre la necesidad de fondos de emergencia para museos durante la crisis de COVID-19", 2 de abril de 2020. Disponible en: bit.ly/3ndwx4K (Fecha de consulta: 27 de junio de 2020).
2. Según el ICOM, los cierres definitivos afectarán especialmente a las regiones en que los museos son recientes y escasos, con estructuras todavía frágiles. En los países africanos, asiáticos y árabes, el 24%, el 27% y el 39% respectivamente, temen que los museos puedan cerrar, en comparación con el 12%, el 10% y el 8% en América Latina y el Caribe, América del Norte y Europa. No obstante, la Alianza Estadounidense de Museos estima que un tercio de los museos en los Estados Unidos no volverán a abrir. ICOM, "Museos, profesionales de los museos y COVID-19: resultados de la encuesta", abril de 2020. Disponible en: bit.ly/38GwASK (Fecha de consulta: 27 de junio de 2020).
3. Vid. un resumen de la situación en: Eve Museos e Innovación, "Covid-19: Museos y consecuen-

La grave situación a la que se enfrenta este sector ha quedado patente en un informe de la UNESCO fruto de una encuesta mundial dirigida a museos, profesionales de la cultura y Estados miembros en la que, como primera evaluación, se estimaba que de los 95.000 museos existentes en el mundo en 2020, el 90% había cerrado sus puertas⁴. Según el informe realizado paralelamente por el ICOM en base a otra encuesta mundial, es posible que más del 10% de estas instituciones se vean obligadas a cerrar permanentemente y que un tercio reduzca su personal y su programación⁵. Además, los museos se encuentran repentinamente con la necesidad de reorganizar la gestión de la seguridad y la conservación de las colecciones. Esta situación puede agravarse en función de la evolución de la pandemia y tiene consecuencias directas en la accesibilidad física a colecciones, fondos y archivos, afectando al modelo de construcción del conocimiento y a la cohesión social a la que estas instituciones contribuían.

Por otra parte, durante los meses de confinamiento han recorrido insistentemente las redes sociales los listados de los 7, 10, 25, 50 “mejores museos virtuales del mundo que se pueden visitar sin salir de casa”. Aquellas colecciones que habían sido parcialmente digitalizadas antes de la crisis han podido brindar una ventana al arte a esa parte de la sociedad que sentía la necesidad de trascender los muros de sus casas, de utilizar recursos educativos innovadores o simplemente de entretenerse. El incremento de la comunicación digital y las visitas virtuales a museos ha proporcionado una imagen contradictoria y paradójica con respecto al colapso financiero de estas instituciones. Frente a l+s miles de profesionales autónom+s o con contratos precarios del sector que han quedado sin trabajo y a las pérdidas económicas de miles

cias de la pandemia”, 27 de mayo de 2020. Disponible en: bit.ly/36A0pkT (Fecha de consulta: 29 de junio de 2020).

4. UNESCO, “Museums around the world in the face of COVID-19”, abril de 2020. Disponible en: bit.ly/3nhUWWT (Fecha de consulta: 25 de junio de 2020).
5. ICOM, Museos, profesionales de los museos y COVID-19: resultados de la encuesta, abril 2020.

de millones de euros en esta área⁶, la actividad digital de los museos ha evidenciado un incremento sin precedentes. Entre los innumerables recursos didácticos y educativos ofrecidos a través de las páginas web y las redes sociales están los vídeos sobre obras de arte, eventos en vivo, exposiciones en línea, *podcasts*, aplicaciones móviles, canales en YouTube, juegos, concursos, etc. Esta actividad ha servido para reasignar parcialmente presupuestos y justificar la dedicación de una parte de I+s profesionales de los museos, pero también para fortalecer las políticas de comunicación digital y virtualización de colecciones. No obstante, la heterogénea capacidad de los museos del mundo para impulsar su comunicación digital hace que este proceso contribuya también a ampliar la brecha digital⁷. La apuesta por el mundo virtual implica una inversión económica, energética y material que puede compensar determinadas carencias, pero que igualmente puede ampliar otros problemas.

Aunque hasta hace poco las visitas virtuales se entendían solo como una estrategia de *marketing* que permitía captar a un público potencial con la esperanza de que este visitara *a posteriori* físicamente el museo, la actual pandemia ha modificado radicalmente la relación de el/a usuario/a con el entorno del museo y ha maximizado la importancia de los canales digitales y las visitas virtuales a las colecciones. El proyecto más colosal de digitalización y virtualización de colecciones artísticas llevado a cabo hasta el día de hoy es el promovido y financiado por Google. Nueve años después de su lanzamiento⁸, Google Arts & Culture aglutina a más de 2.000 museos del mundo. Según su página

6. Según el informe de la Network of European Museum Organization (NEMO), en Europa grandes museos como el Rijksmuseum, el Kunsthistorisches Museum Vienna, o el Stedelijk Museum están teniendo pérdidas de entre 100.000 y 600.000 euros por semana. NEMO, Survey on the impact of the COVID-19 situation on museums in Europe, 12 de mayo de 2020. Disponible en: bit.ly/2Uo8vYj (Fecha de consulta: 23 de junio de 2020).
7. Solo el 5% de los museos de África y los Pequeños Estados Insulares en Desarrollo (PEID) han sido capaces de colgar contenidos *online*. UNESCO, 2020, *op. cit.*
8. Amit Sood, "Explore museums and great works of art in the Google art Project", Official Google Blog, 1 de febrero de 2011. Disponible en: bit.ly/38El4a9 (Fecha de consulta: 27 de junio de 2020).

web, esta entidad sin ánimo de lucro sigue ofreciendo gratuitamente su tecnología a los museos para engrosar esta gigantesca colección⁹. No se detalla el tipo de contrato que establece con los museos en cuanto a gestión de los derechos sobre las imágenes, pero sí podemos entender que puede utilizar la información recopilada por la página web en base a las visitas.

El catálogo de obras está en constante crecimiento e incluye un número muy variable de piezas según cada institución, en su mayoría de pintura, escultura y documento gráfico¹⁰. Las piezas son presentadas con la tecnología de imagen de súper-alta resolución de Google denominada gigapíxel que permite observar las obras microscópicamente. Además, el proyecto permite explorar su información física y contextual en 18 idiomas. Este catálogo mundial se ha ido complementando con vídeos de bienvenida realizados por los museos y visitas guiadas. En la actual selección de los *10 museos que puedes visitar aquí y ahora* en formato de *tour* virtual, los usuarios pueden utilizar los controles de Google Street View para caminar virtualmente por las salas del Museo de Pérgamo, el Museo de Arte Fuji de Tokio, el Museo de Orsay, el Museo J. Paul Getty, el Museo de Arte de São Paulo, la Galería Uffici, el British Museum, el Museo Frida Khalo, el Rijksmuseum o el Museo Dr. BhauDajiLad¹¹.

Por supuesto, estos diez museos no son los únicos en el mundo que ofrecen una visita virtual 3D a sus colecciones, pero lo cierto es que los productos de Google Arts & Culture han influido significativamente en la última década sistematizando y estandarizando el formato de visita virtual de exposiciones artísticas.

9. Google Arts & Culture, Partner with us. Disponible en: bit.ly/2Unssi7 (Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2020).

10. Google Arts & Culture, Collections. Disponible en: bit.ly/3lwXVdt (Fecha de consulta: 27 de junio de 2020).

11. Google Arts & Culture, Street view. Tour famous sites and landmarks. Disponible en: bit.ly/3eXCyzA (Fecha de consulta: 27 de junio de 2020).

Como podía preverse, el modelo estándar de experiencia virtual propuesta por Google no proporciona el encuentro y desencuentro con cientos de otras personas que respiran y miran cosas. No somos afectados por los sonidos metálicos de los *walkie-talkies* de los vigilantes, el deslumbramiento producido por los focos, el olor a pintura plástica al agua de las salas ni el cansancio en los pies, y tampoco tenemos la posibilidad de saltarnos una línea de seguridad y que suene una alarma. No podemos acceder a los espacios que *no existen* dentro del recorrido escaneado aunque podamos verlos pasar, ni coger de la pared unos cascos para escuchar una pieza sonora, ni visionar un vídeo proyectado en un muro o en una sala. Aunque se nos diga lo contrario, no podemos interactuar con las obras, al menos en el sentido de afectarlas o modificarlas, si bien podemos aproximarnos muchísimo a su imagen codificada en unos y ceros y obtener información contextual fácilmente¹². Pese a lograr representar fielmente su tridimensionalidad, el riesgo de rozar con nuestro cuerpo las superficies de las obras, exhalar dióxido de carbono, transferir al entorno nuestra temperatura y humedad, depositar sobre los objetos voluntaria o involuntariamente restos microscópicos expelidos por el cuerpo e incluso tocar y dañar intencionadamente los objetos, desaparece al relacionarnos con su alternativa digital.

No compramos entradas; extrañamente se nos regala esta visita, por lo que podemos llegar a interpretar que no implica un consumo de recursos para la sociedad y para el planeta. Tampoco somos impelidos por ahora a visitar la cafetería ni la tienda de regalos/librería donde los museos recababan una parte significativa de sus ingresos, aunque podemos imaginar que estas estrategias no se demoren mucho en encontrar su correlato virtual.

12. Las colecciones digitales de los *10 museos que puedes visitar aquí y ahora* de Google Arts & Culture, no incluyen, a día de hoy, en ningún caso, piezas interactivas como las que pueden encontrarse en otros entornos dedicados al arte de los nuevos medios.

En las visitas virtuales de Google Arts & Culture no se nos ofrece ningún plano como los que había en los museos físicos para orientarnos, quizá porque se entiende que estamos sentados en una silla frente al ordenador y podemos tranquilamente *perdernos*. No experimentamos barreras físicas frente a escaleras o pesadas puertas, pero este tipo de visitas plantea otros obstáculos insalvables, al menos para esa parte de la población que carece de competencias informáticas, requiere de medidas particulares de accesibilidad intelectual, es invidente o simplemente no tiene acceso a un ordenador. Las fuertes divergencias en las políticas de accesibilidad que actualmente presentan los modelos de las visitas físicas y virtuales de los museos invitan a reflexionar sobre las ideologías que subyacen a cada uno de estos modelos. Mientras tanto, el proyecto Google Arts & Culture se define a sí mismo por el objetivo de “preservar y llevar el arte y la cultura del mundo en línea para que sea accesible a todos en cualquier lugar”¹³.

Aunque algunos proyectos museográficos *online* han comenzado a incorporar una selección musical, la visita virtual estándar de las salas se orienta a una experiencia desértica de silencio y soledad total, donde lo único que se mueve es el punto de mira, con una velocidad y una precisión que nos resulta ajena. Si somos capaces de realizar el ejercicio de recorrer durante varias horas estas salas de la tecnosfera digital, observando sus esquinas desenfocadas y atravesando extraños saltos de imagen a golpe de *click*, haciendo *zoom* hasta sentir vértigo y perdiendo totalmente el sentido del tiempo y del espacio, es difícil no terminar percibiendo nuestra presencia como un ente fantasmal e incorpóreo que vaga por un lugar deshabitado, en el que nada interactúa con nada. Frente al evidente atractivo que tiene el poder hacer una consulta visual a una obra a miles de kilómetros de distancia o un breve recorrido por una exposición pasada, la experiencia de visitar uno de los grandes museos propuestos virtualmente resulta tremendamente abu-

13. Google Arts & Culture, About. Disponible en: bit.ly/35qtZKo (Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2020).

rrida, e incluso más cansado que hacerlo físicamente. Evidentemente, el modelo de visita propuesta es de consumo rápido.

Sin perjuicio de otros modelos de exposición virtual que están explorando nuevas formas de interacción y de experiencia en los museos como es el caso de la telepresencia móvil¹⁴, no deja de resultar sorprendente que el modelo estándar de experiencia del usuario, dentro de este gigantesco sistema hiperconectado e hiperinformado, sea el de la soledad radical frente a los rastros digitales de millares de objetos artísticos que alguna vez produjo el ser humano. Curiosamente, esta experiencia maximiza el imperativo del distanciamiento social establecido con la crisis que ha provocado el SARS-CoV-2, potenciando la descohesión social.

2. En torno a la materialidad de los objetos y su exhibición

El artículo “El legado de la pandemia: los museos discuten una nueva materialidad para sus exhibiciones”, publicado por la agencia argentina de noticias Télam en junio de 2020, evidencia las transformaciones que está planteando la relación entre lo material y lo virtual en el ámbito de los museos¹⁵. Teniendo como marco la reapertura de las puertas de los museos en Europa, este texto planteaba a una serie de historiador+s del arte y curador+s la pregunta de cómo se integrarían los recursos digitales de urgencia desarrollados por los museos argentinos durante el período de confinamiento.

14. En 2012, el National Museum Australia y CSIRO presentaron un sistema virtual de visitas al museo que utilizaba la tecnología de telepresencia móvil. Este permitía a visitantes remotos interactuar con un facilitador del museo a través de un robot equipado con una cámara omnidireccional y controlar su propia vista de la galería del museo. *Vid.* CSIRO, Museum Robot, 22 de mayo de 2012, archivado en Wayback Machine. Disponible en: bit.ly/2UmLxRc (Fecha de consulta: 28 de junio de 2020).
15. Marina Sepúlveda, “El legado de la pandemia: los museos discuten una nueva materialidad para sus exhibiciones”, Télam - Agencia Nacional de Noticias, 14 de junio de 2020. Disponible en: bit.ly/38BbZz3 (Fecha de consulta: 16 de junio de 2020).

El contenido del artículo deja sin definir qué se entiende por 'nueva materialidad' y tampoco ofrece una verdadera discusión en torno a este tema. El conjunto de los argumentos recopilados versa sobre las características de los procesos de digitalización y virtualización de los objetos artísticos en los museos, dando a entender que una 'nueva materialidad' está discutiéndose a partir de su existencia. Los profesionales consultados inciden en la intersección problemática y en la complementariedad entre los objetos digitales y las colecciones de objetos físicos, considerando lo virtual como una alternativa dúctil. El texto sugiere que la experiencia museográfica *online* puede constituir un medio o una espacialidad alternativa capaz de favorecer la elección de itinerarios y tiempos, cierta comodidad —no del todo perfilada—, un mayor grado de detalle en el visionado de las obras, un acceso a información multimedia e incluso un fortalecimiento del pensamiento crítico, todos ellos aspectos positivos y deseables. Diana Weschler destaca, no obstante, que todo ello no puede suplantar la experiencia física del Museo: "Los cuerpos en el espacio producen situaciones y experiencias que no pueden sustituirse (...); los formatos virtuales pueden funcionar como complementos, como memoria de una presentación y como sitio para el estudio de las muestras"¹⁶.

Podemos afirmar que la museografía *online* presenta, al igual que la física, potencialidades y limitaciones técnicas, implica un diseño y una ideología subyacente, se apoya en recursos, espacio físico, trabajo humano y dinero. No obstante, la experiencia de visitar las colecciones de museos a distancia o exposiciones que tuvieron lugar en el pasado resulta novedosa¹⁷ y muestra una vez más el poder del 'encantamiento de la tecnología' y la manera en que funciona la 'tecnología del encantamiento' en nuestra sociedad actual, tal como las definió Alfred Gell¹⁸.

16. *Ibid.*

17. El Museo Nacional Thyssen Bornemisza es uno de los pioneros en la museografía virtual y cuenta con una nutrida biblioteca de exposiciones temporales pasadas. Disponible en: bit.ly/32G4RNT (Fecha de consulta: 28 de junio de 2020).

18. Alfred Gell, "The technology of enchantment and the enchantment of technology" en: *The art*

La alusión del citado artículo periodístico a una ‘nueva materialidad’ en los museos resulta imprecisa con respecto a la aparición de la Red, pero sirve para evidenciar la actualidad de un debate aún inconcluso en torno al complejo y polifacético concepto de materialidad. Se han sucedido numerosas argumentaciones y puntos de vista en torno a las distintas problemáticas que el concepto de materialidad plantea en relación a los objetos, los medios, los espacios y los procesos artísticos. Este debate ha estado condicionado por la experimentación de profundos cambios tecnológicos, materiales y conceptuales, primero en el terreno de la creación y posteriormente en los de la museología y el comisariado de exposiciones, los cuales han sacudido y rearticulado sucesivamente la noción de ‘materialidad’.

Los conceptos de *lo material* y *lo inmaterial* han formado parte habitual de los discursos de la historia del arte, la crítica artística, el comisariado de exposiciones y la museografía, evidenciando paulatinamente las carencias que el lenguaje y las herramientas filosóficas disponibles presentaban a la hora de abordar esta compleja cuestión. No resulta extraño, por ello, que en el contexto de la crisis actual vuelvan a replantearse la relación entre las distintas formas de materialidad y los efectos que podría tener una masiva (e incluso definitiva) sustitución de la experiencia física de los objetos y los espacios.

Los discursos teóricos vinculados al ‘giro material’ y a los ‘nuevos materialismos’ se han imbricado con una presencia cada vez mayor en el ámbito de las humanidades en las últimas dos décadas y han permitido observar desde perspectivas más complejas, entre otras cosas, el uso de los nuevos medios. Han contribuido también a asumir que el mundo digital y el energético —que se consideraban inmateriales en aproximaciones teóricas precedentes— forman parte del mundo material¹⁹. Jacob Lillemose, comisario y director de Artnode (Independent

of anthropology. Essays and diagram, Berg, Oxford, pp. 159-186.

19. A modo de ejemplo, Florence de Mèredieu articuló una historia material e inmaterial del arte moderno en la que el polo material estaba representado por artistas como Dubuffet, César, Kiefer o Baselitz, y el inmaterial por Malevitch, Mondrian, Kandinsky, el arte conceptual, el

Research Center for Digital Art and Culture), aludía así en 2005 a la condición de ‘inmaterialidad como nueva materialidad’ en el arte de los nuevos medios:

(...) permítanme clarificar que la inmaterialidad no es otra palabra — tecnológica— para la desmaterialización. A pesar de que puedan significar semánticamente más o menos lo mismo, yo distingo entre desmaterialización como acto, e inmaterialidad como condición. Con ello quiero decir que la desmaterialización designa una aproximación conceptual a la materialidad, mientras que la inmaterialidad designa una nueva condición material —o solo la nueva materialidad— con la que están tratando los artistas de los nuevos medios inmersos en este enfoque. (...) Ello nos permite ver la inmaterialidad como un tipo de materialidad que puede ser reconceptualizada a través de actualizaciones abstractas como las otras materialidades discutidas anteriormente, y al mismo tiempo nos permite comprenderla como un tipo *diferente* de materialidad basada en relaciones comunicativas y manipulación de la información en vez de propiedades físicas.

La estética de la inmaterialidad que sugiero se opone a la estética de varios tipos de tecno cultos y tecno trascendentalismos en los que esta representa un ideal de otro mundo creado por el gran Dios computador. En cambio, una comprensión materialista de la inmaterialidad en el arte de los nuevos medios, ve la inmaterialidad como un material actual y por ello también una realidad políticamente cargada predispuesta a la permanente reproducción —socialmente, culturalmente y económicamente—²⁰.

Evidenciando el avance dialéctico que han tenido los debates en torno a la problemática de la materialidad en el arte, en 2005 Lillemose recuperaba así para el simposio *Curating New Media Art* las bases conceptuales de una célebre propuesta comisarial de Lyotard, si bien su objetivo último era clarificar el proceso conceptual experimentado

videoarte o el arte numérico. Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne*. Larousse/Sejer, París, 2004, (Ed. original 1994).

20. Jacob Lillemose, “Conceptualizing materiality”, BAM: Flemish Institute for Visual, Audiovisual and Media Art, 2005. (Traducción propia.) Véase también: Jacob Lillemose, “Conceptual transformation of art: from dematerialisation of the object to immateriality in networks” en: JoasiaKrysa (Ed.), *Curating Immateriality*, DATA browser 03, Autonomedia, 2006, pp.117–139.

desde la *desmaterialización del objeto* de Lippard y Chandler hasta la primera década del siglo XXI.

Ciertamente, Jean-François Lyotard y Thierry Chaput plantearon en 1985 un hito con la exposición *Les immatériaux* en el Centre Georges Pompidou. Este ensayo radical abordó como tema central la relación del ser humano con el desarrollo tecnocientífico y el concepto de información. Su idea originaria era la de realizar una reflexión sobre la relación entre la creatividad y los nuevos materiales, o la '*matière dans tous ses états*' (la materia en todos sus estados)²¹. El catálogo replanteaba la clasificación de las obras a través de los términos *matière*, *maternité*, *materiel*, *matrice* y *matériau*, que sustituían a las categorías tradicionales de las fichas catalográficas (título, autor, material, etc.), estableciendo un orden más ambiguo y flexible respecto a las expresiones artísticas seleccionadas, pero también cuestionando el rol del museo en relación a la problemática clasificatoria y de conservación de estas piezas. La exposición propuso un nuevo discurso sobre la transformación de los objetos en la era tecnológica y sobre su devenir relacional e impalpable.

En la base de este desarrollo teórico se sitúa el fundamental artículo "The dematerialization of art" (1967) de Lucy R. Lippard y John Chandler, al que Lyotard estaba respondiendo²². La problemática en torno a la posible obsolescencia del objeto físico que señaló este texto es una cuestión que no ha perdido importancia a lo largo de las décadas. En su origen, en palabras de los autores "esta tendencia parece estar provocando una profunda desmaterialización del arte, especialmente del arte como objeto y, si continúa avanzando, el objeto podría acabar siendo algo totalmente obsoleto"²³.

El grupo *Art-Language* fue de los primeros en responder críticamente a la tesis de la desmaterialización del objeto:

21. Jean-François Lyotard, *Les immatériaux* (Cat.), Centre George Pompidou/CCI, París, 1985.

22. Lucy R. Lippard y John Chandler, "The dematerialization of art", *Art International*, nº 2, 12 de febrero de 1968.

23. *Ibid.*

Todos los ejemplos de obras de arte (ideas) a los que se refieren en su artículo son, salvo pocas excepciones, objetos artísticos. Quizá no puedan asimilarse al objeto artístico tal como lo conocemos en su estado material tradicional, pero, no obstante, son materia en alguna de sus formas (...). La materia es una forma especializada de energía; la energía radiante es la única forma en que puede existir la energía en ausencia de la materia. Así pues, cuando tiene lugar la desmaterialización, eso significa, en lo que a fenómenos físicos se refiere, la conversión (utilizo este término con cautela) de un estado matérico en un estado de energía radiante; de ello se deriva que la energía nunca se crea ni se destruye. Pero, además, si habláramos de una forma de arte que empleara la energía irradiada, estaríamos abocados a la contradicción de hablar de una forma sin forma y podemos imaginar las acrobacias verbales que podrían tener lugar cuando la romántica metáfora se aplicara a cuestiones relativas a las formas-sin forma (no materiales) y a las formas materiales. La filosofía de lo que se llama estética, puesto que en último término se apoya en lo que se llama contexto de la obra de arte, solo está preparada, a lo sumo, con herramientas filosóficas para tratar los problemas de un arte que depende absolutamente de la producción de entidades de estado matéricos²⁴.

La ausencia del objeto experimentada en el arte conceptual de los años 60 y 70 abrió un camino de nuevas experiencias para el público que está vinculada con la incorporación de nuevos medios en el arte y cuya evolución conecta con la actual dimensión virtual del museo. Por una parte, ha servido de experimento en el terreno de la museografía y el comisariado de exposiciones para explorar las respuestas del público ante la sustitución de objetos físicos por representaciones de los mismos en forma de fotografías, vídeos, audios, mapas o descripciones textuales. En los últimos años hemos comprobado cómo exposiciones apoyadas exclusivamente en imágenes proyectadas que reproducen obras de arte clásicas han logrado recibir un alto número de visitas, sustituyendo las problemáticas que implica el tratamiento físico de las piezas por el de su exhibición digital multimedia y manteniendo pre-

24. Lucy R. Lippard, *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*, Akal, Madrid, 2004, pp. 82-83. (*Six years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, University California Press, Berkeley y Los Ángeles, 1973).

cios similares a los de los principales museos del mundo. *Van Gogh alive. The experience*, el evento de este tipo más visitado hasta la fecha a nivel internacional, describe así esta experiencia multisensorial e inmersiva en imágenes digitales de la obra del artista acompañadas de música clásica: “Aventúrate a meterte de lleno en un mundo excitante; olvídate de las ideas preconcebidas sobre las visitas tradicionales a museos; deja a un lado el concepto de silenciosas galerías de arte donde ver las obras desde la lejanía; cambia cómo disfrutar del arte”²⁵.

Así mismo, la incorporación progresiva de nuevos medios y materiales en las principales colecciones de arte contemporáneo ha confluído con el proceso de reconceptualización del objeto artístico y desde hace varias décadas ha obligado a los museos a redefinir sus sistemas de clasificación, conservación y exhibición. La incorporación de las tecnologías digitales al arte ha planteado una serie de retos tanto para los comisarios como para las audiencias y los espacios donde estas se insertan²⁶. El diálogo entre el mundo físico y el digital que viene desarrollándose en el arte de los medios es muy rico y viene planteando las más variadas casuísticas para las instituciones que han optado por acoger este tipo de obras. El proceso de adaptación por parte de instituciones a estas formas de materialidad digital o físico-digital ha contribuido a impulsar la adaptación de formatos de archivo, documentación y exhibición, abriendo también nuevas posibilidades para las colecciones en soportes tradicionales.

Derivado de todo ello, la obsolescencia del objeto cobra una especial relevancia en el contexto del actual cierre de espacios físicos de exposición y progresiva virtualización de las colecciones. En el ámbito del patrimonio, la cada vez más insostenible situación económica de los museos había empezado ya, dos años antes de la actual crisis, a plantear

25. Van Gogh Alive. Disponible en: <https://vangogh.es/es/inicio/> (Fecha de consulta: 1 de octubre de 2020).

26. Vid. Sarah Cook, Beryl Graham, Verina Gfader y Axel Lapp (eds.), *A brief history of curating new media art - Conversations with curators*, The Green Box, Berlín, 2014.

la posibilidad de aplicar políticas de decrecimiento en las colecciones²⁷. Ante la actual radicalización de esta situación, cabe preguntarse cuáles serán los efectos si los apoyos financieros no son suficientes para sostener las colecciones físicas. ¿Acaso a largo plazo seremos capaces de abandonar a su suerte el excedente de objetos (no digitalizables, no visitables, no conservables) que habíamos ido acumulando durante siglos? Con respecto al mundo virtual en pleno desarrollo, ¿se trata verdaderamente de una estrategia de conservación o es un nuevo negocio y una forma de entender las relaciones que tiene la capacidad de sustituir la *realidad* precedente? ¿Cuál va a ser nuestra relación material con el mundo de ahora en adelante y qué consecuencias pueden traer los cambios? ¿Qué sucederá con los espacios y objetos que se dejen de visitar?

Mirando hacia la evolución de las problemáticas que a nivel teórico ha planteado la materialidad en las últimas décadas, quizá no esté justificado hablar en este momento de una ‘nueva’ materialidad como tal, pero lo que sí que parece evidente que se plantea es un debate urgente en torno al futuro material de las colecciones.

3. La vuelta a los objetos y a los museos tras su reapertura

El aislamiento social preventivo y obligatorio ha impuesto la experiencia virtual de *todo lo que no se debe aproximar ni tocar físicamente*, y lo ha hecho como sustituto legítimo y natural. De un día para otro, las pantallas de los dispositivos digitales han pasado a ser la interfaz forzosa a través de la cual cubrir las necesidades de socialización, ocio, información, educación y cumplimiento de tareas laborales de millones de personas confinadas en sus casas.

27. Jennie Morgan y Sharon Macdonald, “De-growing museum collections for new heritage futures”, *International Journal of Heritage Studies*, vol. 26, nº 1, 2018, pp. 56-70. Disponible en: bit.ly/2GYIDPN (Fecha de consulta: 15 de junio de 2020).

Dentro del proceso parcial e intermitente de `rematerialización'²⁸ que estamos viviendo en la segunda mitad de 2020, se hace un llamamiento a la ciudadanía a volver a visitar físicamente el arte y la cultura que albergan las instituciones²⁹. ‘Volvemos’, indican con entusiasmo las páginas web de los museos que reabren sus puertas de metal, madera o cristal, sin aclarar que lo hacen con el apoyo de propuestas de resiliencia para las comunidades y de solicitudes de fondos de emergencia.

En esta vuelta a poder percibir físicamente los objetos y los espacios expositivos, la capacidad de interacción directa —antes ya reducida— se complejiza con diversos protocolos. Las medidas aplicadas durante el mes de junio de 2020 en los museos de Madrid asumían como base el uso obligatorio de equipos de protección individual, la reducción de los grupos a unidades familiares y la limitación en el uso de las taquillas y ascensores. Sumado a ello añadían, según cada centro, medidas como control de temperatura del visitante y recorridos lineales y unidireccionales por una selección de salas (Museo del Prado), alfombras desinfectantes (Museo Nacional Thyssen-Bornemisza), uso obligatorio de auriculares personales en piezas sonoras (CA2M), códigos QR para el acceso *online* al material informativo de mano, suspensión de los servicios de sillas de ruedas (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía), etc. Aún pudiendo asumir estos protocolos para disfrutar de los museos físicos, el reencuentro del “tacto, el placer de la marcha (...) de una vuelta a la física, a la materia; los signos de una rematerialización del cuerpo y del mundo” a los que aludió Paul Virilio como la compensación necesaria de la sustitución del *cuerpo físico* por los *cuerpos espectral y virtual*³⁰, parece una experiencia algo alejada. La vuelta a los museos deja, además, fuera de sus puertas a los centros escolares, asociaciones,

28. Nos referimos aquí al término acuñado en: François Dagognet, *Rematéraliser: matières et matérialismes per Françoise Dagognet*, Librairie Philosophique J. Vrin, París, 1985.

29. Ministerio de Cultura y Deporte, Gobierno de España. “Nuestros museos abren de nuevo”, Disponible en: bit.ly/3pu0i3k (Fecha de consulta: 28 de junio de 2020).

30. Philippe Petit y Paul Virilio, *El cibernundo, la política de lo peor*, Cátedra, Madrid, 1999 (*Politics of the very worst*, Semiotext(e), Nueva York, 1999).

grupos de turistas y personas con diversidad funcional que eran antes usuarios habituales. En el mejor de los casos, queda la visita virtual.