



museodigitaldemo

jesucritic.wix.com/museodigitaldemo

Lector

Círculo Escéptico Arg. Grupo Bilderberg Rider online!! Apple iCloud Facebook Wikipedia Yahoo Noticias Populares Google BPM songs WareZ-Audio Lengua

Crea un sitio WIX



ES 2000

MUSEO DE ARTE DIGITAL

ENTRAR

Itaú cultural

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

museodigitaldemo | Educación

jesucritic.wix.com/museodigitaldemo#educaci-n/ih3a8

Círculo Escéptico Arg. Grupo Bilderberg Rider online!! Apple iCloud Facebook Wikipedia Yahoo Noticias Populares Google BPM songs WareZ-Audio Lengua

Crear un sitio WIX



# educación

La propuesta de esta área es funcionar como complemento pedagógico.

Los principales objetivos son: diseñar programas educativos y mediar entre el contenido del museo, las instituciones de enseñanza y el público interesado, a través de diversos recursos didácticos.

A la brevedad, se ofrecerán cursos y talleres en línea. Propuestas de educación no formal relacionadas con la creación artística y la historia del arte en su contexto social, científico y tecnológico.

Se analizarán las nuevas valoraciones estéticas y corrientes de pensamiento derivadas de las prácticas y manifestaciones del arte digital.

- novedades
- exposiciones
- educación
- colección
- el museo
- contacto

english

suscripción

Me gusta 1322

línea de tiempo

mapa conceptual

textos relacionados

vínculos de interés

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

museodigitaldemo | textos

jesucritic.wix.com/museodigitaldemo#textos/tpd4s

Círculo Escéptico Arg. Grupo Bilderberg Rider online!! Apple iCloud Facebook Wikipedia Yahoo Noticias Populares Google BPM songs WareZ-Audio Lengua

## textos relacionados

 espacio byte

A continuación se propone una lista de textos académicos y teóricos con el objeto de ampliar la información e incentivar a la reflexión en torno a las manifestaciones del arte digital. Investigaciones, papers y ensayos relacionados con los temas abordados en las diversas exposiciones del museo.

Para sugerir textos comunicarse desde el área de [Contacto](#).

 **El Museo Digital (2015)**

Texto por **Jesús Vizcarra**  
Universidad Nacional del Arte. Crítica de las Artes. Proyecto de Graduación. Tesis: El Museo Digital en la Argentina

 **Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina.**  
(2012)

Texto por **Mónica Jacobo**.  
Licenciada en Artes por la Universidad Nacional de Córdoba. Directora de proyecto de investigación "Poéticas de las nuevas tecnologías, arte y cultura digital en Córdoba", subsidiado por SeCyT. Becaria de doctorado SeCyT. Profesora asistente, Cátedra Arte Argentino y Latinoamericano e Introducción a la historia de las artes, FFyH - UNC.

english

suscripción

Me gusta 1322

 Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

# Museos Digitales

## ¿Por qué Digitales?

Por Jesús Vizcarra

Producto de las fuertes transformaciones en el campo comunicacional de las últimas décadas, la figura del Museo como espacio físico acorde a las propuestas con las que dialoga, ha sido permeable al boom de las nuevas tecnologías, la net 2.0 y el auge de las redes sociales.

No hace mucho asistimos al espectáculo de su reconfiguración. Si en el pasado, ostentaba parte de su legitimación ocupando un espacio material visible en el paisaje urbano, desdeñando toda instancia no presencial frente a las obras, pronto ello dejó de ser estatuto necesario. Por el contrario, la adopción de sistemas de virtualidad en el seno de su discursividad, se instauró como condición para reivindicar su pertinencia en los tiempos que corren.

Pero ciertas producciones artísticas por parte, han seguido su propio camino dentro de las tendencias de informatización, ya sea a la hora de producir, como en la manera de distribuirlas. Estas poéticas tecnológicas han puesto nuevamente al arte a la vanguardia de la institución, generando en principio un nuevo e interesante desfase como no se observaba en el campo desde hace 50 años cuando el **Action art** cuestionó la pertinencia de las instituciones monolíticas.

Anualmente asistimos a un desfile de originales modos de creación a través del lenguaje informático y no es raro que casi a la par de las innovaciones tecnológicas, surjan modos artísticos de apropiación. Una camada de renovados artistas y modos de hacer comparten entonces el registro de la "inmaterialidad", y con ello la pregunta: ¿Cómo podría el museo tradicionalmente pensado como espacio legitimador a través de la constatación de inclusión de obras dentro de su perímetro ser útil a estas particularidades?. Una de las respuestas fue la transposición de estos lenguajes a fin de posibilitar su inclusión (registros, impresiones, videos, instalaciones con plotters...), pero lo que fue bueno para el museo fue malo para los artistas. Así, el arte digital volvió a plantear el problema institucional del arte performático.

### El Espejo de la Sociedad

Entender al arte e instituciones como espejos de la sociedad, fue fundamental para echar a andar la maquinaria museológica, acorde a las demandas del presente, donde pareciera ser que el arte renuncia cada vez y con mayor prisa a formatos o soportes tradicionales. Los museos digitales nacen de esta interpelación, se abren al público virtual ya no solo aggiornados, presentando experiencias interactivas o recorridos tecno adaptados a través de sus colecciones habituales, sino que lo más importante, vuelven la mirada sincrónica sobre los fenómenos artísticos que demandan estructuras flexibles e inmateriales, condición de existencia en el entorno de la web.

Alejados definitivamente de la ponderación de una "alta cultura", estos nuevos museos se lanzan a la caza de ignotos creadores de habitación, dispersos en redes sociales o páginas personales; a ellos, el museo les aporta la legitimidad institucional a través de su experiencia y hacer curatorial, proponiendo sistemas donde de otro modo solo existirían individualidades abrumadoras, de estos el museo digital obtiene a su vez la razón de ser y la reafirmación del contrato como divulgador social, protector y potestad legitimadora del arte de su tiempo.

El Museo digital además está abierto a la nueva crítica, necesita de ella, sirviendo de corpus "material" a sus instancias de reflexión, propicias a la postre de estas nuevas modalidades creativas. La concepción de obra única, el reconocimiento y preservación de obras de arte basadas en código binario, o la difícil tarea de puesta en valor y los criterios de comercialización de estas presencias inmateriales, son solo algunos de los tópicos que esperan ser abordados por la crítica con mayor determinación.

### La Función Didáctica

Una función didáctica parece ser el primer paso, necesario para llamar la atención sobre estos fenómenos, introduciéndolos legítimamente en el campo artístico. Propiciar su espacio justo de fruición o/y consumo, persuadir al público, apelando al reconocimiento, también a través de la garantía que representa su estatuto como "institución", ¿Quién sino un Museo puede llevar a cabo esta misión?

Con la popularización de internet la idea de un espacio comunicacional e intercambio de bienes culturales infinito se ha hecho una realidad. La aldea global que postulara en el pasado Mc Luhan, parece haber cuajado, agotadas sus resistencias y comprobados sus beneficios. Nunca como hasta hoy las distancias han sido tan cortas y el intercambio de información tan ligado a la inmediatez.

Pero esta instancia ha sumado un factor más importante aún, ya que internet no es otra cosa que una gran red, necesita de la participación activa de "nodos" es decir un sistema de enlaces global y siempre abierto. Esto elimina en gran medida ciertos rasgos en cuanto papeles tradicionales (o al menos afecta su simetría), actores y consumidores son hoy los mismos entes **prosumidores**. El arte como suele suceder, ha sido de los primeros en implicarse. Las obras de arte digital (o gran parte de ellas) aparecen entonces como obras abiertas, inacabadas o permeables de ser reconfiguradas ad infinitum. La creación deja paso a la posproducción, la composición al sampleo, el emisor se vale del remix.



Si bien la superación de las estructuras tradicionales de acceso e intercambio de información convirtieron a la red en una "zona liberada", esta eliminación de los agentes intermediarios entre público y creadores terminó saturando en cierta medida sus posibles aspiraciones. La idea de que circula formación innecesaria, repetida o fake en la red se convirtió en otro rasgo de su verosímil. Así los aspectos de la jerarquía, la experticia y la institucionalidad, vuelven a ser requeridos para reconfigurar el universo discursivo cibernético.

Los museos digitales son museos que intentan cubrir estos faltantes, son el espacio por derecho de las creaciones de [Net.art](#), tal y como una vez sucedió con los museos tradicionales, su impronta no tensiona con los objetos con los que convive, dialoga con ellos; menos aún con el público que lo constituye, sus multiplicadores necesarios.

El museo digital reúne una serie de expertos en el campo de la museología, la crítica y la curaduría alejados de toda nostalgia por el fetiche del objeto y más bien entusiasmados con las posibilidades reconfigurativas de la existencia no factual de su repertorio. Pone en valor y se revaloriza a la vez con los artistas y obras que presenta, su razón de ser se aleja de la mirada monolítica y la transmisión acrítica de un arte erudito y aurático destacando el aspecto en el "hacer" como una tekné, la democratización en los elementos y recursos (software libre) y en la función social del arte como espacio de comunicación.

Resalta, pondera, reflexiona e invita al consumo y goce interactivo de los nuevos lenguajes, caminando a la vanguardia en la incorporación y legitimación del artista DIY, el hacktivista, el remixer, el diseñador de código, dentro del campo artístico, atento al impacto de estos actores en el hacer cultural contemporáneo.

El Primer Museo digital Argentino [Espacio Byte](#), abre sus puertas los 365 días del año, las 24 hrs. del día e invita a todos aquellos interesados en la transformación del rol en las instituciones del arte a formar parte de esta experiencia colectiva, hacedores y consumidores, todos nodos de una misma extensa red.

