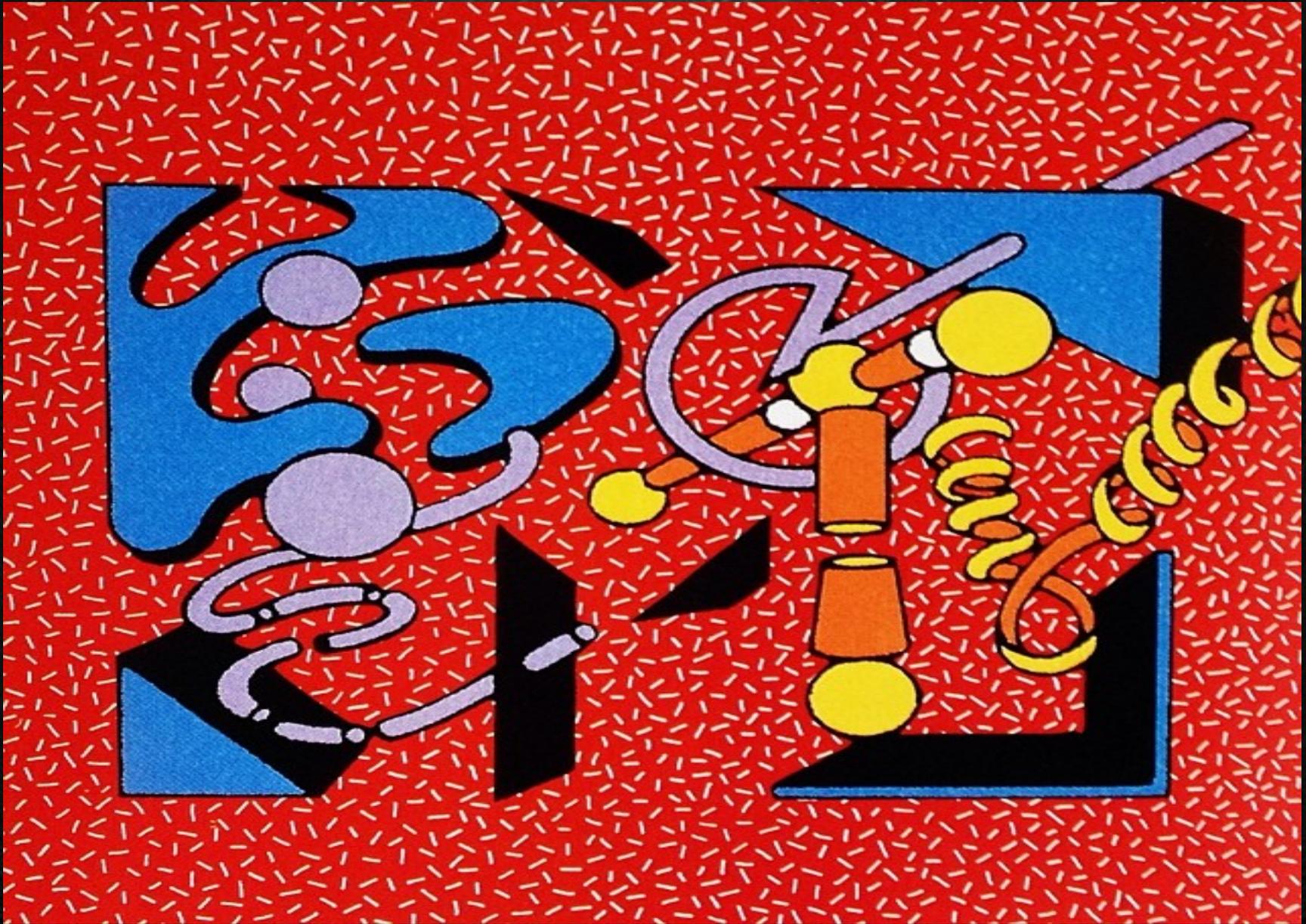


# Museos Digitales

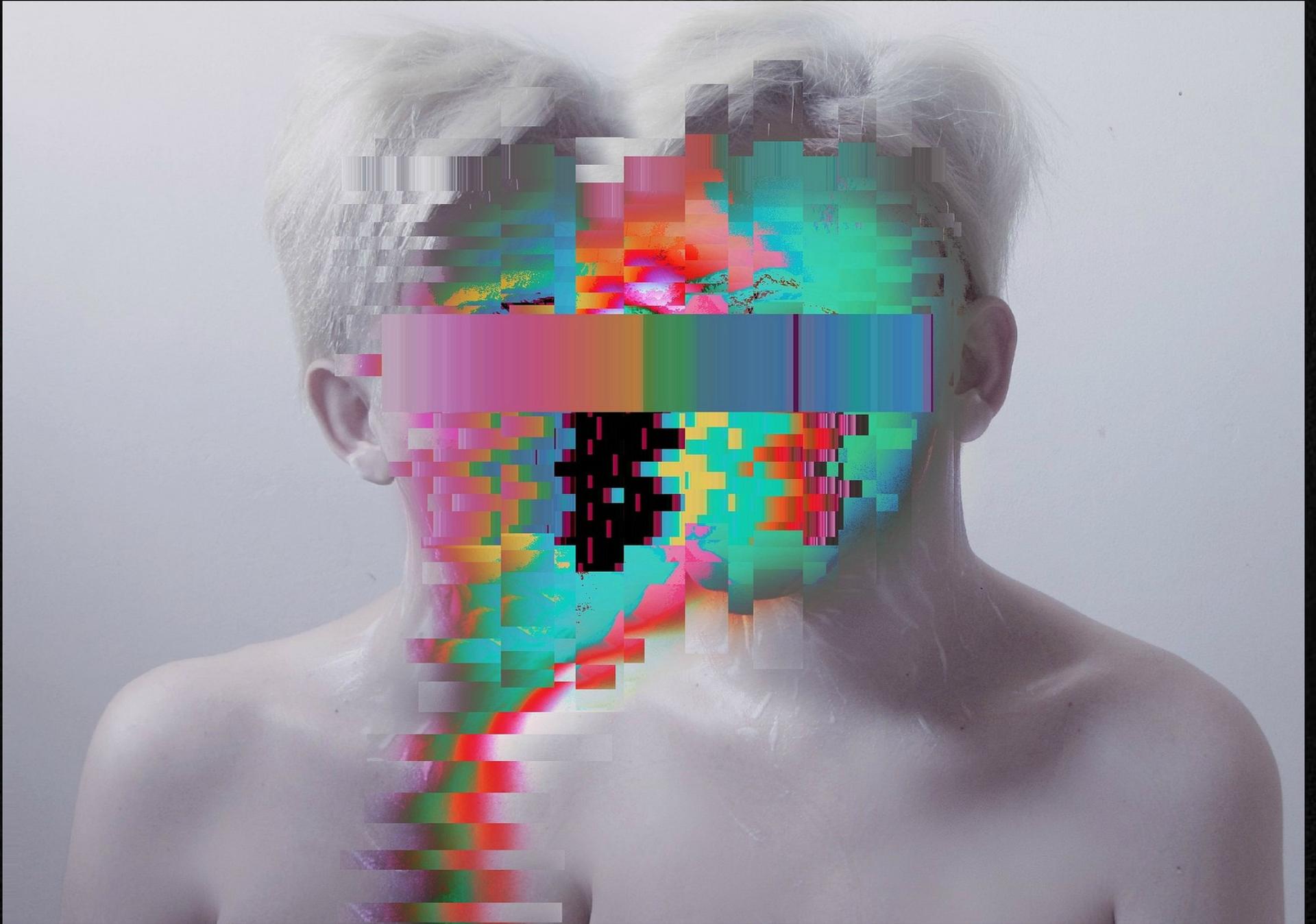
10 00 11  
01 01 00

Por Jesús Vizcarra



Pat Gorman\_”Mtv ” vaporwave art (1990)



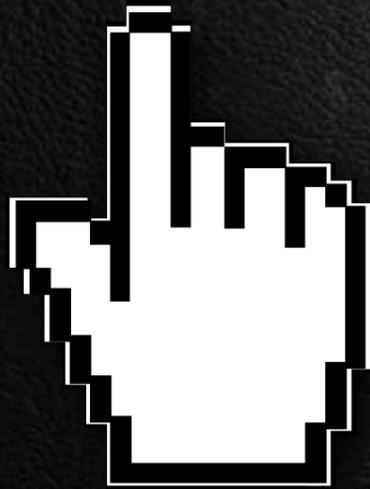


Heitor Magno "Selfies" (2014) *glitch-art*

# Objetivos y Alcances Pretendidos

- Búsqueda de especificidades del objeto.
- Establecer hipótesis de Originalidad.
- Pertinencia de la Crítica.
- Difusión a través de los productos de intervención

# Digital / Virtual



# Análisis Contrastivo

## Digital



## Virtual



# Tabla 1

## Aspectos Conformativos

### Digital

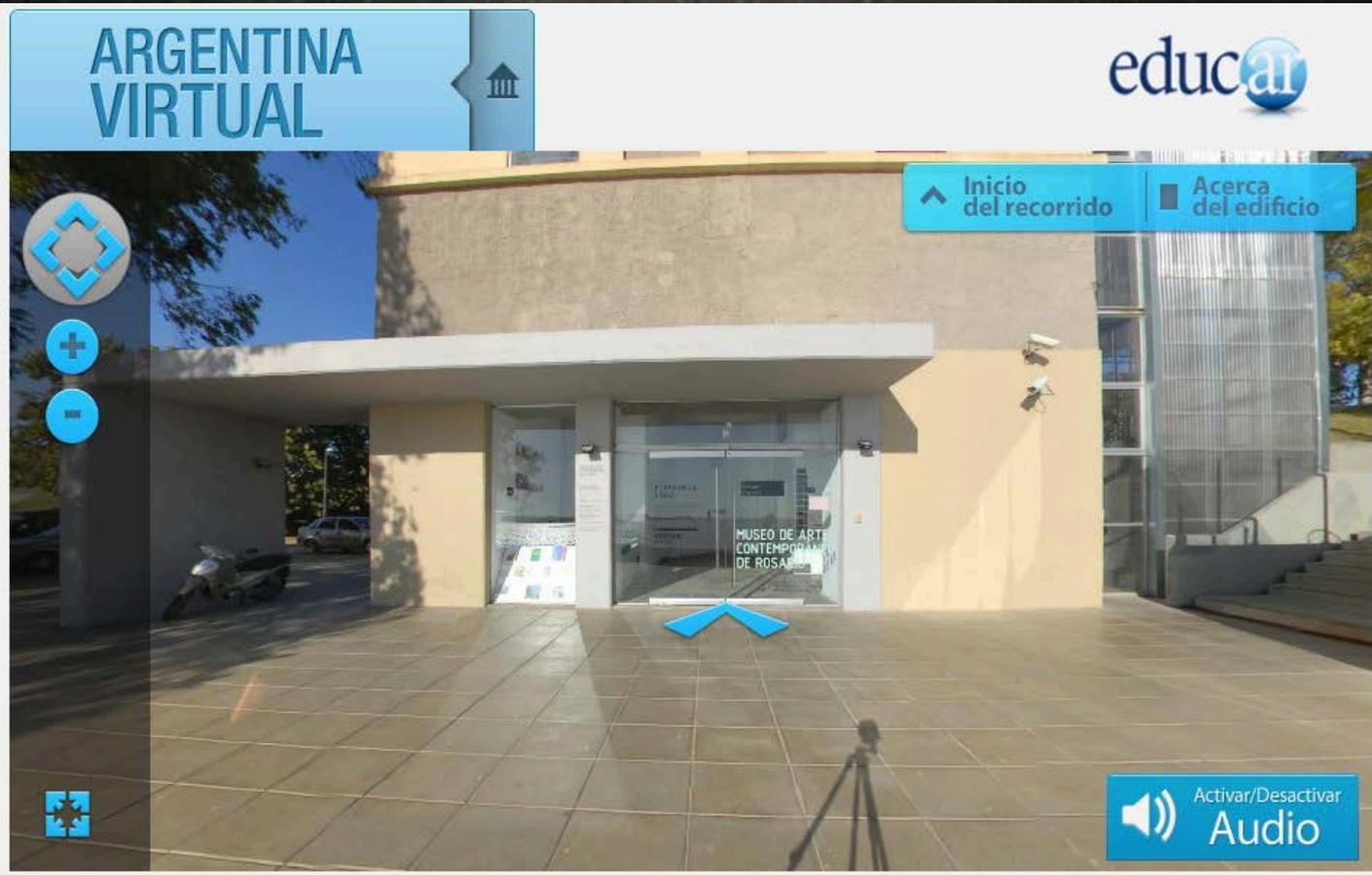


### Virtual



- Existencia Virtual (internet)
- Las obras son algoritmos
- Sin / Con correlato Factual

# MACRO

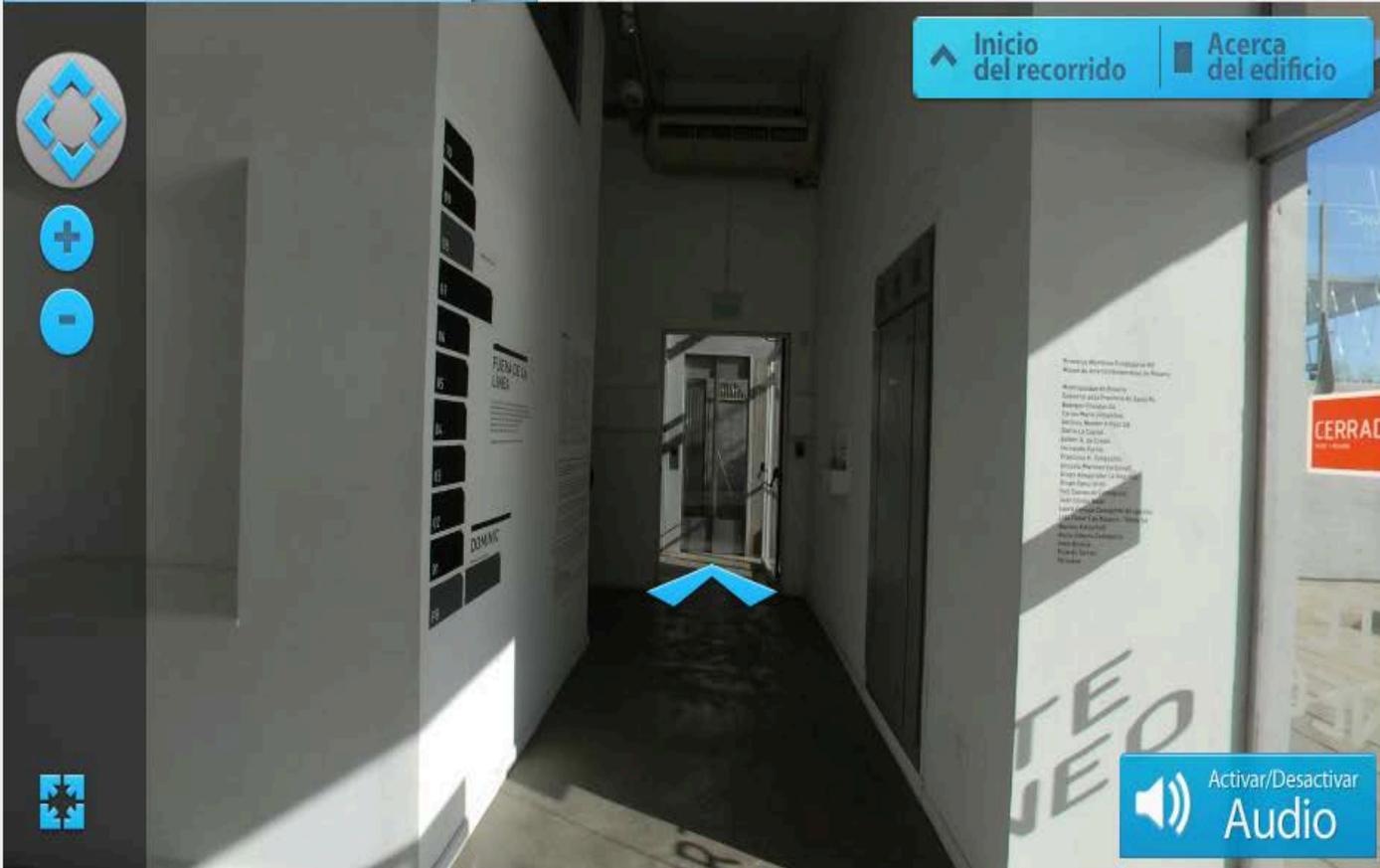


Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO), Sta Fe



Ficha Técnica	Institución	Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO)
	Dirección	Estanislao López 2250 (Bv. Oroño y río Paraná)   S2000SQ   Rosario, Santa Fe.
	Teléfono	(341) 480-4981/82

# ARGENTINA VIRTUAL



Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO), Sta Fe  
Hall de ingreso



# ARGENTINA VIRTUAL



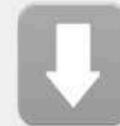
Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO), Sta Fe



Ficha/Cuento



Video

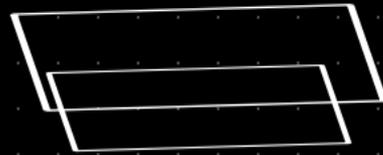


Recursos





# ESPACIO BYTE



espacio byte  
MUSEO DE ARTE DIGITAL



## FESTIVAL ROBOT, BUENOS AIRES

Espacio Byte colaborará con el festival RoBot en su primera edición latinoamericana.

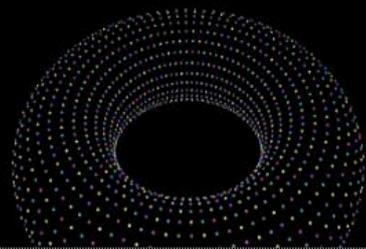
Durante las jornadas, se presentarán artistas de todo el mundo quienes protagonizarán una gran variedad de actividades y actuaciones en vivo. Además, se conocerán los proyectos ganadores de la beca de investigación Call4roBot.

Esta edición tiene como eje temático #lostmemories. Una propuesta de contenido relacionada con la búsqueda e


 Itaú  
cultural


 MECENAZGO  
CULTURAL  
Buenos Aires Ciudad


exposiciones



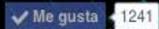
secuencias infinitas

animaciones GIF



Recibir info sobre Espacio Byte

tu email aquí


 Me gusta 1241

 /espaciobyte


 APOYAR AL MUSEO  
SUPPORT THE MUSEUM

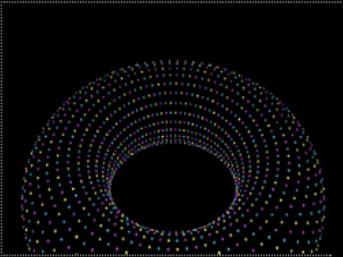
 Hosting  

 (mt)



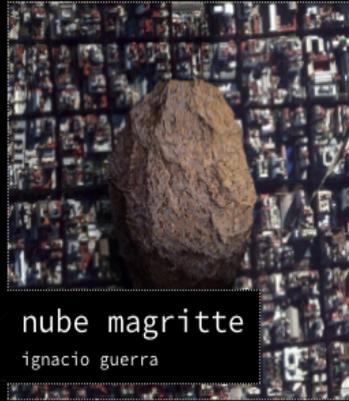
espacio byte

EXPOSICIONES 



secuencias infinitas

animaciones GIF



nube magritte

ignacio guerra



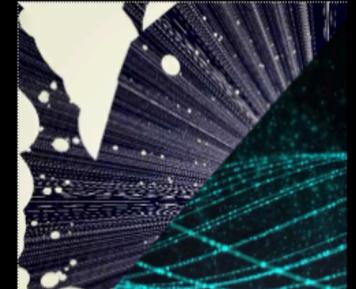
anónimos por error

retratos glitch



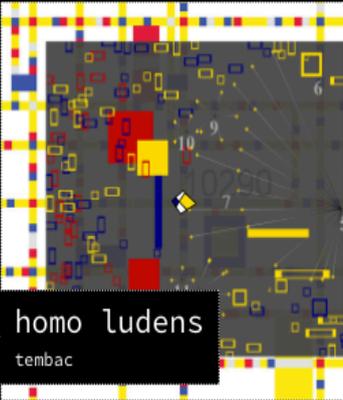
ancient computing

hector llanquín



escuchas visuales

una experiencia sinestésica



homo ludens

tembac



excursiones sintéticas

sol del río



universo fractal

una dimensión matemática del arte



metamorphosis

me & edward



biogame

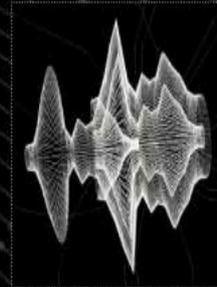
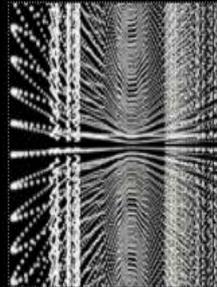
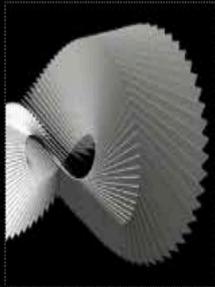
joaquin fargas

# escuchas visuales

una experiencia  
sinestésica

La interacción entre la imagen y el sonido es y ha sido una incesante búsqueda y exploración desde hace más de un siglo. En la historia del arte, se registran algunas experiencias, poco sistemáticas, pero que han tratado explícitamente de crear un enlace perceptible entre la música y su correspondiente puesta visual.

Varios artistas intentaron estructurar los sonidos con una imagen lógica resultante. Un reto en constante experimentación que ha producido diversas teorías, instrumentos, aparatos extraños, propuestas de entretenimiento y manifestaciones artísticas. 



*Relax and Read (2010)*



# Tabla 2

## Patrimonio

### Digital



### Virtual

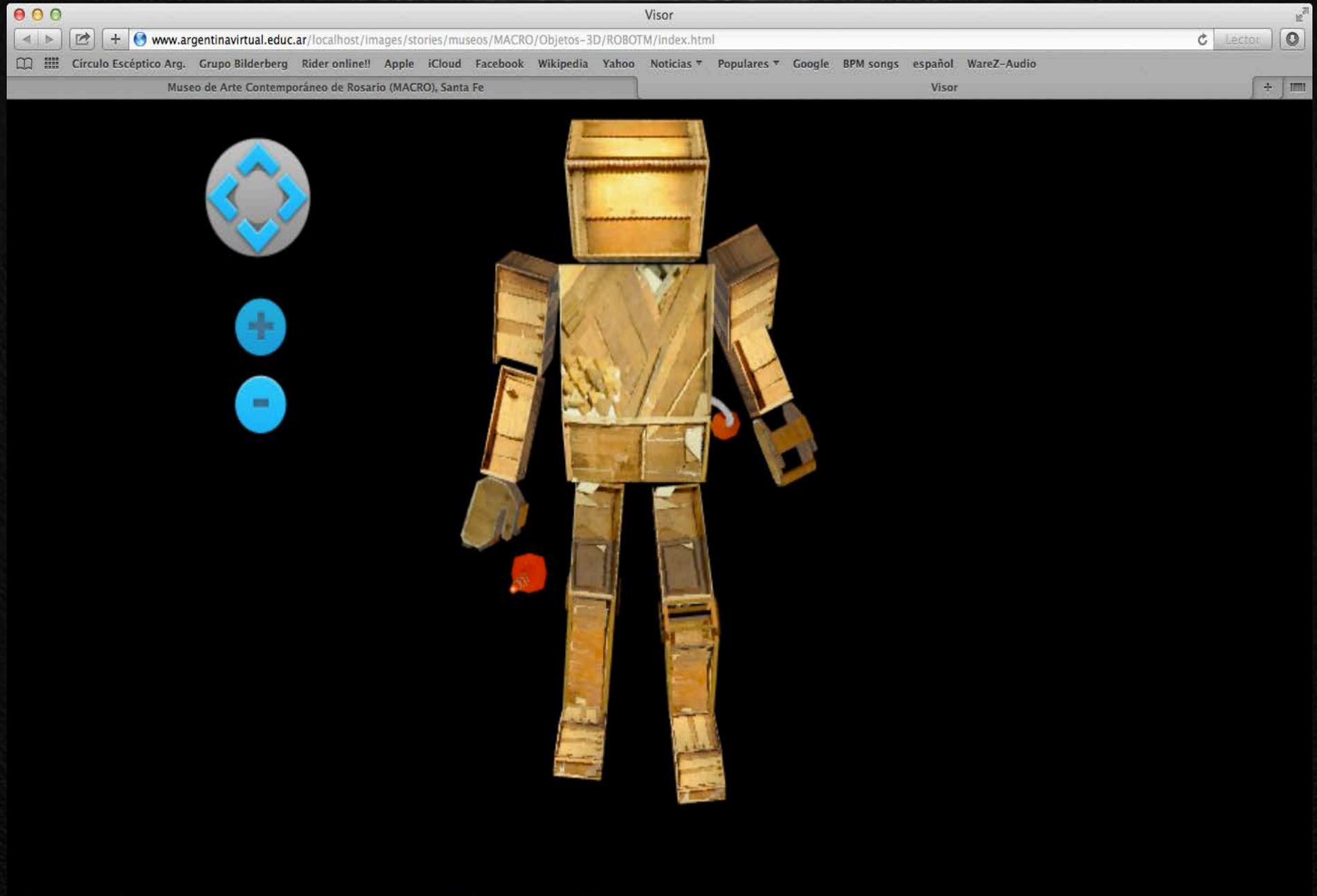


- Obra “única” vs. Transposición.
- En el museo virtual sabemos que “hay otra” de la cual es deudora
- Hipótesis de restauración aurática

Obra: *Robot*, grupo DOMA (2010)



# OBRA DIGITALIZADA



Obra: *AvantGarde*, TEMBAC (2008)



espacio byte

# homo ludens

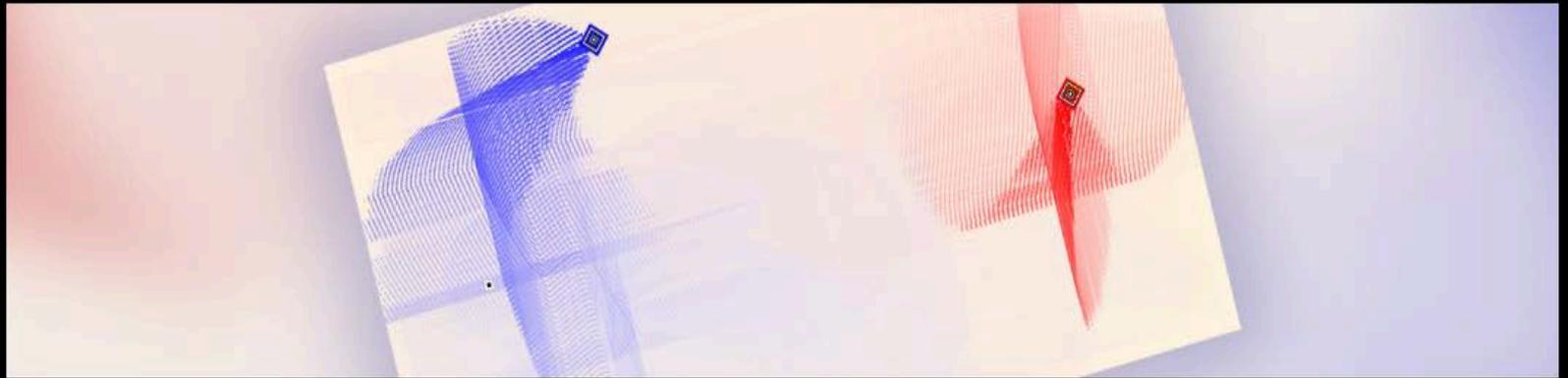
tembac

☰ intro

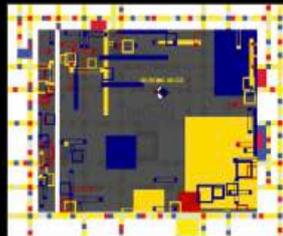
.....  
novedades  
exposiciones  
educación  
colección  
el museo  
contacto

⌂ english

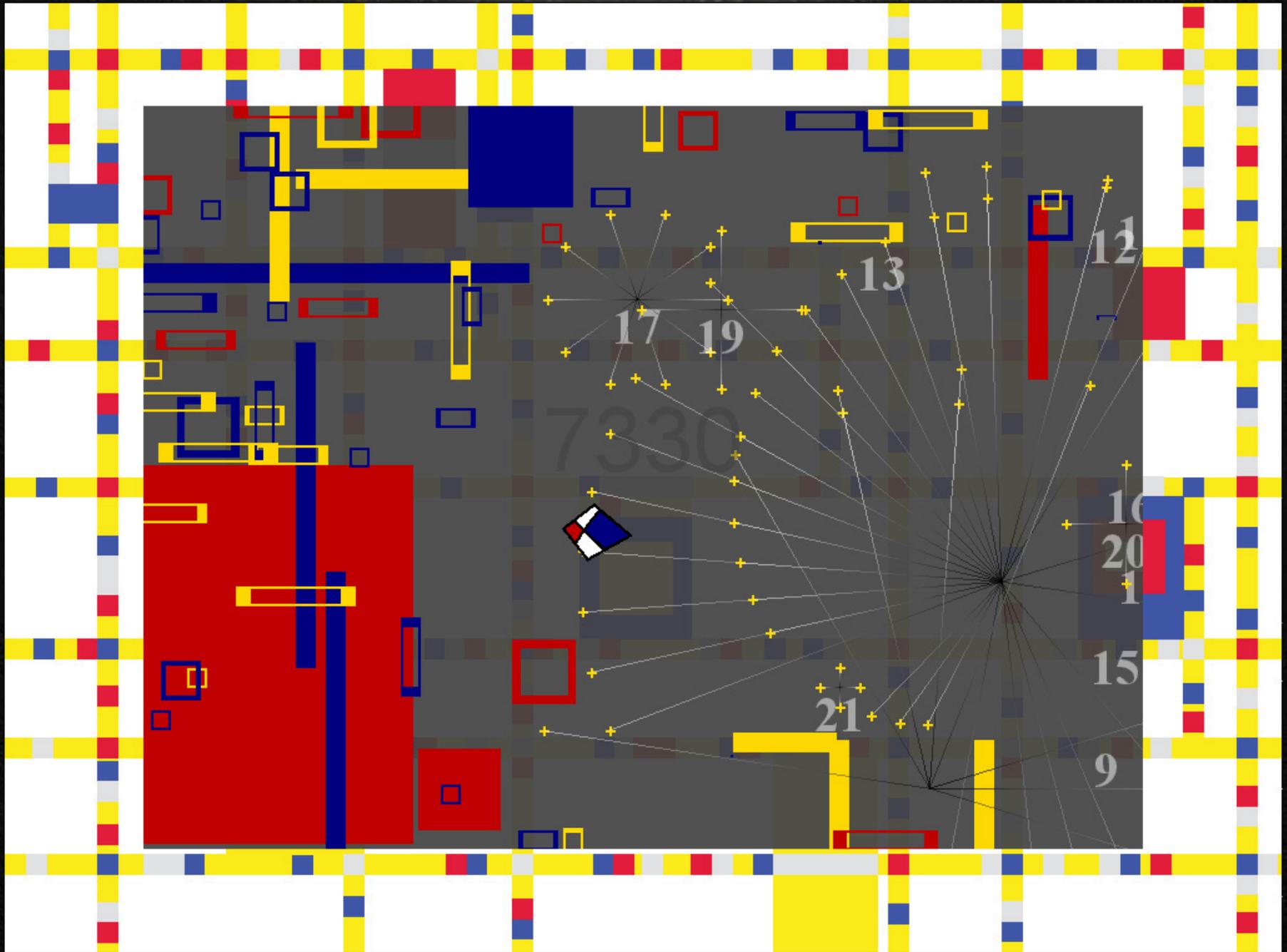
✉ suscripción



## AvantGarde (2008)



Inspirado en el universo abstracto de Mondrian, un homenaje interactivo a uno de los más grandes artistas del siglo XX. Una combinación de puzzle de colores y juego de disparos (space shooter).



# Tabla 3

## Accesibilidad a las Muestras

### Digital



Temático

Cada obra desarrolla su formato.

La obra conserva su “acuerdo expectatorial”

### Virtual



Simula un Recorrido

Añade interactividad

Necesita mayor Volumen inmersivo



Chevalier  
Meta cite (2004)

# Requerimientos para interactividad en el MACRO (Museo Virtual)

Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO), Santa Fe

educ [www.argentinavirtual.educ.ar/localhost/Indexa074.html?option=com\\_content&view=article&id=80&Itemid=112&objeto=ROBOTM](http://www.argentinavirtual.educ.ar/localhost/Indexa074.html?option=com_content&view=article&id=80&Itemid=112&objeto=ROBOTM)

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

ARGENTINA VIRTUAL

educ

Robot, Grupo Fase y Doma

3D Ficha Técnica

Para ver el objeto en Realidad Aumentada imprimir el marcador y situarlo frente a la cámara web. También se puede fotografiar el marcador con un celular y posicionar la foto frente a la cámara.

El mismo marcador puede utilizarse para visualizar todos los objetos.

**Imprimir el marcador**

Otra opción sin utilizar cámara web es la vista del objeto en 3D.

Realidad Aumentada Vista 3D

Con la webcam Con el mouse

Activar/Desactivar Audio

Museo de Arte Contemporáneo de Rosario (MACRO), Sta Fe

¿Hay espacio para la crítica  
en el Museo Digital?

# Ámbitos de Intervención Crítica

# 1- Para sector familiarizado con el fenómeno



## 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

# 2- Medio del campo académico

*figuraciones*  
teoría y crítica de artes

Presentación **Número Actual** Archivo Autores

número actual  
editorial  
secciones y artículos  
entrevistas  
recorridos  
bibliográficas

**La Institucionalidad del Arte en los Nuevos Medios:  
Articulaciones en el Dispositivo Electrónico** **n° 20**  
dic. 2015  
semestral

**Museos Virtuales y Digitales: hacia una legiti-  
midad Institucional a partir de las nuevas  
prácticas**  
Jesús Vizcarra

abstract  
texto integral

A A

Abstract

Con la irrupción de tecnologías digital ininterrumpido a través de la red, surge particularidad. No es de extrañar entonces espacios institucionales que aporten las ticas, desde el campo artístico .

Palabras Clave

Arte Digital, Net.art, Museos Digitale

búsqueda  ir

Contacto  
Comentarios  
Suscripción

número actual  
editorial  
secciones y artículos  
entrevistas  
recorridos  
bibliográficas

**La Institucionalidad del Arte en los Nuevos Medios:  
Articulaciones en el Dispositivo Electrónico**

**Museos Virtuales y Digitales: hacia una legiti-  
midad Institucional a partir de las nuevas  
prácticas**  
Jesús Vizcarra

abstract  
texto integral  
notas al pie  
autor  
bibliografía  
comentarios

A A

búsqueda  ir

Contacto  
Comentarios  
Suscripción

**2- Conclusiones**

18 Tomando estas dos caracterizaciones de museos con presencia en la internet. se ha intentado especificar las pertinencias propias de cada caso. Se constata que el museo virtual opera en una dimensión representativa, exhibitiva y de simulación de un objeto referente factual, llámese obra o el propio museo al que corresponde en tanto emplazamiento virtualizado. Por su parte se ha reconocido que el llamado *museo digital* es el medio con mayor apertura tratando de alojar obras estrictamente computarizadas y sus condiciones de producción determinan una correspondencia o fidelidad con el soporte compartido, que la hace ideal para la presentación y expectación de esta clase de obras contemporáneas. De otro modo, los objetos artísticos presentados no serían apropiados a los surgidos de la imaginación de sus creadores.

19 En su libro "Tecnopoéticas - un archivo blando de arte y tecnología" (Caja Negra. 2005), la investigadora Claudia Kozak expone una lista recopilada de prácticas artísticas ligadas al hacer digital. Algunas de ellas son el *art-game*, *gif-art*, *ascii-art*, *glitch art*, *fractal*, *net-art*, etc. Prácticas que son dependientes de la construcción algorítmica y que funcionan dentro de un entorno computacional o de la internet.

# 3- Para Personas que no conozcan el fenómeno

Play

Arte



## MUSEOS DIGITALES

La web 2.0 nos permite apreciar las últimas tendencias en arte digital, desde la comodidad de tu hogar, a toda hora y cualquier día del año.

Por Jesús Vizcarra

Los tiempos están cambiando cantaba Bob Dylan en 1963, pero ni el trovador de Minnesota hubiese imaginado la revolución tecnológica de las últimas 2 décadas. Comprobamos que internet se ha metido en nuestras vidas. Ya sea por negocios, para la agenda del fin de semana, elegir un restaurante, o para subir las fotos de tus últimas vacaciones a la red social favorita, ocupamos gran parte de nuestro tiempo interactuando con ella. Precisamente esta interacción ha llamado la atención de algunas instituciones del mundo del arte. Cada año asistimos a una metódica digitalización de las colecciones por parte de los principales museos del mundo. Con un par de clics podemos visitar y realizar un recorrido virtual en nuestros ratos de ocio por el ecléctico Pompidou (FR), interactuar con la valiosísima colección del MoMA (USA) o extraviarnos por los pasillos del exquisito Hermitage (RU)

Pero existe otra clase de museos online que no precisan mediatizar sus colecciones puesto que no existen en su espacio físico. Más aún, muchos de estos museos no poseen un "espacio físico" a la manera tradicional, sino que existen exclusivamente en la red de redes, en un disco rígido, o en una nube que

fur  
sit  
XX  
M

la  
r  
er  
d  
p  
pe  
c  
j

¿Qué encontramos?



Heitor Magno  
Sin título  
Espacio Byte

### Hacer la Diferencia

En el mercado, lo último en tendencia de consumo apunta al estilo. Ferias como arteBa gastan anualmente vastos recursos en incentivar el coleccionismo entre los más jóvenes. Pero seguramente te estarás preguntando ¿por qué iniciarme en el acopio de arte digital, frente a lenguajes más establecidos como la fotografía o la pintura?

Justamente, si sos un novato, empezando en el mundo del coleccionismo, curioso y a la caza de lo que aún no está por todas partes, querrás abocarte a un tipo de obras en las que el resto aún no se ha fijado.

### ¡Hecé Click!

¿Y en la Argentina?

El 18 de Julio del 2013 se inauguró *Espacio Byte*, el primer museo de arte digital en el país. Su director el museólogo Enrique Salmotragni lo define como "Un entorno virtual dedicado a las prácticas artísticas que, a través del uso de la tecnología digital como medio expresivo, plantea nuevos lenguajes, poéticas

### Un Poco de Historia

**"A medida que se fue incorporando la tecnología digital en las prácticas artísticas, aparecieron otras formas de producir arte con sus propios lenguajes... Es función de nuestro museo organizar y contextualizar esa producción que crece en forma multidimensional"**

Enrique Salmotragni  
Espacio Byte

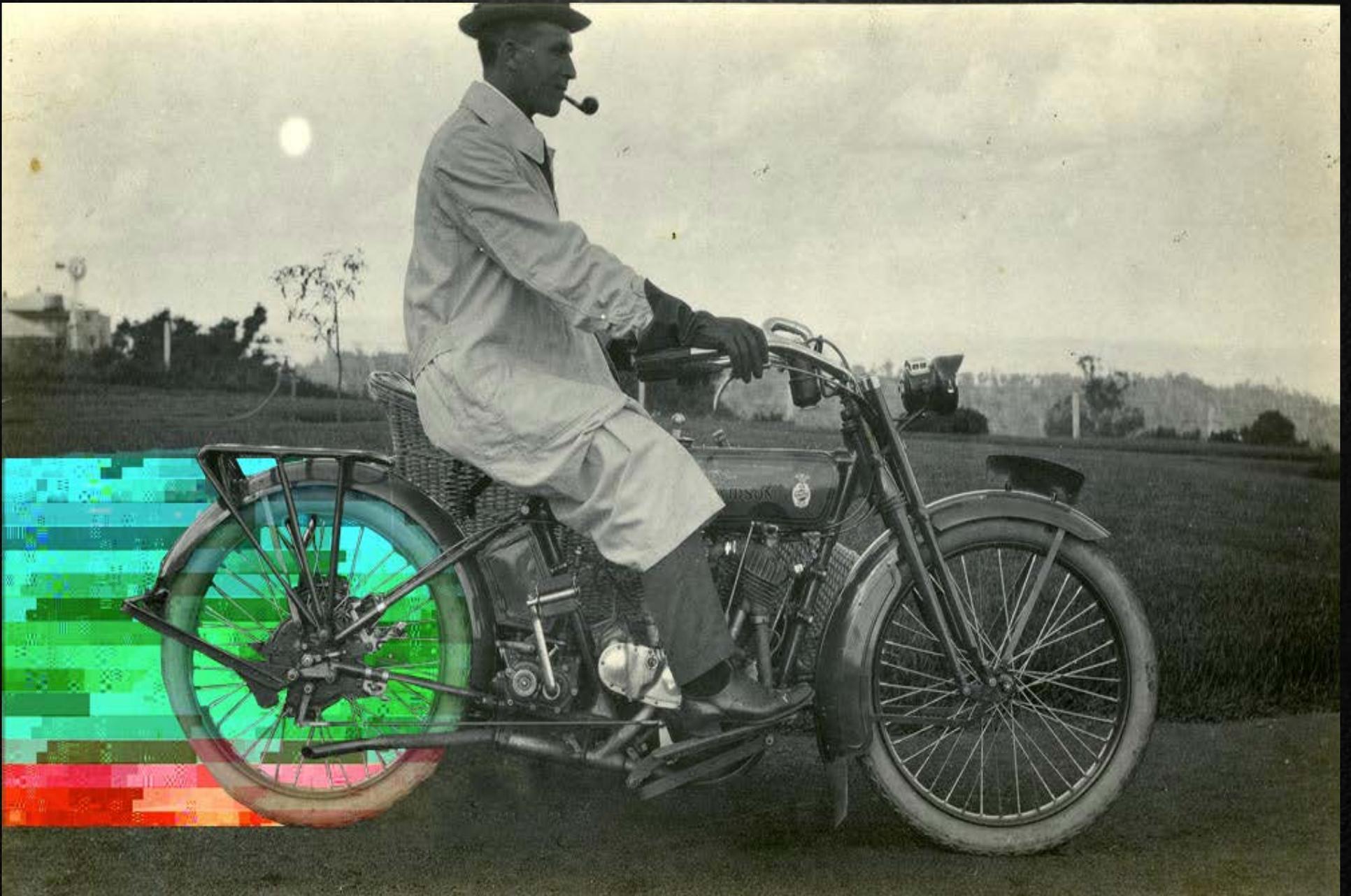
A comienzos de 1996 nace en la ciudad de Linz (Austria) el *Ars Electronica Center* (AEC) o "Museo del Futuro", íntegramente volcado a obras de soporte digital e impulsando además el *Festival Ars Electrónica*, una feria de la industria tecno-digital que atrae un gran número de *geeks*, *nerds* y hombres de negocios de las principales marcas de *Silicon Valley*.

Si te gusta el mundo de la animación, los *video games*, la edición de imágenes, la *postproducción*, etc, este es el lugar donde las novedades son estrenadas antes de estar disponibles para vaciar tu tarjeta de crédito.

## Top 5 Museos Digitales

# Conclusiones

*Motorman by Zapoo(2013)*



FIN