

Análisis crítico de los discursos y narrativas digitales. *The Gallery of Lost Art* –Tate– como estudio de caso

M^a ISABEL HIDALGO URBANEJA
Universidad de Málaga
mbelhu@gmail.com y mbelhu@uma.es

El medio digital está permitiendo y favoreciendo un proceso de cambio en los discursos ligados a la institución museística. En paralelo a estas nuevas modalidades discursivas, surgen también las tipologías narrativas como reflejo de nuevos modos de transmitir y concebir la historia del arte y las propias obras.

El análisis que presento refleja algunas de las principales cuestiones que están centrando la temática de mi tesis doctoral¹. La elección de este caso en concreto, la exposición virtual *The Gallery of Lost Art* de la Tate², responde a su relevancia en el marco de las prácticas que se están sucediendo en la actualidad en el ámbito internacional, dentro del cual ha obtenido un sonoro reconocimiento y una gran visibilidad. Si este ejemplo ha supuesto un paso adelante en el diseño de discursos museísticos y exposiciones virtuales, su temática es igualmente novedosa al realizar un recorrido por obras del arte contemporáneo perdidas bajo diversas circunstancias, que han sido recuperadas y mostradas al público nuevamente gracias a las posibilidades de Internet.

La aplicación de los *Cultural Studies* en museología nos ha llevado a entender el museo bajo determinadas perspectivas como son el postestructuralismo y la textología (Mason, 2006), introduciendo entre su terminología conceptos propios de estas teorías como discurso y narrativa.

En primer lugar, para poder establecer un estatuto epistemológico de la museología –y por consiguiente de la museología propiamente digital–, es necesario adoptar el concepto de discurso de Foucault, que aplicado a nuestra disciplina se entendería como: una estructura de conceptos y conocimiento definidos por criterios inherentes a la propia museología que pertenecen y se implican dentro de acuerdos de la propia institución. Lyotard (1991) daría un paso más, y en su definición del término Metarrelato, con connotaciones similares a la de discurso, hace patente el cuestionamiento y relativización del peso específico de estos en nuestra sociedad al hacerse patente la existencia de otros discursos periféricos

¹ Título tesis doctoral: *Discursos museológicos y museográficos en entornos digitales*.

² <<http://galleryoflostart.com/>> [18/06/2013].

que reclaman su espacio y reconocimiento dentro de un determinado campo de conocimiento, como en este caso sería el museológico.

No se puede obviar que de igual manera, en lo que respecta al medio digital, tanto el postestructuralismo como el posmodernismo representan dos de los grandes ejes teóricos del mismo. Tomando como referencia a Lev Manovich (2005), éste señala la teoría tanto de Foucault como de Lyotard como prefiguradoras de los nuevos medios. Y precisando aún más, en lo que corresponde al análisis de la museología digital, Ross Parry (2007), uno de los principales autores que han teorizado ésta, adopta las cinco características de la teoría de Manovich como la base de partida para entender y definir el museo en su vertiente digital.

Para continuar sentando las bases de este estudio de caso, hay que tener en cuenta igualmente la perspectiva textológica que entiende el museo como un texto en el que se desarrollan una serie de discursos primordialmente bajo una estructura narrativa (Bal, 1992). Esta vertiente textológica nos insta a comprender igualmente al propio medio digital, ya que es un elemento textual, el hipertexto, el que se establece como punto de partida para la construcción, estructuración y desarrollo de las eventuales narrativas hipertextuales –o más concretamente en este caso hipermediales– en Internet.

Antes de entrar de lleno en el análisis he de precisar que lo he estructurado en cuatro niveles, respondiendo a los diferentes aspectos y componentes más relevantes de la exposición virtual: la estructura de la misma, la interfaz que ha adoptado, la posición de la institución museística como autor de ella, y la función y respuesta del usuario hacia ésta.

La primera cuestión a analizar es, como se ha referido en las líneas superiores, la estructura de esta exposición virtual tomando como punto de partida la forma de *base de datos*, bajo la que según Manovich se define en mayor medida la idiosincrasia del medio digital, pero también, como precisa Parry (2010: 13), es una forma cultural constructiva que simboliza al propio museo.

En el caso de *The Gallery of Lost Art*, nos encontramos ante una recopilación del material testimonial de las obras representadas organizado y clasificado siguiendo las diferentes circunstancias bajo las que se ha producido la pérdida de cada una de ellas, pudiendo haber sido: atacadas, robadas, destruidas, descartadas, rechazadas, irrealizadas, borradas, transitorias, efímeras, o simplemente, perdidas. Este material reunido para la exposición se presenta en formatos, como la fotografía, los recortes de prensa, las cartas o las ilustraciones en catálogos y libros, todos provenientes de diferentes archivos y bibliotecas públicos y privados.

Fruto de esta *base de datos* de obras de arte contemporáneo perdidas, es el gran discurso en torno a la materialidad artística que se desarrolla a tres bandas: por una parte, la materialidad de la obra artística vista en clave negativa que conlleva su desaparición y que provocaría mayoritariamente su marginalización y olvido dentro del discurso generalista de la historia del arte. Aunque este concepto negativo se contrapondría a la inmaterialidad concebida como recurso plástico que ha sido tan recurrente y que caracteriza al concepto de arte en contemporaneidad. Y por último, el discurso más relevante en este caso que sería el matiz digital del propio medio, algo a lo que Parry (2007: 68) define como *e-tangibilidad*, que dota a las obras desaparecidas de un nuevo estado material al entrar en contacto con el medio digital y que eventualmente puede recobrar el estatus de ciertas obras presentes en la exposición en la historia del arte.

La narración resultante de esta estructuración hipermedial de la base de datos que define Internet, en el caso de esta exposición se destaca por la utilización de ciertos conceptos que en este caso funcionan como un recurso rítmico. Y es que las obras que componen la exposición, sobre unas cuarenta, se han ido añadiendo al espacio virtual expositivo periódicamente, además de establecerse una duración anual de la exhibición (finalizada el 3 de julio de 2013), que respondería a los parámetros utilizados en las exposiciones de carácter temporal. El concepto y denominación tan recurrente en la web de *beta* –que sin ir más lejos ha llegado a ser utilizado por la propia Tate en su web institucional durante un determinado período de tiempo–, que se puede definir como la provisionalidad fruto de la continua renovación e inmediatez de Internet que conllevaría en última instancia a la obsoletización tanto de formatos como de tecnologías, y en el caso de *The Gallery of Lost Art* se podría caracterizar perfectamente su desarrollo narrativo. Se busca un desarrollo progresivo de la exposición con la adición de las obras cada cierto tiempo buscando atraer la atención del visitante de forma recurrente, además de la adicción de un contador con el tiempo restante para que la exposición desaparezca que se puede interpretar como un juego de paralelismo con las circunstancias de propias obras que contiene. De hecho, una vez finalizada la exposición podemos encontrar alojada en la url originaria una nueva web con contenido testimonial de la exposición encabezada con la frase *The Gallery of Lost Art has been erased*³.

No obstante, hay que recalcar que la duración de la exposición es fruto de una cuestión meramente presupuestaria y organizativa, como recalcan Jennifer Mundy y Jane Burton (2013), respectivamente comisaria de la exposición y responsable y creativa de *Tate Media*, los requerimientos y legislación de acuerdo con los derechos de autor y reproducción de las obras son similares a los de una exposición temporal convencional no adaptándose a los nuevos medios. Una problemática a la que se enfrentan muchos museos en la actualidad que ha contribuido en este caso concreto (junto a otros aspectos) a elevar el coste de producción a los niveles de una exposición convencional de la propia Tate.

El éxito de *The Gallery of Lost Art* consiguiendo representar una temática y obras bajo condiciones tan particulares depende en gran medida de un diseño de interfaz innovador por numerosas razones. En la línea de la identidad visual de la institución británica, siempre a la vanguardia en cuanto a diseño y calidad creativa, en este caso la Tate ha obviado la representación clásica del museo para optar por un archivo o almacén, precisamente correspondiendo la forma simbólica de la base de datos de Manovich. Se podría considerar como el último eslabón en la evolución de los modelos museísticos virtuales que buscan la reconstrucción y recreación espacial.

Igualmente novedosa ha sido la utilización de ciertos recursos ajenos a la museología digital hasta el momento, en especial la dramatización del espacio utilizada tanto el teatro o el cine tradicionalmente, que de igual manera en los últimos tiempos ha ido siendo incorporada a los videojuegos. Tanto el punto de vista cenital desde el que se distribuye el conjunto expositivo, respondiendo a la isotropía propia de los espacios virtuales, y que coloca al visitante en una posición privilegiada a la vez que irreal, a la utilización de una iluminación que marca los puntos de interés, así como la adición de un hilo musical, todos estos

³ <<http://galleryoflostart.com/>> [05/07/2013].

elementos niegan la neutralidad para ambientar y contextualizar la exposición enriqueciendo de manera notable la narración histórico-artística, han ido configurando el aspecto de lo que en palabras de Burton sería una *galería fantasma*.

Como dato curioso, hay que señalar que las referencias de los diseñadores de la interfaz provienen en gran parte de la escenografía de la película *Dogville* de Lars Von Trier –a su vez influenciada por la de los teatros “black box”– además, el equipo realizador tenía experiencia en series de tv con escenas de crímenes e investigaciones forenses, algo que se refleja claramente en el tono general de el ambiente recreado (Mundy, Burton, 2013).

La verdadera disolución de la autoría y la autoridad cognoscitiva en la red que subyace bajo el concepto postmoderno de *muerte del autor* (Barthes, 1994) es una cuestión clave sobre la que conviene analizar la relevancia real de la Tate como institución y su postura ante la historia del arte oficial con la elección de una temática tan particular que cuestiona la naturaleza material del arte en un medio igualmente inmaterial.

La Tate es uno de los grandes pilares del panorama artístico occidental –por no decir mundial– un claro ejemplo de éxito entre crítica y público dentro del circuito museístico más mainstream, siendo una de las pocas que puede permitirse presentar una exposición virtual de tales características, tanto por el alto coste de realización como por la libertad para poder afrontar una temática audaz de forma extremadamente cuidada.

En una primera aproximación deducimos que la visión de la historia del arte perdido es cuanto menos parcial a pesar de defender y remarcar la elección de las obras más importantes de la historia contemporánea. Únicamente revisando los artistas seleccionados en la exposición es manifiesto que institución podría estar detrás de su elaboración, por ejemplo, destacando una especial atención sobre ciertos nombres del arte británico, entre los que están ciertos nombres del colectivo de los *young british artists*, frente a otras nacionalidades de artistas contemporáneos vivos. De hecho, creo que si *The Gallery of Lost Art* pudiera reproducirse en un museo real, encajaría perfectamente en la programación de casi cualquiera de las sedes museísticas de la Tate.

Un hecho a recalcar es que, a pesar del peso específico de la Tate dentro del panorama museístico, es cuanto menos determinante de la verdadera consideración del medio digital entre ciertos círculos que la exposición no haya tenido demasiada acogida entre la crítica artística con mayúsculas. Esta situación según Mundy y Burton:

“It is rather a reflection of the difficulty that many in the art world have accepting the intellectual value of sites designed for mass audiences and which are associated in the minds of many with a sphere of popularising communications and transient promotion. This remains a powerful disincentive for further exploration or creative innovation in this field and needs to be addressed, we feel, if the potential of online exhibitions is to be realised and curators, scholars, and artists are to be involved”⁴.

Lo que pondría de manifiesto que aún en estos momentos cualquier discurso histórico artístico e institucional contenido en el medio digital se sitúa casi por

⁴ Mundy, Jennifer y Burton, Jane, “Online Exhibitions”, en Nancy Proctor y Rich Cherry (eds.), *Museums and the Web 2013*, <<http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/online-exhibitions/>> [18/06/2013].

definición en la periferia del discurso museológico más tradicionalista, y como se recalca en esta cita, es todavía necesaria una concienciación sobre su potencial y valor entre casi todas las esferas del conocimiento implicadas y relacionadas con la elaboración y fruición de las exposiciones virtuales.

Retomando la cuestión de la disolución autorial, la exposición no destaca especialmente por incorporar novedades en este sentido, aunque no es ajena a las tendencias de corte colaboracionista y democratizador que los museos están adoptando en los últimos tiempos. En un principio se pretendía complementar el discurso sobre la pérdida con testimonios de visitantes que describieran sus vivencias sobre el argumento, aunque se optó finalmente por no incluirlos. Y la mayor licencia que se ha permitido, para favorecer la pluralidad de voces en la construcción de la narración histórico-artística, ha sido la de elaborar en paralelo un *blog* con entradas escritas por la propia comisaria, o supervisados por ella, con el objeto de garantizar su relevancia académica y curatorial sobre las diferentes obras y artistas que componen la totalidad de la exposición.

El detalle más destacable del *blog* residía en ofrecer un amplio abanico de enlaces de artículos de periódicos, revistas, museos o páginas web correlacionados con el contenido de la exposición (fuentes a las que se confiere de una autoridad similar a la de la Tate); pero especialmente, por facilitar los enlaces a videos de *YouTube* o galerías de *Flickr* cuyos contenidos han sido generados en su mayoría por *amateurs*. Este último detalle posiciona claramente a la institución hacia la apertura, pero al mismo tiempo la sigue situando como un ente revestido de autoridad que controla los contenidos existentes en la red, garantizando con sus elecciones lo que tiene valor o no en Internet.

Aunque el papel del usuario cada vez se está mimetizando más con el del autor, es particularmente interesante abordar e investigar en los procesos y comportamientos del usuario en la red. Precisamente en este sentido ha sido la teoría que estudia la literatura digital la que ha profundizado en cuestiones que nos son de gran utilidad en su aplicación al campo de la museología digital, al extrapolar funciones y conceptos meramente textuales a la combinación de imágenes, textos, videos o sonidos que componen las narrativas hipermediales.

De entre los conceptos que establece Goicoechea (2010), y posteriormente, Sanz y Goicoechea (2012), para describir los procesos y estrategias del usuario para elaborar y construir su propia narrativa se pueden aplicar a este caso de estudio la entropía, la écfrasis y la serendipia.

La entropía entendida como la cantidad de desorden que contiene o libera un sistema, es uno de los conceptos clave para entender la propia idiosincrasia de Internet. Esta provocaría una pérdida de la dimensión temporal y debilitaría la construcción de la narración. En este sentido, interpretando los datos de la media de tiempo por visitante de 6,18 minutos (Mundy y Burton, 2013), esta sería mayor que la de muchas páginas web, pero aún así no es comparable con el tiempo que se requiere para visitar una exposición convencional, lo que nos da una idea de la dificultad para mantener la atención e interés del visitante, no sólo en esta exposición sino en cualquier otra.

La écfrasis entendida según la tradición clásica como el texto que describe una obra visual (Romero, 2012: 313), implicaría en esta situación diferentes medios, y no únicamente la imagen, a través de los cuales el usuario elabora la narración. En el caso de *The Gallery of Lost Art*, de hecho, se ha aportado

un tipo de documentación gráfica, videográfica, sonora o escrita diferente de cada una de las obras. De la capacidad del usuario para contrarrestar tanto los efectos de la entropía además de la variedad de medios que se encuentran en la exposición, depende en gran medida la correcta reelaboración de la narración histórico artística, que en el mejor de los casos, llevaría al descubrimiento serendípico, casual, visto como un elemento sorpresivo y de recompensa al satisfacer la atención prestada por el usuario.

Esta correcta y eficaz adquisición y elaboración de los discursos y narrativas expositivos, no sólo depende de la autoridad museística y curatorial, sino que requiere la determinación y predisposición por parte del usuario para interpretar el contenido en profundidad. El usuario ideal sería aquel denominado por Manovich como *explorador* (2005), y que se contrapone al indolente y superficial *flâneur*; y siguiendo esta misma línea, el usuario ideal para Sanz y Goicoechea "will be one who has acquired the skills to deal successfully with information overload, one who has been able to construct a manageable symbolic object that has found a balance between chaos and order, redundant and relevant information, ambiguity and determined meaning"⁵.

Precisamente en este punto es necesario retomar el papel del usuario como constructor de narrativas que puede llegar a equipararse a la institución museística, como se ha podido ver en la selección de contenidos enlazados en el blog de la exposición. Esta elaboración de contenidos de calidad depende a su vez de una materialización y reelaboración eficaz de las narrativas histórico artísticas. Curiosamente gracias al perfil de *Storify*⁶ se puede valorar la respuesta de los usuarios a diferentes niveles en twitter, y aunque la respuesta de los mismos en las redes sociales no ha sido particularmente participativa (cuestión que daría pie a posteriores estudios acerca del calado de iniciativas digitales abiertas hacia el público), muchas de ellas se podrían interpretar claramente como eventuales micro-narrativas resultantes de la interacción ideal y constructiva que se espera del usuario modelo que sería capaz de aprovechar al máximo cada detalle de cualquier exposición.

BIBLIOGRAFÍA

- Bal, Mieke, "Telling, Showing, Showing off", en *Critical Inquiry*, 18 (1992), Chicago University Press, pp. 556-594.
- Bal, Mieke, *Teoría de la Narrativa. Una introducción a la narratología*, Madrid, Cátedra, D.L. 1995.
- Barthes, Roland, "La muerte de un autor", en *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*, Barcelona, Paidós, 1994.
- Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, México, Siglo XXI, 1970.
- Foucault, Michel, *El orden del discurso*, Barcelona, Tusquets, 2002.
- Foucault, Michel, *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, México, Siglo XXI, 2006.
- Landow, George P., *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós, 1995.

⁵ Sanz, Amelia y Goicoechea, María, "Literary reading rituals and practices on new interfaces", *Literacy and linguistic computing*, vol. 27, Issue 3, September 2012, Oxford University Press, p. 342.

⁶ <<http://storify.com/GalleryLostArt>> [07/07/2013].

- Lyotard, Jean-Francois *La Condición Postmoderna. Informe sobre el saber*, Madrid, Cátedra, 1991.
- Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios: la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2005.
- Mason, Rhiannon, "Cultural theory and Museum Studies", en Sharon Macdonald (ed.), *A companion to museum studies*, Oxford, Blackwell Pub., 2006, pp. 17-32.
- Mundy, Jennifer y Burton, Jane, "Online Exhibitions", en Nancy Proctor y Rich Cherry (eds.), *Museums and the Web 2013*, <<http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/online-exhibitions/>> [18/06/2013].
- Museums in a digital age*, Ross Parry (ed.), London, Routledge, 2010.
- Parry, Ross, *Recoding the museum: digital heritage and the technologies of change*, London, Routledge, 2007.
- Reading moving letters. digital literature in research and teaching: a handbook*, Roberto Simanowski, Jürgen Schäfer y Peter Gendolla (eds.), Bielefeld, Transcript, 2010.
- Romero López, Dolores, "Poetics of crisis or crisis of poetics in digital reading/writing?: The case of Spanish digital literature", *Literacy and linguistic computing*, 27 (2012), Oxford University Press, pp. 305-320.
- Sanz, Amelia y Goicoechea, María, "Literary reading rituals and practices on new interfaces", *Literacy and linguistic computing*, 27 (2012), Oxford University Press, pp. 331-345.
- Teoría del hipertexto*, George P. Landow (ed.), Barcelona, Paidós, 1997.



RESUMEN

El medio digital está permitiendo y favoreciendo un proceso de cambio en los discursos ligados a la institución museística. En paralelo a estas nuevas modalidades discursivas, surgen también tipologías narrativas que reflejan nuevas formas de transmitir y concebir la historia del arte y las propias obras.

La elección de este caso en concreto, la exposición virtual *The Gallery of Lost Art* de la Tate, responde a su relevancia en el marco de las prácticas que se están sucediendo en la actualidad en el ámbito internacional. Si este ejemplo ha supuesto un paso adelante en el diseño de discursos museísticos y exposiciones virtuales, su temática es igualmente novedosa, al realizar un recorrido por obras del arte contemporáneo perdidas bajo diversas circunstancias, que han sido recuperadas y mostradas al público nuevamente gracias a las posibilidades de Internet.

Tomando como punto de partida la noción foucaultiano de discurso, y prestando especial atención a la cuestión de la legitimación institucional de los conceptos que lo estructuran, se pretenden analizar los diferentes elementos que componen el discurso museológico. Así mismo, en este análisis crítico también se hará presente la concepción textológica bajo la que se entiende al museo y que nos llevará a comprender a óptica desde la que se generan las narrativas hipermedia características del medio digital.

Palabras clave: Museología digital, narrativas digitales, nuevos medios.

ABSTRACT

Digital media is encouraging and fostering a changing process of museistic institution discourses. At the same time, these new methods of discourse create new narrative typologies that reflect of new forms of transmitting and conceiving art history and works of art.

I have chosen this particular case, the virtual exhibition Tate's Gallery of Lost Art, because its relevance to current practices that are taking place worldwide. Whether this example has been a step forward in the design of museums' discourses and virtual exhibi-

tions, it theme is just as new. This is due to it being a review of contemporary artworks that were lost under different circumstances but they were been recovered and on display to a large portion of the public thanks to the Internet.

Starting with Foucault's notion of discourse and paying attention specially to matter of the institutional legitimacy of its structural concepts, the aim is to analyze the different elements that make up museum's discourse. Furthermore within this critical analysis I am also considering the textological understanding of a museum, which is leading to better understanding of the point of view being generated from hypermedia narratives.

Keywords: Digital museology, digital narratives, new media.