



NIERIKA. Revista de Arte Ibero

ISSN: 2007-9648

Departamento de Arte de la Universidad Iberoamericana

Cortés Enríquez, Luis Armando
Construir ventanales cuando las puertas se cierran
NIERIKA. Revista de Arte Ibero, núm. 19, 2021, Enero-Junio, pp. 227-234
Departamento de Arte de la Universidad Iberoamericana

DOI: <https://doi.org/10.48102/nierika.v10i19.41>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=722077672016>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org



Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Reseña

Construir ventanales cuando las puertas se cierran

Building Windows Upon Shutting Doors

Luis Armando Cortés Enríquez

Citymuseum galería digital: construir espacios

digitales para el arte durante la pandemia de covid-19

Ha pasado más de un año desde que el equipo de Citymuseum comenzó actividades, y desde el primer día la relación que hemos tenido con los medios digitales ha sido una experimentación constante, pues es un elemento esencial para desarrollar vías de comunicación efectivas con los clientes potenciales, así como para realizar parte del turismo cultural de experiencia digital que proponemos. Por supuesto la emergencia sanitaria nos afectó —al igual que a todo el turismo nacional e internacional— de manera drástica, pues se redujeron las posibilidades de asistir a los espacios públicos y sociales donde trabajamos principalmente; además, el confinamiento voluntario que se recomienda realizar para mitigar la propagación del virus hace que las personas se mantengan en casa; esto sin mencionar las dificultades económicas por las que pasa gran parte de la población.

El panorama para nosotros, como para muchos otros emprendedores de la cultura y el arte, cambió radicalmente de un día para otro: proyectos, actividades presenciales, planes de desarrollo y convenios con otras empresas se vieron detenidos abruptamente; de pronto nuestro ejercicio cultural dependía de erradicar una enfermedad mortal que apenas conocíamos y simplemente no tenía cura. Reestructurar el proyecto se volvió entonces una situación emergente y necesaria, así como lo ha sido para empresas de todos tipos y tamaños. Citymuseum estuvo obligado a adaptarse a las nuevas necesidades que el ambiente mundial dictaba, o simplemente pa-

rar o desaparecer. A la vista de ello fue que el equipo tomó la decisión de que trabajar en conjunto bajo la misma dirección era nuestra única opción para continuar; sin embargo, había que hacerlo con diferentes estrategias: utilizar al máximo las herramientas disponibles y aprovechar lo joven del proyecto para moldearlo, y así no sólo permanecer sino mejorar y expandir nuestras áreas de trabajo. La situación nos llevó a aprovechar al máximo nuestras habilidades y aplicarlas en recursos web globales y de calidad, a usar lo que teníamos en las redes y hacer lo mejor posible con ello.

Así fue como comenzó la implementación de un nuevo proyecto que se enfocó en construir un espacio digital dedicado exclusivamente a la distribución web del arte, un proyecto que se encontraba congelado antes de la contingencia sanitaria debido a otras prioridades; sin embargo, aquel se volvió el momento idóneo para comenzar a trabajar en él, pues la atención a los medios masivos en cuanto a entretenimiento, cultura y arte estaba creciendo como nunca antes. El diseño del espacio comenzó con largas charlas que iban de un punto a otro y que, al final, no llegaban a ningún lado, pues a pesar de que existen ejemplos de exhibición y experimentación del arte en la red desarrollados con anterioridad, adaptar la variedad de visiones a nuestras posibilidades técnicas y económicas fue todo un reto debido a que no se buscaba construir una réplica de una galería o generar un espacio que solamente permitiera compartir imágenes, como se puede hacer en cualquier red social, ni que el ejercicio curatorial se limitara a una selección temática bajo una experiencia digital común —algo recurrente en redes sociales de artistas, organizaciones y galerías que realizan un trabajo exclusivo de difusión de su espacio físico—.

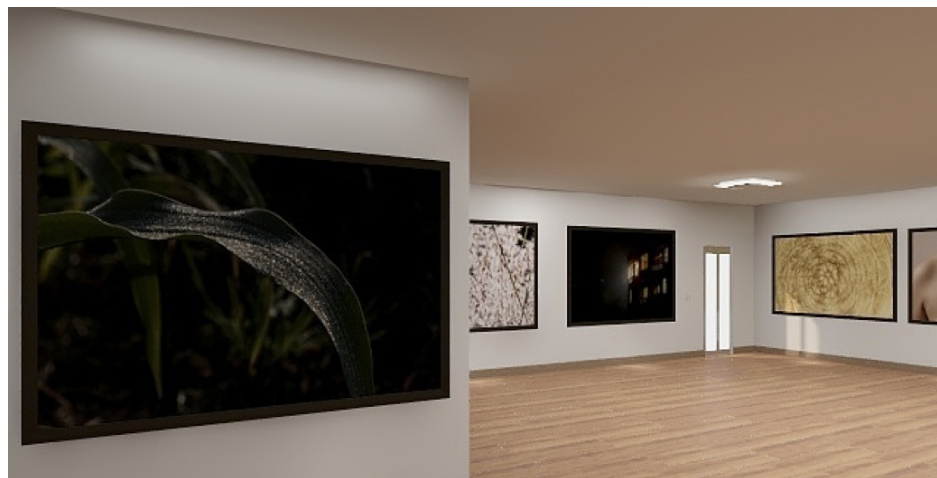
Como parte de esta divergencia, al principio se propuso utilizar espacios ya diseñados por la web, como www.peopleartfactory.com, una plataforma que permite navegar dentro de un espacio tridimensional diseñado por el propio usuario en una especie de *render* donde puede montar obra de no más de tres megabytes, cambiar de color las paredes y colocar audios de bajo peso que se activan al ingresar al espacio de exhibición virtual. Galerías y artistas de todo el mundo la utilizan como ejercicio de práctica, así

como un espacio para exhibición del *dossier* de su producción. En esta plataforma web se pueden encontrar tanto trabajos sumamente cuidados de galerías establecidas, como espacios que aún necesitan desarrollo para compartir una experiencia digital amable y efectiva. Esta opción se abandonó por los estándares y limitantes que imponía, entre ellos la imposibilidad de transportarse a un espacio ajeno a esa web, algo fundamental para la accesibilidad del contenido que deseábamos ofrecer directamente desde www.citymuseum.com.

Posteriormente se consideró la intervención a través de códigos QR que permitieran la interacción digital, con una curaduría que se ofreciera al espacio público y virtual a través de las relaciones que tiene la obra con el entorno. Este proyecto resultó ser atractivo para los valores y la visión de Citymuseum, pues trabajamos directamente con la apropiación de la ciudad por la historia y la cultura de las personas. Sin embargo, este recurso se dejó de lado al realizar el prototipo curatorial, pues en el periodo de prueba resultó sumamente baja la participación de la gente —esto vinculado directamente con el aislamiento en casa de las personas que dudaban en salir de su hogar por su seguridad y la de sus familiares—. De esta manera, se llegó a la conclusión de que el proyecto no funcionaría durante este periodo, y se decidió que fuera puesto en espera para cuando pudiera recibir mayor participación.

Esto nos permitió detectar dos factores importantes. El primero fue que la gente necesitaba arte y cultura, pues las visitas e interacciones en las páginas relacionadas se incrementaron de manera exorbitada. Desde las redes sociales de artistas hasta los espacios como www.peopleartfactory.com e incluso Citymuseum, subieron considerablemente su afluencia e interacción, al grado que incluso muchas de ellas tuvieron que realizar una reconfiguración total de su portal web. El segundo factor fue que las personas no estaban aún dispuestas a salir de casa, aun si la actividad estaba diseñada para un uso personal y sin contacto.

La interacción digital en el hogar fue, entonces, nuestro camino a seguir, de modo que decidimos crear nuestros propios espacios tridimensionales



Figuras 1-3. Estructura de la Galería Digital Citymuseum,
Exposición *Peonzas en Paralelo*, agosto de 2020.

a través de la implementación de imágenes interactivas de 360 grados que permitieran una exploración de una sala de galería desde el hogar, agregando *gadgets* específicos que desarrollaran la experiencia de usuario (UX), los cuales eran una publicación mensual de crítica a la obra del autor, obra video gráfica y de registro, datos complementarios del autor, redes sociales y experiencias interactivas entre el artista y el curador. La web destinada a la galería digital fue dando forma a una experiencia curatorial completa en la página web y no sólo en el espacio tridimensional de la simulación de las paredes; así las cosas comenzaron a caminar hacia una misma dirección.

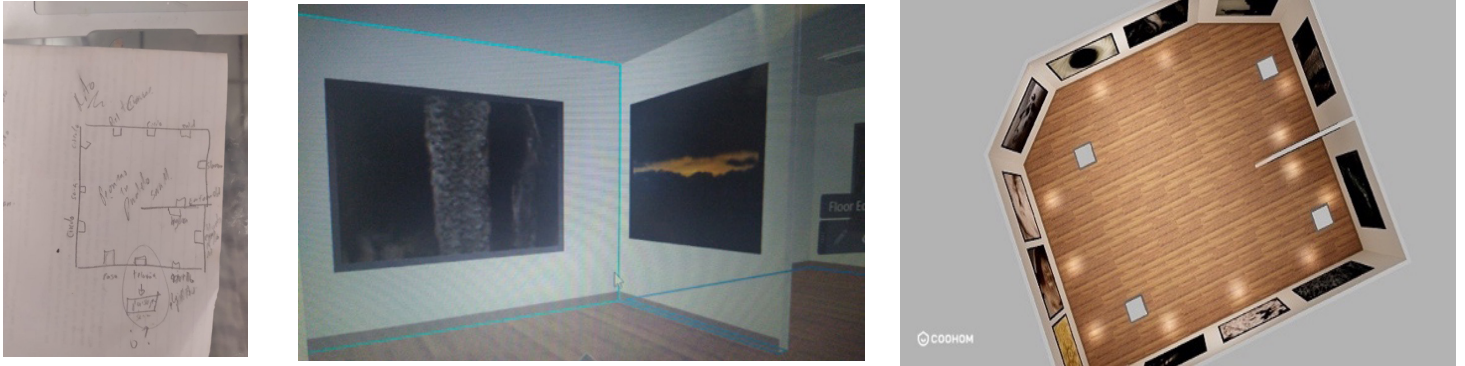
El diseño de la galería fue planteado en dos dimensiones. Primero se creó un espacio de interacción virtual autónomo que permitiera movimiento con el *mouse* de la computadora o la yema de los dedos desde el celular, donde se respetaría la dialéctica curatorial de una sala tradicional de galería, estableciendo un orden de recorrido, una temática para las imágenes y un sentido discursivo de la obra; el segundo espacio lo conformó un recorrido temático temporal entre el autor y los críticos a través de la totalidad de la interfaz de la página web, el cual incluyera imágenes que se pudieran manipular, videos de producciones artísticas anteriores y recientes, breves descripciones, textos y opiniones del autor y de los curadores en un *dosier* de obra y, para culminar, un espacio de diálogo auditivo a partir de la obra que incluyera audios especializados; es decir, dos visiones de la obra explicadas en dos audiorrecorridos grabados por el autor y el curador que estuvieran permanentemente disponibles con unos clics.

Una vez seleccionados los *gadgets* posibles para colocar dentro del espacio, el equipo se dedicó al diseño de la interfaz (UI) y el diseño de la experiencia (UX) de la página, donde nos guiamos por los valores que habíamos detectado anteriormente. Largas horas de trabajo para desarrollar los prototipos y generar pruebas tanto de funcionalidad como de experiencia, nos llevaron a integrar un equipo conformado por un historiador del arte, un diseñador web, un ingeniero en comunicaciones y un especialista en gestión cultural, para así crear desde la interdisciplina un espacio digital dedicado al arte. Sabíamos

que lo que creábamos era algo nuevo, con limitaciones de tiempo, técnicas y económicas, en algunos casos, pero el esfuerzo por crear un espacio digital propio dedicado al arte nos movía a todos en una especie de masa en conjunto donde las ideas entraban y salían de una u otra persona, donde cambiaban constantemente desde las diversas perspectivas de lo que para cada quien es el arte, tanto para espectadores, como para especialistas y creadores.

Nos enfrentamos con problemas de todo tipo, incluso algunos lejanos a lo que cotidianamente sucede en un espacio de exhibición tradicional del arte; algunos de tipo técnico, como la velocidad de carga de la página, el diseño en la web, la accesibilidad al dominio, el diseño de una interfaz adaptable para móviles y portátiles, el posicionamiento, la inserción de materiales web en formatos específicos y la accesibilidad de descarga, el peso óptimo de los archivos para la buena resolución y la mejor experiencia, el diseño de cada formato y código que haría funcionar el sitio. Por otra parte, los problemas museográficos tradicionales de una galería, como el diseño del espacio, la iluminación adecuada por zona y obra para los espacios tridimensionales, la colorimetría de la página, la altura, posición y tamaño de las imágenes exhibidas en la sala y la plataforma, los detalles de navegación para la mejor experiencia al ingreso y salida de la galería y de la web, la calidad de la obra, la visión y valores de la galería, la organización de los espacios para los audiorrecorridos virtuales y el punto de observación óptimo de cada obra y *gadget* exhibido.

La galería digital se inauguró el día 5 de agosto, con una curaduría realizada por compañeros de la maestría en Estudios de Arte de la Universidad Iberoamericana, sobre la obra de una joven artista tapatía llamada ERRE.S, quien fue invitada debido a que en su obra realiza adaptaciones y sátiras de imágenes digitales como memes, noticias tendencia, imágenes prototipo de redes sociales y los vínculos de la violencia y el medio digital. La exposición tuvo una respuesta de más de 2,641 visitas a través de *links* de acceso en redes sociales, 1,180 visitas a la página directamente, 457 inicios de sesiones, 387 descargas de la publicación con una duración media de cuatro minutos de exploración, alcanzando países como Estados Unidos,



Figuras 4-6. Bocetos y proceso de diseño estructural del espacio tridimensional Citymuseum, Galería Digital.

República Checa, Cuba, España, Guatemala y México, y, por supuesto, un indicador no menor, tres obras vendidas de una artista emergente.

Esto probablemente suene muy poco para espacios comerciales de internet, algo de lo que está consciente el equipo de Citymuseum; sin embargo, si lo llevamos a una esfera de comparativa presencial, durante este mes recibimos más visitas que muchos museos del país, así como lecturas de publicaciones sobre arte que otros tantos espacios desearían tener o que incluso no realizan. En sí, el resultado aún es confuso, puesto que no existe una certeza de con quién debemos comparar tanto el posible éxito o fracaso económico o el índice de visitas a la web, e incluso siquiera reconocer si esto determine el éxito o fracaso de una galería, un Instagram o un espacio de difusión digital de cultura.

Manejar estos parámetros es una experiencia totalmente nueva para nosotros, una nueva dinámica para el museógrafo, curador y diseñador, que juntos han abierto una ventana a algún artista que siempre había tenido las puertas cerradas en museos y galerías, un escaparate que también le dio acceso a residentes de otros países para conocer el arte joven mexicano.

El día de hoy Citymuseum sigue trabajando y fortaleciendo su galería, aprendiendo de la gran cantidad de errores cometidos en la primera exposición.

Hemos buscado fortalecer todos los aspectos que rodean la creación de un espacio digital dedicado al arte, algo que va más allá de compartir y curar imágenes, pues trata de generar una experiencia concisa en la web. Sabemos que aún nos falta mucho por crecer en diferentes rubros, incluso algunos que implican habilidades que no contemplamos; sin embargo, la experimentación digital es, sin duda alguna, una de las vertientes con las que el historiador, el curador, el gestor, el productor y cualquier profesional del arte tendrá que involucrarse en algún momento. Aunque hoy en día nos trae más preguntas que respuestas, como sucede siempre en los procesos de experimentación, sabemos y seguimos teniendo fe y determinación en que día con día iremos descubriendo el camino correcto.



Luis Armando Cortés

Estudiante de la maestría en Estudios del Arte en la Universidad Iberoamericana, historiador del arte por la Universidad de Guadalajara, fundador y curador en jefe de Citymuseum, beneficiario de becas y premios como el CECA 2011, Proyecta 2014, XX VICTP 2015, XXI VICTP 2016, BC AMUP 2019, IBERO CEDE-PES 2020, Dinamizadores Territoriales SUSTER-ERASMUS 2020, entre otros. Profesional del periodismo del arte con participaciones como columnista en el periódico *4vientos periodismo en red* y *Meridiano.mx*. Ha sido ponente en diversos congresos y seminarios nacionales e internacionales y cuenta con publicaciones nacionales e internacionales en el área de la cultura y el arte. www.citymuseum.com