

La primera versión del Instituto Cultural de Google: el *Art Project V1*

FECHA DE RECEPCIÓN: 19 de septiembre

FECHA DE APROBACIÓN: 24 de octubre

Pp. 95-116.

Carolina Cerón Castilla*

Resumen

Basándose en la Teoría de la división de lo sensible de Jacques Rancière, este artículo tiene como objetivo revisar el primer desarrollo de un producto cultural contemporáneo que presta especial atención a la estética: un museo *Online*. En este caso, se realiza un análisis empírico de la propuesta museográfica presente en el *Google Art Project*, y las estrechas relaciones entre este y el pensamiento de Rancière.

La investigación, nace de una aproximación al *Google Art Project* y el desarrollo del mismo en el año de su inicio: 2011. En este año, el proyecto empieza con 17 museos de arte, 400 salas, 485 artistas, 1.061 imágenes de alta resolución de las obras de arte y 17 imágenes capturadas en extrema alta resolución. Para el año 2013, el proyecto contaba con 250 museos y más de 40.000 imágenes de obras de arte, de las cuales, 25.000 han sido digitalizadas en extrema alta resolución. Realizando el mismo ejercicio de 2011, en contraposición a hoy, el número de instituciones ha aumentado significativamente; sin embargo, la interfaz tiene el mismo funcionamiento. Este hecho permite abordar los argumentos aquí contruidos desde una perspectiva que si bien es anacrónica, no deja de lado aquello que le incumbe primordialmente: la esencia del proyecto y el tipo de relación que establece con el usuario.

Palabras clave

Museo *Online*, Jacques Ranciere, *Google Art Project*, museología en línea, usuario, estética.

* Magister en Culture Industry, Goldsmiths College, London University. Maestra en Arte, Universidad de los Andes, Especialista en Diseño de formatos expositivos de la Escuela Elisava, Universidad de Pompeu Fabra (Barcelona). Pregrado en Arte, Universidad de Los Andes.

Abstract

Based on the theory of the sensible division developed by the French philosopher Jacques Rancière, this article aims at reviewing the first development of a contemporary cultural product that focuses on aesthetics: an online museum. In this particular case, an empirical analysis of the proposed museum theory represented in the Google Art Project and the close relationship between this project and Rancière's thoughts is made. This year the project started in 17 art museums, 400 theaters, 485 artists, 1061 high-resolution images of works of art and 17 images captured in extremely high resolution.

Key words

Online Museum, Jacques Rancière, Google Art Project, Online Museology, Online user, Aesthetics.

La première version de l'Institut Culturel de Google: l'Art Project VI

Résumé

Basé sur la théorie de la « division du sensible » de Jacques Rancière, cet article vise à analyser la mise en place d'un produit culturel contemporain accordant une attention particulière à l'esthétique : un musée en ligne. Une analyse empirique de la proposition muséographique présente dans le Google Art Project Museum sera réalisée ainsi qu'un examen des relations entre ce dernier et la pensée de Rancière. L'« Art Project V » débute cette année avec 17 musées d'art, 400 salles, 485 artistes, 1061 images exposées en haute définition et 17 images en très haute définition.

Mots clés

Musée en ligne, Google Art Project, Jacques Rancière, Muséologie en ligne, Utilisateur, Esthétique.

A primeira versão do Instituto Cultural de Google: o Art Project VI

Resumo

Baseado na teoria da “divisão do sensível” de Jacques Rancière, este artigo objetiva revisar o primeiro desenvolvimento de um produto cultural contemporâneo que presta especial atenção à estética: um museu Online. Neste caso, uma análise empírica foi feita da proposta museográfica presente no Google Art Project e as estreitas relações existentes entre este e o pensamento de Rancière. Neste ano, o projeto começa com 17 museus de arte, 400 salas, 485 artistas, 1.061 imagens de alta resolução das obras de arte e 17 imagens capturadas em extrema alta resolução.

Palavras-chave

Museu online, Jacques Rancière, Google Art Project, museologia on line, usuário, estética.

1. Introducción

El museo como institución, ha sido un medio para coleccionar el mundo, un intento de resumir el tiempo en una serie de objetos. Concebido como un modelo para exhibir, estudiar, organizar, ordenar, acumular, normalizar, catalogar y registrar objetos, sus orientaciones fundamentales del tiempo, nociones de memoria e historia subrayan el impulso de las prácticas museológicas como las conocemos hoy en día: los museos como heterotopías de tiempo acumulado.

Una práctica surge de una manera específica de hacer y proceder, en la

que la noción de cultura está constituida esencialmente por formas de hacer. A partir de esta idea específica, este artículo es un intento de análisis, partiendo de la noción de Distribución de lo Sensible del filósofo francés Jacques Rancière como un espacio de contingencia ejemplificado en la fase inicial del proyecto cultural de la empresa *Google: el Google Art Project*. La naturaleza de este proyecto, permite reflexionar y elaborar preguntas y fricciones sobre la configuración y uso de estas colecciones de arte en la fase inicial del proyecto.

2. El museo

Etimológicamente, la palabra museo designa un lugar donde celebrar la visita de las musas de la inspiración¹. Desde un punto de vista espacial, en Europa a comienzos del Siglo XVII, la idea de museo se asociaba con un edificio, una construcción que se refiere al nacimiento de un espacio.

En el Siglo XVIII, la urgencia de ordenar, organizar y reunir los tesoros del mundo, presentes en colecciones anteriores y gabinetes de curiosidades, estableció un modelo de cómo estudiar y clasificar dichas posesiones. Bajo estos modelos de disposición, Foucault define que es como se generan las heterotopías: lugares de tiempo acumulado,

¹ Definición de la palabra “museo” disponible en <http://www.word-origins.com/definition/museum.html>.

donde todos los espacios de la cultura están representados simultáneamente, impugnados e invertidos. Las bibliotecas y los museos, como se conocen hoy en día, son acuerdos europeos de espacio y tiempo, o heterotopías del tiempo que se acumulan hasta el infinito. Esto se convertiría en una condición fundamental del hombre moderno y de la cultura occidental.

Uno de los primeros factores desencadenantes de la museología, fue la fascinación por recoger y organizar lo que las primeras colecciones de arte romano y griego despertaron; la forma de presentarlas y cómo arreglarlas. Bennett (1995, p 96), define el museo moderno como aquel en el que las clasificaciones y taxonomías se insertan en un flujo de tiempo y se diferencian entre sí por su posición en líneas de evolución.

El surgimiento del museo de arte está estrechamente relacionado con el de una gama más amplia de instituciones como museos de historia y ciencias naturales, dioramas y panoramas, museos nacionales y más tarde, exposiciones internacionales, ferias mundiales, galerías y tiendas por departamentos. Estos lugares, sirvieron como sitios vinculados al desarrollo y a la difusión de nuevas disciplinas: historia, biología, historia del arte y antropología, cuyos principios de clasificación y

exposición durante el Siglo XIX tuvieron un papel esencial en la fabricación de un pasado visible y cognoscible. (Bennett, 2004, p 2)

En este sentido, una manera particular de proceder o una práctica de clasificación específica, dio a luz formaciones discursivas (pasado, evolución, estética) al mismo tiempo que al desarrollo de nuevas tecnologías de la visión en la que muchos dispositivos ópticos que produjeron una nueva cultura visual de masas en el Siglo XIX, no se diferencian de “las ciencias normativas del observador y del cuerpo viendo” (Crary, 1988, p 15). Estas configuraciones proporcionaron un apoyo para promover el entretenimiento y la educación de masas; sirvieron de ideologías de progreso y también, para impulsar el complejo expositivo que comprendía una intersección de las relaciones institucionales y disciplinares como visualizaciones específicas y permanentes de poder y conocimiento (Bennett, 1995, p 75).

El museo, como una institución moderna, abre sus puertas al público con un carácter democrático en el que el viejo tipo de espectador pasivo, burgués y privilegiado, es leído como una población que necesita ser educada a través del acceso libre. Esta apertura gratuita, como argumenta Bennett, representa un aspecto en el que el

público y las masas se hacen gobernables y al mismo tiempo, sostienen los ideales consagrados en su gobernanza. En este sentido, se puede deducir que los museos han construido maneras específicas de inducir formas de pensamiento.

En 1812, *Sir John Soane* abre su casa-museo al público, un espacio donde las heterotopías se vuelven aún más palpables. En este espacio, Soane reúne, organiza y exhibe fragmentos de representaciones del mundo y un mundo de representaciones que encarnan la naturaleza anacrónica de su propia presencia en el futuro. Su institución-casa se convierte en una obra de arte por derecho propio, donde su creador, el artista, sólo existe en su ausencia (Mansfield, 2002, p 33).

El estudio y la muestra de las piezas presentes en su casa, construyen marcos de entendimiento, que tienen la intención de servir como guías para intrigar a sus estudiantes y a los visitantes; “un jardín de aforismos, fragmentos de sabiduría, y una exposición de objetos que generan conocimiento ético a través del ejemplo estético” (Mansfield, Preziosi, 2002, p 34). Soane realiza una descripción de su

museo desde un lugar en el futuro, imaginando cómo será este lugar cuando se pare sobre sus ruinas (Mansfield, Preziosi, 2002, p 30). En este ejercicio, Soane realiza una predicción de la morfología de la ruina en condiciones ulteriores, para dirigir a un constructor en el futuro con el propósito de reconstruir el aspecto original de los edificios y de sus intenciones espaciales como institución.

Esto constituye un hecho interesante sobre el museo de Soane, en el que la predicción de la morfología de una ruina, sugiere la forma en que una institución puede ser construida, planeada o imaginada desde su ruina. La figura del museo hoy en día, tiene diferentes intenciones a lo que Soane creó, pues son espacios drásticamente diferentes en su forma y función (Mansfield, 2002, p 32). Este procedimiento de elaboración del futuro, de una ruina, de alguna manera hace eco o sirve como excusa para articular vías y fricciones con lo que podría ser un nuevo procedimiento de ejercicios museológicos en la *Web*, como lo es la construcción del *Google Art Project*, ya que permite cuestionar su naturaleza, una específica forma de ser, su función y la interacción con los visitantes.

3. Describiendo a Rancière y la relación que se establece con el *Google Art project*

Las prácticas culturales emergen de una distribución de lo sensible y poseen una relación directa con el conocimiento y la manera como se experimenta la cultura. En una distribución determinada de lo sensible, la subjetividad surge de diferentes y múltiples niveles de interacción, generando una orquesta o una manera de sostener las organizaciones, bajo un supuesto de equidad; es decir, que las cosas pueden llegar a ser libres en el campo cultural, dentro de un proceso de subjetividades, pero tienen también la posibilidad de convertirse en algo nuevo: medios para la construcción de accesos a una verdad. Si en una distribución de lo sensible, la subjetividad emerge de diferentes capas de interacción, podemos suponer que las prácticas culturales emergen y al mismo tiempo reflejan la distribución de lo sensible a la cual estén vinculadas. Por lo tanto, una distribución de lo sensible, se genera a partir de una manera de sostener las organizaciones a través de una mentalidad particular.

Se puede afirmar que el pensamiento de Rancière se basa en el axioma de la equidad; sin embargo, esto no quiere decir que la noción de equidad es una

condición dada. En cambio, se refiere a una equidad presente en la imposibilidad de una relación, o mejor, en el encuentro de dos mundos: entre el sujeto que gobierna y aquel que es gobernado, donde el vínculo y la necesidad de esta relación se deshace. Rancière, mantiene la conjetura de que “la esencia de la equidad no es tanto como para unificar sino para desclasificar, para deshacer la supuesta naturalidad de órdenes y reemplazarla con figuras polémicas de la división” (Hallward, 2005, p 26).

Así que para Rancière, no es una cuestión de equidad *per se*, sino que hace referencia a una noción de equidad presente en un discurso, en las condición de hablar, gesticular, oír, decir. Lo anterior no para clasificar, sino para dividir, separar y distribuir una asignación de las partes; de lo que está predeterminado y fragmentado a lo que es común, a un espacio de posibilidades: una revuelta lógica. La presunción de lo que está predeterminado, supervisado y clasificado se refiere a algo ordenado, a un consenso, es decir, se trata de lo que Rancière llama la policía o pólíce (Hallward 2003, p191). La equidad, es el axioma que postula las condiciones

que surgen de lo que es común. Partiendo de esto, es importante enmarcar brevemente la noción de política para Rancière. Esta no hace referencia al ejercicio de poder, ni al ejercicio de las leyes constitucionales de un territorio. “Es una cuestión de configurar la textura sensible de la comunidad para la cual dichas leyes y constituciones tienen sentido” (Rancière, 2009, p 8).

Es así, como el término ‘política’ puede ser leído en demarcaciones en las que la relación entre dos mundos separados, dos opuestos, se establece casi como un suelo. Es aquí donde la conversación o el coro de aquello que es lo común, es el resultante de la aplicación axiomática del principio de equidad. Es decir, se trata de una intervención en lo que es común, lo que puede ser dicho y escuchado, lo que es visible y audible. La lógica de la noción de política para Rancière gira en torno al procedimiento, o al axioma de tener en cuenta con los que no se cuenta².

La política puede preverse como una acción de ser parte de un algo, ser parte dentro de una configuración de la distribución de lo sensible. “La política gira en torno a lo que se ve y lo que se puede decir al respecto, en torno a quién tiene la capacidad de ver y el

talento para hablar, en torno a las cualidades de los espacios y las posibilidades de tiempo.” (Rancière, 2004, p 13).

En su libro *El desacuerdo*, Rancière muestra cómo la política es una cuestión estética que gira en torno a lo que es común a los sentidos, a los lugares y al tiempo, a lo que puede ser visible e invisible (Hallward, Rancière, 2003, p 203). Es así, como una de las funciones de la política puede ser comprendida como un espacio de disenso que considera su propio espacio político. El disenso, en este sentido, no es una confrontación o una discrepancia entre intereses u opiniones, sino que propone la manifestación de una distancia entre lo sensible, de sí mismo, o dicho en otras palabras, un choque entre dos particiones de lo sensible o dos mundos, que giran alrededor de la noción de política. Así, el disenso puede ser visto como el contexto, en el que la diatriba de Rancière se inscribe contra la muerte de la imagen, la proliferación de discursos que denuncia la crisis del arte, o del fin del arte, la omnipresencia del espectáculo y los discursos desencantados como indicaciones sintomáticas de las mutaciones del pensamiento *Avant-garde* del Siglo XIX a la nostalgia y el duelo por la llamada modernidad (Rancière, 2004, p 9).

² Para ampliar esta información ver Brian Holmes, (2006) *Hieroglyphs of the Future: Jacques Rancière and the Aesthetics of Quality* (una versión de este texto apareció en alemán en la revista austriaca *Springerin*, 2001. Versión en inglés, 2006 disponible en: <http://www.16beavergroup.org/mtarchive/archives/001880print.html>).

Para el tema que abarca este artículo, sería indispensable definir lo que la estética es para Rancière, que no es la ciencia de la belleza, gusto o sensibilidad en las cosas. La noción de estética siguiendo el axioma de equidad propuesto “se refiere a un régimen específico para la identificación y la reflexión sobre las artes: un modo de articulación entre formas de hacer, sus correspondientes formas de visibilidad y posibles formas de pensar acerca de sus relaciones” (Rancière, 2009, p 10). Lo anterior, dentro de un sistema de configuraciones de lo que se da, un modo doble y contradictorio de ser de los objetos en el campo del arte. Maneras de hacer y proceder definen lo que para Rancière es el núcleo de las prácticas artísticas, sobre todo en la relación que mantienen con formas de mostrar o formas de visibilidad, conectando con esto la naturaleza de una exposición, es decir, la distribución de lo sensible.

Es a partir de la noción, de que la estética no se refiere a lo sensible por sí misma, sino a una modalidad, podemos entender lo que Rancière llama la división de lo sensible; un sistema que establece lo que es común y compartido, enmarcado en la relaciones en donde se toma parte. Su pensamiento abre “la existencia de algo común a la comunidad y las delimitaciones que definen las posiciones respectivas dentro de ella, con base en la distribución de los espacios, tiempos y formas de la

actividad” (Rancière, 2009, p 12). En este sentido, las prácticas artísticas son modos de estar dentro de la comunidad, dicho de otra manera, formas de identificación que se entrelazan dentro de esa distribución, con ese modo de visibilidad, con esa organización. Los regímenes son modos de identificación. La estética no es otra cosa que los regímenes estéticos, los regímenes de determinación de los modos y maneras de hacer dentro de una partición, distribución o asignación de las piezas. Es a partir de este punto, que en lo que plantea Rancière como el régimen estético del arte, la cuestión de la política relacionada con la estética puede ser postulada (Rancière, 2009, p 18).

Rancière distingue entre tres regímenes que se mencionarán brevemente aquí para presentar un contexto: el régimen ético de las imágenes, en el cual la imagen plantea una cuestión de origen y verdad por un lado, y propósito y fin, por otro. En este régimen, la imagen sirve para ser medida por el efecto que plantea en una comunidad. Es así, como las imágenes o las obras de arte no tienen ninguna autonomía, están destinadas a cumplir un fin. Este régimen coincide con la teoría política de Platón.

El régimen poético o representativo dibuja un paisaje en el que la poiesis-mímesis aristotélica nutre la esencia del arte; las imágenes copian la realidad,

como una manera de imponer forma a la materia y de esa manera, las normas y jerarquías se crean para dar un orden general de ocupaciones, de distinciones, adaptaciones de la expresión a la materia, formas de correspondencia entre las artes (Rancière, 2009, p 22). El régimen estético de las artes, propuesto por Rancière se remonta al Siglo XIX, a Schiller y no tiene normatividad propia, no hay diferenciación entre forma y materia y la obra de arte se define como tal. En este régimen, el arte es arte en la medida en que se trate de algo más que arte. Es decir, que esté siempre ‘estetizado’, que se plantee como una “forma de vida” (Rancière, 2002, p 135). Bajo este régimen, la estética es un instante de suspensión en el que la forma es experimentada, lo

cual la llena de autonomía, refiriéndose no a la autonomía en la obra de arte, sino también a la autonomía en la experiencia. Esta experiencia es habitada por un poder heterogéneo. Es la que identifica el arte como singular, sin reglas ni jerarquías ni géneros. Esta operación es realizada, no para contrastar lo antiguo con lo nuevo, sino como dos formas de historicidad, como formas de relacionarse con el pasado, de lo que hace el arte y lo que el arte hace como una forma de vida autónoma. “La experiencia estética es eficaz en la medida en que es la experiencia de eso y algo más” (Rancière, 2002, p 134). Es a partir de esta noción de un régimen estético de la técnica, que se encuentra una posible fricción del *Google Art Oproject* y sus usos.

4. *Google Art Project*

Las primeras preguntas para bordear el *Google Art Project* son, ¿Qué es? y ¿Cómo se constituyó? Este es un intento de describir este proyecto, haciendo uso de palabras para lo que los ojos pueden ver, de pensar lo que puede ser decible partiendo de lo que es visible. El *Google Art Project* (GAP)³ es un sitio *Web* impulsado por *Google Inc.* Las palabras sitio *Web* y *Google* se relacionan inmediatamente y enmarcan la especificidad del objeto: la *Web*.

Un intento que pretende ser redundantemente descriptivo no parecerá tan extraño cuando se trata de hablar de este lugar en la *Web* como un espacio físico real. Tan pronto como el usuario entra, sus ojos encuentran un conjunto de información: las palabras en tinta blanca están enmarcadas en un cuadro gris en el lado derecho de la página y hay suficiente espacio en lo que parece ser un fragmento minúsculo de detalle, de lo que se puede asumir hace parte de una imagen aun más grande.

Google proporciona información sobre el detalle; se infiere que nos está diciendo que este fragmento es parte de un cuadro, en el que se encuentra

localizado el museo que lo contiene y el autor que lo creó. En este escenario, el usuario tiene la opción de acceder a la pieza o visitar el museo. Si opta por ver la pieza, en este caso una pintura, será redirigido a otro nivel de información que le permitirá ver la obra en su totalidad o ampliarla para ser examinada en minúsculos detalles. Este acceso al detalle permite reconocer las fisuras de la pintura, dando lugar a un nuevo encuadre y recomposición de la misma, la creación de una nueva imagen. Si el visitante decide explorar el museo, será redirigido a una nueva página, en donde se aprecia lo que parece ser una fotografía panorámica del espacio en el que se encuentra la pintura.

Tan pronto como se mueve el cursor, un juego de flechas aparece de repente y parecen invitar al usuario a perseguir algún tipo de movimiento virtual. Este movimiento es alrededor de, y al mismo tiempo en el interior de una imagen de un espacio concreto. También hay flechas con el símbolo +, que invitan al visitante a hacer un *Zoom* a la vista de los cuadros enmarcados que

³ Desde aquí, el *Google Art Project* sera abreviado como GAP.

aparecen en el escenario. Esta descripción de cómo funciona el sitio *Web* en un primer vistazo, establece una base para considerar su extrañeza. O mejor, esto podría aparecer aquí, para radicalizar el doble efecto de la inmediatez sin palabras de lo visible (Rancière, 2007).

4.1 Números

Google es “una colaboración única con algunos de los museos de arte más aclamados del mundo para permitir a las personas descubrir y visualizar más de mil obras de arte en línea con extraordinario detalle.” Esta colección se encontraba en el año 2011 compuesta por:

- ◆ 17 museos de arte.
- ◆ 400 salas.
- ◆ 485 artistas.
- ◆ 1.061 imágenes de alta resolución de las obras de arte.
- ◆ 17 imágenes capturadas en extrema alta resolución.

La guía del visitante del *Google Art Project* (GAP), promete esto como una oportunidad de “vivir el arte como nunca antes” en donde respetados museos de arte digitalizan sus colecciones. “Usted puede elegir el museo que quiere visitar, encontrar obras de arte, descubrir secretos ocultos, detalles minúsculos, moverse con facilidad por entre las pinturas y aprender más acerca de una pintura. También puede divagar

dentro del museo y obtener más información, saltar de sala en sala y de nivel en nivel.” Usando un procedimiento similar al de *Earth Global Mapping*, el GAP reúne 17 museos, capturando algunas de las salas de los museos elegidos. Para la fecha, se digitalizaron los trabajos de 485 artistas dando como resultado 1.061 imágenes de alta resolución disponibles para el usuario. Este proyecto forma parte de lo que pretende ser una segunda generación de museos en línea; *Google*, en 2009, desarrolló un proyecto similar con el Museo del Prado de Madrid.

Según Serota, (2011), Director del *Tate*, los “datos capturados no son visibles a simple vista”. Este “a simple vista” dentro del contexto del GAP parece estar relacionado con lo que el ojo puede ver sin ningún tipo de externalidades, sin la ayuda de una máquina o un equipo externo; parece referirse “a simple vista” a un espacio como un museo, donde el individuo, de alguna manera, puede ser curioso, rebelde, errante, estar inquieto. Cada museo, nombra una imagen para ser digitalizada en muy alta resolución, lo que significa que 17 de estas 1.061 imágenes, son de tamaño superior a una giga píxeles, es decir, mil millones de píxeles. Este hecho, crea un nuevo conjunto de imágenes totalmente diferentes a aquella de la cual surge la digitalización. Estas nuevas imágenes se reconfiguran en términos de tamaño,

forma y estructura. Sin embargo, hay imágenes borrosas en algunas de las salas de los museos. *Google* nos dice que se trataba de un requerimiento efectuado por los museos, con relación con los derechos de autor. Aún más interesante, cada imagen presente en el GAP, bien sea del espacio físico del museo o de una obra de arte digitalizada por un esquema de alta resolución o por la tecnología de *Street View*, es propiedad de *Google*.

Para plantear un ejemplo en términos de tamaño, la obra de Aleksander Ivanov titulada “La Aparición de Cristo a la gente” (La aparición del Mesías), ofrece la siguiente información para el usuario:

Óleo sobre lienzo.
Altura: 540,00 cm.
Ancho: 750,00 cm.
Situado en: sala 10.

Esta es la imagen ofrecida como contribución al proyecto de la Galería Estatal Tretyakov, en Moscú. Su tamaño real en la *Web*, ese tamaño que le permite al usuario acercarse al detalle con tanta exactitud, pesa poco más de 12 giga pixeles, es decir, 12.000.000.000 pequeñas piezas contienen y fragmentan la imagen. Si la imagen real pudiera ser descargada de la *Web*, el tamaño de esta rodearía una gran cantidad de terabytes e implicaría una medida diferente para el tamaño del archivo de la imagen. Si pudiéramos imprimirla,

probablemente tendríamos que contar con una superficie que permitiera imprimir la gigantesca nueva imagen, ofreciendo una completamente reconfigurada. Esta impresión no solo comprendería una imagen radicalmente diferente, sino también, una experiencia totalmente disímil con el espectador, en términos de escala. Por otra parte, si fuera descargable, podría establecer una proliferación de formas de uso y apropiación de esta, por parte de los usuarios. De ser una imagen imprimible y descargable, podría configurar conjuntos de dioramas o pantallas estereoscópicas con visión binocular. Estas conjeturas, suficientemente fantasmagóricas de representación, podrían ser exploradas si la interacción con el usuario fuera más allá de trasladar el espacio tridimensional al bidimensional de una pantalla. El esquema giga pixel podría ser la creación de una fuente de posibilidades para repensar, reutilizar y volver a desarrollar una concepción de estas imágenes. Partiendo de Rancière y el régimen estético, ante la posibilidad de otorgarle un uso real del usuario a las imágenes escaneadas, ¿no sería este el ejercicio de una experiencia autónoma?

Según Serota (2011), la exploración de las pinturas lo hizo consciente de la “increíble habilidad y destreza de los artistas”. Más allá de esto, el *Zoom* que permite ver los fragmentos de craquelas en la pintura hace visible la transpiración de tiempo, una manera de ver que

presenta una brecha con la distancia si se estuviera en vivo frente a la obra. Si los procesos de digitalización de estas pinturas pueden seguir tomándose, por ejemplo, cada diez años, sería posible medir la morfología de la craquela, realizando un seguimiento del deterioro natural de la materia que compone la obra de arte. Esto constituye una forma completamente diferente de leer una obra de arte en términos de tiempo y podrían construirse nuevos conjuntos de imágenes, con el fin de que vistas de alta resolución de las mismas, permitan mapear la morfología y el desgaste de la pintura. La documentación de este proceso, o más bien, la necesidad de documentarlo, habla de necesidades culturales contemporáneas muy específicas y asociadas a nuestro comportamiento en la red: la necesidad de captar, agrupar y ensamblar, al igual que lo hace *Google* con este proyecto, un conjunto de museos, un proyecto que realiza una meta-recolección de museos.

El esquema Giga Pixel, también permite ver más allá de lo que es fácilmente visible cuando se observa una pintura en una galería; las craquelas que permite visualizar el *Zoom*, casi se refieren a la piel de la pintura. Es así como se da la creación de un nuevo conjunto de configuraciones y encuadres dentro de la propia imagen. Este hecho, representa una de las preguntas que se formuló Nancy Proctor, sobre la forma en que las imágenes Giga Pixel

y la tecnología *Street View* ponen de relieve la importancia y la centralidad del objeto original y su contexto en el museo. Estas configuraciones pueden demeritar el protagonismo de la imagen central, pero ¿esto se ejerce de una manera que pueda suponer una importancia mayor o menor frente a la idea de historicidad en el arte dentro de la cual una pintura antigua está inscrita? ¿O pone en juego el ego institucional de un museo con cierto prestigio internacional por poseer una obra de un famoso artista? ¿O de una manera, esta estrategia puede mejorar la circulación de la celebridad-imagen-ícono, produciendo valor sobre la misma, promoviendo la celebridad de la institución-museo que contiene la pintura? Tal vez, lo que intriga a Proctor es la preocupación de que la configuración de la imagen corresponde a lo que Rancière llama la imagen ostensiva dentro de un régimen de imágenes.

Una imagen ostensiva se define como aquella que rodea una presencia total, sin significación, en el nombre del arte. Esta presencia de la imagen se concibe como la peculiaridad del arte frente a la circulación de la imagen, pero al igual que los poderes del significado alteran la presencia de la imagen, está presente el discurso que la valida, la institución que la contiene y la muestra y las formas de conocimiento que la historizan (Rancière, 2007, p 23). Este procedimiento, releva la imagen central, pero

de una manera en la que establece una oportunidad de configurar un nuevo enfoque, una nueva visualización de las imágenes, que contienen fragmentos de la misma y son parte del original. La pintura ha dejado de ser pintura en el momento que fue digitalizada; pasó entonces a ser una imagen digital.

James Davis, Director de Colecciones en Línea de los museos Tate, observó: “la interfaz de hecho desempeña un papel similar al marco, el vidrio, la etiqueta, el mapa, la pared y así sucesivamente en las salas. Estos pueden apoyar o distraer la atención de una obra de arte, y muchas de nuestras colecciones en la web no soportan la exhibición de obras de arte muy bien, porque reconocemos estas reproducciones digitales como meras referencias a lo real” (Proctor, 2011). Por otro lado, Proctor también sostiene que hay un gran valor en tener registros digitales de las salas y galerías de muestra de las exposiciones en los museos, incluso cuando no son exactas si se compara con lo que se ve en la realidad.

Aquí, el poder experiencial de estas iniciativas podría resultar irresistible para los museos y su papel institucional en la *Web*. Por otra parte, apelando a lo que Rancière llama *Hyper-resemblance*, en el que el parecido original no imparte una imitación de la realidad, pero atestigua directamente a otro lugar de donde deriva, podría decirse

que es en este sentido, que estas dos experiencias (de ver un cuadro en las cuatro paredes de la realidad y verlo en la *Web*) podrían complementarse entre sí y codifican un conjunto diferente del enfoque y uso de lo que un museo es y lo que podría ser (Rancière, 2007, p 9)

El procedimiento de la tecnología *Street View* no sólo es una de las cualidades del proyecto, sirve también como un tipo de referencia a lo real. Aunque todavía hay algo muy extraño, bizarro, anacrónico, casi misterioso en la acción de mirar el techo al caminar en la sala de un museo *Online* y girar a la izquierda o a la derecha sin llegar a hacerlo con el cuerpo físico.

Por otro lado, es identificable la configuración de un esquema problemático con la altura corporal de las vistas panorámicas de las salas. La perspectiva podría no ser exacta a la posición real o a una altura real de un posible espectador dentro de la sala. En este sentido, se está reconfigurando el complejo expositivo, que hace parte de una línea de historicidad la cual responde a una forma específica de diseñar, visualizar y construir una exposición. Además, constituye un nuevo conjunto de imágenes que son reconfiguradas por la tecnología *Street View* en su torpe proceder. En el momento en que se capturaron las imágenes para recrear un sentido espacial y dar vistas panorámicas de las salas, capturaron también la luz

reflejada en el cristal de los marcos en determinadas obras.

Otra reflexión surge de las nociones de accesibilidad y público. Cualquier persona, desde cualquier lugar del mundo con acceso básico a Internet, puede acceder a la plataforma. Nelson Mattos, Vicepresidente de Ingeniería de *Google*, mencionó que el sitio permitiría a los niños en los países en vía de desarrollo, aprender sobre arte en museos que nunca podrán visitar físicamente. Suponiendo que todas las personas en el mundo tienen un computador con acceso a banda ancha, no se reduce a una cuestión de las herramientas que organizan y permiten que estas visitas virtuales sean posibles. Aquí es también factible recaer en Rancière, pues es una cuestión que apela a aquello que se muestra, a aquello que es transferible como conocimiento y para quiénes es importante. Este es uno de los principales argumentos de Jean-Noël Jeanneney, Director de la Biblioteca Pública de París, en el libro *Google y el mito del conocimiento universal y lo que podría suceder en la batalla sobre qué tipo de conocimiento será digitalizado posteriormente*, es decir, qué tipo de cultura se sobrepone sobre otra. Es una reflexión que se establece bajo un terreno similar, pues el proyecto de *Google* llamado *Google Books*, pretende digitalizar todos los libros del mundo. Pero ¿cuáles son todos los libros del mundo? ¿quién

decide cuáles son importantes y bajo qué lógica? Algo similar sucede en el proyecto museográfico donde había 17 museos al momento y hoy hay 250. Muchos argumentan que *Google* está prescribiendo el tipo de imágenes que el usuario tiene permiso para ver (Sooke, 2011) y de un modo similar, antepone y le agrega visibilidad a una cultura, ejemplificada en una obra, o una institución sobre otra.

Dentro de la selección de piezas de cada museo, incluso hay algunas obras que se han quedado fuera. Así, que *Google* está decidiendo en nombre de sus usuarios, qué tipo de imágenes deben ser vistas. Por otro lado, las instituciones participantes en el proyecto contribuyeron con una imagen para ser digitalizada en muy alta resolución. Más allá de la selección que realiza cada institución para digitalizar en alta resolución una de sus obras, bien sea el *Guernica* de Picasso o *La botella de Anís del Mono* de Juan Gris en el caso del Museo Reina Sofía, la cuestión va más allá de una selección. Incluso, va más allá de la cantidad de visitantes que el museo puede despertar mediante la digitalización de sus obras. Proctor, también tiene un punto en su artículo, en el cual sugiere la creación de nuevas formas de participación con la fabricación de ricos ecosistemas de plataformas complementarias y experiencias que alcanzan audiencias adicionales (Proctor, 2011). Pero, ¿es realmente

una incertidumbre traducida a números? ¿El número de visitantes que un museo tiene o no tiene, se relaciona con la gran audiencia que GAP pueda generar?

Otra de las características presentadas por el GAP, radica en que el usuario puede crear sus propias colecciones, hacer comentarios a las mismas y guardar vistas específicas. La figura del curador en el museo podría definirse entre muchas otras labores, como el responsable de organizar la lectura de un espacio y las obras que contiene, de otorgarle un orden y un rol específico a los objetos, de estipular sus elementos, de realizar una traducción y construir una situación concreta dentro de un espacio institucional dirigido a un público. Ante la pregunta de por qué hay una diferencia entre los museos en términos de número de salas (que fueron introducidas al proceso de digitalización) y obras de arte, *Google* argumenta: su enfoque no tenía una dirección curatorial, así que cada museo decidió lo que quería mostrar y cualquier contenido relacionado con la obra de arte. No es que GAP pretenda crear un curador de cada usuario mediante el establecimiento de la opción de crear una colección; el programa, logra también dar un músculo para organizar, seleccionar y codificar ciertos puntos de vista y ciertas imágenes, haciendo una selección que resuena con muchas tareas de aquello que envuelve la actividad curatorial.

Además, no es ni siquiera una selección que implique una relación de propiedad con el objeto, sino que está dirigida y orquestada por *Google* cuando se debe iniciar sesión para crear esa colección. Es como si el usuario-curador fuera subyugado a emplearse para el mismo museo-institución-*Google*-mediado por su existencia virtual. Al iniciar con usuario y contraseña, este tal vez, no sea consciente de que entrega todos los detalles de su existencia virtual, que se encuentran conectados a una cuenta de *Google*. Lo anterior, potencia el emporio de datos de *Google* sobre nuestra existencia digital. Para Siva Vaidhyanathan en su libro "*La googlization de todo*" (Vaidhyanathan, 2011) el valor de *Google* reside en aquello que oculta, en lo que esconde. Favorecer un uso particular sobre uno universal, es una buena estrategia de mercado, pero el aprendizaje y el conocimiento constituyen otros procesos diferentes al campo de lo que constituye *Google*, que es monopolista en esencia. Vaidhyanathan, aboga por la noción que *Google* confía de manera muy especial en la atención que le prestan sus usuarios y propone pensar en un uso más claro de este motor de búsqueda, ya que entiende que el usuario genera contenido que puede ser visto por otros usuarios y al hacerlo, está generando también conocimiento. El uso de este tipo de herramientas se constituye en un producto cultural; aunque también son herramientas de conocimiento, que

permiten organizar una colección de vistas de diferentes obras de arte que han sido digitalizadas. Por más útil que pueda parecer, es imprescindible que los usuarios tengan conciencia de que no son clientes de *Google*; son el medio de la compañía para lograr un fin. Este fin, está constituido en un producto cuyo valor se basa en la cantidad de información que posee *Google* sobre estos. Esta conciencia sirve, además, para generar una reflexión sobre el origen de la transacción que efectúa el usuario con *Google*, cuya naturaleza tiene un único propósito: aumentar el valor simbólico de cada usuario.

En la interfaz del GAP, la condición para guardar imágenes es acceder con un usuario y contraseña. Podemos utilizar un término que Mateo Pasquinelli dibuja como renta cognitiva (Pasquinelli, 2009) en el sentido de que en el uso de estas imágenes para organizar colecciones, el usuario ya no necesita la mediación de la propiedad intelectual, pues todas las imágenes pertenecen a *Google*, y al medio exclusivo bidimensional de la *Web*. Es en este punto, donde parece justo apelar a un esquema de cultura libre, en la que *Google* extrae los datos y gustos de un usuario para aumentar la información y datos que posee de él. Este proceso es capturado por la fábrica inmaterial que da forma a la sociedad del capitalismo cognitivo representado en *Google* (Pasquinelli, 2009, p 161)

Google no sólo media la forma en la que nos acercamos a la información en la red en términos de calidad y cantidad, sino que se ha insertado poderosamente en nuestra existencia individual y colectiva. El peligro no radica en darse cuenta de que las herramientas para ingresar, para crear una colección, para buscar una imagen, para guardar ciertos encuadres de ella, no son ni naturales ni arbitrarias, porque están mezclando nuestras percepciones y nuestra realidad cognitiva. Por otra parte, la naturaleza de estas transacciones de información y datos de muchas herramientas en la *Web*, hacen un llamado al potencial emancipador de estas inmensas cantidades de información y cómo nosotros, como usuarios, nos relacionamos con ellas (Pasquinelli, 2009, p 8).

Para redondear, lo que se visibiliza mediante esta herramienta es un esquema en el que, lo que se podría llamar un *Flaneur* virtual, con el pago de una renta cognitiva al cual accede en el momento que decide iniciar sesión con una cuenta de *Google*, muestra un conjunto de datos sobre el usuario que se transforma en valor cognoscitivo. ¿Es este un proyecto cultural o un incentivo industrial que busca generar valor comercial? Hay algo muy diferente en términos de concepción y de relación con el usuario a lo que podría suscitar un lugar como el Museo Soane, el cual

retrata la comprensión de cómo las historias pueden ser usadas como instrumentos de alteraciones sociales a través de la educación y renovación cultural.

Es en este sentido, el GAP sugiere una lectura desde los binarios discursivos, revisando a Rancière, en los que las relaciones entre estética y política, se encuentran en el nivel de una delimitación de lo que es común a una comunidad y sus formas de su visibilidad. Rancière defiende un estatuto paradójico del arte como una actividad que suprime su singularidad por la marca de su autonomía, y al mismo tiempo es capaz de configurar aquello que es común en una comunidad. La herramienta GAP, propone una perturbación de la relación normal de sentido, un disenso que es político en su propia naturaleza. En este disenso, lo que se está reconfigurado es la modalidad de formas de visibilidad e inteligibilidad que atraviesan la distribución de lo sensible. Ante todo, la herramienta GAP es también una manera simbólica de in-terruptir reordenamientos de signos e imágenes; los posibles usos que estas imágenes podrían sugerir, es decir entre lo que se ve y dice (apelando a Rancière) lo que se hace y lo que se puede hacer. Para Rancière, “el régimen estético de las artes inventa sus revoluciones en función de la misma idea que provocó la invención del museo y la historia del arte, la noción de clasicismo y nuevas formas de

reproducción” (Rancière, 2004). Esto resuena con la suposición de que el GAP dedica la invención de una interfaz basada en lo que el arte era y las instituciones inscritas en él; un lugar para ver, pero no tocar ni usar, un modo de hacer visible la “vida del arte” desde la distancia. La idea de que el GAP pueda ser designado como un museo por derecho propio, en su intención y la función, resuena con la siguiente cita:

El museo de hoy, es un fenómeno social, precisamente del orden de una ilusión óptica, perpetuamente oscilando entre uno u otro protocolo de relacionar objetos y los sujetos que parecen perseguirlos; materia y objetos que aparecen para representarlos. Artefactos u obras de arte poseen desde hace 150 años un carácter similar anamórfico, alternando entre dos modos de fetichismo- el artefacto estético moderno (“arte”) y la mercancía (Manfield, 2002).

Lo anterior, incluye el supuesto de cómo el GAP sostiene y legitima nuestra existencia virtual tanto individual como colectiva y cómo se determina estéticamente un sistema de modos de experiencia que configuran el alcance de la política como un territorio de experiencia. Lo que la plataforma GAP muestra al usuario y lo que no muestra, lo que es visible e invisible debe estar

al servicio de la autonomía y el empoderamiento de los usuarios. De esta manera, se podrían redefinir los usos que podría suscitar entre un público y una institución, en términos de apropiación y participación de una iniciativa que tiende a redefinir lo que es una experiencia museológica. Podemos proponer que en realidad, este tipo de plataformas están configurando nuevos tipos de condiciones de uso para heterotopías virtuales, un nuevo museo, un museo de museos que existe solo como una imagen, un archivo de imágenes de los archivos de imágenes, un espacio de espacios que funciona únicamente en lo bidimensional. En este sentido, sería un meta-museo que incluye nuevas formas de experiencia de los sentidos; de ver, de los usos y abusos de la percepción. Por otra parte, este tipo

de iniciativas que tratan de traducir la experiencia museológica a la *Web*, podrían constituir un poder emancipatorio para el usuario, el espectador, el *Flaneur*, el estudiante. Sería útil visualizar un entendimiento de exactamente qué vemos cuando nos vemos a nosotros mismos, ojeando el GAP, visualizando a sus usuarios (Manfield, 2002).

Si esto fuera un supuesto, el GAP podría permitir que continúe una conversación acerca de la poesía del encuentro entre un público y una imagen o una pintura como superficies de signos mudos y ante todo, lo que puede provocar en referencia descompuesta a los sentidos; la muda, sin sentido, intocable materialidad de lo visible.

5. Metodología

Revisión de fuente documental a partir de la versión del año 2011 del *Google Art Project* en la página *Web*

del proyecto. Hoy en día, se puede consultar en: <http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=es>.

6. Conclusiones

La tecnología de *Street View*, desarrollada por la empresa *Google Inc.*, para la construcción de mapas, es la misma que se aplica en la construcción de un recorrido museístico virtual con la plataforma de *Google Art Project*. Por otro lado, las imágenes de obras escogidas por los museos, han sido escaneadas en alta resolución extrema con más de un billón de píxeles de información en cada una de ellas. Una primera conclusión, apunta a que esta acción reconfigura no solo la pintura que ha sido escaneada, sino la nueva imagen digital que de esta se crea. Esta reconfiguración se da en términos de tamaño, forma y encuadre. Sin embargo, estas imágenes virtuales, así como los recorridos de los museos, son propiedad de *Google Inc.* y se concluye que modifican no solo el modelo de museo conocido, sino la experiencia visual de las tres dimensiones traducidas al ámbito digital. En este sentido, se prevé que la experiencia se encuentra también modificada para el usuario.

Las prácticas culturales surgen de una distribución de lo sensible (siguiendo a Rancière) y de una relación con lo que es el conocimiento y de cómo se vive

el ámbito cultural de las sociedades. En una determinada distribución de lo sensible, la subjetividad emerge de diferentes y múltiples capas de interacción, generando una manera de sostener las organizaciones orquestadamente, bajo la premisa de que las cosas pueden llegar a ser libres en el ámbito cultural dentro de un proceso de subjetividades y están sujetas a convertirse en algo nuevo, mediante la construcción de accesos a la verdad.

Si en una distribución de lo sensible, la subjetividad emerge de múltiples capas de interacción, podemos suponer que las prácticas culturales emergen como reflejo de la distribución de lo sensible a las que se encuentran vinculadas. Es así como el surgimiento de productos como el *Google Art Project*, recomponen la lectura de lo que significa un museo y más allá de la significación del museo como espacio tridimensional y arquitectónico, el significado de las imágenes que contiene. Las perspectivas de la propuesta del *Google Art Project*, no solamente reconfiguran la concepción del museo como tal, sino la de nuestra cultura global.

7. Referencias bibliográficas

- Becker, Konrad and Felix, (2009). *Deep Search. The Politics of Search beyond Google*. Innsbruck: Studienverlag.
- Bennett, T. (2004). *Pasts beyond memory : evolution, museums, colonialism*. London. Routledge.
- Bennett, T. (1995). *The birth of the museum: history, theory, politics*, London; New York: Routledge.
- Crimp, D. (1980). *On the Museum's Ruins*, The MIT press, October, Vol. 13, p 41-57. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/3397701>.
- Mansfield, E. (2002). *Art history and its institutions: foundations of a discipline*. London. Routledge.
- Foucault, M. (1986). *Of Other Spaces Trans*. By Jay Miskowiec. Diacritics.
- Fuller, M. (2008). *Art methodologies in Media Ecology*. In: Simon D. O'Sullivan and Stephen Zepke. *Deleuze, Guattari and The Production of the New*. London: Continuum.
- Hallward, P. y Rancière, J. (2003). *Politics And Aesthetics An Interview with Jacques Rancière*, trans. By Forbes Morlock. *Angelaki*, journal of the theoretical humanities, Vol 8, No. 2, August.
- Hallward, P. (2005). *Jacques Rancière and the Subversion of Mastery*. Paragraph 28.1, p 26
- Holmes, B. (2006). *Hierglyphs of the Future: Jacques Rancière and the Aesthetics of Quality* (A version of this text appeared in German in the Austrian magazine Springerin, vol. VII, no. 1, March-May 2001. Version in english, available at <http://www.16beavergroup.org/mtarchive/archives/001880print.html>
- Jarvis, J. (2009). *What would Google do?* New York: Collins Business.

Jeanneney, J. (2007). *Google And The Myth Of Universal Knowledge*, trans. By Teresa Lavender Fagan. Chicago; London: University of Chicago Press.

Proctor, N. (2011). *The Google Art Project, A New Generation of Museums on the Web?* Curator, The Museum Journal. Recuperado de: <http://www.curatorjournal.org/archives/635>

Rancière, J. y Davide P. (2000). *Dissenting Words: A Conversation with Jacques Rancière*. Diacritics, Vol. 30, No. 2, Summer. p 113-126.

Rancière, J. (2009). *The Aesthetic Dimension: Aesthetics, Politics, Knowledge*. Critical Inquiry, Vol 36. No.1, Autumn 2009. p 1-19. Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/606120>.

Rancière, J. (2010) *Dissensus: on politics and aesthetics*. Translated by Steven Corcoran. London: Continuum.

Rancière, J. (2007). *The future of the image*, trans. By Gregory Elliott London: Verso.

Rancière, J. (2004). *The Politics of Aesthetics*, trans. By Gabriel Rockhill. London: Continuum.

Serota, N. (2001). *Googling the future of art*. The Telegraph, 01 February 2011. Recuperado de: <http://www.telegraph.co.uk/culture/art/8296878/Nicholas-Serota-Googling-the-future-of-art.html>

Seznec, J. (2007). *On Art and Artists: An Anthology of Diderot's Aesthetic Thought*. Trans by Translated by John S.D. Glaus. Washington: Springer.

Vaidhyanathan, S. (2000). *The Googlization of Everything and the Future of Copyright*. University of California Davis Law Review. Recuperado de http://lawreview.law.ucdavis.edu/issues/Vol40/issue3/DavisVol40No3_Vaidhyanathan.pdf

Vaidhyanathan, S. (2011). *Interview by Andrew Keen, Keen On... Yes, Google Is a Monopolist (And Why We Should Worry)* [TCTV]. Recuperado de: <http://www.googlizationofeverything.com/> [28 Abril de 2011]