



Nodecurated, eines, comissariat i la xarxa

Una entrevista amb Ricard Montolio i Noemí Guillaumet.
Marti Manen

1-Nodecurated. és una eina d'anàlisi de comissariat a la xarxa. Qui és l'usuari d'aquesta eina? quina és la diferència entre un comissari i un usuari?

L'usuari d'aquesta eina és qualsevol persona interessada en la producció cultural en xarxa. Som conscients que no es tracta d'una eina dirigida a un públic massiu, sinó que ens adrecem a un sector minoritari. Però pretenem potenciar la difusió d'aquestes propostes i així, mostrar la pluralitat de visions entorn a la producció a la xarxa.

D'alguna manera, nodecurated() es pot entendre com una fusió del paper de l'usuari i el comissari, però en cap cas es tracta de relativitzar el potencial crític del comissari. Encara que qualsevol usuari pot plantejar una proposta de comissariat, és a través de les relacions i vincles que s'estableixen entre comissariats i obres, que es legitima una proposta respecte d'altres. Creiem que en aquest plantejament obert és on radica principalment, l'interès del nostre projecte.

Per a nosaltres resulta fonamental redefinir el paper del comissari d'acord amb els potencials inherents als nous mitjans. Entenem que el comissari abandona el rol de productor d'una idea central sobre la que s'articula un discurs expositiu tancat, per passar a ser l'iniciador d'un discurs que s'obre als usuaris i redefinir-se com un gestor de continguts artístics a la xarxa.

2-Com enteneu el comissariat fet específicament per la xarxa? es tracta d'una acumulació de documents ja realitzats, d'una selecció sota d'un punt de vista? es tracta de crear una estructura que possibiliti una aproximació particular per part de l'usuari?

El potencial d'un comissariat per la xarxa radica precisament, en aprofitar les característiques i especificitats del mitjà. Creiem que ens aquest sentit, el plantejament d'estructures obertes i generatives és un fet que apunta cap a una nova concepció dels comissariats. Propostes expositives com [CODEDOC](#) - comissariat per Christianne Paul- creiem que precisament són les que aprofiten aquests potencials, no ja definint un discurs, sinó obrint aquests a les diferents interaccions o fluxos que es donen a la xarxa. Per aquest motiu, creiem que la

idea d'eina com a estructura comunicativa resulta adient pels plantejaments en xarxa.

Els nous centres expositius en la xarxa no poden ser un reflex dels discursos tradicionals en les pràctiques museístiques. La hipertextualitat es pot entendre com un patró a seguir, establint els vincles entre les obres com les sales i els passadissos dels nous museus virtuals. Un centre expositiu concebut per a la xarxa, no pot limitar-se a una presentació lineal d'una sèrie d'obres. Ha d'obrir-se a la creació de contextos referencials per a les obres i no limitar-se tan sols a establir marcs per a l'observació.

Els nous centres expositius per a la xarxa s'han d'entendre com eines generatives per al coneixement, eines per als usuaris. És a dir, la tasca fonamental per a la producció digital de coneixement es troba en la capacitat de gestionar i construir eines i contextos per al seu ús.

3-La mapització de la informació sembla necessària en un context com Internet. Els buscadors ofereixen, de manera cada cop més uniforme, una visualització en forma de llista del que han localitzat a la xarxa. És en la visualització de la informació on l'usuari pot exercir una mirada crítica?

La visualització de la informació és un dels aspectes clau en la producció en els nous mitjans. El naixement i desenvolupament de disciplines com el disseny d'informació, arquitectura de la informació o el mateix disseny d'interfícies, remetent a la importància del concepte d'interfície com a medidora del coneixement a la nostra cultura.

La interfície se'ns presenta com una eina de traducció i transmissió d'informació. Si les interfícies són necessàries per a possibilitar la interacció entre dos o més sistemes organitzats distintament, queda clar que les formes i les estructures dels sistemes implicats han de desenvolupar un mitjà de comunicació intel·ligible mitjançant la traducció adequada. La interfície al·ludeix justament a aquesta capacitat de generar o construir noves realitats a través de la construcció de nous significats.

D'aquesta manera, la visualització de dades no es planteja només com un problema de disseny, el seu potencial com a mediador crític entre el creador, la xarxa i els usuaris, esdevé un factor essencial en el plantejament d'un discurs. En aquest sentit, també és important tenir en compte que no podem entendre la visualització d'informació només com una creació de metàfores properes a l'experiència de l'usuari que facilitin l'ús d'una eina.

Si aconseguim que aquestes metàfores responguin no només a la qüestió de la visualització de dades, sinó també a l'aportació de significats visuals entre les dades i els vincles entre aquestes, ens encaminarem cap a una recomprensió del mitjà digital com un espai generatiu del coneixement.

4-El factor temps és un element que queda modificat per la xarxa. les

exposicions poden deixar de ser temporals (pensant en un espai físic expositiu) i convertir-se en quelcom que sempre és present. de tota manera, l'evolució de la tecnologia fa que algunes propostes es vegin superades. Penseu que això és un problema? Podem visitar exposicions on-line com sota una mirada historicista?

La problemàtica entorn a la preservació de les exposicions en xarxa, està intrínsecament vinculada a la problemàtica de la conservació de les mateixes obres en format digital.

L'art digital malgrat estar orientat a una concepció processual de l'obra, està basat en una tecnologia que permet conservar l'obra com arxiu, ja que fins i tot és més estable que el vídeo o altres tecnologies anteriors. No obstant això, el que fa l'art digital inestable o efímer no és el seu caràcter processual, sinó els ràpids canvis i desenvolupaments de les tecnologies que empra, tant en el hardware com en el software. Des de canvis en els sistemes operatius, a actualitzacions de programes, passant per l'increment de velocitat dels microprocessadors. La constant acceleració en l'evolució d'aquestes tecnologies fa molt improbable que la tradicional estratègia de conservació d'arxiu -com objecte únic estàtic format per un maquinari i un programari que ha de conservar-se en la seva forma original- sigui eficaç per a garantir la seva conservació.

Una alternativa a aquesta problemàtica està íntimament vinculada al sistema de desenvolupament Opensource. Un sistema que tanmateix, està estretament relacionat –i no per casualitat- amb el naixement d'Internet i el desenvolupament d'aquesta.

El sistema de desenvolupament Opensource reuneix un doble potencial: el de garantir la no obsolescència de qualsevol forma de naturalesa digital i el de mantenir el desenvolupament de qualsevol d'aquestes formes dintre de l'esfera pública del coneixement. Bona prova d'això és el desenvolupament tant de sistemes operatius basats en Linux, com el de sistemes de gestió de servidors Apatxe o els nombrosos programaris desenvolupats sota aquesta llicència.

Creiem que el plantejament obert i generatiu pot garantir, mitjançant la participació dels usuaris i els propis artistes i comissaris, la perdurabilitat de les diferents propostes dins d'aquest mitjà.