



Nodecurated, herramientas, comisariado y la red

Una entrevista con Ricard Montolio y Noemí Guillaumet.

Marti Manen

1-Nodecurated. es una herramienta de análisis de comisariados en la red. ¿Quién es el usuario de esta herramienta? ¿Cuál es la diferencia entre un comisario y un usuario?

El usuario de esta herramienta es cualquier persona interesada en la producción cultural en red. Somos conscientes de que no se trata de una herramienta dirigida a un público masivo, sino que nos dirigimos a un sector minoritario. No obstante, pretendemos potenciar la difusión de estas propuestas y así, mostrar la pluralidad de visiones en torno a la producción en la red.

De alguna manera, nodecurated() se puede entender como una fusión del papel del usuario y el comisario, pero en ningún caso se trata de relativizar el potencial crítico del comisario. Aunque cualquier usuario puede plantear una propuesta de comisariado, es a través de las relaciones y vínculos que se establecen entre comisariados y obras, que se legitima una propuesta respecto a otras. Creemos que en este planteamiento abierto es dónde radica principalmente, el interés de nuestro proyecto.

Para nosotros resulta fundamental redefinir el papel del comisario de acuerdo con los potenciales inherentes a los nuevos medios. Entendemos que el comisario abandona el rol de productor de una idea central sobre la que se articula un discurso expositivo cerrado, para pasar a ser el iniciador de un discurso que se abre a los usuarios y redefinirse como un gestor de contenidos artísticos en la red.

2- ¿Cómo entendéis el comisariado hecho específicamente para la red? ¿Se trata de una acumulación de documentos ya realizados, de una selección bajo de un punto de vista? ¿Se trata de crear una estructura que posibilite una aproximación particular por parte del usuario?

El potencial de un comisariado para la red radica precisamente, en aprovechar las características y especificidades del medio. Creemos que en este sentido, el planteamiento de estructuras abiertas y generativas es un hecho que apunta hacia una nueva concepción de los comisariados. Propuestas expositivas como [CODeDOC](#) -comisariado por Christianne Paul- creemos que precisamente son

las que aprovechan estos potenciales, no ya definiendo un discurso, sino abriendo estos a las diferentes interacciones o flujos que se dan en la red. Por este motivo, creemos que la idea de herramienta como estructura comunicativa resulta adecuada para los planteamientos en red.

Los nuevos centros expositivos en la red no pueden ser un reflejo de los discursos tradicionales en las prácticas museísticas. La hipertextualidad se puede entender como un patrón a seguir, estableciendo los vínculos entre las obras como las salas y los pasillos de los nuevos museos virtuales. Un centro expositivo concebido para la red, no puede limitarse a una presentación lineal de una serie de obras. Debe abrirse a la creación de contextos referenciales para las obras y no sólo limitarse a establecer marcos para la observación.

Los nuevos centros expositivos para la red se deben entender como herramientas generativas para el conocimiento, herramientas para los usuarios. Es decir, la tarea fundamental para la producción digital de conocimiento se encuentra en la capacidad de gestionar y construir herramientas y contextos para su uso.

3-La mapización de la información parece necesaria en un contexto como Internet. Los buscadores ofrecen, de manera cada vez más uniforme, una visualización en forma de lista de lo que han localizado en la red. Es en ¿la visualización de la información dónde el usuario puede ejercer una mirada crítica?

La visualización de la información es uno de los aspectos clave en la producción en los nuevos medios. El nacimiento y desarrollo de disciplinas como el diseño de información, arquitectura de la información o el mismo diseño de interfaces, remiten a la importancia del concepto de interfaz como mediadora del conocimiento en nuestra cultura.

La interfaz se nos presenta como una herramienta de traducción y transmisión de información. Si las interfaces son necesarias para posibilitar la interacción entre dos o más sistemas organizados distintamente, queda claro que las formas y las estructuras de los sistemas implicados deben desenvolver un medio de comunicación inteligible mediante la traducción adecuada. La interfaz alude justamente a esa capacidad de generar o construir nuevas realidades a través de la construcción de nuevos significados.

De esta manera, la visualización de datos no se plantea sólo como un problema de diseño, su potencial como mediador crítico entre el creador, la red y los usuarios, acontece un factor esencial en el planteamiento de un discurso. En este sentido, también es importante tener en cuenta que no podemos entender la visualización de información sólo como una creación de metáforas cercanas a la experiencia del usuario que faciliten el uso de una herramienta.

Si conseguimos que dichas metáforas respondan no sólo a la cuestión de la visualización de datos, sino también a la aportación de significados visuales

entre los datos y los vínculos entre estos, nos encaminaremos hacia una recomprensión del medio digital como un espacio generativo del conocimiento.

4-El factor tiempo es un elemento que queda modificado por la red. Las exposiciones pueden dejar de ser temporales (pensando en un espacio físico expositivo) y convertirse en algo que siempre es presente. de todas maneras, la evolución de la tecnología hace que algunas propuestas se vean superadas. ¿Pensáis que esto es un problema? ¿Podemos visitar exposiciones on-line como bajo una mirada historicista?

La problemática en torno a la preservación de las exposiciones en red, está intrínsecamente vinculada a la problemática de la conservación de las mismas obras en formato digital.

El arte digital pese a estar orientado a una concepción procesual de la obra, está basado en una tecnología que permite conservar la obra como archivo, ya que incluso es más estable que el video u otras tecnologías anteriores. No obstante, lo que hace al arte digital inestable o efímero no es su carácter procesual, sino los rápidos cambios y desarrollos de las tecnologías que emplea, tanto en hardware como en software. Desde cambios en los sistemas operativos, a actualizaciones de programas, pasando por el incremento de velocidad de los microprocesadores. La constante aceleración en la evolución de estas tecnologías hace muy improbable que la tradicional estrategia de conservación de archivo -como objeto único estático formado por un hardware y un software que debe conservarse en su forma original- sea eficaz para garantizar su conservación.

Una alternativa a esta problemática está íntimamente vinculada al sistema de desarrollo Opensource. Un sistema que dicho sea de paso, está estrechamente relacionado –y no por casualidad- con el nacimiento de Internet y el desarrollo de ésta.

El sistema de desarrollo Opensource reúne un doble potencial: el de garantizar la no obsolescencia de cualquier forma de naturaleza digital y el de mantener el desarrollo de cualquiera de estas formas dentro de la esfera pública del conocimiento. Buena prueba de ello es el desarrollo tanto de sistemas operativos basados en Linux, como el de sistemas de gestión de servidores Apache o los numerosos softwares desarrollados bajo esta licencia.

Creemos que el planteamiento abierto y generativo puede garantizar, mediante la participación de los usuarios y los propios artistas y comisarios, la perdurabilidad de las diferentes propuestas dentro de este medio.