

Palavras-chave: Identidade — ética — cultura — estética — linguagem não verbal — comunicação.

(*) **Lizeth Paola Rodríguez Córdoba:** Soy una amante de la moda, la ilustración y la investigación, razón por la cual me forme como profesional en Diseño de Modas en la Universidad de Boyacá y

como Especialista en Gerencia de Diseño en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. He dedicado mi vida profesional a la investigación en Moda y la creación de conversatorios alrededor del lenguaje no verbal expresado en las prendas, de igual manera he destacado en áreas como creación de materiales aplicables a joyería. Actualmente, me encuentro trabajando de manera independiente, haciendo lo que me apasiona que es, Crear.

Cartografías virtuales: museos y ciudad

Antonelia Adosi y Mariel Szlifman^(*)

Actas de Diseño (2025, julio),
Vol. 50, pp. 74-77. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: mayo 2025
Versión final: julio 2025

Resumen: La presente propuesta propone una reflexión en torno al proyecto “Cartografías virtuales: museos y ciudad”, que concentra un mapeo local digital enfocado en el paisaje mediático y cultural de Buenos Aires. El mismo consolida una revisión de 10 años de trabajo académico en la Cátedra La Ferla (Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo) a partir de la relectura del archivo propio vinculado a recorridos urbanos y museísticos. El trabajo se compone de una obra interactiva en la red, una publicación y una exposición de arte para la construcción de una narrativa transmedia que circula en tres soportes: internet, editorial, expositivo.

Palabras clave: cartografías virtuales – paisaje mediático y cultural – museos – narrativa transmedia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 77]

Desarrollo

El proyecto “Cartografías virtuales: museos y ciudad” (2021-2022) tiene su origen en el trabajo académico realizado dentro de la Cátedra La Ferla, en los Proyectos de Investigación y sus distintas etapas desde el 2016 hasta la actualidad: enmarcados en la Secretaría SI, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo; en el Programa UBATIC 2021/2022; y en las experiencias curatoriales y expositivas que realizamos en el contexto de la Cátedra.

El trabajo, que expande nuestros intereses hacia el campo experimental y artístico, se inscribe en un marco teórico que involucra los *Media Study* con los Estudios Visuales/Culturales y el relato urbano concentrados en la creación, exposición y consumo de los medios audiovisuales en el ámbito del arte contemporáneo de la Ciudad de Buenos Aires. Se aborda la problemática de la representación del paisaje urbano y el consumo crítico de los museos de arte de Buenos Aires como ejes centrales, desde una mirada de diseño y arte. Los soportes *transmedia* que incluye el proyecto —digital, editorial, expositivo—, cobran forma en mapeos visuales, textuales y expositivos. En este sentido, los museos, las exposiciones y las obras, junto con los recorridos urbanos, son abordados desde una metodología propia, elaborada dentro de las asignaturas de la Cátedra

y en el interior de los proyectos de investigación. De esta forma, se reflexiona de modo autorreferencial sobre la labor de la Cátedra a través del tiempo, a partir de una cartografía física, digital y conceptual con un enclave local. Además, se contemplan las actuales necesidades educativas que trajo la pandemia y la enseñanza virtual, considerando la propuesta de una narrativa expandida que permite enseñar a percibir, producir y consumir obras u “objetos culturales” complejos (Bal, 2009). Las áreas de conocimiento que se vinculan con esta propuesta provienen del campo del diseño y las ciencias humanísticas: diseño gráfico y audiovisual, comunicación social, arte contemporáneo y museografía, sociología y antropología. Estas, se entrecruzan en el proyecto y proponen una expansión del diseño hacia otras áreas.

En tanto fundamentación teórico-disciplinar, una serie de conceptos claves guían el proyecto. Una primera noción es la del “arte de la memoria”, inaugurada por el filósofo griego Simónides de Ceos y recuperada por Frances Yates (2005). La misma, refiere a la activación de recuerdos y experiencias a partir de los lugares, aspectos que se relacionan con el término en latín “*locus*”. Ante la imposibilidad de recorrer la ciudad y los museos por el contexto del COVID-19, a los que solo pudimos acceder durante dos años de manera digital y por *Google Maps*, proponemos

recorridos urbanos y museísticos a partir de una obra en red digital y una serie de narrativas *transmedia* que involucran la memoria a través de los archivos mediáticos de la Cátedra, puestos en movimiento. En ese sentido, convocamos conceptos pertenecientes a la museografía, la curaduría y la reflexión crítica sobre los archivos y las colecciones. Considerar la conformación de archivos tecnológicos, puestos en línea como “repositorios digitales” (Díaz y La Ferla, 2018), nos lleva a recuperar proyectos trascendentes que en la actualidad han recobrado sentido, tales como el “Atlas *Mnemosyne*” (retomado por Didi-Huberman, 2011), el “museo imaginario” (Malraux, 1956), y el “*Anarchive*” (de Michel Foucault recuperado por Anne-Marie Duguet en 2005). Se trata de propuestas que comprenden sistemas compilatorios sobre las artes visuales, basados en cartografías y sistemas personales que se alejan de las clásicas historias del arte o de la estética. Por su parte, la idea de museo imaginario de André Malraux desplaza a los espacios museísticos como contenedores de los patrimonios artísticos. El autor propone el recurso de la fotografía como reemplazo de la obra de arte, convertida en un testimonio operativo y de montaje. Este proceso propicia una lectura confrontada de las obras como instancia de su comprensión. Un antecesor de estos sistemas fue el modelo de Aby Warburg, quien planteó el “Atlas *Mnemosyne*” como una forma visual de conocimiento que trascendía el acopio material de un acervo, en pos de la conformación de un dispositivo gráfico de relaciones entre las obras de arte. Un método de combinación e interpretación que reconfigura la idea de archivo y habilita a concebir otras historias. La manipulación que la computadora es capaz de realizar sobre el acervo histórico —a partir de la programación de interfaces navegables y autogenerativas—, tiene resonancias sobre estos proyectos antecesores. Se trata de trabajos pioneros en la búsqueda de mapas cognitivos compuestos por imágenes técnicas. Desde hace décadas, las características de la programación digital se vislumbran como privilegiadas al momento de encarar nuevos modos de acceder, administrar y conservar archivos/imágenes.

Una nueva forma de hacer memoria se halla en proyectos que la activan de una manera reflexiva y lúdica, y que requiere ajustar el funcionamiento de la interfaz hombre-máquina. Algunas ideas planteadas por Lev Manovich (2006) nos permiten reflexionar sobre la elección del soporte de la obra en red que forma parte de este proyecto. El autor piensa en aquello que sucede con el uso del ordenador en las diferentes fases de la comunicación (captación, manipulación, almacenamiento y distribución) y en función de diferentes principios. Uno de ellos, es el principio de la “transcodificación cultural”. El proyecto se basa en este, ya que fue elegido acorde al contexto atravesado por la pandemia, ya sea desde lo cultural, lo social, lo sanitario y lo educativo. En nuestro caso particular, esto implicó un traspaso del recorrido físico a una modalidad virtual de cursada, en que el uso —ya generalizado—, del teléfono móvil y del ordenador se exacerbaron y se transformaron en nuestra única vía para transmitir conocimientos y comunicarnos con los estudiantes. Otro de los principios que se pone en juego

es el de la “variabilidad” en que se basa la obra. Esta adopta forma de ensayo hipertextual (Machado, 2009), que propone una interactividad arbórea (al estudiante o usuario) y que habilita una navegación activa para acceder a la información de manera aleatoria y sin un orden determinado. Sin embargo, los contenidos se encuentran curados bajo diferentes tópicos, y los objetos culturales son analizados a través de nuestra propia metodología de enseñanza.

Este proyecto, a su vez, nos permite poner en práctica una reflexión sobre los procesos curatoriales y museográficos de los espacios de arte dentro del contexto sanitario y visitar el dispositivo de la exposición artística. Por consiguiente, convocamos conceptos del campo del diseño y de los medios digitales en el cruce con los museísticos, para pensar qué modos y experiencias se activan en el espacio virtual de una muestra. Considerando que nos encontramos inmersos en un panorama *postmedial* (Brea, 2002), sugerimos pensar las expografías virtuales a través de la idea de narrativas *transmedia*, ya que habilitan múltiples dispositivos mediales de distribución y nuevas estrategias curatoriales que expanden las prácticas de los museos tradicionales, pensadas para la sala y el encuentro físico con el espectador (Szlifman, 2021). De este modo, a partir de algunos casos de referencia de galerías, museos y espacios de arte de Latinoamérica, reflexionamos sobre estrategias de tiempo y espacio para la navegación de muestras *online*, que construyan entornos virtuales estimulantes para los espectadores devenidos en usuarios. Respecto al carácter *transmedia*, partimos de las ideas trabajadas por Henry Jenkins (2008) para pensar el proyecto. Este propone una narrativa expandida inscrita en la “cultura de la convergencia” (Machado, 2007), donde los viejos y los nuevos medios se entrecruzan, los contenidos circulan por múltiples canales mediáticos (de forma integrada, dentro de cada plataforma) y presentan múltiples modos de acceder a los mismos. En esta narrativa expandida, el relato comienza en un medio y continúa en otro: obra en red, publicación, exposición y ciclo de charlas. En nuestro caso, además, hay un trayecto que pone de manifiesto la experiencia física, la documentación y la escritura que se vuelca en un entorno digital construyendo un territorio informacional (Lemos, 2011), que habilita la superposición de la ciudad física con la virtual. Asimismo, y en tanto proyecto colaborativo y multiplataforma, apelamos a un proceso de trabajo colectivo que contempla una serie de etapas. A partir de nuestra propuesta y proyecto, y tomando como punto de partida a los proyectos finales que los estudiantes realizan en la cursada de nuestras materias, habilitamos clínicas de trabajo para que los mismos se transformen en obra. Este desarrollo, implica el traspaso del rol de estudiante o “consumidor” de la materia al de “prosumidor” (Jenkins, 2008) para contribuir a la construcción de la narrativa del proyecto “Cartografías virtuales: museos y ciudad”. Por lo que sigue, esto también conlleva a que los alumnos generen un trabajo de reflexión sobre la misma producción y un pensamiento de diseño aplicado al espacio expositivo, que se concreta con la exposición física de la obra en red en diálogo con estas nuevas obras.

De la teoría a la praxis: trayectos transmediáticos

Considerando el aspecto *transmedia* del proyecto “Cartografías virtuales: museos y ciudad”, y, a partir de una *praxis* de diseño que involucra un pensamiento sobre los medios audiovisuales, la ciudad y el arte contemporáneo, apuntamos a fomentar una reflexión sobre el uso y la apropiación de los soportes digitales, el archivo y el pensamiento sobre el contexto urbano y cultural de Buenos Aires. En ese sentido, nuestro proyecto incluye la obra en red, denominada “*Derivas virtuales. Navegando el paisaje urbano y expositivo*” (actualmente en desarrollo) que consta de un entorno digital interactivo *online*, específicamente diseñado y programado para adaptarse a los contenidos abordados. El mismo comprende el análisis de más de cincuenta obras de arte contemporáneo y exposiciones que tuvieron lugar en la Ciudad de Buenos Aires; más de quince espacios de arte públicos y privados; y diez recorridos urbanos con hitos, edificios históricos y monumentos.

El diseño hipermedia de esta obra en red fue creado para funcionar *online*, y combina imágenes y mapas digitales con fotografías de archivo. Dichas fotografías, constan de material de producción propia, realizadas por docentes y ayudantes de la Cátedra durante las clases itinerantes de la materia, a partir de un punto de vista y un modo de ver propio. En este sentido, integran un acervo visual de 10 años de trabajo. Para el proyecto, fueron editadas en blanco y negro, con el objetivo de otorgarles una identidad para cada eje propuesto en la navegación. Por su parte, el diseño *web* y la programación, fueron elaborados íntegramente para el proyecto. En cuanto al diseño, se generó una abstracción vectorial del mapa de la Ciudad de Buenos Aires que funciona como interfaz de navegación. En el mismo, se encuentran espacializados los contenedores de los espacios de arte seleccionados, que funcionan como zonas activas donde los usuarios pueden descubrir el contenido y generar sus propias relaciones.

Los objetos culturales analizados en esta obra, fueron curados de acuerdo a diferentes ejes, tales como “*flâneur*”, “autorretrato”, “prácticas de archivo” e “instalaciones”, que aportan una primera clave para abordarlos. Estos, se encuentran organizados en un menú, que permite activar y descubrir los recorridos y los hitos expositivos. Por su parte, la programación se realizó con herramientas *open source* en *html* y *css*; la navegación con lenguaje *javascript* —con la librería *three.js*—, y el modelado 3D (tanto de la ciudad como de los espacios de arte) se realizó con el *software Blender*. Para el modelado, se contemplaron las principales características arquitectónicas de los espacios de arte, y se realizó una síntesis volumétrica de estos contenedores en función de las mismas. Asimismo, se tuvieron en cuenta las materialidades que permiten identificar a estos espacios, y debido a eso, se trabajó con una serie de texturas que acompañan la arquitectura. La obra en red implicó el diseño y la programación de una pieza interactiva que permitió trasladar el mapeo conceptual de la Cátedra a una interfaz para ser navegada virtualmente, incorporando herramientas técnicas y

programáticas que resignifican los contenidos textuales y mediáticos. Paralelamente, la elaboración de la publicación —en forma de libro físico y versión digital—, continúa la producción editorial de la Cátedra; así como la exposición (a desarrollarse en 2023), que pondrá en diálogo lo físico y lo virtual a través de la curaduría, una práctica que forma parte de nuestro campo de trabajo. La instancia expositiva, propondrá un conjunto de obras que apelan a la recuperación de una memoria urbana y expositiva a través de narrativas ligadas al nomadismo, el autorretrato y el uso del archivo para un uso expresivo de los medios expandidos hacia el arte contemporáneo. Por añadidura, y como parte del proyecto *transmedia*, se contempla una etapa de activación de las visitas por parte del público general y los estudiantes universitarios. Esta intención persigue una retroalimentación de la muestra que contemple el uso de las redes sociales a partir de consignas y *hashtags* que habiliten la generación de nuevo material por parte del visitante (imágenes, sonidos, textos y diversos archivos), que será incluido y difundido en la obra en red, para seguir nutriendo este proyecto que reflexiona sobre la memoria urbana y expositiva local.

Referencias bibliográficas

- Bal, M. (2009). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Murcia: Cendeac.
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial CASA, Salamanca.
- Didi-Huberman, G. (2011). *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- La Ferla, J. y Diaz, R. (2020). “Repositorios mediáticos”. Maestría Dicom. Buenos Aires. Recuperado de: <https://maestriadicom.org/articulos/repositorios-mediaticos/>. Con acceso el 20/08/2020.
- La Ferla, J. (comp.) (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Universidad de Caldas.
- La Ferla, J. y Reynal, S. (comp.) (2011). *Territorios Audiovisuales*. Buenos Aires: Librería.
- Malraux, A. (1956). *Las voces del silencio. Visión del arte*. Buenos Aires: Emecé.
- Manovich, L. (2006). “¿Qué son los nuevos medios?”, Lev Manovich en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Szlifyman, M. (comp.) (2018). *El nuevo arte de diseñar libros*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
- Szlifyman, M. (2019). “Curaduría de proyectos de diseño audiovisual: el caso de la exposición Libros de artista”, XXXIII Jornadas de Investigación, XV Encuentro Regional, SI+ Imágenes Prácticas de investigación y cultura visual, Buenos Aires.
- Szlifyman, M. (2021). “Estrategias curatoriales para expografías virtuales. Cómo pensar alternativas por fuera de la hipermediatización”. *Contemporánea Revista do PPGART/ UFSM*, 3(6), e5. doi:<https://doi.org/10.5902/2595523361847>
- Yates, F. (2005). *El arte de la memoria*. Madrid: Ediciones Siruela.

Abstract: This proposal offers a reflection on the project “Virtual Cartographies: Museums and the City,” which focuses on local digital mapping of the media and cultural landscape of Buenos Aires. It consolidates a review of 10 years of academic work at the La Ferla Chair (University of Buenos Aires, Faculty of Architecture, Design, and Urbanism) based on a reinterpretation of its own archive linked to urban and museum tours. The work consists of an interactive online piece, a publication, and an art exhibition for the construction of a transmedia narrative that circulates in three formats: internet, editorial, and exhibition.

Keywords: virtual cartographies – media and cultural landscape – museums – transmedia narrative.

Resumo: A presente proposta propõe uma reflexão sobre o projeto “Cartografias virtuais: museus e cidade”, que concentra um mapeamento local digital focado na paisagem midiática e cultural de Buenos Aires. O projeto consolida uma revisão de 10 anos de trabalho acadêmico na Cátedra La Ferla (Universidade de Buenos Aires, Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo) a partir da releitura do próprio arquivo vinculado a percursos urbanos e museológicos. O trabalho é composto por uma obra interativa na rede, uma publicação e uma exposição de arte para a construção de uma narrativa transmídia que circula em três suportes: internet, editorial e expositivo.

Palavras-chave: cartografias virtuais – paisagem midiática e cultural – museus – narrativa transmídia

(* Antonelia Adosi: Diseñadora Gráfica y Maestranda en Diseño Comunicacional por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires (FADU, UBA). Actualmente se encuentra aguardando la defensa de su Tesis para la obtención del título de Magíster en Diseño Comunicacional, donde investiga el caso de artistas que se transforman en marca en torno al concepto de branding artístico. Desde 2015 se desempeña como docente en Cátedra La Ferla (Carrera de Diseño Gráfico y Diseño de Imagen y Sonido, FADU-UBA). Co-dirigió el Proyecto de Investigación “Praxis del diseño audiovisual. Del objeto libro a la instalación” (FADU, UBA, 2020-2022) y actualmente co-dirige “Cartografías virtuales: museos y ciudad” (UBATIC, 2021- 2022). Es investigadora externa en “Documentales expandidos: Escenas de instrucción. Hibridez audiovisual. Cine de exposición. Guiones diseñados”, de la Universidad del Cine (FUC: CyT). **Mariel Szlifman:** Magíster en Diseño Comunicacional y Diseñadora Gráfica por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU, UBA). Profesora Adjunta en Cátedra La Ferla en la misma universidad y docente en la Carrera de Diseño de la Universidad de San Andrés. También dicta regularmente Seminarios de Posgrado en FADU (UBA) y en la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). Es investigadora en arte y diseño en FADU (UBA) y en la Universidad del Cine (FUC). Compiló junto a Jorge La Ferla, “Intermedia. Ensayos sobre una praxis académica” (Nueva Librería, 2021) y editó “El nuevo arte de diseñar libros” (Wolkowicz Editores, 2018). Ha curado muestras de arte en Galería Gachi Prieto (2020), Centro Metropolitano de Diseño y Salas de Arte FADU (2018). Trabaja como diseñadora independiente en el ámbito cultural y artístico; y desarrolla los contenidos institucionales de Fundación IDA (Investigación en Diseño Argentino).