

*Paper*

**De la investigación a la producción objetual.  
Categorías y enfoques sobre el proyecto  
transmedia “Derivas virtuales”**

**Adosi, Natalia Antonelia, Szlifman, Mariel**

[natalia.adosi@fadu.uba.ar](mailto:natalia.adosi@fadu.uba.ar); [mariel.szlifman@fadu.uba.ar](mailto:mariel.szlifman@fadu.uba.ar)

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y  
Urbanismo. Cátedra La Ferla. Buenos Aires, Argentina

Línea temática 1. Categorías y enfoques (teoría y praxis)

**Palabras clave**

Transmedia, Diseño audiovisual, Arte  
contemporáneo, Paisaje urbano, Objetos culturales

**Resumen**

Proponemos analizar las categorías que se ponen en tensión en el proyecto *transmedia* “Cartografías virtuales: museos y ciudad” (UBATIC, 2021-2022). El mismo, consolida 10 años de trabajo académico en Cátedra La Ferla (FADU, UBA) y deviene en la producción de una serie de objetos culturales. A través de la navegación por tres soportes (internet, editorial, expositivo) se invita a transitar recorridos urbanos y museísticos que potencian la memoria social y cultural de Buenos Aires, para poner en movimiento archivos mediáticos de la Cátedra a partir de un “arte de la memoria”. El proyecto se compone de una obra en red, una publicación y una exposición de arte, que incluye una convocatoria para la producción de nuevas obras que dialoguen con nuestra propuesta. De este modo, la obra se

retroalimenta y se activan lecturas transmediáticas de los contenidos.

El proceso de elaboración incluye el análisis crítico de espacios de arte, exhibiciones y contextos urbanos a partir de una metodología y un conjunto de clasificaciones que elaboramos dentro de las asignaturas y los proyectos de investigación (2016-2022). Por consiguiente, el proyecto se sustenta en conceptos teóricos como el “museo imaginario” y distintas estrategias curatoriales a partir de los repositorios digitales, considerando el impacto de la pandemia en el consumo virtual de la exposición de arte. Respecto al diseño y la programación de la obra en red, se trabaja con el lenguaje de los nuevos medios: se construye un ensayo hipertextual que incluye interactividad, contenidos hipermedia y una navegación arbórea. Teniendo en cuenta la arquitectura compleja del proyecto, se problematizan las nociones sobre las narrativas transmedia a partir de la “cultura de la convergencia”. Ello implica un cambio de paradigma, ya que los contenidos circulan por múltiples canales mediáticos y se habilitan distintos modos de acceder a los mismos. En esta modalidad, aparece la idea del “prosumidor” donde los consumidorxs colaboran en la construcción de la narración. En ese sentido, el proyecto propone que los estudiantes de la Cátedra participen activando la narrativa desde distintos componentes. En una segunda etapa, se proyecta una exposición física que permitirá espacializar la obra en red y que será acompañada de nuevas obras bajo una curaduría propia. De este modo, el presente *paper* se propone discutir sobre las problemáticas que se suceden en las etapas de investigación y producción, reflexionando sobre la metodología aplicada al caso de “Cartografías virtuales”.

### **Introducción al proyecto *transmedia* “Cartografías virtuales: museos y ciudad” (2021-2022)**

El proyecto “Cartografías virtuales: museos y ciudad” (2021-2022)<sup>1</sup> tiene su origen en el trabajo académico realizado dentro de Cátedra La Ferla, en los Proyectos de Investigación y sus distintas etapas (desde el 2016 hasta la

---

<sup>1</sup> Dirigido por Jorge La Ferla, Mariel Szlifman y Antonelia Adosi.

actualidad) en la Secretaría SI, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo y en el Programa Citep-UBATIC 2021/2022; así como en las experiencias curatoriales y expositivas que realizamos. A partir de una praxis de diseño que involucra un pensamiento sobre los medios audiovisuales, la ciudad y el arte contemporáneo, el proyecto se compone por: la obra en red “Derivas virtuales. Navegando el paisaje urbano y expositivo”; una publicación digital e impresa que amplía el recorrido digital interactivo con textos teóricos y vínculos con trabajos de estudiantes de la cátedra; y una futura exposición, a realizarse en 2023, que permita poner en escena física el proyecto digital junto a una convocatoria/concurso a estudiantes y docentes para hacer dialogar el proyecto con nuevas obras. De este modo, se propone poner en escena la investigación en una producción de una serie de objetos culturales complejos que circularán en el contexto universitario y artístico.

### **Mapa teórico y metodológico del proyecto**

El trabajo expande nuestros intereses hacia el campo experimental y artístico, y 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 espacios de arte locales como ejes centrales desde una mirada de diseño y arte. Los soportes *transmedia* que incluye el proyecto —digital, editorial, expositivo—, cobran forma de 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 desde lo 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. Este pensamiento transdisciplinar fue recopilado en nuestra última publicación de cátedra (La Ferla y Szlifman, 2021) trazando un cruce entre la disciplina del diseño y otras áreas de conocimiento, las transformaciones de la imagen-movimiento, el *media art*, así como los procesos expositivos y la práctica curatorial en el área arte-ciencia-tecnología. Particularmente para este proyecto, la fundamentación teórico-disciplinar está guiada por una serie de conceptos claves. 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: el “Atlas Mnemosyne” (retomado por Didi-Huberman, 2011), el “museo imaginario” (Malraux, 1956), y el “Anarchive” (de Michel Foucault recuperado por Anne-Marie Duguet).<sup>2</sup> 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. La idea de museo imaginario de André Malraux desplaza a los espacios museísticos como contenedores de los patrimonios artísticos. De esa forma, el autor proponía 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 plantea 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 (ver figura N°1). 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. Estas propuestas resultan antecedentes claves para articular nuestra propuesta.

Respecto al carácter *transmedia*, consideramos las ideas trabajadas por Henry Jenkins (2008). Este propone una narrativa expandida inscripta 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 donde existen múltiples modos de acceder a los mismos. En la narrativa expandida de

<sup>2</sup> Sitio web: <http://www.anarchive.net/>. Creado en 1994 por la investigadora francesa Anne-Marie Duguet, e impulsado por el Centro Pompidou, *Anarchive* se propone como una colección de proyectos multimedia interactivos dedicados al arte contemporáneo. Hace más de 20 años, el proyecto impulsa obras compilatorias de grandes artistas en formato digital, que son un modelo a tener en cuenta considerando la lectura crítica de archivos, realizados por los mismos interesados, a partir de una propuesta de diseño de contenidos hipermediáticos como parte central del proyecto.

nuestro proyecto, 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 y construye 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 tomando como punto de partida 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 del relato del proyecto “Cartografías virtuales: museos y ciudad”. Por lo que sigue, esto también compromete a los alumnos en un trabajo de reflexión sobre la misma producción y un pensamiento de diseño aplicado a un espacio expositivo, que se concretará con la exposición física de la obra en red, en diálogo con estas nuevas obras.

### Referencias

Como parte del proceso de investigación, compartimos una serie de casos de estudio que trabajan en torno a narrativas complejas, dialógicas, alrededor de las artes contemporáneas y el archivo; así como reflexionan sobre la elección de soportes hipermediáticos a través del diseño de objetos culturales.

MaPA: Memoria Paço das Artes (2014)

Con curaduría de Priscila Arantes, *MaPA: Memoria Paço das Artes* (San Pablo, Brasil) es una plataforma digital de arte contemporáneo que reúne, a través de una interfaz de navegación a todos los artistas, críticos, curadores y miembros del jurado que pasaron por el programa institucional “Temporada de Proyectos” (desde 1996). Es parte de una trilogía curatorial de los proyectos *Livro\_Acervo* (2010), *Para Além do Arquivo* (2012) y *Arquivo Vivo* (2013). En MaPA se propone una concepción del archivo como dispositivo abierto y pasible de presentar nuevas proposiciones sobre una memoria del arte en una institución cultural.

Unplace. A museum without a place (2015)

Esta exposición virtual curada por Antonio Pinto Ribeiro y Rita Xavier Monterio —inscripta en el Gulbenkian Programme for Knowledge de la Calouste Gulbenkian Foundation de Lisboa— nos interesa como referencia porque su curaduría discutía la noción de “museografía intangible” en el campo de las exposiciones de arte contemporáneo producidas para contextos virtuales. Contó con una exposición virtual con propuestas artísticas que desafiaban los modos de creación y recepción de obras para el espacio expositivo virtual y en

red. Se potenciaban las obras que hagan uso de la tecnología virtual para producir obras e instalarlas en línea.

### Coronário (2020)

“Coronário” es una obra en red de la artista e investigadora brasileña Giselle Beiguelman en la que retoma la tradición del *net art* (movimiento artístico nativo de internet que surge en 1994). El proyecto reflexiona sobre el impacto en el lenguaje y la naturalización de la vigilancia en la vida cotidiana en el contexto del COVID-19. La elección del soporte se articula con el principio de transcodificación cultural y en función del contexto cultural, social, sanitario. También, el uso generalizado de teléfono móvil y la computadora junto a la lógica de la vigilancia de datos.

### Plot 28 (2013)

“Plot 28” es un “universo de ficción *transmedia*” de los españoles Agustín Serra y Javier Hernández Ruiz. Una ficción interactiva que no tiene un cierre, sino que se propone de forma abierta para seguir construyéndose en el tiempo, y que presenta rasgos de la ciberliteratura, la lógica hipermedial y del *storytelling transmedia*. Es un proyecto que trasciende la venta, ya que su foco está en captar el interés a nivel narrativo del prosumidor y la navegación por sus tramas. Se puede vincular con lo planteado por Scolari (2012), ya que exige que el espectador se involucre y genere su propia relectura y retorno del contenido. Nombramos la importancia de que sus autores generen una metarreflexión de su trabajo y analizamos que son conscientes de sus estrategias de diseño y de cómo esta historia compleja se empieza a diseminar de manera escalonada con historias que responden a una macrohistoria, pero que funcionan de manera independiente.

### Highrise (2009-2015)

El mega-proyecto *Highrise*, dirigido por Katerina Cizek y producido por la organización pública National Film Board of Canada, se centra en la temática de la urbanización y reflexiona sobre el crecimiento de las torres verticales que caracterizan las ciudades contemporáneas. Se trata de un documental *transmedia* que adopta nuevas tecnologías y permite múltiples interacciones. Señalamos que la “puerta de entrada” a dicho proyecto es un sitio *web*, que engloba diferentes narrativas. Este documental no lineal presenta el contenido fragmentado, donde el usuario debe navegar por sus diferentes sitios (blogs, videos, documentales, entre otros). Una de las obras que se desprende de *Highrise* es *One Millionth Tower* (2011) que surge del trabajo entre documentalistas, arquitectos, programadores, animadores y residentes pertenecientes a una comunidad de los suburbios de Toronto. Se trata de un documental de código abierto, que se constituye como un entorno 3D que invita al usuario a explorar la forma en que el diseño transforma los lugares. El sitio

se compone de capas de información que permiten reimaginar el paisaje a partir de testimonios de los residentes, puntos de vista de Google Maps, imágenes de Flickr, información de Wikipedia, horario y condiciones meteorológicas en tiempo real, sonidos, entre otros. En *Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise* (2015), al ingresar en la plataforma, el sistema permite al usuario elegir entre tres presentadores que cuentan sus historias personales y guían al usuario. Se utiliza la estrategia del *storytelling*, un tipo de narrativa que permite transmitir el mensaje de una forma diferente para generar vínculos con la audiencia.

### La poética de la fragilidad (2016)

Se trata de un proyecto documental multisoporte que se autodefine como *transmedia*, creado por el artista transdisciplinar Nicolás Grandi y la investigadora Lata Mani, en colaboración con un equipo de trabajo que incluye, entre otros roles, el de diseñadores y programadores. El mismo se fundamenta en la “estética de la fragilidad” explorado a través del paisaje urbano, el cuerpo y las emociones. La obra se desarrolla en tres soportes: película, libro de artista y sitio web, que se vinculan, pero mantienen su independencia. Estas exploraciones funcionan en capas abordando la narrativa, el encuadre, la textura y lo háptico, el diseño sonoro, la palabra y la tipografía, entre otros elementos. En este caso, la “puerta de acceso” es a partir de la compra del libro, donde el consumidor tiene acceso a un código QR que le permite ver el film. A su vez, luego de unos años de su lanzamiento, se puede acceder a la película completa y a un *book trailer* del libro a través del sitio web, que permite una retroalimentación con los usuarios ya que se actualizan contenidos que refieren a la obra.

### Categorías

En esta etapa del proyecto *transmedia* “Cartografías virtuales: museos y ciudad” nos encontramos desarrollando la obra en red “Derivas virtuales. Navegando el paisaje urbano y expositivo”. La misma, incluye un análisis crítico de más de 40 obras de arte y exposiciones de Buenos Aires; más de 15 espacios de arte públicos y privados; y 5 recorridos urbanos con hitos edilicios, históricos y monumentos. Estos son abordados desde una metodología propia que se fue desarrollando y delimitando dentro de las asignaturas de la Cátedra y en el interior de los proyectos de investigación (2016-2022). La definición de la sistemática de trabajo, nos permitió establecer una serie de categorías que luego delimitaría los recorridos, espacios y obras incluir y analizar en el entorno virtual. A continuación, presentamos algunas de las categorías utilizadas.

En lo que respecta a los recorridos urbanos, se consideraron trayectos clave de la ciudad, que recorreremos con las materias “Diseño Transmedia y Arte Contemporáneo” y “Teoría de los Medios” (Cátedra La Ferla) cada cuatrimestre. En estos trayectos, se presta atención a determinados hitos edilicios, históricos

y monumentos que se articulan en un paisaje mediático particular. Fronteras, territorios, identidad, son algunas categorías que articulan una mirada sobre el entorno urbano atravesado por una mirada de diseño. Por su parte, para profundizar en los espacios de arte, nos centramos, en principio, en detectar las diversas tipologías existentes en la Ciudad de Buenos Aires. Eso nos permitió considerar una serie de espacios: museos, galerías, fundaciones, centros culturales, espacios universitarios con los que nos involucramos a lo largo de los años. De este conjunto de instituciones, analizamos sus características particulares tales como: espacios contemporáneos, tradicionales, de memoria o refuncionalizados. De esta forma, los ejes de análisis que aplican a dichos espacios contemplan su emplazamiento, arquitectura, características institucionales, discurso, objetivos, programa estético, tipo de colección, curaduría, diseño expositivo, entre otras variables. Por último, consideramos obras de arte que, en su mayoría, están atravesadas por el uso de los medios audiovisuales,<sup>3</sup> y vinculadas al arte tecnológico: que contemplan el uso de los medios con fines expresivos, artísticos y experimentales. Alineado con ello, se establecieron una serie de categorías vinculadas a las materias, los proyectos, la bibliografía y los conceptos trabajados: la figura del *flâneur*, las prácticas de archivo, las poéticas tecnológicas, las instalaciones artísticas, la práctica del autorretrato, el libro de artista, y diferentes expografías pensadas desde lugares creativos.

Estas clasificaciones y conceptos funcionan como ejes curatoriales, que nos permitieron delimitar la selección de los objetos a incluir en la obra en red. De esta manera, se trasladan al entorno virtual a modo de “filtros”; aspecto que habilita al usuario/espectador múltiples formas de recorrer y navegar —de un modo no lineal— los componentes.

## **Producción objetual**

### *Financiamiento y apoyos*

Para lograr producir y poner en movimiento nuestros objetivos, parte del trabajo incluye la búsqueda de financiamiento. El proyecto se divide, hasta el momento, en dos etapas marcadas por el apoyo obtenido. En septiembre de 2020, fuimos beneficiarias del Fondo Metropolitano de la Cultura, las Artes y las Ciencias de la Ciudad de Buenos Aires, Línea Creación. Esto nos permitió dar inicio e impulso al proyecto, desarrollando el prototipo de la plataforma virtual y la primera maqueta de la publicación. La segunda etapa, inició al ser elegidos por el Programa UBATIC | Citep (Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía)<sup>4</sup> del ciclo 2021/2022, que tiene el objetivo de "Potenciar la enseñanza en el nivel superior a través de las nuevas tecnologías".

<sup>3</sup> Objetos fabricados que poseen una dimensión maquina. Esto contempla las diferentes “máquinas de imágenes”: fotografía, cine, video e imagen informática, así como sus soportes y materialidades.

<sup>4</sup> Más información en [http://citep.rec.uba.ar/programa\\_ubatic/](http://citep.rec.uba.ar/programa_ubatic/). Con acceso el 8/5/2022.

### *Cronograma de trabajo y plan proyectual*

Los apoyos mencionados nos habilitaron a ejecutar el cronograma de trabajo dividido en etapas, al tratarse de un proyecto grande que incluye distintas áreas de conocimiento. Las tareas se organizaron en los dos años que durará el proyecto (agosto 2021 – agosto 2023) y contempla, de forma resumida, los siguientes ítems:

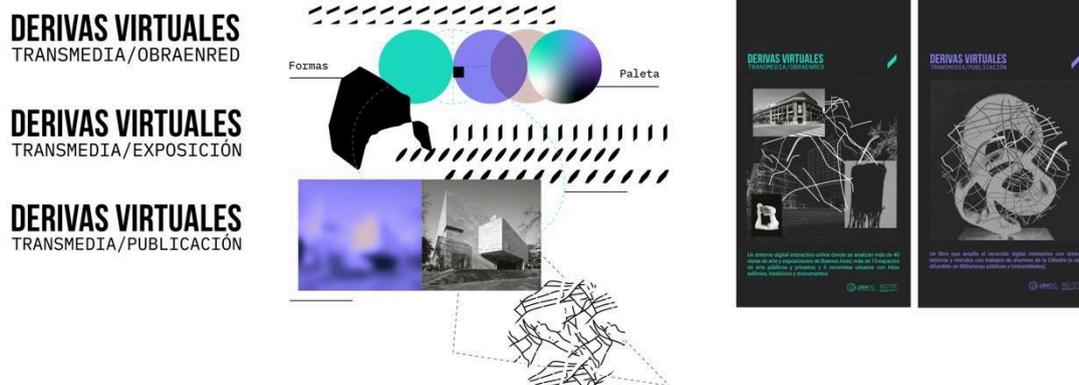
- El desarrollo de contenidos, el diseño (imágenes e interfaz) y programación de la Obra en red.
- Testeo de la Obra en red con distintos actores internos y externos al proyecto (como por ejemplo, estudiantes de la cátedra);
- Ajustes de la Obra en red a partir del testeo y primera implementación de la plataforma en la cátedra.
- Diseño de sistema de identidad visual para el proyecto *transmedia*.
- Desarrollo de contenidos y diseño editorial para la publicación.
- Convocatoria de artistas y diseñadores para la futura exposición. Ejecución de clínica de obra (4 meses).
- Búsqueda de espacio expositivo; diálogo con instituciones.
- Curaduría y Producción de obras seleccionadas para la exposición.
- Desarrollo de la exposición física (expografía y montaje). Implementación final de obra en red.

La complejidad del trabajo implica generar una red de intercambio con distintos profesionales, asesoramiento, vínculos institucionales, entre otras; al mismo tiempo, la organización con un equipo interdisciplinario que aporte desde cada saber. A continuación, compartimos los avances actuales del proyecto.

### *Diseño de identidad*

Desarrollo del sistema de identidad visual para el proyecto (Figura 1). El diseñador y artista Damián Sena desplegó el sistema que incluye logotipo, fuentes, paleta cromática y misceláneas; piezas comunicacionales para RRSS; un prototipo para la pieza editorial y un subsistema para exposición física. Estos elementos visuales, articulados a partir de un partido gráfico personalizado para el proyecto, nos permitirán desarrollar las piezas editoriales y comunicacionales de una manera eficaz y coherente al público e instituciones involucradas.

**Figura 1: Diseño de identidad del proyecto (en desarrollo)**



Diseño: Damian Sena

*Diseño de interfaz y desarrollo de Obra en red*

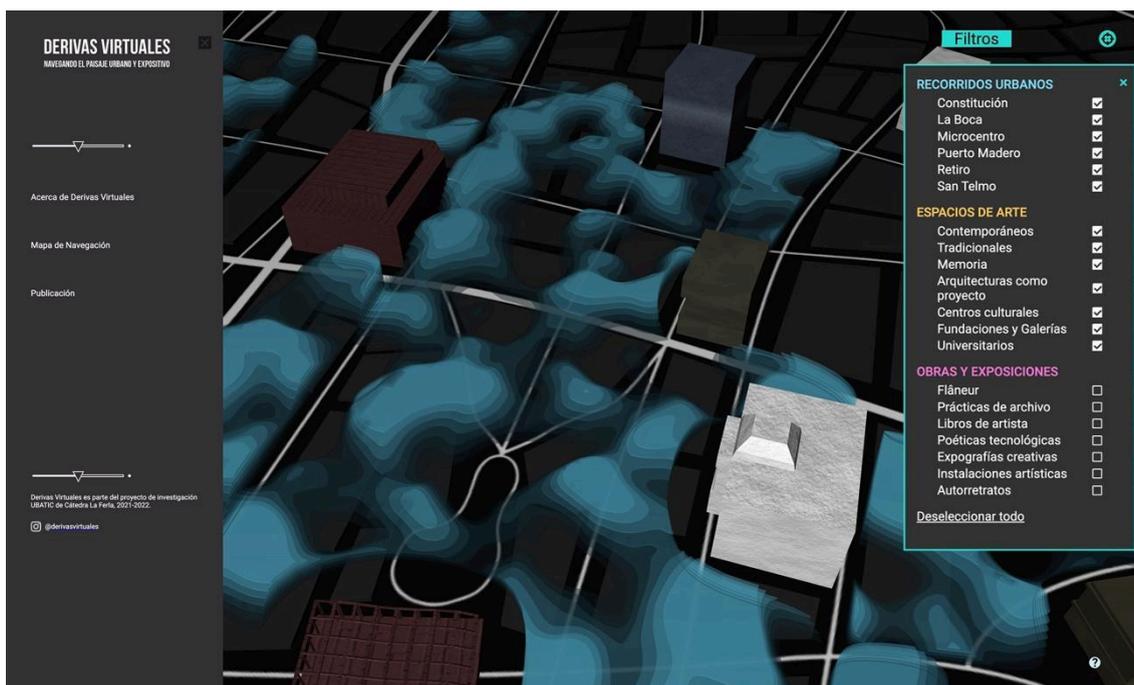
La plataforma fue creada para funcionar online como Obra en red y, a partir de un diseño hipermedia (Machado, 2009), combina imágenes digitales, textos y mapas digitales con fotografías de archivo. Dichas fotografías, constan de material de producción propia, realizadas por docentes y ayudantes de la 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.

En la primera etapa del desarrollo del prototipo, realizamos el diseño de la interfaz de navegación a partir de la metáfora de una cartografía imaginada de la ciudad porteña. El emplazamiento de los recorridos urbanos, las arquitecturas museísticas y las obras de arte, mantienen la relación geográfica con la ciudad pero sin mimetizarse con su aspecto visual (Figura 2). En este sentido, se utilizaron una serie de recursos morfológicos, formales, estéticos y narrativos para dar un carácter propio al conjunto de elementos, potenciando la idea de la deriva. 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.

En la segunda etapa, se sumó al equipo Lais Macaria, quien se incorporó como consultora UX/UI de la obra en red. Se ejecutó una revisión de usabilidad, con testeos para proponer mejoras en la navegación y la experiencia de usuario. Se emplearon recursos de UX *research* (testeos, guion, reporte) y *background* de Project management para la priorización de tareas. Se implementó la

metodología de tableros Kanban (Trello) para obtener un *tracking* de las tareas en el equipo y su consiguiente documentación.

**Figura 2: Vista de la obra en red Derivas virtuales. Navegando el paisaje urbano y expositivo**



Curaduría, diseño y desarrollo de contenido: Mariel Szlifman y Antonelia Adosi. Consultoría UX/UI y Project Managment: Lais Macaria. Edición de imágenes: Santiago Tenenbaum. Programación: Nic Motta y Sara Isabel Santacruz (etapa 1); Tomás Lambert (etapa 2)

Los objetos culturales que son analizados en esta obra, fueron curados de acuerdo a diferentes ejes, antes desarrollados en el apartado Categorías, 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. Cada elemento interactivo abre una ficha de contenido, con la información analizada a partir de nuestra metodología de investigación e incluye una imagen fotográfica de producción de la Cátedra, archivo obtenido en los últimos 10 años de trabajo (Figura 3). A su vez, se proporciona, mediante el menú de navegación, una sub-página donde el usuario puede visualizar una guía de navegación donde se amplían los filtros/ejes curatoriales (Figura 4).

**Figura 3: Fichas de información de cada elemento interactivo contenido en el mapa de recorrido de la obra en red**

Curaduría, diseño y desarrollo de contenido: Mariel Szlifman y Antonelia Adosi.  
Consultoría UX/UI y Project Managment: Lais Macaria. Edición de imágenes:

▷ INSTALACIONES ARTÍSTICAS

NICOLÁS GUAGNINI

## RECONSTRUCCIÓN DEL RETRATO DE PABLO MÍGUEZ

INSTALACIÓN SITE SPECIFIC

PROGRAMA DE ARTE PÚBLICO  
PARQUE DE LA MEMORIA  
1999-2009



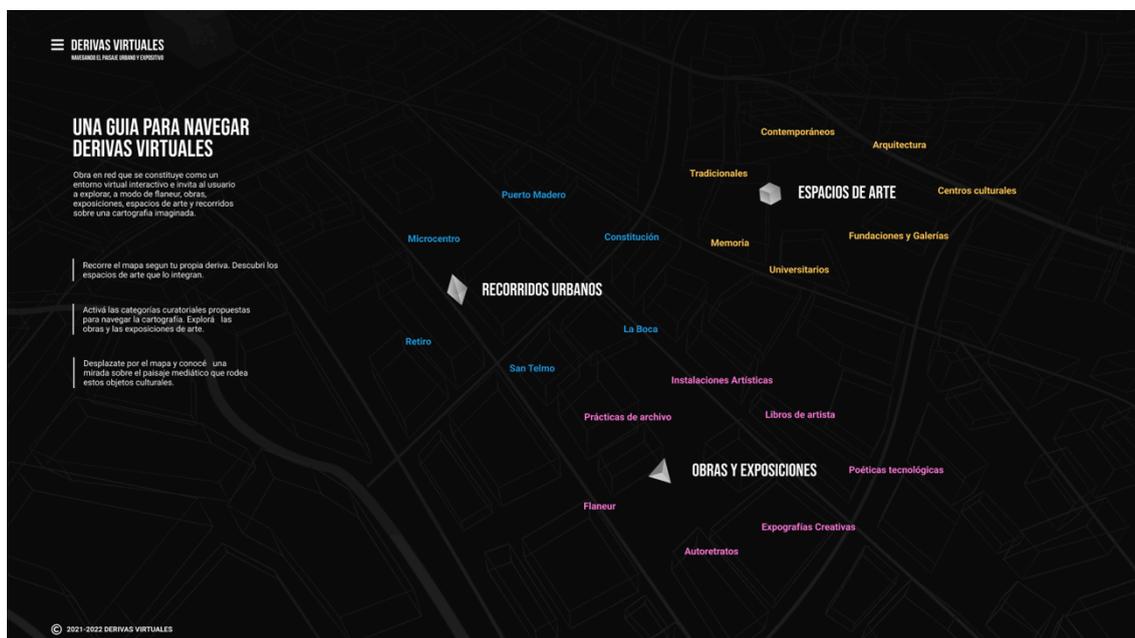
Ph. Mariel Szlifman

La obra forma parte del programa de Arte Público del Parque de la Memoria. Oscila entre la escultura expandida (en términos de Rosalind Krauss) y la instalación visual y se afirma conceptualmente en el espacio que ocupa físicamente. La pieza se basa en la síntesis de una imagen de archivo: la foto carnet del padre del artista (desaparecido en 1977). Nicolás Guagnini fragmenta el retrato en 25 palotes separados que, en su distribución, forman un cubo. A partir de esta operación, el espectador debe moverse para reconstruir la imagen. Por su configuración espacial, la instalación se fusiona con el paisaje como un todo y se multiplican los significados: desde su carácter *site specific*, el parque y el río –como lugar es significativo del horror de la dictadura– se inscriben simbólicamente en la obra. Instalado en el camino que traza el Monumento a las Víctimas del Terrorismo de Estado, la escultura se ubica entre lo literal y lo imaginario y el espectador tiene un rol central en la reconstrucción del sentido.

VOLVER →

Santiago Tenenbaum. Programación: Nic Motta y Sara Isabel Santacruz (etapa 1); Tomás Lambert (etapa 2)

**Figura 4: Mapa de navegación con categorías de la obra en red. Organizada en recorridos urbanos, espacios de arte y obras y exposiciones**

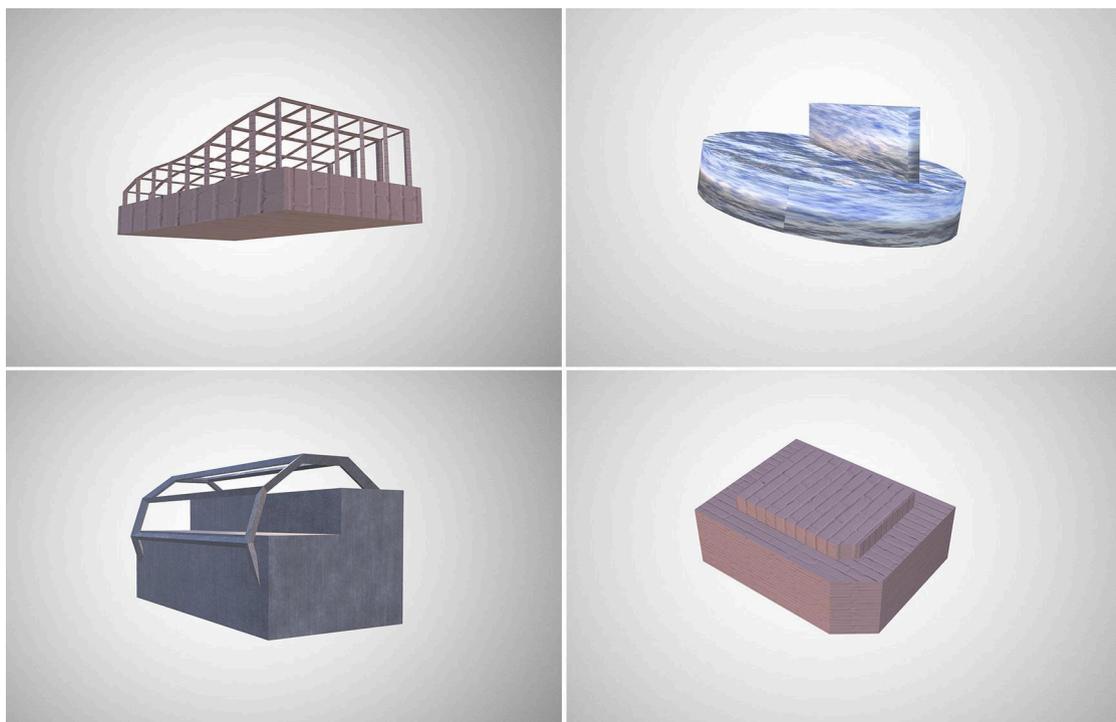


Curaduría, diseño y desarrollo de contenido: Mariel Szlifman y Antonelia Adosi. Consultoría UX/UI y Project Management: Lais Macaria. Edición de imágenes: Santiago Tenenbaum. Programación: Nic Motta y Sara Isabel Santacruz (etapa 1); Tomás Lambert (etapa 2)

Softwares y lenguajes de programación

Por su parte, la programación fue desarrollada íntegramente para el proyecto. 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 (Figura 5).

**Figura 5: Modelado 3D de los edificios de los museos y espacios de arte incluidos en la obra**



Modelado 3D: Ignacio Gualter

Actualmente, nos encontramos realizando los últimos ajustes de programación de la Obra en red y esperamos próximamente poder ejecutar la próxima etapa donde se active el proyecto por parte de los “prosumidores” —en nuestro caso estudiantes— generando nuevas respuestas y derivas expresivas.

---

### De la investigación a la producción objetual. Comentarios finales

El proyecto “Cartografías virtuales: museos y ciudad” permite repensar nuestra *praxis* académica, habiendo atravesado un contexto de crisis sanitaria que revolucionó el modo de enseñar en la universidad.<sup>5</sup> De este modo, nos proponemos poner a prueba las prácticas y metodologías de investigación que forman parte de un entramado que involucra al diseño, el arte contemporáneo y la producción y circulación de los medios audiovisuales en el paisaje mediático. Se trata de un movimiento interno a la disciplina del diseño y de sus posibles expansiones, de una reflexión sobre la enseñanza como práctica creativa, y sobre las prácticas artísticas tecnológicas vinculadas al *media art*, así como a los procesos expositivos y la práctica curatorial.

Al mismo tiempo, el trabajo habilita resignificar conceptos como *lo transmedia* por fuera de los medios masivos, aplicándolo a una narrativa para experiencias artísticas-educativas que nos estimulan a otros intercambios con agentes internos y externos. La selección del proyecto en el Programa Citep - UBATIC 2021/2022, posibilitó focalizar el proyecto *transmedia* poniendo en el centro de la escena a los estudiantes, habilitando ideas y procesos imaginarios para resignificar nuestros análisis y producciones hacia nuevas propuestas. Corriéndonos del lugar de espectadores, la elaboración de un proyecto de esta magnitud nos permite contemplar desde otra perspectiva el denominado “arte mediático” inserto en diversas interfaces culturales locales, donde se incluye el entorno educativo de FADU (UBA) como parte de este entramado.

---

<sup>5</sup> En el caso de nuestras materias, el impacto fue significativo al tratarse de asignaturas que implican salir del aula/taller de la FADU para visitar espacios de arte y hacer recorridos urbanos.

---

**Bibliografía**

Bal, M. (2009). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Murcia: Cendeac.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

La Ferla J. y Diaz R. (2018). "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.

La Ferla, J. y Szlifman, M. (comp.) (2021). *Intermedia. Ensayos sobre una praxis académica*, Buenos Aires: Nueva Librería.

Machado, A. (2009). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Buenos Aires: Nueva Librería.

Malraux, A. (1956). *Las voces del silencio. Visión del arte*. Buenos Aires: Emecé.

Scolari, A. (2012). "Más allá de la ficción: El documental transmedia" en *Hipermediaciones*. Recuperado de:  
<https://hipermediaciones.com/2012/05/09/mas-alla-de-la-ficcion-el-documental-transmedia/>. Con acceso el 03/04/2022.

Szlifman, M. (2021). "Estrategias curatoriales para expografías virtuales. Cómo pensar alternativas por fuera de la hipermediatización". *Contemporánea - Revista do PPGART/UFSM*, 3(6), e5., pp. 1-8.  
doi:<https://doi.org/10.5902/2595523361847>

Yates, F. (2005). *El arte de la memoria*. Madrid: Ediciones Siruela.