

# Mapping Modernism.

## Propuesta de Instalación interactiva para la visualización de datos de una exhibición. por Laura Sebastián Magaña\*

### Modern[ism] contenedor y contenido.

El pasado 12 de Febrero se inauguró en el Design Museum de Helsinki<sup>1</sup> la exhibición *Modern[ism]*. La muestra, que ha estado abierta al público hasta el 9 de mayo de 2010, exploró varias manifestaciones y tendencias cronológicas del modernismo localizando todo el interés en la “*época dorada del diseño*” desde 1910 hasta finales de los años 30-40. La exhibición supuso además, un verdadero exponente del diseño nórdico y muestraó en forma retrospectiva, lo que hoy viene a conformar los rasgos diferenciales y característicos del diseño finlandés: Simpleza, calidad y funcionalidad, con la figura destacada de Alvar Aalto como mentor del movimiento. *Modern[ism]* también presentó un recorrido a través del diseño finlandés mas contemporáneo desde 1960 hasta nuestros días.

No es casualidad que Helsinki hoy mas que nunca esté en el punto de mira. La recién proclamada capital mundial del diseño para el año 2012<sup>2</sup> ha creado para sí misma un emblema y un icono visible y reconocible por todo el mundo, que representa justamente eso: un punto de mira o un foco de proyección. La capital finlandesa se prepara para ser baluarte de excelencia en arquitectura, diseño de interiores, diseño urbanístico, sostenibilidad y diseño industrial. Decenas de congresos, actividad teórica, exhibiciones y proyectos darán eco manifiesto de esta nueva Helsinki, hasta ahora desconocida, fría y distante para casi todos. La exhibición *Modern[ism]* ha supuesto un ejemplo y antesala a todo el aluvión meteórico de acontecimientos de los que seguramente seremos testigos en los próximos meses.

Bajo el ámbito expositivo de *Modern[ism]* hubo albergadas dos instalaciones muy interesantes desarrolladas por estudiantes, investigadores y profesores de **Media Lab Helsinki**<sup>3</sup> (Aalto University. School of Art and Design). Estos proyectos se gestaron durante el curso *Systems of Representation*, coordinado por la Dra. Lily Díaz en Media Lab Helsinki, cuyo objetivo era hacer énfasis en la representación tradicional de la cultura, el arte y el proceso de la digitalización de la información, generando así nuevas interpretaciones globales para el conocimiento plural.

Las premisas para comenzar a trabajar en estos proyectos fueron dadas de antemano por el Design Museum y expuestas en diversos seminarios, donde se trabajó mano a mano con el curador de la exhibición. Centrar la representación en el Modernismo en general, pudiendo hacer foco en La Bauhaus como movimiento principal era el objetivo planteado. Se proporcionó un listado de los items y de los artefactos que iban a componer la exhibición, así como la nómina de los artistas integrantes para la muestra. Con todos esos datos se comenzó a elaborar ideas en torno a un posible contenido. La generación y selección de un tema de interés para el visitante, que complementara perfectamente a la muestra principal, suponía para todo el equipo un horizonte a alcanzar.

El equipo que desarrolló uno de los proyectos llamado “Mapping Modernism”, formado por integrantes de varios países, tras meses de perfilado de la idea-concepto llegó finalmente a la idea-motor de la instalación. La propuesta consistió en generar una instalación interactiva para la visualización de los datos que previamente se habían filtrado, seleccionado y diseñado en la primera fase de la investigación.

### Mapping Modernism. Visualizando relaciones.

---

<sup>1</sup> Mas información sobre la muestra online: <http://www.designmuseum.fi/main.asp?sid=2&sivu=18&kpl=81&show=1>

<sup>2</sup> Se puede ampliar la información de los eventos y de la proclamación de Helsinki como capital mundial del diseño online en: <http://www.wdc2012helsinki.fi/en>

<sup>3</sup> Media Lab es una unidad del Department of Media en la School of Art and Design en la Aalto University de Helsinki. El laboratorio proporciona investigación y educación en diferentes áreas como diseño, arte, nuevos medios y tecnología. Se puede ampliar mas información online: <http://mlab.taik.fi/>

El planteamiento final desarrollado para el museo, fue la ejecución de la instalación **Mapping Modernism** compuesta por una mesa interactiva (ver figura 1) que ofrece a los visitantes y a los usuarios la posibilidad de explorar y expandir la información de algunos objetos y artefactos de la exposición, así como ahondar en los datos de sus respectivos autores. La interacción se ejecuta a través de nueve cartas circulares o *markers* (ver figura 3) que representan los rostros de los diseñadores y autores seleccionados. Al disponer estas cartas sobre la mesa, los movimientos que realiza el usuario, son seguidos por el programa de reconocimiento<sup>4</sup> y es en entonces cuando se despliega la información relacionada con el artista. Los datos que se muestran están categorizados y ordenados en dos niveles diferenciados. El primero de ellos sirve para visualizar los diferentes modelos de relaciones y conexiones existentes entre los artistas escogidos, como por ejemplo si éstos fueron maestros o alumnos pertenecientes a la misma promoción de la Bauhaus o al mismo taller, o si tenían los mismos intereses artísticos. Este tipo de relaciones se despliega en la propia mesa y es el resultado de colocar sobre ella dos o mas cartas (ver figura 2).

El segundo tipo de datos, responde a una necesidad por parte del usuario de expandir mas información sobre los artistas y sus artefactos. Para facilitar esta tarea, en la mesa se proyecta una leyenda con siete categorías diferentes. Cuando el usuario arrastra una de las cartas sobre una de las categorías de la leyenda, la información relativa se muestra en la pantalla de televisión instalada en la pared contigua a la mesa (figura 4).

El objetivo primigenio de la instalación es proporcionar una experiencia inmersiva a los visitantes para que éstos aprendan más sobre las relaciones y conexiones entre diseñadores, artistas y artefactos del Modernismo. Al visualizar estos puntos de convergencia, el usuario interpreta la Modernidad como un movimiento mas compacto y muy presente hoy día en el diseño actual. Así se ofrecen al visitante nuevas vías para la

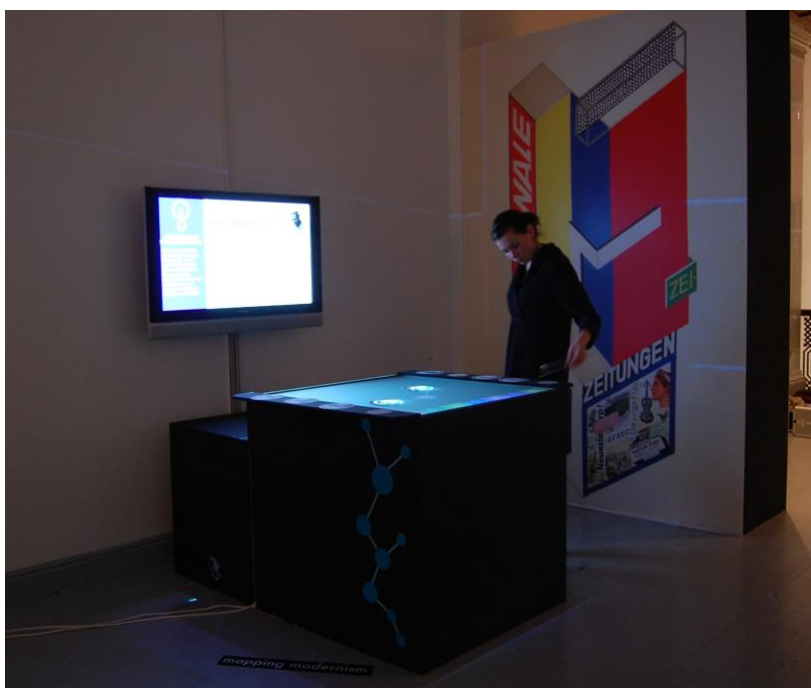


Figura 1. Vista general de la Instalación Mapping Modernism. Design Museum Helsinki.

visualización de datos en un contexto artístico como puede ser un museo o una exhibición. Interactuando con las cartas en la mesa, el usuario experimenta y disfruta con una nueva interfaz pensada para reflejar la información de una manera esquematizada y visual, como contrapunto al modo tradicional de mostrar la información relacionada con la exhibición usada en los museos.

### **Mapping Modernism. Caption versus visualización interactiva de datos**

---

<sup>4</sup> el programa de reconocimiento de fiduciales que se emplea en la instalación es ReacTIVision. Mas información sobre este software online en: <http://reactivision.sourceforge.net/>

La foto de los profesores de la Bauhaus tomada en el tejado de la sede en Dessau<sup>5</sup> (periodo 1919-1933) supuso el punto de partida para el concepto. En dicha imagen se pueden ver retratadas casi todas las grandes personalidades del modernismo de la época: Josef Albers, Georg Muche, László Moholy-Nagy, Walter Gropius, Marcel Breuer, Vassily Kandinsky, Paul Klee, Gunta Stölzl y Oskar Schlemmer entre otros. Esa foto despertó la curiosidad del equipo preguntándose que había sido de estos creadores tras abandonar la Bauhaus, que tipo de relaciones habían tenido, como debían haber sido sus vidas, o hacia donde habían dirigido sus destinos. Se quería saber mas de este movimiento, se pretendía conocer que es lo que estas personalidades tenían en común, y se ansiaba ahondar un poco mas en las relaciones posibles existentes entre los artistas que había proporcionado el museo, entre los que se incluía Alvar Aalto.

Como suele suceder en muchos casos en la historia del arte, el propio artefacto, el objeto del arte en sí, anula de algún modo a su propio creador y lo hace desaparecer ya que la estela del éxito del producto, es mucho mas alargada que la propia sombra del artista. Es por esto por lo que nos cuesta relacionar las caras de los ejecutores y los creadores con los propios objetos artísticos; mas aun si se trata de diseño de productos, muebles o objetos físicos en sí. Para hacer frente a esta idea de despersonalización, uno de los propósitos de la instalación era poder descubrir al visitante los rostros y las caras de las personalidades que reconfiguraron la idea de modernidad. Así pues, se estimó en una primera instancia, que la interactividad se iniciaría seleccionando cualquiera de los rostros de los creadores. Por otro lado, se quería desplegar en la mesa una visualización conexas y relacional de toda la información que se había seleccionado durante los meses de documentación, y para ello se llevó al extremo mas práctico la idea de *caption*<sup>6</sup>.

Comúnmente en las exhibiciones y museos, para que el usuario ponga en relación el ítem que ésta observando, éste suele acompañarse con una cartela explicativa donde se pueden leer las características técnicas y formales de la obra, el propietario de la pieza o anécdotas interesantes durante el proceso de su ejecución. Es lo que generalmente llamamos *pie de foto* o *leyenda*. Esta información relativa al objeto, suele resultar difícil de interpretar en el contexto general de la muestra para el visitante, ya que estas *captions* suelen presentarse de forma inconexa o no expanden el contenido que el visitante espera. Para ofrecer una alternativa a esta manera de organizar la información de manera textual, ésta se tradujo a un lenguaje visual y mucho mas comprensible



Figura 2. Detalle de la visualización de las relaciones entre los artistas

por el usuario.

<sup>5</sup> Se puede ver una versión digital de la foto alluded online en la web del Bauhaus Archive de Berlin: <http://www.bauhaus.de/bauhaus1919/index+M5e26f011640.html>

<sup>6</sup> Mas información sobre el concepto de *caption* online: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Captions>

*Figuras 3 y 4. visualización de los datos en la televisión y detalle de las cartas circulares o markers*

Durante el proceso de diseño de la visualización de los datos, se llegó a la conclusión de que el usuario debía explorar el contenido de una manera activa, disfrutando de una experiencia intuitiva y plenamente interactiva. Esto fue posible ya que se tradujo toda la información en ítems simplificados y se representaron mediante iconos relativos a las categorías, lo que conformaría una nueva interpretación visual y electrónica de la idea de *caption*. Esta idea podría describirse sencillamente como el paso tácito que reduce la información textual en información visual.

### **Mapping Modernism. Conclusiones.**

Este tipo de iniciativas promovidas por los centros formativos y las instituciones culturales tiene una doble misión. Por un lado vemos como supone un excelente campo para la experimentación de los miembros de los equipos en un entorno real como es una exhibición. Los proyectos se desarrollan teniendo como objetivo principal su adecuación para el público y esta finalidad hace que se someta a un riguroso análisis todo el proceso creativo. Durante las diferentes fases de la ejecución de la idea, los equipos resuelven todos los problemas relativos a la puesta en escena de un proyecto real, de este modo el aprendizaje es mucho mas directo que el que solamente se desarrolla en un marco teórico. Por otro lado, las instituciones culturales renuevan con este tipo de proyectos sus propuestas con ideas frescas, espontáneas y enérgicas, ya que los alumnos y desarrolladores están en contacto con las últimas tendencias expresivas para generar nuevas formas y discursos narrativos. Las muestras pueden nutrirse con nuevas aproximaciones, perspectivas e ideas que a priori costaría mucho esfuerzo desarrollar con los medios y recursos de los propios centros culturales.

Durante el periodo expositivo en el propio museo, se realizaron varios test de usabilidad mediante la observación de la actividad de los visitantes. Estos test demostraron que el público, pese a querer interactuar con la mesa y descubrir que es lo que ésta les podía ofrecer, no está acostumbrado a este tipo de propuestas en marcos expositivos clásicos como el Design Museum. Es por esta razón, por la que la iniciación a la actividad interactiva debe ser introducida con una serie de “pasos a seguir” para que el visitante acceda correctamente a la información. La aproximación no es tan intuitiva como en principio se proyectaba, ya que el ratio de edades diferentes en los visitantes en un museo clásico tiene una oscilación muy amplia. Los mas jóvenes acceden sin ningún tipo de reparo a la mesa, mientras que los mas adultos muestran su suspicacia y desconfianza ante este

tipo de artefactos. Se supone que en un futuro, no muy lejano, este tipo de instalaciones irá siendo mucho más común en las instituciones culturales y el visitante comenzará a acostumbrarse a la presencia de este tipo de artefactos tecnológicos.

Sin duda, este tipo de proyectos desarrollados en Media Lab Helsinki en colaboración con el Design Museum anticipa un ejemplo a seguir para el reciclado de las instituciones artísticas y culturales con nuevas propuestas y lenguajes contemporáneos. Cuando todos los agentes, tanto los formativos como los institucionales, se ponen en marcha y comulgan con la misma idea de desarrollo creativo para nuevos proyectos culturales, lo que sucede es que la novedad de las propuestas está más que asegurado.

#### Créditos:

Agnieszka Paszkowska (Polonia). Concepto. Selección de contenido. Selección de material.

Laura Sebastián Magaña (España). Concepto. Selección de contenido. Diseño gráfico y espacial.

Akira Sano (Japón). Concepto. Hardware. Reconocimiento y calibración.

Matti Schneider-Ghibaudo (Francia). Programación de interfaz de usuario. Hardware y reconocimiento.

Sampo Jalasto (Finlandia). Concepto. Diseño de interfaz gráfica de usuario.

Reha Discioglu (Turkía). Concepto y sonido.

Dra. Lily Díaz (Venezuela-Finlandia). Supervisora

\*Laura Sebastián Magaña (España, 1981) es investigadora visitante en MediaLab Helsinki y artista audiovisual

+ Se puede ver un video de presentación de Mapping Modernism en este enlace: <http://www.vimeo.com/11616697>