



## I,M MEIAC: Nueva galería de medios y arte digital

*Inmaterial Museum I,M.  
Maqueta. Amid.cero9*

Por **amid.cero9**

Cristina Díaz Moreno y Efrén García

Grinda..

Profesores Visitantes SOA. Princeton,  
University (USA).

Colaboración. Luis Cabrejas, Hsiao Tien  
Hung.

<http://www.cero9.com/>

La interacción con el arte digital desafía los conceptos comunes del museo y la curaduría porque no se necesita espacio físico para producir o percibir este tipo de arte. El Museo Inmaterial (I, M) debía ser una pequeña galería para albergar la colección de arte digital y servidores del MEIAC (Extremadura e Museo Iberoamericano de Arte Contemporáneo) al mismo tiempo que intentaba reclamar al público los jardines y las salas del museo.

El conjunto de reglas espaciales se logró mediante la combinación de dos anillos interconectados: un espacio subterráneo dispuesto alrededor de una excavación, y un tubo distorsionado, doblado sobre sí mismo, colocado en equilibrio unos pocos metros sobre el jardín. Esta configuración de anillo define un espacio cuya extensión es imposible de percibir, un tipo de mecanismo de dislocación y pérdida de referencias espaciales que expande el tamaño del museo en un bucle espacial infinito.

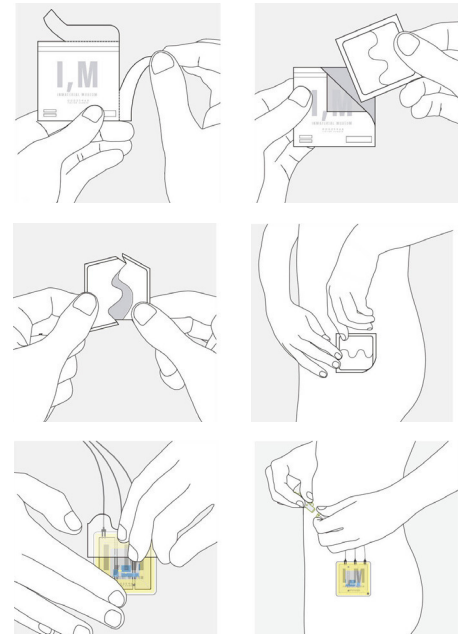
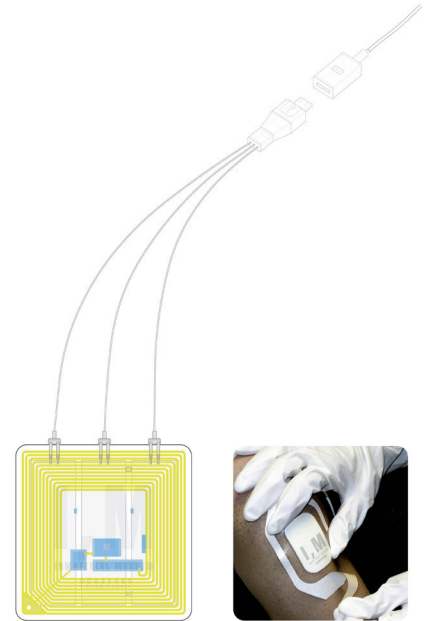
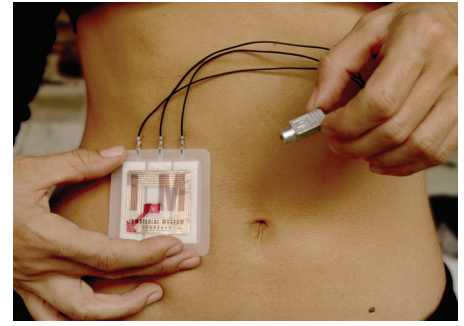
El anillo levantado es básicamente una habitación toroidal deformada con un interior de tono negro. La luz interior se reduce a un sistema de iluminación variable que viaja lentamente alrededor del anillo, y una serie de tres aberturas en la cubierta, cada una orientada hacia un enfoque visual externo y completamente abstracto. Las pocas huellas de su apariencia visual se convierten en un sistema de navegación luminoso y material en el interior de la galería. Al ingresar a este espacio, se invita a los visitantes a colocar un dispositivo que los conecte con el museo y su servidor: un pequeño parche médico con una antena Rfid activa que intercambia pequeños paquetes de datos con el servidor y le permite al sistema conocer la posición de cada visitante en la sala. Además, introduce en el cuerpo del visitante diferentes tipos de sustancias: una puerta digital y fisiológica hacia el museo.

El mono-casco del anillo se sostiene en cuatro puntos y se reviste con una superficie reflectante para que su imagen desaparezca efectivamente. Como la inversa de una construcción visual anamórfica, la imagen supuestamente real de los alrededores se convierte en la construcción distorsionada que, proyectada en su superficie, hace posible la apariencia visual del Museo Inmaterial.

Más que un edificio, el Museo Inmaterial es una perturbación, un mapa del desplazamiento visual, climático y digital del jardín del museo que actúa definiendo espacialmente un dominio para la interacción humana con el arte digital.

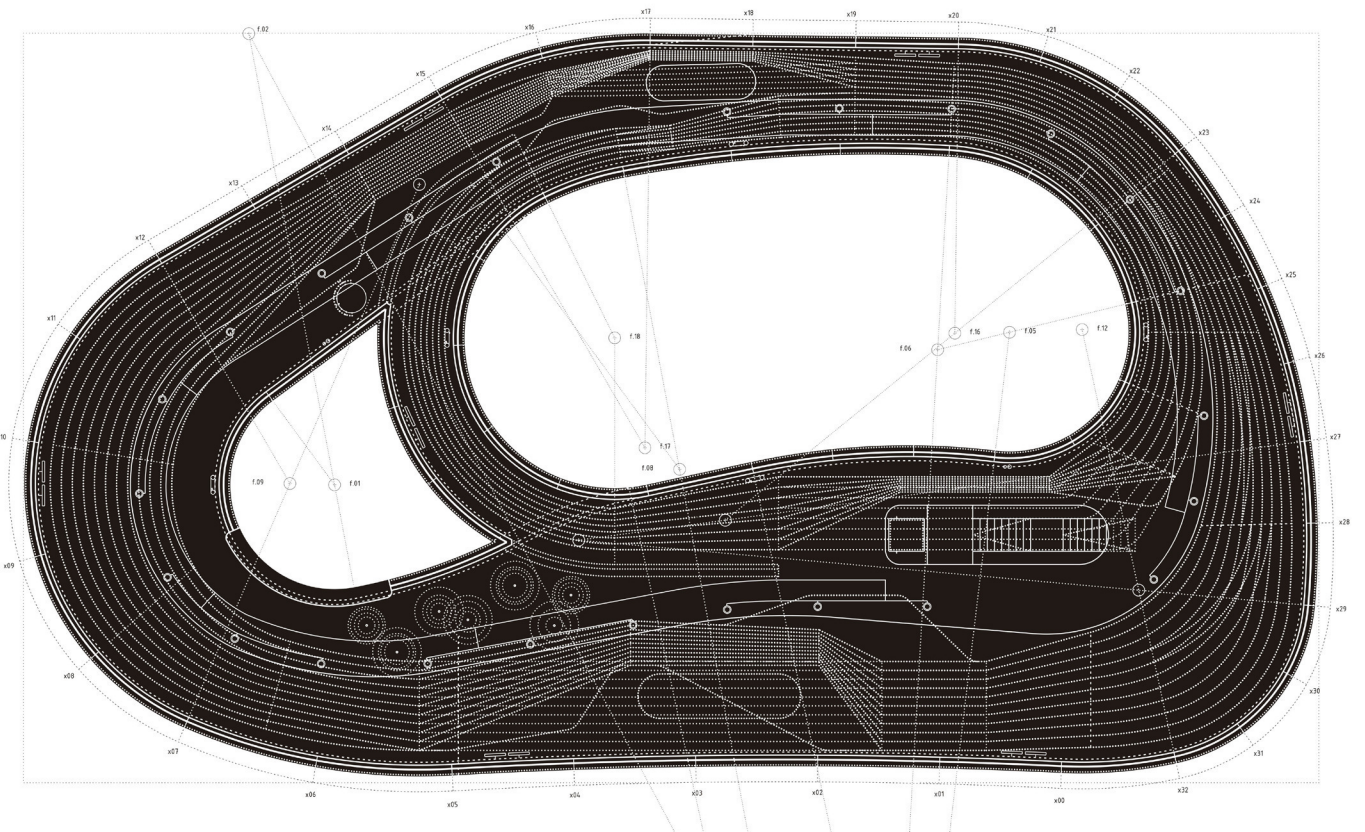
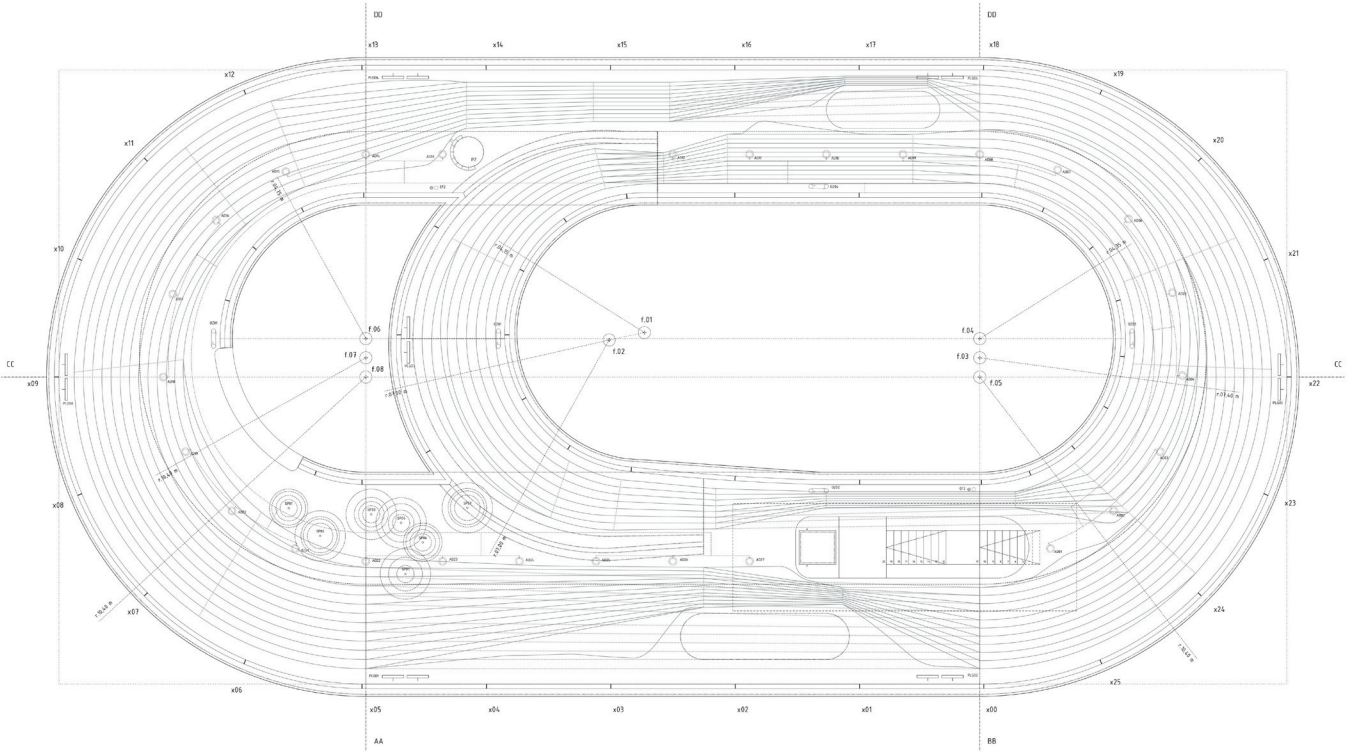
**CONJUNTO DE REGLAS**

- I, M no es un espacio sino una modificación local del clima.
- I, M no es un espacio sino un punto de intercambio.
- I, M no es un espacio sino un tanque de información.
- I, M no es natural ni artificial; exagera la hiperartificialidad.
- I, M es un lugar para la socialización pero no un espacio público.
- I, M no se puede cruzar. Puede ingresar, pero la experiencia no es el espacio, solo la interacción con los datos almacenados.
- I, M no es un edificio sino una perturbación espacial que genera perturbaciones en el sistema de datos.
- I, M es una puerta física y digital de gran, mediana y pequeña escala.
- I, M es un joystick, una CPU y un edificio, todo en uno. Cuando ingresa I, M hay un parche en la piel pegado a su piel: un punto de conexión e interacción física, digital y fisiológica con I, M.
- En I, M, ninguna de las interfaces físicas tiene valor material: todo es desechable como un objeto.
- I, M es un espacio cómodo: todo es como una cama.
- I, M induce una actitud física extremadamente pasiva para el cuerpo, pero es extremadamente desafiante para el intelecto.
- I, M enfatiza el contraste entre el mundo físico y el reino de la información. Internamente, I, M es un cuerpo físico negro y un cuerpo blanco de datos. Externamente, I, M es un cuerpo físico blanco y un cuerpo negro de datos.
- I, M no tiene apariencia: es solo una antena.



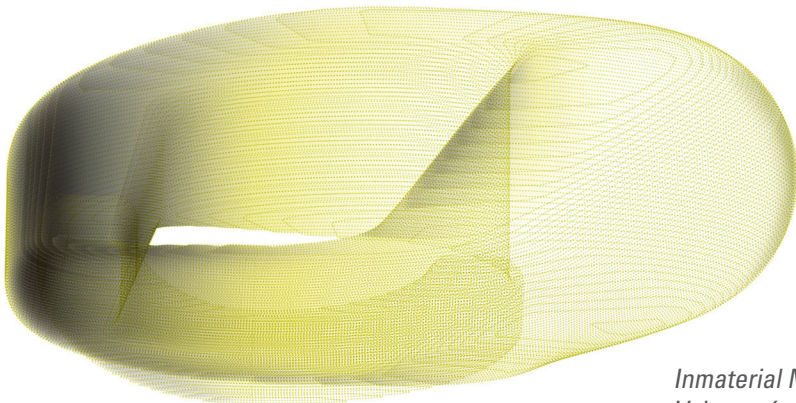
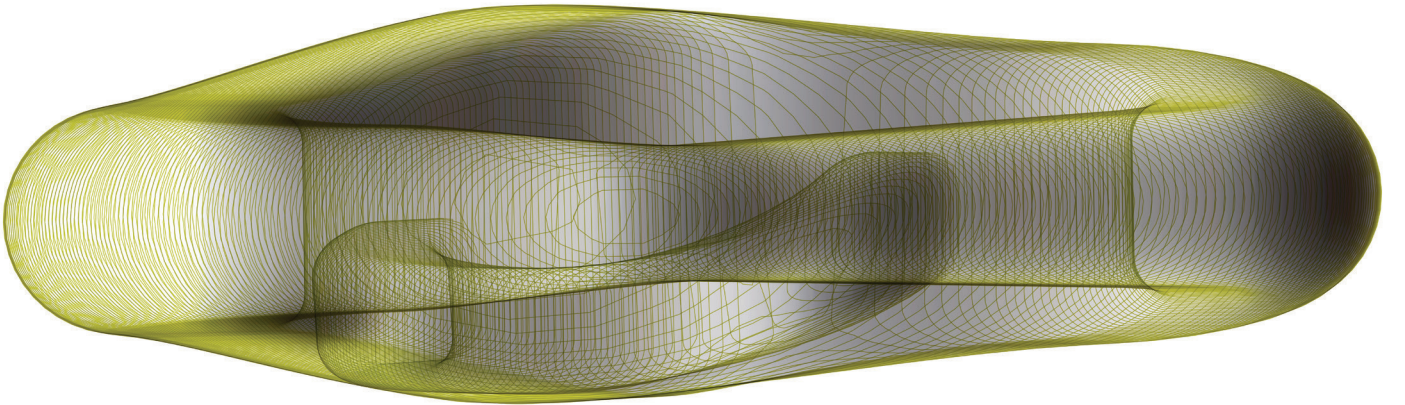
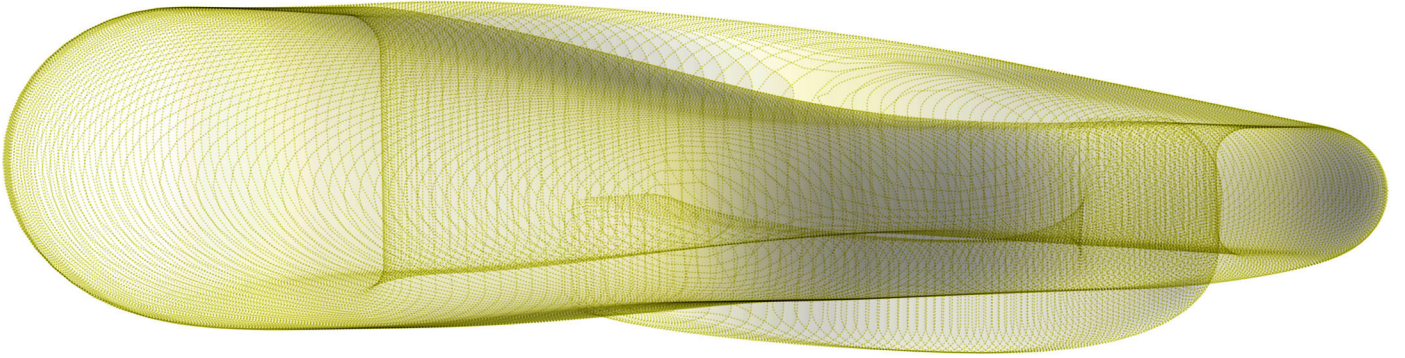
*Inmaterial Museum I,M.  
Parche médico con antena Rfid activa.  
Amid.cero9*





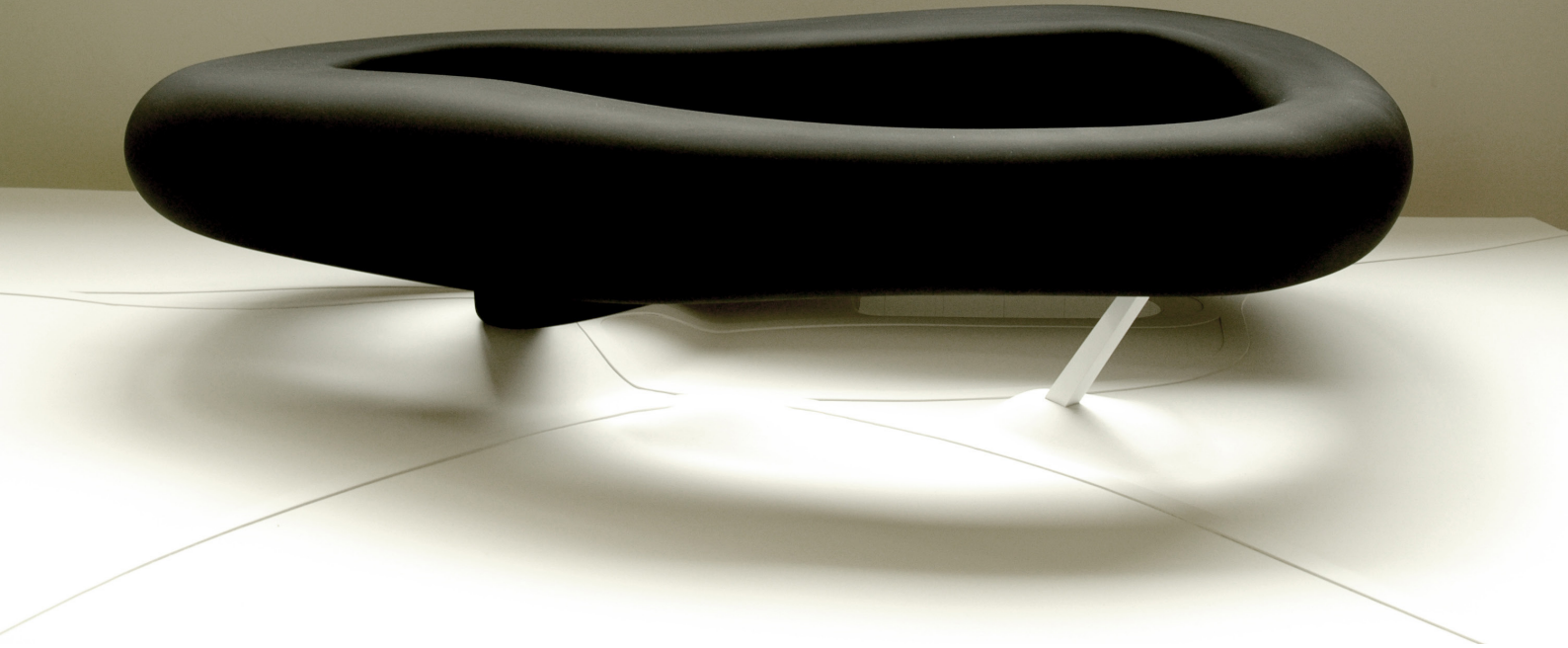
*Inmaterial Museum I.M.  
Planta de proyecto.  
Amid.cero9*





*Inmaterial Museum I,M.  
Volumetría. Amid.cero9*





*Inmaterial Museum I,M.  
Maqueta. Amid.cero9*