



Tendencias internacionales de los componentes museísticos, cibernéticos y de experiencia estética del cibernmuseo de arte

María del Carmen Contreras García

carmen@sustanciadigital.com

Universidad Pedagógica Nacional

Resumen

El objetivo de esta entrega es reflexionar sobre la manera como las tecnologías de Información y Comunicación impactan en el paradigma educativo e inciden en todos los niveles, modalidades y tipos de educación, uno de ello es el museo y su nueva versión: el Cibernmuseo. Este avance está centrado en una revisión de la postura europea y norteamericana acerca de los cibernmuseos, así como las tecnologías y estrategias educativas.

Palabras clave: Cibernmuseo, TIC, educación.

Abstract

The objective of this article is reflect on the way how the Information and communication technology now determine the educational paradigm and impact all levels, modality and kind of education, one of this is the museum and its new version: the cibermuseum.

This preview is focused on examin of European stance and American stance about of cibermuseos, just like the technology and educative strategy.





Tendencias internacionales de los componentes museísticos, cibernéticos y de experiencia estética del ciber museo de arte

María del Carmen Contreras García

carmen@sustanciadigital.com

Esta participación forma parte de una investigación que actualmente realizo en la Universidad Pedagógica Nacional, específicamente cursando el Doctorado en Educación, en la línea de Tecnologías de Información y Comunicación en Educación.

Dicha investigación está centrada en analizar la transición del museo de arte al Ciber museo, específicamente en su función educativa a través del imaginario social y la experiencia estética. Por ello, en este trabajo la atención se centra en identificar las principales tendencias europeas y norteamericanas en torno al ciber museo de arte.

Para este plano de la investigación, el trabajo se centró en analizar un amplio número de documentos, proyectos y reportes de investigaciones provenientes de museos e institutos de investigación especializados, de diversas partes del mundo, se revisaron documentos que datan de 1991 al 2011, fecha en la que reportan sus experiencias en relación al ciber museo.

La primera fuente de investigación se refiere a las Conferencias Internacionales de Patrimonio Digital (ICHIM), es una iniciativa que nace en Canadá durante 1991, con el objetivo de generar un espacio de reflexión e intercambio de ideas, proyectos e investigaciones acerca del potencial de las Tecnologías de Información y comunicación orientadas a su aplicación en la cultura, el patrimonio y los museos.

La temática que abordan estas Conferencias Internacionales es diversa, y aunque está centrada en lo que concierne al patrimonio cultural como: música, bibliotecas, arquitectura, net-art, fotografía, monumentos arqueológicos, etc., destaca el hecho que desde la primera Conferencia, hubo un especial interés en reflexionar en torno al



potencial que las TIC representan para los museos. De hecho la primera Conferencia Internacional se denominó: “Hipermedia e interactividad en los museos” (1991), y buscaba analizar, difundir y compartir experiencias en torno al potencial de los multimedios interactivos en estas instituciones.

Para impulsar el desarrollo de lo que los museos pueden encontrar en la informática, en 1997 el ICHIM generó un espacio paralelo denominado “Museos y la Web” donde anualmente la temática de trabajo está destinada exclusivamente a éstos, ello convirtió a las conferencias en un enriquecedor espacio para directores de museos museógrafos, investigadores, educadores, curadores y expertos interesados en compartir experiencias, proyectos e investigaciones, ya sea en el formato de ponencias, talleres, demostraciones o grupos de trabajo. A estas conferencias asisten expertos e investigadores de los cinco continentes y de todos los tipos de museos, la única condición de participación es que, lo que se exponga acerca de la institución museística, debe estar vinculada a las Tecnologías de Información y Comunicación. Es por ello que se ubicó al ICHIM como la fuente informativa en la cual se obtendría un acercamiento a numerosos documentos expertos de los cibern museos de arte y que a través de estos se podría hacer un diagnóstico y análisis.

Análisis Documental de proyectos museísticos

El análisis de documentos de este apartado se desarrolla a partir de los documentos del ICHIM y se realiza en tres fases:

- a) La primera fase se enfocó en realizar una revisión de los países, ponencias y actividades de los participantes que han asistido a compartir sus experiencias y proyectos en los encuentro ICHIM de 1991 a 2011. (2012 y 2013 aún no están disponibles)

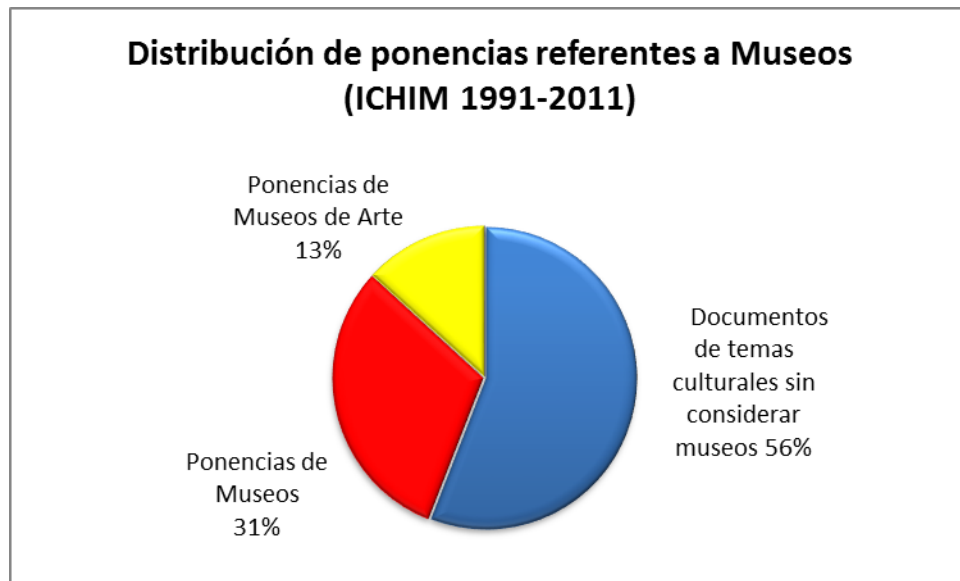




- b) En la segunda fase, la atención se concentra en localizar en cada conferencia, las participaciones que se refieren específicamente a los museos, para identificar con claridad qué participación de esa totalidad pertenece a éstas instituciones y en qué medida los proyectos pertenecen a los museos de arte.
- c) Una vez identificados los museos de arte se inicia la tercera fase que consiste en realizar un análisis de los componentes museísticos, cibernéticos y de experiencia estética que plantean los trabajos presentados a lo largo de todos los encuentros internacionales.

En el análisis se identificaron 790 ponencias (sin considerar talleres, paneles, demostraciones y exhibiciones.), entre las temáticas que se abordan, se encontraron aportaciones para: bibliotecas, patrimonio cultural, arqueología, cinematografía, derechos de autor, fotografía, arquitectura, música y arte digital; de esta cifra 435 ponencias corresponden a proyectos e investigaciones pertenecientes a museos de todo tipo; y de ésta, 187 intervenciones están referidas específicamente a proyectos e investigaciones de museos de arte.

Cabe señalar que el objetivo metodológico de la presente investigación no es hacer una investigación de corte cuantitativa sino cualitativa, no obstante, la identificación y análisis de los 187 documentos ofrece la posibilidad de generar gráficas para efecto de visualizar las tendencias de los datos, es por ello que lo que se presenta son recurrencias museísticas.



De las 187 ponencias referentes a museos de arte, primero se archivaron y clasificaron en formato digital, posteriormente se identificaron y catalogaron según el año de presentación, el museo o instituciones de procedencia, y el nombre del proyecto o investigación, (también el nombre del ponente y cargo, pero por cuestiones de espacio aquí se omite).

A continuación se ofrece la Tabla de ponencias las Conferencias Internacionales ICHIM y del espacio “Museos y la Web”, todas ellas referentes a TIC y museos de arte, se identificó el año de participación, los museos que formaron parte de las conferencias y la sede donde se desarrolló el encuentro.

AÑO	MUSEOS PARTICIPANTES	SEDE
1991	Museo de Israel National Gallery of Art. Washington National Gallery of Art. Washington MOMA	Pittsburg



Historias y aportes sociales de la investigación de la comunicación en México.
¿Cuáles son los acuerdos mínimos del núcleo disciplinario?

	Museo Nacional de Dinamarca Galería Nacional de Londres	
1993	Minneapolis Institute of Arts Museo de Arte Moderno de S. Fco. Museo Victoria y Alberto Museo de Louvain Museo estatal de bellas artes "Pushkin Museo Estatal de Rusia Museo de Orsay	
1995	McMichael Canadian Art Collection National Gallery of Art Hypermedia Laboratory (Milano) Brighton London Museo de Bellas Artes de Moscú Museo Nacional de Dinamarca Benaki Museum Museo Amparo Museo de Israel	California
1997	Museo de Bellas Artes de Houston Museo Nacional de Dinamarca Memorial Art Museum Metropolitan museum of art	Los Angeles
1999	Microgallery Universidad de Nueva York Universidad de Alberta	Washington





Encuentro Nacional Querétaro 2015
 Historias y aportes sociales de la investigación
 de la comunicación en México.
 ¿Cuáles son los acuerdos mínimos del núcleo disciplinario?

2000	<p>Museo de arte de la imagen</p> <p>Museo de Antropología</p> <p>Museo de Louvre</p> <p>Museo de Boston</p> <p>Instituto de Bellas Artes –Minneapolis</p> <p>Museo de arte Vejen</p> <p>Guggenheim</p> <p>Guetty</p> <p>Louvre/MOMA</p>	Minneapolis
2001	<p>Museo de Arte Moderno de San Francisco</p> <p>Museo de arte de Ohio</p> <p>Museo de Israel</p> <p>Museo de Arte de Cleveland</p> <p>Museo de Arte de Seattle</p> <p>Museos Europeos</p> <p>Guetty</p>	Seattle
2003	<p>Museo Visctoria y Alberto</p> <p>Galería Nacional</p> <p>Museo Nacional de Suiza</p> <p>Museo Británico</p> <p>TATE</p> <p>Inst. de tecnología de Japón</p> <p>Museo de Louvre</p>	North Carolina
2004	<p>Instituto de Artes de Minneapolis</p> <p>Museo Smithsoniano de Arte Americano</p> <p>Museo Blanton de Arte</p>	Washington.





Historias y aportes sociales de la investigación de la comunicación en México.
¿Cuáles son los acuerdos mínimos del núcleo disciplinario?

	<p>Museo de los niños de Boston</p> <p>Museo de arte moderno MOMA</p> <p>TATE Modern</p> <p>Museo de Louvre</p>	
2005	<p>Sorbona</p> <p>TATE</p> <p>Museo Victoria y Alberto</p> <p>Musée des arts asiatiques-</p> <p>Musée National des Arts Asiatiques-Guimet</p> <p>Ecole du Louvre, Paris</p>	Vancouver
2006	<p>Smithsonian American Art Museum</p> <p>Museo de Arte Moderno</p> <p>TATE</p>	New México
2007	<p>San Francisco Museum of Modern Art</p> <p>Victoria and Albert Museum</p> <p>Museo y Galería de Arte Hunterian</p>	California
2008	<p>Museo de Kunst</p> <p>Museo de Brooklyn</p> <p>Museum of Jewish Heritage</p> <p>Galería Nacional de Dinamarca</p> <p>Glenbow Museum</p> <p>Museo de Bellas artes de Montreal</p>	Montreal
2009	<p>Museo de Brooklyn</p> <p>Museo de Arte Moderno de San Francisco</p> <p>TATE</p>	Indianapolis



2010	Smithsonian American Art Museum Centro de arte Walker Museo Whitney de Arte Museo Victoria Museo de Amsterdam	Denver
2011	Guetty Museo Británico Instituto de arte de Chicago Museo Victoria Museo de arte moderno MOMA Museo de Amsterdam	

De todos estos documentos se elaboró el análisis que a continuación se describe.

Componentes del análisis

Para el análisis de los Cibermuseos de arte se consideraron tres ejes de estudio: componentes museísticos, componentes cibernéticos y, componentes de la experiencia estética.

a) Componentes museísticos:

Considerando que un museo es una institución al servicio de la sociedad y su desarrollo que cuenta con numerosos elementos, que le permiten desarrollar su tarea y alcanzar



su finalidad, de la diversidad de aspectos que constituyen a este se consideraron para análisis las siguientes:

i) Museografía: entendida como el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales, y particularmente las que conciernen al acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición.

ii) Museología: Se refiere al estudio del museo y no su práctica. Estudia su historia y su rol en la sociedad; las formas específicas de investigación y de conservación física, de presentación, de animación y de difusión; de organización y de funcionamiento; de arquitectura nueva o musealizada; los sitios recibidos o elegidos; la tipología; la deontología”. (Rivière, 1981)

iii) Recursos: Este rubro se divide en dos apartados, al personal que labora dentro del museo y participa en el proceso de la construcción de la institución museo; y a los visitantes es para quien está hecha la acción museística.

iv) Acción: Aunque el museo realiza una amplia diversidad de acciones, se consideraron dos que no forman parte sustancial de los rubros anteriores, pero que están presentes: servicios y difusión; una tercera que por interés específico de este estudio se revisa en cada documento, su presencia y la manera como se conceptualiza, es decir, la didáctica.

b) Componentes cibernéticos:

La existencia de este apartado nace de la consideración de que el interés de la investigación está centrado en los cibermuseos de arte, por lo tanto este segundo eje de análisis busca identificar los principales recursos tecnológicos que los museos de arte emplean en el desarrollo, tanto de su espacio cibernético como de las acciones que a partir de estos recursos propician en los visitantes, para dar sentido a su presencia institucional.

El análisis de los componentes cibernéticos permitió identificar los recursos tecnológicos que utilizan los cibermuseos, y la forma como los utilizan en su proceso de implementación.

Para el desarrollo de este análisis se consideraron dos etapas. La primera se enfocó en identificar la vertiente de trabajo, es decir, si la ponencia se centra en abordar el enfoque TIC en el museo o el enfoque museo en las TIC (cibermuseo). El primero consiste en identificar si la acción o proyecto que desarrolla el museo incorpora las TIC en el inmueble físico lo cual implica la presencia física de los visitantes, obras y estrategias; la segunda posibilidad se refiere a acciones o proyectos que se desarrollan exclusivamente en el espacio cibernético del museo; una tercera posibilidad (que no estaba contemplada), fue la existencia de proyectos que desarrollan una parte de la estrategia en el inmueble físico y otra parte en línea, que es lo que se denomina museos híbridos.

Para el segundo momento de análisis se identificaron 12 componentes que forman parte de las posibilidades de uso que el museo puede hacer de las TIC.

c) Componentes de experiencia estética:

El tercer eje de análisis está centrado en una de las principales finalidad del museo de arte: la experiencia estética.

Para esta investigación y de acuerdo con los autores consultados, la experiencia estética se entiende como una experiencia sensible e inteligible que atraviesa por una serie de fases que le permiten al visitante encontrarse consigo y con la obra de arte en

el contexto cibermuseístico, hacia un determinado sentido o imaginario, mediado por la institución y que se complementa con la experiencia del visitante.

Para esta categoría de análisis el punto de partida es la noción de *lo sensible* y *lo inteligible*, cada uno de éstos se subdividen en otros aspectos que tienen su propia orientación y que a su vez se convierten en los indicadores que permiten analizar la tendencia de la acción propuesta por el cibermuseo de arte.

Reflexiones del Eje museístico

1.-De los países participantes a lo largo de las Conferencias Internacionales, se encontró que la mayor parte de las ponencias en las Conferencias Internacionales del ICHIM provienen de museos de arte e instituciones norteamericanas y anglosajonas, lo cual explica la existencia de una recurrente tendencia temática y sentido educativo en el que se privilegia la innovación tecnológica.

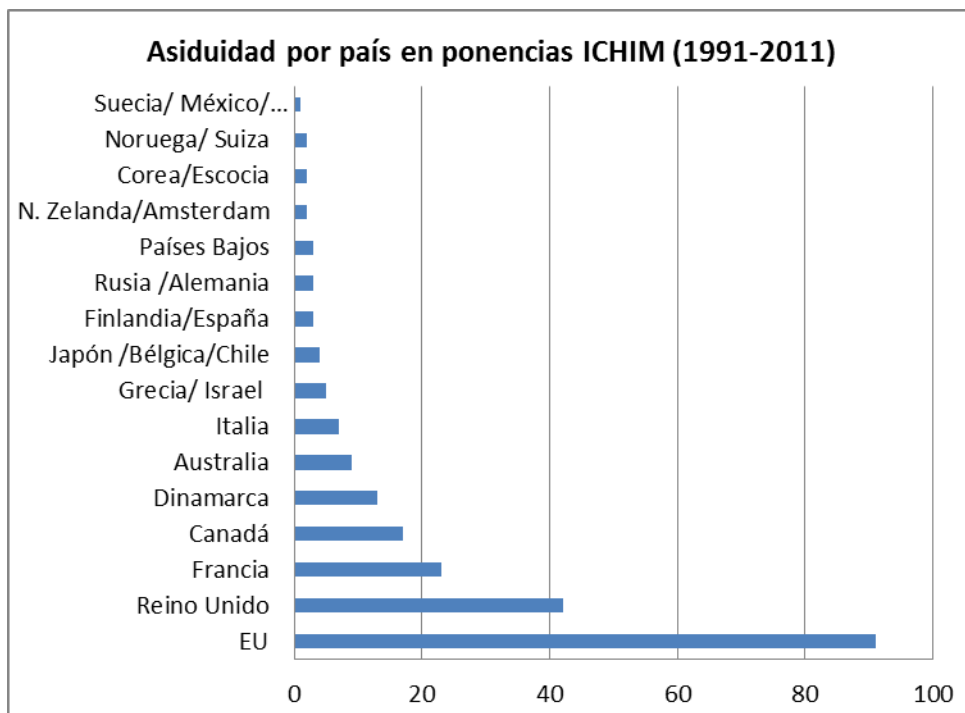


Tabla elaborada por Carmen Contreras.



2.- En lo que concierne a la museografía, gran parte de los proyectos destacan el trabajo que se puede hacer a partir de las exposiciones; mientras que en lo referente a la museología el tratamiento digital de las colecciones de los museos es uno de los aspectos más abordados en los trabajos.

3.- Con relación a los recursos humanos, se observó una clara tendencia por dar énfasis al trabajo con el visitante, no obstante cabe señalar que aunque un gran número de estos documentos sugieren que el visitante es el gran objetivo, en la valoración final el visitante no siempre es el eje en torno al cual gira el trabajo.

4.- En cuanto a la acción museística se encontró que gran parte de las iniciativas que presentan los cibermuseos de arte, están destinadas en primer lugar, a la prestación de algún servicio o difusión, pasando a segundo término la acción didáctica que desde la institución se propone.

Reflexiones del Eje cibernético

1.- Es claro que la mayor parte de los proyectos están desarrollados en función de los cibermuseos, el resto corresponde a la vertiente de TIC en el inmueble físico, y a los museos híbridos, aunque cabe señalar que la inserción de los cibermuseos aparece en 1993, antes de esta fecha, las TIC en el museo predominan en la presentación de proyectos, por lo tanto, el desarrollo tecnológico determina los proyectos y tecnologías que los museos implementan.

2.- Dentro de la selección de tecnología y usos, que más han empleado los cibermuseos en sus proyectos e investigaciones, destaca la interactividad en primer lugar como uno de los intereses más acentuados y la exploración de la imagen en segundo lugar, ello muestra que los museos de arte han encontrado un recurso muy valioso para la presentación de sus acervos y exposiciones.



3.-De acuerdo con el cronológico, se encontró que en los últimos años, las redes sociales tienen una presencia constante en los cibermuseos de arte, por ello se empiezan a establecer nuevas estrategias y sentidos educativos.

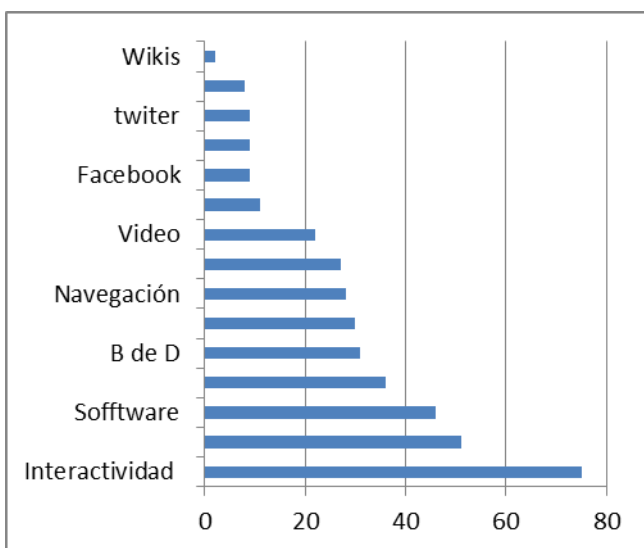


Tabla elaborada por Carmen Contreras

Reflexión del Eje de la Experiencia Estética

1.- Del análisis que se aplicó a los documentos de ICHIM se encontró que en la mayor parte de los documentos las experiencias e investigación que se realizan tienden a trabajar más acerca de la *actitud estética* y la *emoción estética*, la primera se desarrolla a partir de la participación del visitante mediante actos de exploración y reconocimiento que ofrece el cibermuseo; la segunda se centra en el hallazgo de elementos novedosos que el museo ofrece a sus visitantes.

2.- Dentro de la categoría de lo sensible se observa que ésta se ve acentuada en el siguiente orden: actitud, emoción, vivencia y sentimiento, pero lo que se refiere a la interpretación, organización informativa y análisis es la menos recurrente en este aspecto.



3.- En lo que se refiere a lo inteligible se divide en dos partes: la creatividad y el análisis, sin embargo, no aparece con la misma frecuencia que *actitud* o *emoción*, ello permite afirmar que según los documentos analizados, el proceso de construcción de la experiencia estética que propicia el cibermuseo de arte acentúa lo sensible, pero lo inteligible queda desplazado a último término.

Estas tres valoraciones conducen a comprender de manera más precisa, la forma como los cibermuseos de arte utilizan las tecnologías para propiciar la experiencia estética en sus visitantes y destaca que, en general, el acento está puesto en la implementación de la tecnología, pero sin un detallado trabajo en lo que corresponde a los procesos educativos, entendiéndolo por ello, un proceso complejo intencionado que se observa en el desarrollo de una estructura, que logra transitar de lo sensible a lo inteligible.





Cibermuseo en media musea

La segunda fuente de investigación se centró en el espacio europeo *Media Musea*, para analizar la óptica europea. Dicho espacio data del año 2007 y tienen como objetivo, informar de manera sistematizada acerca de las investigación y estudios que los cibermuseos realizan así como de las innovaciones y acciones museísticas que implementan. *Media Musea* nace como una iniciativa de doctorado de la Universidad Complutense de Madrid, actualmente es un proyecto independiente, pero desde entonces a la fecha, lleva un registro puntual de los museos (sobre todo europeos) y las tecnologías.

Entre los museos que reportan participación activa con las TIC y cibermuseo de arte destacan: Museo del Prado, Museo de la Plata, Museo de Bellas Artes de Granada, Museo Guggenheim, Museo Thyssen, Museo de Louvre, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, Nacional Gallery, Museo Picasso, Museo Riojano de Arte, Museo de Portugal.

Reflexiones de los Componentes museísticos:

En lo que corresponde a este rubro se encontró que, según los datos que ofrece el espacio digital *MediaMusea*, los museos europeos investigados sí están cubriendo los aspectos museísticos, cibernéticos y de experiencia estética que anteriormente se mencionaron, aunque destacando más unos que otros.

1.- La mayor parte de los proyectos museísticos que se han implementado están centrados en ofrecer un servicio a los visitantes, pero a diferencia de lo identificado en el ICHIM, estos museos están trabajando directamente con los visitantes. Por otra parte, también se encontró que mientras que en ICHIM la modalidad de museo híbrido se refiere a la combinación del uso de diferentes tecnologías; en los museos europeos,



la noción de museo híbrido se refiere no sólo a la tecnología, sino también a los visitantes, por ello trabajan tanto con los visitantes que acuden físicamente al museo, como con los visitantes del cibermuseo, ello permite enriquecer la presencia del museo en la red, por ello se le denomina híbrido.

2.- Con relación a las exposiciones, se encontró que el uso que se hace de estas dista de una tendencia a otra, en el ICHIM se busca poner en la red lo que se presenta en el inmueble, mientras que la tendencia europea prefiere presentar lo que no se expone en el inmueble, con ello pretende enriquecer y complementar la experiencia.

3.- Destaca que gran parte del trabajo del cibermuseo se ha centrado en la implementación de dispositivos móviles como recursos mediante los cuales el museo guía, informa y entretiene a los visitantes presenciales.

4.- Asimismo, se observa un marcado interés por generar vínculos de comunicación entre el personal del museo y los visitantes, por lo cual se han implementado diversas estrategias que conllevan a fortalecer la comunicación e información entre ambas partes, pero no sólo entre un museo y su público, sino también generando redes de museos que dialogan con el público, ello muestra que los museos y cibermuseos europeos de arte están trabajando colaborativamente frente al público para fortalecer su imagen institucional, cultural y educativa.

Reflexiones de los componentes cibernéticos:

1.- De acuerdo con el seguimiento que ofrece *Media Musea*, el análisis muestra que desde 2007, el énfasis del uso de las TIC está puesto en el cibermuseo, es por ello que se observa una permanente búsqueda y exploración de los usos tecnológicos donde no sólo se implementan dispositivos independientes, sino que la conceptualización de estos forman parte de un proyecto más amplio por parte del museo, es decir que





aparecen como parte de las políticas y estrategias de desarrollo lo cual hace que unas a otras se enriquezcan.

2.- Estas estrategias conllevan a explicar que la interactividad aparezca como uno de los componentes más constantes, ya que se establece tanto con los cibervisitantes mediante la creación de curadurías colaborativas, en las recuperación de tecnologías antiguas, y en la incorporación de móviles, primero a nivel regional y posteriormente en proyectos globales, como lo es el caso de *Google Art Project* o *Ask a curator*.

3.- El cibermuseo y el museo de arte implementan la convergencia tecnológica buscando una experiencia integral para el visitante al tiempo que construyen una mayor diversidad de recursos para el propio museo como parte de su presencia institucional, pero además se vincula con otros espacios museísticos, generando con ello una presencia mucho más sólida y permanentes en la región.

Reflexiones de los componentes estéticos

1.- En lo referente al proceso de experiencia estética cibermuseística, se encontró que se ven acentuadas las estrategias que propician la *actitud estética* y la *emoción estética*, es decir que al igual que el análisis del ICHIM en este rubro, se enfatiza la oportunidad que se le da al visitantes para participar en el sitio, averiguar información, explorar las imágenes, hallar pistas, y permitirle su expresividad de diversas maneras, siendo este último punto uno de los más recurrentes, ya que los visitantes pueden compartir su experiencia en el museo y cibermuseo de arte.

2.- En donde sí se encuentra una diferencia importante es en que estos museos están procurando que la experiencia del visitante en el cibermuseo no permanezca en la parte sensible, sino que se propician actividades que buscan culminar con la parte inteligible, por ello se encontró que la *creatividad* es recurrente en sus prácticas, al propiciar que sea el visitante quien genere un producto ya sea semántico, de narrativa



o visual; mientras que en lo que se refiere al juicio analítico, también se generan actividades donde el visitante puede analizar información de manera colaborativa, aquí se hace uso de diversos medios de comunicación, acercan al público de redes al espacio físico e incluso extienden el proceso a personas con discapacidad intelectual.

De manera muy general se puede afirmar que la concepción museística que de la experiencia estética ofrecen los documentos de ICHIM y los de *MediaMusea*, dejan ver que en los primeros, la atención está puesta marcadamente en el desarrollo de la experiencia sensible, mientras que en los segundos hay un cuidado por desarrollar primeramente lo sensible pero procurando que este vaya acompañado del trabajo de lo inteligible, lo cual permite la posibilidad de lograr un trabajo más completo.





Fuentes de consulta

Archives and Museum Informatics (1997). [En línea]. Consultado en Marzo de 2013.

Disponible en: http://www.archimuse.com/publishing/mw_97_TOC.html

Archives and Museum Informatics (1998). [En línea]. Consultado en Marzo de 2013.

Disponible en: <http://www.museumsandtheweb.com/mw98/index.html>

Archives and Museum Informatics (1999). [En línea]. Consultado en Marzo de 2013.

Disponible en: http://www.archimuse.com/publishing/mw_99_TOC.html

Archives and Museum Informatics (2000). [En línea]. Consultado en Marzo de 2013.

Disponible en: http://www.archimuse.com/publishing/mw_2000_TOC.html

Archives and Museum Informatics (2000). [En línea]. Consultado en Marzo de 2013.

Disponible en:

<http://www.museumsandtheweb.com/mw2000/speakers/index.html>

Archives and Museum Informatics (2001). [En línea]. Consultado en Marzo de 2013.

Disponible en:

<http://www.museumsandtheweb.com/mw2001/speakers/index.html>

Archives and Museum Informatics (2002). [En línea]. Consultado en Marzo de 2013.

Disponible en:

<http://www.museumsandtheweb.com/mw2002/speakers/index.html>

Archives and Museum Informatics (2003). [En línea]. Consultado en Marzo de 2013.

Disponible en:

<http://www.museumsandtheweb.com/mw2003/speakers/index.html>

Archives and Museum Informatics (2004). [En línea]. Consultado en Marzo de 2013.

Disponible en:

<http://www.museumsandtheweb.com/mw2004/speakers/index.html>

