



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Filosofía y
Letras

Maestría en Estética y Arte

La navegación y la narratividad en el museo virtual

Tesis presentada para obtener el título
de:

Maestra en Estética y Arte

Presenta:

Lic. Mariana Ramírez Lozada

Asesor:

Dr. Alberto J. L. Carrillo Canán

Junio 2016

A mi padre y mi esposo, quienes han sido el ejemplo
y el apoyo necesario en mi vida.

ÍNDICE

Introducción.	4
Capítulo 1. Los museos virtuales	6
1.1 Contexto histórico de la palabra museo	6
1.2 Concepto museo	11
1.3 Clasificación de los museos de acuerdo con el ICOM	14
1.4 El museo en la actualidad	17
1.5 Concepto de museo virtual	20
1.6 Clasificación de los museos virtuales	22
1.7 Conclusión	26
Capítulo 2. Los museos virtuales y las imágenes técnicas	29
2.1 Diferencia entre imagen e imagen técnica	29
2.2 El arte y las imágenes técnicas	35
2.3 Conclusión	43
Capítulo 3. La navegación en el museo virtual	45
3.1 Los nuevos medios de comunicación	46
3.2 Navegación	51
3.3 La navegación en el museo virtual	57
3.4 Conclusión	58
Capítulo 4. La narratividad en el museo virtual	59
4.1 ¿Qué es la narratología?	60

4.2 La imaginación e ilusión	67
4.3 Conclusión	69
Conclusión final	70
Obras citadas	72

Introducción

La relación entre los museos y la tecnología es cada vez más estrecha. Y por lo tanto, la posibilidad de que exista una interactividad en entornos virtuales a través de la navegación en los diferentes espacios museísticos de realidad semi inmersiva en la actualidad, y que estos espacios a su vez logren generar experiencias estéticas y culturales en sus usuarios, es una de las interrogantes más importantes dentro de lo que confiere a los museos virtuales y sus recorridos.

Sin embargo, para hablar de interactividad y experiencia en el museo virtual, en primera instancia debemos entender con claridad que al momento en que hablamos de interactividad, nos referimos de acuerdo con Alejandro Rost a *la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios un mayor poder tanto en la selección de contenidos como en las posibilidades de expresión y comunicación*. Desde esta perspectiva, deberemos concebir a los museos virtuales, como espacios museísticos, capaces de evocar al espacio físico real, generando patrones de sensibilidad que emulen la experiencia de desplazamiento dentro del mismo museo, refiriéndonos con desplazamiento a, *la posibilidad que tiene el usuario de moverse a través de los contenidos*

de una página de internet. En este sentido, la interactividad que tenga el usuario, con el museo virtual, dependerá de la posibilidad de desplazamiento que la interfaz del museo virtual le brinde al usuario, a modo que la navegación del usuario a través del museo virtual sea capaz de emular la experiencia misma de estar dentro del museo.

Al analizar la interacción con las obras y el espacio, debemos en primera instancia, retomar la noción de imagen técnica propuesta Vilém Flusser, según la cual las imágenes técnicas son imágenes y no ventanas (FF21.ii.o)¹, y por lo tanto, “[e]l universo de las imágenes técnicas, (...) no consiste en ningún soporte objetivo”(UIT46.ii.m), son imágenes conformadas para producir códigos, es decir para proyectar “informaciones puras” y por lo tanto tienen un efecto desorientador, pues a manera que más muestran el mundo, más cuestiono su significado simbólico, “no en función de lo que muestran, sino en función de hacia dónde lo muestran.”(UIT47.i.u)

Posteriormente, analizaremos la noción de navegación, la cual obedece la lógica de la mirada móvil virtual. Dónde el usuario, al igual que un flaneur virtual, donde el usuario se desplazara por calles, avenidas y planos de datos virtuales, controlando los sistemas según sus propias necesidades; materializando en formas y estímulos sensoriales, los diversos procesos de interactividad dentro de un tiempo y un espacio definido.

Finalmente, al ser la navegación dentro del museo virtual un desplazamiento libre, donde el usuario seguirá su estructura mental propia y no la impuesta por el curador o programador, no será posible hablar de la existencia de una narración dentro del recorrido virtual.

¹ La lista bibliográfica y de abreviaturas aparece al final de este texto.

Capítulo 1

Los museos virtuales

Abstract

“El mundo de los museos ha evolucionado ampliamente a lo largo del tiempo, tanto desde el punto de vista de sus funciones como a través de su materialidad y la de los principales elementos sobre los cuales descansa su trabajo (...)” (CCM20.ii.o) museístico. Por esta razón, en el presente capítulo, buscaremos definir los conceptos tanto de museo, como de museo virtual, así como sus diferentes clasificaciones, todo esto con la finalidad de abrir el panorama acerca del espacio de trabajo sobre el cual se planea realizar esta investigación y finalmente poder entender a que nos referimos cuando hablamos de navegación y narratividad dentro del museo virtual.

1.1 Contexto histórico de la palabra museo

En primera instancia creemos oportuno explicar “la función que el museo ha desempeñado desde sus orígenes hasta nuestros días, analizando la propia etimología de la palabra museo (...)” (PTM17.iv.o) “En un principio, la palabra *museo* se utilizaba con dos connotaciones diferentes. Por una parte,

la palabra *museum*, proviene del griego *museion*, que significaba lugar dedicado a las Musas (*locus musis sacer*). Su dimensión mitológica presentaba a dicho lugar habitado por nueve musas, hijas de Zeus y Mnemosyne (la Memori), consideradas diosas protectoras de la poesía, de las ciencias y las artes, que tienen como tarea enseñar a los humanos aquellas cosas curiosas y dignas de ser conocidas, convirtiéndose así, en fuente y origen del museo.” (PTM18.i.m)



Ilustración 1. Sarcófago en el Louvre. Bajorrelieve con las 9 musas de la mitología griega

Posteriormente, para 1554, Guillaume Budé definió, en su *Lexicon-graeco-latinum*, al museo “como un lugar dedicado a las Musas y al estudio, donde se ocupa de cada una de las nobles disciplinas (...)”. (MYM28a.ii.m) Logrando así sentar las bases sobre las cuales, el geógrafo Estrabon, en el siglo I a.C., emplea el termino *museo*, un término en el cual ya se encontraban acuñados no solo “el vocablo, el sentido general y justificado su origen etnológico, sino también un cierto desarrollo significativo, polivalente en cierto modo. Con

ello, describieron el *mouseion* de Tolomeo Soter o Tolomeo Filadelfo en sus palacios reales de Alejandría (...)” (MYM28a.ii.m), el cual era “un complejo del siglo III a.C. que incluía, además de la famosa Biblioteca, un observatorio astronómico, un jardín botánico, una colección zoológica, las salas de trabajo y estudio y el anfiteatro (...)” (MYM28a.iv.o) A pesar de que no se trataba de un museo en el sentido actual, “el término usado en Alejandría provenía del *mouseion* (...) y se había enriquecido (...) para referirse a un riguroso centro interdisciplinar de la cultura y el patrimonio (...), muy de acuerdo con la pretensión helenística del saber universal.” (MYM25.ii.o)



Ilustración 2. La biblioteca de Éfeso

Posteriormente, durante el renacimiento, “[e]l *museion*, pasa a ser un monumento y, desde el punto de vista etimológico, un verdadero instrumento y soporte de la memoria.” (PTM18.ii.m) Sin embargo, algunos autores como Mairesse, consideraban que “(...) la palabra museo no siempre ha estado vinculada a las colecciones, dado que los museos antiguos se aproximaban más al estudio filosófico, que se fundamentaba en la relación existente entre el hombre y la realidad, relación que no siempre suponía la retención de los objetos.” (PTM18.iii.m) Sin embargo, “[s]abemos que la acepción moderna de la palabra museo aparece en el último Renacimiento, (...)” (PTM24.i.m) con “una sociedad que valora y apuesta por el coleccionismo, como hicieron los siglos XVI y XVII, donde el museo intentará dar una respuesta de acogida y reconocimiento de dicha realidad, asumiendo el papel de intermediario y de lugar de encuentro donde coincidan la apuesta histórica del presente con la reivindicación de la memoria histórica del pasado (...)” (PTM24.ii.m). Un espacio bien definido, capaz de brindar respuestas a las necesidades de los coleccionistas humanistas, y donde sea posible realizar diferentes actividades intelectuales; las cuales, como ya mencionamos con anterioridad “no se reducían solamente a lo tangible, sino (...) también a una categoría mental que almacenaba una actividad cognitiva capaz de responder a (...) determinados fines sociales y culturales.” (PTM25.iv.o) Finalmente, durante “la última época renacentista, los parámetros del museo se abren para incluir dentro de ellos connotaciones de marcado carácter público, como es el caso del “Museo de Ashmolean de Arte y Arqueología”, situado en Oxford, el cual abrió sus puertas en 1683, y cuya función es la de educar y conservar las diversas colecciones privadas, tanto de Historia Natural, Arqueología y Numismática, dentro de una institución cultural pública de forma permanente.



Ilustración 3. Museo de Ashmolean de Arte y Arqueología

En conclusión y de acuerdo con Francisca Hernández, “el origen de los museos hay que entroncarlo con dos hechos importantes: el coleccionismo y la Ilustración.” (ECM85.ii.o) El coleccionismo, que como se mencionó con anterioridad, tiene su origen en tiempos pretéritos y alcanza su auge con las monarquías europeas absolutas. Y la Ilustración, la cual culminará con la Revolución Francesa. A partir de este periodo, se impulsará la creación con carácter público de diversos museos, como el Museo Británico en Londres y el Louvre en París, generando así una “creciente institucionalización del museo, convirtiéndose en una realidad social que estará presente en las cortes, academias y universidades de los comienzos de la Europa Moderna (...)” (PTM29.iii.m) y cuyo objetivo será no tanto el incremento de las colecciones, sino “la guarda y custodia de las mismas con el fin de que puedan ser contempladas por el público.” (ECM86.iii.o)



Ilustración 4. Museo Británico de Londres

1.2 Concepto de Museo

De acuerdo con lo anterior y una vez analizados los antecedentes de la palabra museo, no podemos pensar en “nada mejor que un nombre derivado del sacro contexto de las Musas para denominar una institución que ha devenido en el museo actual (...)” (MYM28b.iii.o) y su función dentro de la sociedad.

En este sentido, las primeras definiciones oficiales del Museo surgen en el siglo pasado, y emanan del Comité Internacional de Museos (ICOM)² (ECM86.iv.o), el cual en sus estatutos de 1947, artículo 3 “reconoce la cualidad de museo a toda Institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, de educación y deleite.” (ECM87.i.o) A partir de esta definición, se marcara un cambio importante en el desarrollo del Museo Moderno, generando el inicio de las primeras renovaciones museográficas que cambiaran “la imagen del Museo decimonónico”. (ECM87.i.u)

Para 1974, el ICOM vuelve a dar una nueva definición en sus estatutos. “Así, en el título 2, artículo 3, afirma que el Museo es una Institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite testimonios materiales del hombre y su medio.” (ECM88.ii.o) A su vez, en su artículo 4 y, respondiendo a esta definición incluye también los siguientes elementos:

- a) Los Institutos de conservación y galería de exposición dependientes de Archivos y Bibliotecas.
- b) Los lugares y monumentos arqueológicos, etnográficos y naturales y los sitios y monumentos históricos, teniendo la naturaleza de un nuevo museo por sus actividades de adquisición, conservación y comunicación.
- c) Las instituciones que presentan especímenes vivientes tales como los jardines botánicos y zoológicos, acuarium, vivarium, etc.

² Luego de la Primera Guerra Mundial (1918) surgió la Oficina Internacional de Museos, la cual estructuró los criterios museo gráficos cuyos programas y soluciones técnicas son vigentes hoy en día. En 1945 surge el Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés) y en 1948 aparece la publicación periódica *Museum* mediante la cual se difunden hasta hoy en día las actividades de los museos en el mundo.

Para la 14° Asamblea General del ICOM, en 1983, se añaden al artículo los siguientes:

- d) Los parques naturales, los arqueológicos e históricos.
- e) Los centros científicos y planetarios.

De forma que “la definición de 1974 amplía el concepto de Museo tanto por lo que respecta a los bienes inmuebles, como a los inmuebles que ya gozaban, anteriormente, de ciertas medidas de protección. Entre los viene inmuebles incluye todos los testimonios de la vida cultural, como son las representaciones más o menos realísticas o simbólicas que tengan significado religioso, político o social.” (ECM88.v.o) Lo cual ha generado la creación de museos a partir de cualquier tema: museos de ocio, museos del terror, museos de lo increíble, etc.

Finalmente, en la 22° Asamblea general del ICOM, en Viena (Austria), realizada el 24 de agosto de 2007, se declara de acuerdo con sus estatutos que el museo “es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.”³

Tras este recorrido, es importante señalar que así como la definición establecida por el ICOM en su 22° Asamblea General, es la definición de museo más universalmente aceptada, sigue siendo, como hemos podido leer con anterioridad, una definición que ha ido evolucionando y continuara evolucionando a la par del propio museo, de la museología⁴ y de la practica

³ Respecto a esta definición, consúltese la página oficial de la Comunidad de los Museos del Mundo (ICOM).

⁴ Museología. De acuerdo con el ICOM, la museología es una ciencia aplicada, la ciencia del Museo, su papel en la sociedad, los sistemas específicos de búsqueda, de conservación,

museográfica⁵ que refleje de mejor forma las necesidades propias de la sociedad. De forma que los museos que en el pasado eran considerados como *asilos póstumos, mausoleos, o santuarios*, el día de hoy se han ido convirtiendo en lugares de estudio e investigación al servicio del público.

1.3 Clasificación de los museos de acuerdo con el ICOM

Una vez analizado el concepto de museo, es importante entender que dentro de una política museística, la cual incide en la orientación y funcionamiento de la institución y su proyección social, el museo se concibe como la suma de contenidos (colecciones), continente (edificio) y personal interno (especialistas administrativos, técnicos, subalternos, etc.) y externo (público). (Giraudy y Bouilhet, 1977:6) (fig.1):

educación y organización. También tiene en cuenta las relaciones con el medio físico y la tipología. En conclusión, la museología se preocupa de la teoría funcionamiento del Museo.
⁵ Museografía. De acuerdo con el ICOM, la museografía estudia el aspecto técnico del Museo: instalación de las colecciones, climatología, arquitectura del edificio, aspectos administrativos, etc. Es ante todo una actividad técnica y práctica. En conclusión podríamos decir que es la infraestructura en la que descansa la museología.

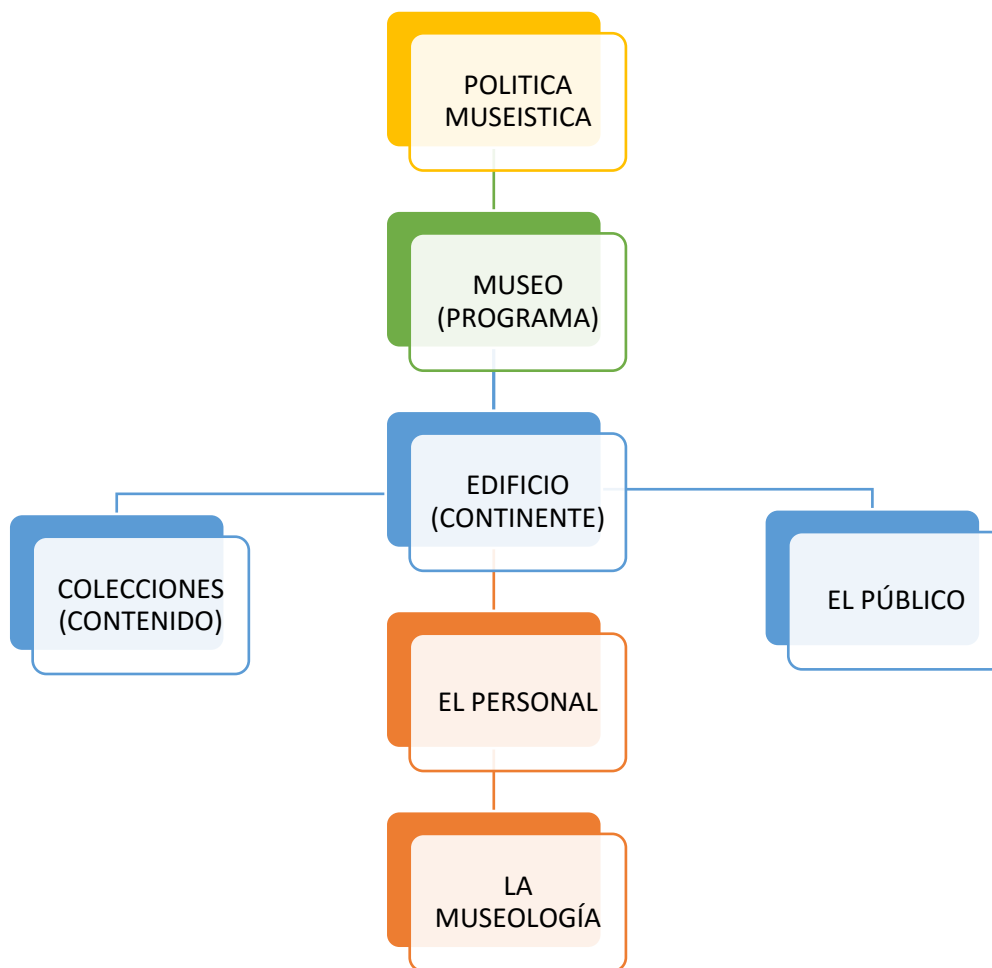


Figura 1. Organigrama del Museo

Una vez establecidas las políticas museísticas y su función, es importante establecer una clasificación de los diferentes tipos de museo que existen en nuestra sociedad, los cuales, de acuerdo con los estatutos del ICOM, se pueden clasificar, con forme a la naturaleza de sus colecciones en:⁶

A. Museo de Arte (conjunto: bellas artes, artes aplicadas y arqueología)

⁶ Respecto a la clasificación de los museos, consúltese la página oficial de la Comunidad de los Museos del Mundo (ICOM).

- a. de pintura
- b. de escultura
- c. de grabado
- d. de artes gráficas: diseños, grabados y litografías
- e. de arqueología y antigüedades
- f. de artes decorativas y aplicadas
- g. de arte religioso
- h. de música
- i. de arte dramático, teatro y danza

B. Museos de historia natural (comprendiendo colecciones de botánica, zoología, geología, paleontología, antropología, etc)

- a. de geología y mineralología
- b. de botánica, jardines botánicos
- c. de zoología, jardines zoológicos, acuarios
- d. de antropología física

C. Museos de etnografía y folklore

D. Museos históricos

- a. «biográficos», referidos a grupos de individuos, por categorías profesionales y otros.
- b. y colecciones de objetos y recuerdos de una época determinada.
- c. conmemorativos (recordando un acontecimiento).
- d. «biográficos», referidos a un personaje (casa de hombres célebres).
- e. de historia de una ciudad

- f. históricos y arqueológicos
- g. de guerra y del ejército
- h. de la marina

E. Museos de las ciencias y de las técnicas

- a. de las ciencias y de las técnicas, en general
- b. de física
- c. de oceanografía
- d. de medicina y cirugía
- e. de técnicas industriales, industria del automóvil
- f. de manufacturas y productos manufacturados.

F. Museos de ciencias sociales y servicios sociales

- a. de pedagogía, enseñanza y educación
- b. de justicia y de policía

G. Museos de comercio y de las comunicaciones

- a. de moneda y de sistemas bancarios
- b. de transportes
- c. de correos

H. Museos de agricultura y de los productos del suelo

1.4 El museo en la actualidad

Actualmente, “[e]l museo moderno se muestra como una institución renovada y en constante crecimiento, perfectamente capaz de competir no

ya con otras alternativas culturales, sino con otras formas de ocio (...)” (MPEL1.i.o). Es precisamente esta y otras muchas razones por las cuales todos estos museos e instituciones culturales se han visto en la necesidad de aceptar nuevos desafíos y buscar nuevos canales para hacer llegar su mensaje al público, y es mediante la modernización y las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC’S) a través de la cuales gran cantidad de instituciones a nivel mundial ha encontrado los medios para entablar nuevas relaciones con sus visitantes. Dichas relaciones requieren implantar un nuevo modelo de difusión abierto y multidireccional, no solo mediante sus entidades reales, sino a través de las páginas web, las cuales brindan la posibilidad de “superar las barreras físicas y acceder a todos los lugares del mundo a los que existe Internet permitiendo multiplicar las funciones de difusión y continuar la idea del museo fuera del museo, “el museo que sale y no solo el que recibe y deja entrar” (...).” (MPI194.ii.m) Permitiendo a su vez al museo contar con un “canal abierto de comunicación con todos los lugares del mundo a través de las redes sociales.” (MPI194.ii.m) Favoreciendo la proyección externa de la institución y permitiendo que un mayor número de personas tengan acceso a sus exposiciones, contenidos y actividades, brindando además un plus de información referente a la misma, la cual no sustituye la experiencia de la visita real; sin embargo, brinda la oportunidad a los visitantes de personalizar su experiencia a nivel individual y social, de un modo que no se hubiera logrado alcanzar en el pasado.

Es importante tomar en cuenta, las posibilidades y transformaciones que nos facilita la red y que favorecen la multiplicidad de estímulos y la comunicación de la información en un formato más adecuado a nuestra comprensión, atendiendo a las demandas de la sociedad actual. Todo esto, mediante “una series de enlaces que lleven a otras páginas vinculadas con contenido patrimonial, histórico, educativo y didáctico que otorgan al

visitante una excelente oportunidad para seguir profundizando por medio de la curiosidad y de este modo cuando llegan al museo ya se ha abierto un diálogo entre el visitante virtual y el patrimonio, que le conduce a contemplar el museo como un lugar de disfrute y reflexión en el que se producirá la construcción del conocimiento de manera amena.”(MPI197.ii.o)

Todo lo mencionado anteriormente, nos genera una imagen del Museo Virtual, en la cual al mismo modo que la museografía⁷ del espacio real, apele a nuestros sentidos, de forma que se establezca una conexión verdaderamente interactiva con el usuario, mostrando no solamente una colección de objetos, porque los objetos son materia inerte si no se interpretan de manera adecuada, sino acompañándolos de los relatos correspondientes que capten la atención y el interés del visitante, generando un aprendizaje cultural significativo y enriquecedor para el espectador. (MPI197.iv.o)

Los museos en la actualidad sienten la necesidad de renovarse y adaptarse a los nuevos requerimientos de la sociedad actual, “para ello, no basta con utilizar la Red como tablón de anuncios para informar de lo que el museo ofrece en su sede física, sino que es necesario ofrecer un producto en línea que capte la atención y el interés del visitante. Si el museo, a través de su página web, es capaz de llegar a motivar al futuro visitante, se conseguirá entablar un diálogo necesario para que se produzca un aprendizaje significativo y enriquecedor puesto que a través del papel activo que adquiere el espectador se facilita la comprensión y con ella la posibilidad

⁷ Museografía. s. f. (del latín museographia). El término museografía, hizo su aparición a partir del siglo XVIII (Neickel, 1727. Actualmente, la museografía se define como la figura práctica o aplicada de la museología, es decir 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. (CCM55b.i.o)

de que llegue a formarse un proceso de construcción personal del conocimiento” (MPI197.iv.m).

1.5 Concepto de Museo Virtual

De acuerdo con Schwelbenz, “[l]os museos virtuales en Internet se han estado construyendo durante aproximadamente los últimos diez años. Este es un espacio de tiempo corto comparado con la larga tradición de los museos de ladrillo y cemento.” (MV1.i.o) Es por esta razón que el museo carece de una definición y un término de aceptación general, de forma que se le puede designar como “museo en línea, museo electrónico, hipermuseo, museo digital, cibermuseo o museo en la red, dependiendo de los antecedentes de las personas que trabajan e investigan en este campo.” (MV1.i.m)

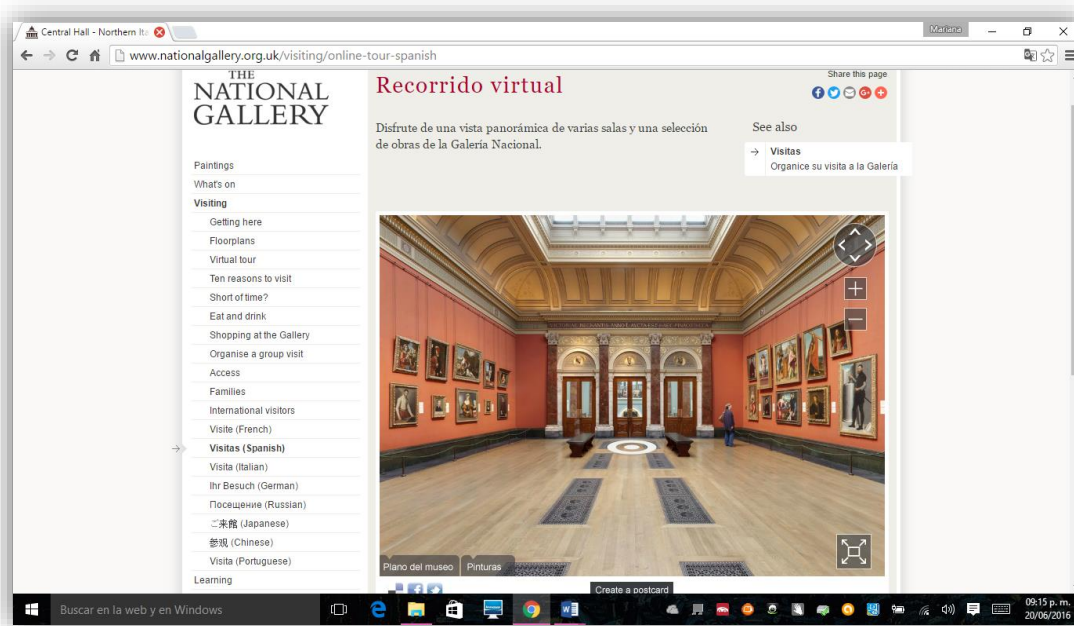


Ilustración 5. Página del Recorrido virtual de "The National Gallery"

Existe una definición provisional de lo que podemos llamar como museo virtual, esta definición brindada por Schweibenz, (1998), nos dice que museo virtual es: “una colección de objetos digitales lógicamente relacionados compuestos de una variedad de medios, y, debido a su capacidad de proporcionar "connectedness"⁸ y varios puntos de acceso, se presta a trascender los métodos tradicionales de comunicación y la interacción con el usuario es flexible en relación con a sus necesidades e intereses; no dispone de lugar ni de espacio real y sus objetos, así como las informaciones conexas, pueden ser difundidos a los cuatro rincones del mundo. (CCM54b.ii.o)

“Esta definición, (...) se manifiesta en cierto modo como un contrasentido. Conviene recordar que “virtual” no se opone a “real”, como se tiende rápidamente a creer, sino a “actual”. Un huevo es un pollito virtual; está programado para ser pollito y debería serlo si nada se opone a su desarrollo. En este sentido, el museo virtual puede ser definido como (...) el conjunto de posibles soluciones aplicadas a las problemáticas a las que responde en especial el museo clásico, (...).” (CCM55.i.o) En este sentido, el concepto de museo virtual, demuestra el cómo las limitaciones impuestas por el método tradicional de organizar y presentar información pueden ser superadas en el contexto de las visitas al museo. Debido a que los Museos Virtuales proporcionan múltiples niveles, perspectivas y dimensiones de información no solo multimedia (texto, imágenes visuales a través de

⁸ De acuerdo con McDonald (1992) "connectedness" es el recurso básico del museo virtual “con la presentación interrelacionada e interdisciplinaria de la información museística, con el auxilio del multimedia, capacidad de trascender el museo físico en la habilidad de presentar información.”

fotografías, ilustraciones o video, y audio), sino también información que no ha sido filtrada por estos métodos tradicionales.

Por lo tanto, la gran diferencia entre el museo tradicional y museo virtual, se encuentra en la capacidad de establecer vinculaciones entre los objetos, brindando la oportunidad al visitante de centrarse en sus tópicos de interés y establecer un diálogo interactivo con el museo, lo que genera un cambio de paradigma desde el enfoque de la colección (el objeto) hacia la audiencia (las personas). Por otro lado, además de la capacidad de realizar interconexiones entre los bloques de información, uno de los principales requisitos de los museos virtuales sería el reconocimiento de que el ambiente virtual es interactivo y que por lo tanto, el enfoque se encuentra en el usuario (Bearman, 1995)⁹.

1.6 Clasificación de los Museos Virtuales

Una categorización del tipo de museos virtuales generalmente utilizado es el realizado por Piacente (1996), que identifica tres tipos de páginas Web que representan a los museos en Internet.¹⁰

La primera categoría sería el "*folleto electrónico*". Los primeros museos en adentrarse en el mundo virtual se basaron en el folleto de divulgación. Este folleto, además de poseer una forma adaptable que permite representarse en la Web como un medio de propaganda personal,

⁹ Respecto a lo dicho por Bearman, consúltese: BEARMAN, D. (1995). Museum Strategie for Success on the Internet. Museum collections an the Information Superhighway Conference.

¹⁰ Para consultar la tipología de los museos virtuales realizada por Piacente (1996) consultar: SABATINI, M. Centros de ciencia y museos científicos virtuales: teoría y práctica. http://usales/~teoriaeducación/rev_numero_04/n4_art_sabbatini.htm

ya que presenta información básica sobre el museo, como su historia, fotos del exterior y del interior, fotos de algunos contenidos disponibles, horarios de apertura, precios y tarifas y datos de contacto, posee algunas características que permiten su distribución a una audiencia del modo amplio posible. Además, refleja de forma precisa la institución que representa y actuar como mensaje de bienvenida a los usuarios tradicionales y en línea.

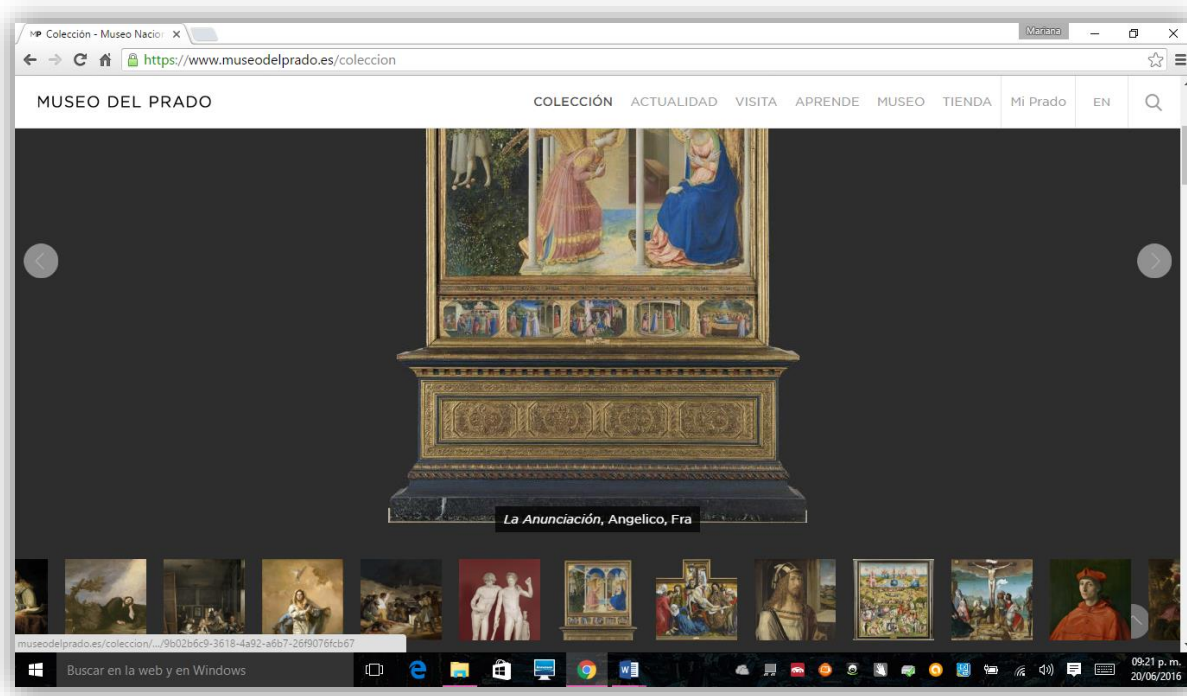


Ilustración 6. Colección del Museo del Prado

La segunda categoría sería el *"museo en el mundo virtual"*, este tipo de página web hace referencia a la proyección del museo físico dentro de un ambiente virtual, mediante la representación de planos, información sobre colecciones y exhibiciones, además de exhibiciones en línea. Es importante

entender, que en este tipo de museos, la digitalización no se limita a imágenes, sino se extiende a texto, información tridimensional, sonidos y video, así como una ilimitada cantidad de exhibiciones retiradas o no disponibles para el público dentro del museo físico, por cuestión de restricción de espacio y políticas que delimitan el tiempo de determinadas exhibiciones. Estas limitaciones, en el ámbito virtual, prácticamente no existen, permitiendo que las colecciones en línea queden a disposición de mecanismos de búsqueda vinculados a bases de datos, generando que el flujo de navegación sea desde la colección general, pasando por una versión reducida del objeto hasta una imagen ampliada del objeto acompañado de una leyenda o explicación. Este tipo de metodología descentraliza la información en el objeto y la centra en los intereses del usuario.

Sin embargo, una exhibición en línea debería ser algo más que la representación en formato digital de las colecciones del museo; por lo que a diferencia del museo físico, donde se generan relaciones subyacentes entre distintos objetos y se crea una experiencia cultural relevante, la exhibición en línea, al ser derivada de un ordenador nunca será capaz de replicar o simular la experiencia sensorial que el contacto con el objeto puede suponer. Por lo tanto, los museos virtuales en la actualidad, deben buscar estrategias que saquen partido de algunas cualidades únicas de los medios digitales para crear experiencias atractivas y novedosas que involucren a los usuarios.

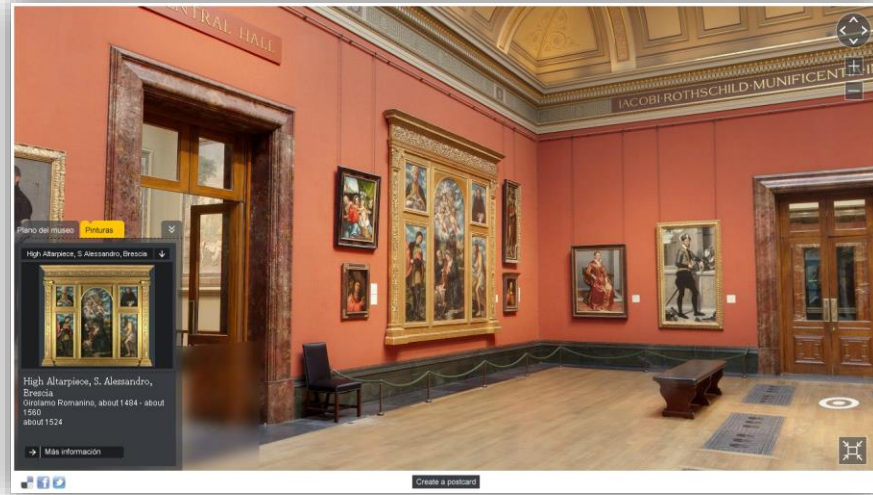


Ilustración 7. Tha National Gallery. Recorrido virtual

La tercera, los "verdaderamente interactivos", dentro de este tipo de museos, existe una relación con el museo físico, pero también se reinventa o se añaden elementos que involucren a los visitantes, como algunas actividades interactivas.



Ilustración 8. Mundo virtual, plataforma TED

Por otro lado, de acuerdo con Barbieri y Paolini (2000), las visitas virtuales se podrían clasificar en tres tipos. El primero, más sencillo y asequible, estaría constituido por un conjunto de páginas Web dispuestas de forma lógica y con el objetivo de proveer una visita guiada a las instalaciones del museo. El segundo tipo utilizaría ambientes en 3D navegables, por ejemplo utilizando la tecnología Quicktime VR y que proporcionan una sensación mínima de presencia pero que resultan en una experiencia solitaria para el visitante, este tipo de experiencia, la consideramos como una realidad virtual semiinmersiva, en la cual interactuamos con el mundo virtual, pero sin estar sumergidos en el mismo, por ejemplo a través de un monitor, como en los videojuegos y será el tipo de experiencia en la que nos enfocaremos a lo largo de esta investigación. Finalmente, el tercer tipo sería, una visita virtual en un ambiente de simulación 3D, permitiendo al visitante un mayor grado de libertad e interacción con modelos y objetos los cuales podrá "tocar libremente", además de la posibilidad de interactuar con otros visitantes virtuales. En este tipo de experiencia, el grado máximo de visita virtual se generaría al momento en que este tipo de ambientes permitieran la interacción en tiempo real con otros visitantes virtuales.

1.7 Conclusión

De todas las problemáticas que cercan el concepto del museo virtual, la que más controversia suscita, es la que se da principalmente en los museos de arte, para los que el ideal del "*objeto real*" y su *aura*¹¹ son algo muypreciado,

¹¹ De acuerdo con Walter Benjamin, el aura es la manifestación irrepetible de una lejanía (por cercana que pueda estar)."(RT4.ii.o) Es decir, la "diferencia entre original y copia bajo las condiciones de una perfecta reproductividad técnica" (TA2.iii.m)

de ahí que se plantee la interrogante acerca de si es posible tener una experiencia significativa o "real" visitando el museo virtual.

Sin embargo, es importante entender dos cosas, la primera es que al final del día, el desarrollo de los museos virtuales, resulta inevitable debido a la creciente digitalización del patrimonio cultural y a la demanda de hacer que las colecciones resulten más accesibles, así como al hecho de que los medios digitales y las nuevas tecnologías de información puedan ampliar y dar nuevos significados a la información que un museo proporciona a su público. La segunda es comprender que el museo virtual no busca competir ni presenta un peligro para los museos de ladrillo y cemento, porque por su naturaleza digital, no pueden ofrecer al visitante objetos reales tal y como hacen los museos tradicionales. Pero pueden extender las ideas y conceptos de las colecciones en el espacio digital y de esta forma revelar la naturaleza esencial del museo, que no es la suplantación de este, como se pudiera creer, sino la apertura a aquellos visitantes virtuales que quizá nunca hubiesen podido visitar un museo en persona.

En este sentido, el museo virtual debe proporcionar experiencias multimedia auténticas en su dominio, pero sin aspirar a la autenticidad del objeto real, que por propia definición no puede ser mediada, y dado que la visita virtual es fundamentalmente una experiencia mediática, y no una experiencia museística, donde su prioridad es la realidad, al museo virtual solo le queda replicar los contenidos existentes, sin llegar nunca a alcanzar el mismo nivel de experiencia, o por otro lado, puede extender el museo a "algo más", en ambos casos, solo puede responder a diferentes grados de virtualización, los cuales como se mencionó con anterioridad, se encontraran en el momento en que el museo virtual facilite una experiencia única de visitante que no se puede repetir en el museo físico.

Por lo consiguiente, es importante analizar a lo largo de los siguientes capítulos, a que nos referimos con cuando hablamos del museo virtual en cuanto a la representación y la experiencia que este nos puede llegar a brindar en términos de navegación y narratividad.

Capítulo 2

Los museos virtuales y las imágenes técnicas

Abstract

Para poder analizar si es posible hablar de una narratividad, dentro de la navegación en el museo virtual, es importante entender la diferencia entre imagen e imagen técnica. Siendo precisamente las imágenes técnicas, el tipo de reproducciones que conforman al museo virtual. Una vez comprendida dicha diferencia, nos enfocaremos en la relación de las imágenes técnicas en el arte y su efecto en la interpretación de dichas obras en el usuario del museo virtual.

2.1 Diferencia entre imagen e imagen técnica

La presencia de las imágenes es tan antigua como los primeros indicios de comunicación del hombre, y su presencia ha generado un conjunto de interpretaciones sobre el papel y el sentido de las imágenes en la vida de los seres humanos, siendo Platón quien sentará las bases para definir la

imagen como “vehículo para buscar la verdad entre “mythos” y “logos”¹². Y es que lo mismo puede una imagen conducir a la verdad que actuar como barrera para confundir (...). (DI7.ii.o)

De acuerdo con Flusser, las imágenes son “superficies significativas” (FF13.i.o) que “[e]n la mayoría de los casos, (...) significan algo “exterior” y tienen la finalidad de hacer que ese “algo” se vuelva imaginable¹³ para nosotros al abstraerlo, reduciendo sus cuatro dimensiones de espacio y tiempo a las dos dimensiones de un plano.” (FF13.i.m) Sin embargo, de acuerdo con el autor, son estas mismas imágenes las que “se interponen entre el hombre y el mundo; (...) se colocan en lugar del mundo a tal grado que el hombre vive en función de las imágenes que el mismo ha producido (...)” (FF15.i.m) generando una idolatría. En respuesta a esta idolatría, se inventó la escritura lineal, con “la finalidad de mediar entre el hombre y sus imágenes” (FF17.i.o). Sin embargo, “los textos se vuelven inimaginables y el hombre vive en función de estos y ocurre una textolatría, la cual es tan alucinante como la idolatría.” (FF17.i.m) De este modo, ante la necesidad de hacer los textos nuevamente imaginables, y colmarlos de magia, fue como se dio origen a las imágenes técnicas durante el siglo XIX, las cuales son diferentes de las imágenes “tradicionales”, puesto que son producidas por aparatos técnicos, los cuales se basan en textos científicos y provienen de

¹² Mythos: “discurso” o “narración”. En una primera aproximación, un mito se correspondería con una narración cualquiera. Con los mitos, el mundo aparece como caótico y la naturaleza se comporta azarosamente según la voluntad de los dioses.

Logos: “razonamiento”, “argumentación” o “habla”, también puede ser entendido como “inteligencia”, “estudio”, “ciencia”, “pensamiento” o “sentido”. Al contrario del mythos, el logos es el conocimiento que se adquiere a través de la razón y no a partir de creencias.

Es en los diálogos de Platón, donde encontramos “mito” y “lógos” en tanto que referidos a dos formas de explicación posibles que son alternativas, distintas y diferentes entre sí pero, en última instancia, complementarias la una de la otra.

¹³ Imaginación: Capacidad específica de abstraer formas planas del espacio-tiempo “exterior” y de re proyectar dicha abstracción del “exterior”. Representar situaciones mediante imágenes.

estos reestructurando mágicamente la realidad. Es decir, “[l]as imágenes técnicas, (...) se abstraen de textos, los cuales se abstraen de las imágenes y estas a su vez (...) del mundo concreto.” (FF19.i.m) Dividiendo así a las imágenes de acuerdo con Flusser en imágenes tradicionales o prehistóricas, que significan fenómenos proveniente de la imaginación, y las imágenes técnicas o pos-históricas, que significan conceptos.

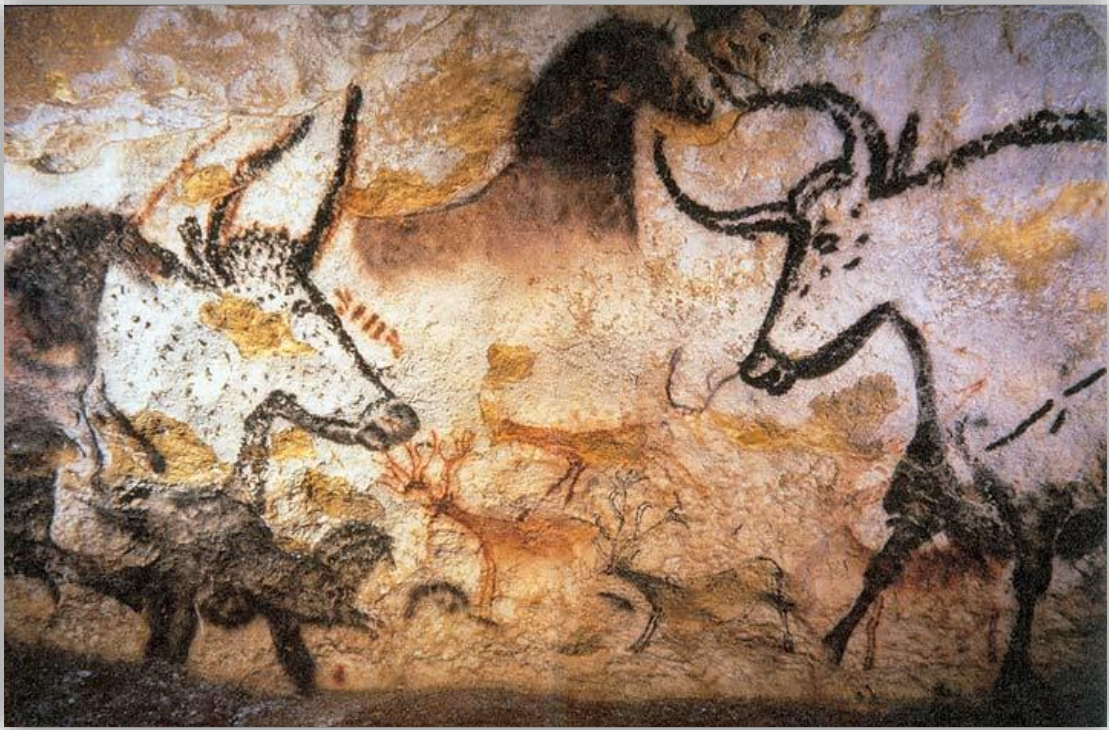


Ilustración 9. Cuevas de Lascaux (ejemplo imagen tradicional o prehistórica)



Ilustración 10. Ejemplo de imagen técnica

De acuerdo con Flusser “[e]l universo de las imágenes tradicionales no contaminado por textos, es un mundo de estados de cosas mágicos. Un mundo del eterno retorno de lo mismo en donde todo otorga un significado a todo y todo es significado por todo: un mundo pleno de significados (...)”. (UIT19.ii.o) Por otro lado, el mundo de las imágenes técnicas surge con la escritura y con ella nace la capacidad de la “conceptualización, es decir, la facultad de abstraer líneas de las superficies, de producir y descifrar textos.” (FF16.i.o) “Aunque el pensamiento conceptual analiza el pensamiento mágico para deshacerse de él, el segundo se infiltra en el primero para imaginar sus conceptos (...) el pensamiento conceptual y el mágico se refuerzan mutuamente: los textos se hacen más imaginativos y las imágenes más conceptuales. El proceso continua hasta que los textos

científicos alcanzan el grado máximo de imaginación y las imágenes obtiene el grado sumo de conceptualización, como en las computadoras.”(FF 16.ii.m)

“Las imágenes técnicas son planos conformados como imágenes y computados a partir de puntos elementales” (UIT35.i.u) es decir, si observamos a detalle dichas imágenes, nos podremos percatar “que no son de ningún modo imágenes, sino síntomas de procesos químicos o electrónicos (...)” (UIT.36.iii.o) que sólo en la medida en que son vistas superficialmente, se pueden percibir como imágenes. Tal es el caso de las imágenes digitales, las cuales están conformadas por pixeles¹⁴, los cuales se definen como la unidad mínima de cualquier imagen digital. Esta unidad mínima, está representado por un cuadrado o un círculo y su intensidad varían de acuerdo a la imagen que se encuentra componiendo. Todos podemos ver un pixel en las imágenes del computador, realizando un zoom o un acercamiento. La sucesión de pixeles (más de un pixel en plural) conformaran una imagen. Esta superficialidad del conformador de imágenes, generada por los aparatos, nos lleva a “una capacidad de conformar imágenes anteriormente insospechada (...)” (UIT38.iii.o) que nos lleva a vivir en un mundo construido por imágenes técnicas, donde “experimentamos, reconocemos, valoramos y realizamos acciones cada vez con más frecuencia en función de dichas imágenes.” (UIT39.iii.o)

¹⁴ La palabra "Pixel" en la imagen digital es la abreviatura de la terminología "Picture Element" (Elemento de imagen).

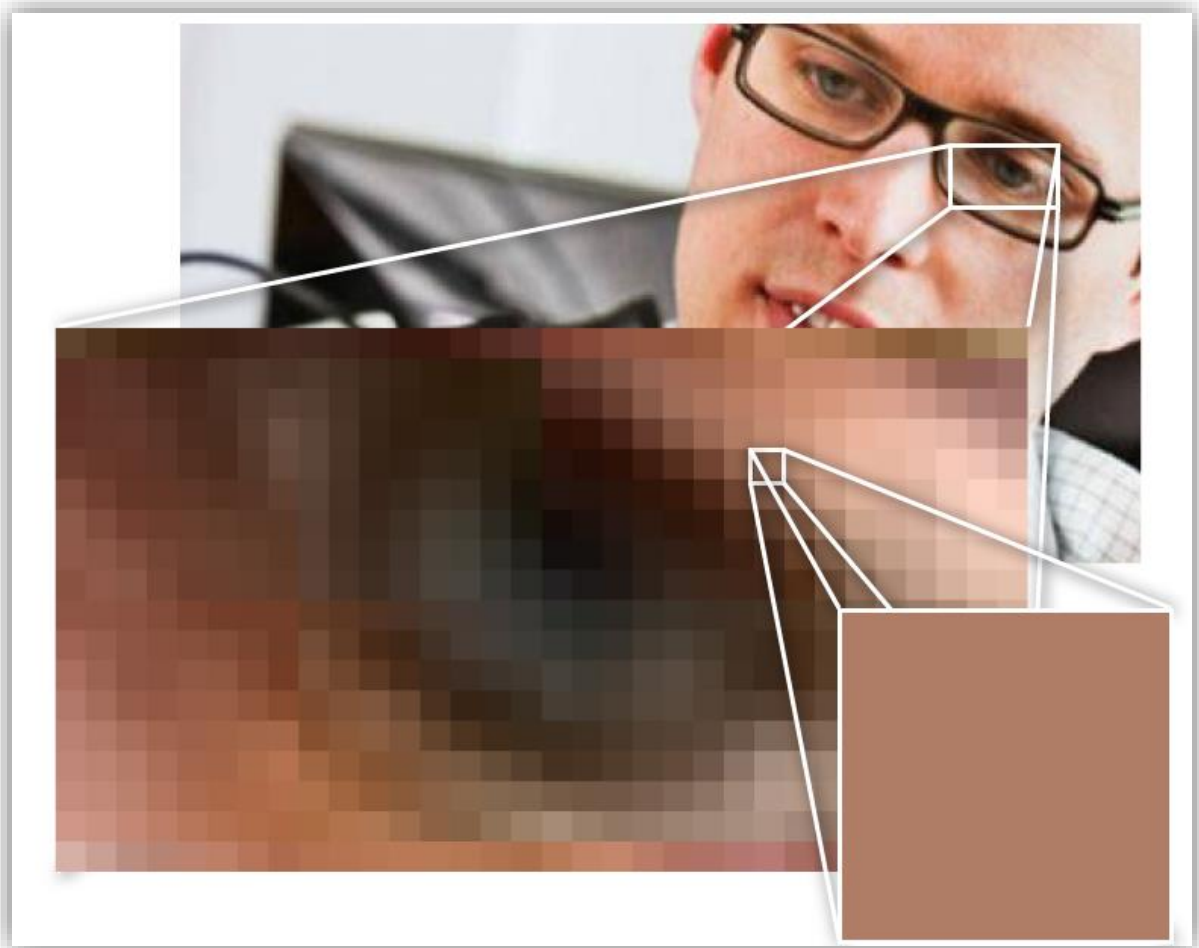


Ilustración 11. Pixel

Sin embargo, más allá de vivir en función de dichas imágenes, es importante entender el significado de las imágenes técnicas, y para ello, en primera instancia debemos comprender que las imágenes técnicas se utilizan para proyectar informaciones puras, y por lo tanto tienen un efecto desorientador, puesto que “no representan físicamente algo (aunque parezca hacerlo), sino que proyectan algo. (...) Para ello, no hay que descifrar las imágenes técnicas a partir del significado, sino del significante, es decir,

no en función de lo que muestran, si no en función de hacia dónde lo muestran.” (UIT47.i.o) Y esto solamente es posible captarlo, a través de la mirada, es decir, de la inspección ocular de la superficie de una imagen, que tiene por objeto “registrar” (FF13.ii.m), “la síntesis de dos intenciones: la manifiesta en la imagen misma y la manifiesta en el observador (...)”, (FF14.i.o) generando que las imágenes sean un “conjuntos de símbolos connotativos (...) susceptibles a la interpretación (...)” (FF14.i.u) en la cual siempre debe tomarse en cuenta que dichas imágenes “no son espejos, sino proyecciones programadas para engañar al sentido común presentándose como espejos (...)” (UIT47.iii.u) y por lo tanto, “es un error descifrarlas como si fueran “eventos congelados” (...)” (FF14.iii.u.) dado que “son mediaciones entre el hombre y el mundo” (FF15.i.o).

En conclusión para Flusser “las imágenes técnicas son imágenes y no ventanas (...)” (FF21.iii.m), estas imágenes intentan plasmar sobre superficies, elementos de información producidos mediante aparatos, cuya información será significativa no en función de su contenido, sino, en función de su uso. Por otro lado, las imágenes técnicas saturan la vida de magia, es decir el modo en como experimentamos, conocemos, evaluamos y actuamos en función de representaciones de imágenes. En este sentido, la fascinación mágica, o representación de imágenes, sucede al conocimiento histórico, transformando los conceptos respecto al mundo “exterior” y sustituyendo una imaginación (...) por una conceptualización” (22.iii.m) que antepone las imágenes a las situaciones y los hechos.

2.2 El arte y las imágenes técnicas

De acuerdo con Benjamin, “[l]a obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible de reproducción.”(RT1.iv.o) Sin embargo, no

fue sino hasta 1900 que “la reproducción técnica había alcanzado un standard en el que no sólo comenzaba a convertir en tema propio la totalidad de las obras heredadas (...), sino que también conquistaba un puesto específico en los procedimientos artísticos.” (RT2.ii.u) Sin embargo, para Benjamin, “[i]ncluso en la reproducción mejor acabada falta algo: el aquí y ahora de la obra de arte, su existencia irrepetible en el lugar en que se encuentra” (RT2.iii.o), los cuales “constituyen el concepto de su autenticidad¹⁵”, (RT3.ii.o) atrofiando lo que él define como “aura” de la obra de arte, la cual describe como “la manifestación irrepetible de una lejanía (por cercana que pueda estar).”(RT4.ii.o) Es decir, la “diferencia entre original y copia bajo las condiciones de una perfecta reproductividad técnica” (TA2.iii.m), ya que Benjamin considera que “la técnica reproductiva desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar las reproducciones pone su presencia masiva en el lugar de la presencia irrepetible.”(RT3.iv.m) Por otro lado, para Benjamín, estas reproducciones generadas “[d]entro de grandes espacios históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, (...)” (RT4.ii.o) y de esta forma, las modificaciones en el medio de la percepción serán “susceptibles de que nosotros, sus coetáneos, las entendamos como desmoronamiento del aura, (...)” (RT4.ii.u), generando que “la obra de arte deje su contexto original y comience a circular anónimamente en las redes de reproducción y distribución de las comunicaciones de masas (...)” (TA3.i.o) las cuales buscan “acercar espacial y humanamente las cosas (...) como (...) superar la singularidad de cada dato acogiendo su reproducción.” (RT4.iii.m)

De acuerdo con Benjamín, “[l]a unicidad de la obra de arte se identifica con su ensamblamiento en el contexto de la tradición.” (RT5.ii.o) Es decir, “el

¹⁵“La autenticidad de una cosa es la cifra de todo lo que desde el origen puede transmitirse en ella desde su duración material hasta su testificación histórica.” (RT3.iii.m)

valor único de la auténtica obra de arte se funda en el ritual en el que tuvo su primer y original valor útil.” (RT5.ii.m) Sin embargo, “enfocarse en la emergencia del aura podría conducir a una mejor comprensión no ya del destino del original, sino también incluso del destino de la copia en nuestra cultura. De hecho el aura, tal y como la describió Benjamín, solo adquiere su ser gracias a la moderna técnica de la reproducción. (...) [E]l aura (...) surge precisamente por las razones por las que desaparece (...)”, (TA3.ii.m) es decir, “[l]a borradura de todas las diferencias visuales reconocibles entre el original y la copia es solo potencial porque no elimina otra diferencia que existe entre ambos y que, aunque invisible, no es la menos decisiva: el original posee un aura que le falta a la copia, (...) porque tiene un contexto fijo, un lugar bien definido en el espacio; y por medio de ese lugar está inscrito también en la historia como un objeto singular y original.” (TA3.ii.u) “La copia, por el contrario, no tiene un lugar y por tanto es ahistórica, siendo desde un inicio una potencial multiplicidad. La reproducción quiere decir dislocación, desterritorialización, transporta la obra de arte a redes de circulación topológicamente indeterminadas.” (TA3.iii.o) Sin embargo, “si la diferencia entre el original y la copia es sólo topológica (...) entonces no solo es posible la operación de dislocación y desterritorialización del original, sino también lo es la operación de relocalización y reterritorialización de la copia. Uno no sólo es capaz de producir una copia a partir de un original por una técnica de reproducción, sino *que uno también puede producir un original a partir de una copia a través de una técnica de relocalización topológica de esa copia, por medio de la técnica de la instalación.*” (TA4.i.m) De este modo, la continuidad que existe en el tiempo, se renovaría conmigo en cada momento, y del mismo modo la existencia de las imágenes.

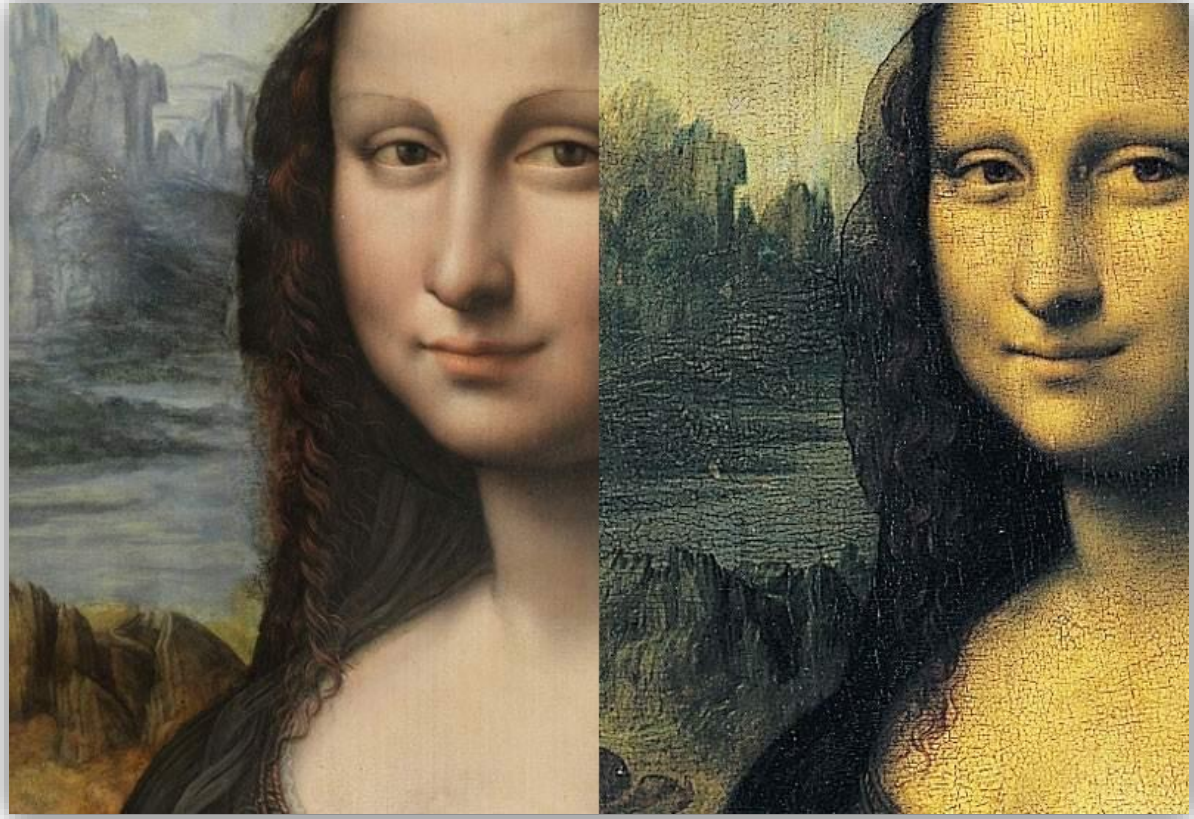


Ilustración 12. De acuerdo con Benjamin, “[i]ncluso en la reproducción mejor acabada falta algo: el aquí y ahora de la obra de arte, su existencia irrepetible en el lugar en que se encuentra” (RT2.Iii.O)

De acuerdo con Groys, “[l]a instalación extrae una copia del presunto espacio abierto y sin marcas de la circulación anónima y lo ubica (...) en el contexto fijo, estable y cerrado de un aquí y ahora topológicamente bien definido. Esto quiere decir que todos los objetos dispuestos en una instalación son originales, incluso cuando (...) circulen como copias fuera de la instalación. Los componentes de una instalación son originales por una sencilla razón topológica: hace falta ir a la instalación para verlos.” (TA4.ii.o) Desde esta perspectiva, podríamos decir que “Benjamín paso por alto la posibilidad (...) de reauratizaciones, relocalizaciones y nuevas inscripciones

topológicas de una copia (...)", (TA4.iii.o) debido a que "él percibió el espacio de la circulación masiva de la copia como un espacio universal, neutro y homogéneo. El insistió en la permanente reconocibilidad, en la identidad propia de la copia tal y como circula en la cultura contemporánea. Pero en la actualidad estas dos presuposiciones centrales en el texto de Benjamín son cuestionables. En el entorno de la cultura contemporánea una imagen está circulando permanentemente de un medio a otro (...) y de un contexto cerrado a otro (...). De este modo por medio de diferentes contextos y medios, este material queda transformado por los diferentes lenguajes de programación, diferentes softwares, diferentes marcos de la pantalla, y diferente ubicación en la instalación (...)", (TA5.i.m) de forma que "las imágenes están siendo transformadas, re-escritas, re-editadas, re-programadas en su paso a estas redes. Ellas se vuelven visualmente diferentes en cada uno de estos pasos (...)", (TA5.ii.m) transformándose en una serie de diferentes originales (...), como un nuevo comienzo que abre a un nuevo futuro. En ese sentido una copia no es nunca una copia, sino más bien un nuevo original en un nuevo contexto (...)", (TA6.i.m) perdiendo viejas auras y ganando nuevas. (TA6.i.m)

Si trasladamos esta visión de Groys a los museos virtuales¹⁶, podemos decir que la instalación virtual, "está hecha con la intención de designar un nuevo orden de recuerdos, proponer nuevos criterios para contar una

¹⁶ De acuerdo con Schweibenz, (1998), podemos definir al museo virtual como: "(...) una colección de objetos digitales lógicamente relacionados compuestos de una variedad de medios, y, debido a su capacidad de proporcionar "connectedness" y varios puntos de acceso, se presta a trascender los métodos tradicionales de comunicación y la interacción con el usuario es flexible en relación con sus necesidades e intereses; no posee lugar o espacio real, sus objetos y la información relacionada pueden diseminarse a través de todo el mundo.

De acuerdo con McDonald (1992) "connectedness" es el recurso básico del museo virtual "con la presentación interrelacionada e interdisciplinaria de la información museística, con el auxilio del multimedia, capacidad de trascender el museo físico en la habilidad de presentar información."

historia y diferenciar entre pasado y futuro.”(TA6.ii.o) Es importante entender, que de acuerdo con Groys, el hecho que sea un museo virtual, no significa que la “instalación sea inmaterial (...), la instalación es material por excelencia, ya que es espacial.” (TA7.ii.m) Y por lo tanto, las diferentes imágenes y objetos dentro de la instalación virtual, “[e]stán aquí y ahora y están exhaustivamente visibles, dadas, desocultas (...)”, (TA11.i.o) para los usuarios, porque “la instalación formula y hace explícitas las condiciones de verdad de esas imágenes y objetos (...)”. (TA11.i.m)



Ilustración 13. Capilla Sixtina. Recorrido Virtual Museo del Vaticano

Sin embargo, de acuerdo con Curri, las imágenes cinematográficas, o en este caso, los recorridos dentro del museo virtual, son como fotografías, es decir

son registros, pues no nos brindan información egocéntrica¹⁷, es decir no obtenemos información sobre la relación entre lo representado y nuestra propia posición espacio-temporal (IM69.ii.m). Para poder entender un poco más esto, es importante entender a que nos referimos con información.

De acuerdo con Dretske, en su libro “conocimiento y el flujo de la información” (Knowledge & the flow of information), la información debe ser considerada como algo objetivo, natural, cuya existencia, generación o transmisión, no depende de la interpretación cognitiva de un posible agente. Esta definición la construye de acuerdo a una serie de restricciones derivadas de la teoría matemática de la comunicación de Shannon y Weaver, donde en concreto nos dice que para que una señal r lleve la información de que s es F se debe cumplir con que:

- a) La señal lleva tanta información sobre s como la que se genera por el hecho de que sea F .
- b) s debe ser F .
- c) La cantidad de información sobre s que lleva la señal es (o incluye) la cantidad generada por el hecho de que s sea F (y no por el hecho de que s sea G).

Asociada a la definición de información, está el principio de copia, el cual es un principio regulativo, inherente y esencial que nos dice que:

“Si A lleva la información de que B , y B lleva la información de que C , entonces A lleva la información de que C .” (KF57.iii.o)

¹⁷ Con la visión original, nosotros obtenemos información acerca de la relación espacio temporal entre el objeto observado y nosotros en el aquí y el ahora, este tipo de información se llama *información egocéntrica*. Observar nos provee de información egocéntrica que está conectada con el hecho de que ver es percibir y desde dicha perspectiva, el ver cosas depende de la locación de mi cuerpo. (IM66.ii.o)

Sin embargo, este principio solo es aplicable en el caso de que: “si una señal lleva la información de que **s** es **F**, entonces la cantidad de información que la señal lleva acerca de **s** debe ser igual a la cantidad de información generada por **s** de ser **F**. Si **s** siendo **F** genera 3 bits de información, ninguna señal que lleve solo **2** bits de información acerca de **s** puede (...) llevar la información de que **s** es **F**.” (KF58.iii.m)

En este sentido, es importante definir el conocimiento en términos informativos, donde: **K** sabe que **s** es **F** si y solo si la creencia de **K** de que **s** es **F** está causada (o es causalmente sustentada) por la información de que **s** es **F**. Es importante entender que dicha creencia es causada por la información contenida en el hecho de que **s** sea **F**.

Una vez establecido lo anterior podemos decir en primera instancia que una persona que realice un recorrido virtual, generado mediante el registro fotográfico de un museo real, no genera la creencia de estar dentro del museo real, porque no es el museo real. Y no es el museo real, porque no brinda la misma cantidad de información que brinda el museo real (información egocéntrica), este museo virtual, brinda una menor cantidad de información resultado de la interpretación cognitiva de otros agentes (diseñadores, programadores, equipo de registro, etc.).

También debemos entender, como se mencionó previamente que las imágenes técnicas se utilizan para proyectar informaciones puras, y por lo tanto tienen un efecto desorientador, puesto que “no representan físicamente algo (aunque parezca hacerlo), sino que proyectan algo. (...) Para ello, no hay que descifrar las imágenes técnicas a partir del significado, sino del significante. No en función de lo que muestran, si no en función de hacia dónde lo muestran.” (UIT47.i.o) Entendiendo que no hay que descifrarlas como representaciones de algo “existente exteriormente, sino como guías que nos

muestran un camino hacia el exterior.” (UIT47.iii.o) “las imágenes técnicas son imágenes y no ventanas (...)” (FF21.iii.m), estas imágenes intentan plasmar sobre superficies, elementos de información producidos mediante aparatos, cuya información será significativa no en función de su contenido, sino, en función de su uso o dicho de otro modo, en función de lo que Morris señala como “la experiencia de la obra”, la cual “responde (...) a la perpetua creación de sí misma, que se experimenta como una suerte de instantaneidad: como si (...) un solo instante (...) fuese suficiente para verlo todo, para experimentar la obra en toda su profundidad y su completitud.” (AO17.i.m)

Sin embargo, en cuanto a la experiencia generada por la instalación virtual, de acuerdo con Curri y su concepto de semejanza¹⁸, el usuario, utilizaría la misma capacidad para reconocer una reproducción de una obra instaurada en un museo virtual, que para reconocer la misma obra en el museo real, y por lo tanto dicha reproducción, “puede verse como un ser verdadero, des oculto y presente; pero solo dentro del espacio de la instalación” (TA11.i.o) ya que será la instalación la que brinde a las obras nuevos criterios para contar una historia, transformando, re escribiendo y reprogramando las imágenes a través de su paso por este medio, es decir en términos de Benjamín reauratizandola.

2.3 Conclusión

En conclusión, “las imágenes técnicas son imágenes y no ventanas (...)” (FF21.iii.m), estas imágenes intentan plasmar sobre superficies, elementos

¹⁸ Reconocer F, puede consistir en la asociación de cierta lista de características (a1, a2,..., a3), con el concepto de F. De forma que la detección de una presencia de cualquiera de las características (a1) es suficiente para reconocer que ese objeto es F. (IM81.i.u)

de información producidos mediante aparatos, cuya información será significativa no en función de su contenido, sino, en función de su uso, es decir en caso del museo virtual, en función de la experiencia de la obra generada por el usuario. Sin embargo, aun cuando la instalación brinde a las obras nuevas auras y nuevos criterios para contar una historia, esta historia no se puede analizar desde una perspectiva narratológica. Para poder entender esto, es necesario entender cómo funciona el recorrido dentro de la instalación del museo virtual, y esto lo analizaremos en el siguiente capítulo.

Capítulo 3

La navegación en el museo virtual

Abstract

El museo virtual, forma parte de lo que hoy conocemos como “*nuevos medios de comunicación*” estos nuevos medios, “suponen el desplazamiento de toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizada por el ordenador.” (LNM64.ii.m) Las imágenes utilizadas en los museos virtuales, son objetos de los nuevos medios que buscan simular la realidad y la forma en como los seres humanos actúan, reaccionan, se mueven, crecen, evolucionan, piensan, sienten e interactúan con ellas. Esta interacción que se tiene sobre dicha simulación en el ordenador, se dará a través de una interfaz gráfica, que evoluciona de acuerdo con las mejoras técnicas y las mejoras en los medios de comunicación. Sin embargo, a pesar de que el diseño de dichos espacios de simulación correspondan a procesos mentales particulares creados por un curador y un programador, la forma de desplazarse a través de dichos espacios por parte del usuario no responde a dichos procesos mentales preestablecidos, si no a un proceso mental propio y único.

3.1 Los nuevos medios de comunicación

En primera instancia, debemos entender que el museo virtual, forma parte de lo que hoy conocemos como nuevos medios de comunicación, estos nuevos medios de comunicación, de acuerdo con Manovich, son aquellos que “suponen el desplazamiento de toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizada por el ordenador.” (LNM64.ii.m)

Estos nuevos medios, utilizan lo que se llama objetos de los nuevos medios, los cuales pueden ser desde “una fotografía digital, una película compuesta digitalmente, un entorno virtual en tres dimensiones, un video juego, un DVD hipermedia completo, un sitio web hipermedia (...)” (LNM58.ii.o), un museo virtual o la web en su conjunto. En sí, estos “objetos de los nuevos medios son objetos culturales; de ahí que, ya se trate de un sitio web, un video juego o de una imagen digital, puede decirse que representan, tanto como ayudan a configurar, determinados referentes externos, que pueden ser un objeto con existencia física, la información histórica que presentan otros documentos, o un sistema de categorías que emplee en la actualidad la totalidad de la cultura o grupos sociales específicos. E igual que sucede con todas las representaciones culturales, las de los nuevos medios también son inevitablemente parciales. Representan y constituyen algunas características de la realidad física a expensas de otras; se trata de una visión del mundo entre otras, de un sistema posible de categorías entre otros muchos.” (LNM60.i.m),

En este sentido, es importante entender que de acuerdo con Manovich, el ordenador, va a representa el mundo de dos maneras fundamentalmente distintas y de hecho opuestas, de acuerdo al modo en como organiza el acceso a la información, las cuales pueden ser:

1. *Un sistema jerárquico de archivos.* “Un sistema jerárquico de archivos parte de la base de que le mundo puede reducirse a un orden lógico y jerárquico, donde cada objeto tiene un lugar diferenciado y bien definido.” (LNM60.i.m)
2. *Una red plana y no jerárquica de hipervínculos (World Wide Web).* “[P]arte de la base de que cada objeto tiene tanta importancia como cualquier otro, y de que todo está, o puede estar, conectado a lo demás. (LNM60.i.m)

En este sentido, podemos decir que los nuevos medios se identifican “con el uso del ordenador para la distribución y la exhibición, más que con la producción.” (LMN63.ii.o) Es decir, los textos, fotografías, etc. que son distribuidos a través de un ordenador, se consideran nuevos medios; mientras que aquellos que se distribuyen a través de papel no. Por esta razón, nos encontramos ante “una nueva revolución mediática, que supone el desplazamiento de toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por el ordenador.” (LMN64.ii.m)

De acuerdo con esto, y lo analizado en el capítulo anterior, podemos entender que las imágenes utilizadas en los museos virtuales, no solo son objetos de los nuevos medios, por estar distribuidas, comunicadas y mediatizadas por un ordenador, sino que a su vez son imágenes técnicas. Como mencionamos anteriormente, “las imágenes técnicas son imágenes y no ventanas (...)” (FF21.iii.m), por lo tanto son representaciones de un universo ficticio ilusorio, donde la ilusión será entendida como “(...) realidades en la mente basadas en estímulos sensoriales” (FCN406.ii.m), estímulos que son adquiridos mediante técnicas y tecnologías tradicionales con la intención de crear algo que se parezca visualmente a la realidad. Esta construcción de la realidad se compone digitalmente, por un número

ilimitado de capas de imagen, que buscan simular un efecto de presencia en tiempo real, dentro de un espacio inexistente.

Sin embargo, “(...) en muchos de los campos de los nuevos medios, la impresión de la realidad depende sólo parcialmente de la apariencia de la imagen. Campos como los videojuegos, los simuladores de movimiento, los mundos virtuales o la realidad virtual, (...) ilustran como el ilusionismo que se basa en el ordenador funciona de manera distinta. En vez de utilizar la dimensión única de la fidelidad visual, construyen la impresión de realidad a partir de varias dimensiones, entre las que la fidelidad visual es solo una.” (LMN243.i.m) Debido a esto, “[a]demás de la apariencia visual, la simulación de los nuevos medios busca modelar con realismo la manera en que los objetos y los seres humanos actúan, reaccionan, se mueven, crecen, evolucionan, piensan y sienten.” (LMN243.ii.m) De forma que “cambian nuestro concepto de lo que es una imagen, porque convierten al espectador en un usuario activo. En consecuencia, una imagen ilusionista ya no es algo que un sujeto se limite a mirar y que compare con su recuerdo de la realidad representada, a fin de juzgar su impresión de la realidad. La imagen de los nuevos medios es algo en lo que el usuario entra de manera activa, haciendo un zoom de aproximación o haciendo clic en partes concretas, sabedor de que contienen hipervínculos¹⁹ (...). Además, los nuevos medios convierten la mayoría de las imágenes en imágenes interfaz²⁰ e imágenes instrumento. La

¹⁹ Los *hipervínculos* son aquellos que nos permiten enlazar diversos contenidos de una misma página o bien entre páginas web distintas en Internet, generalmente relacionadas entre sí por su contenido o su autoría. Gracias a los hipervínculos, los usuarios de una red puede navegar entre páginas web para buscar la información que desea o cualquier cosa de su interés.

²⁰ *Interfaz*, es un término que procede del vocablo inglés interface. En informática, esta noción sirve para señalar a la conexión que se da de manera física y a nivel de utilidad entre dispositivos o sistemas. La interfaz, por lo tanto, es una conexión entre dos máquinas de cualquier tipo, a las cuales les brinda un soporte para la comunicación a diferentes estratos. Es posible entender la interfaz como un espacio (el lugar donde se desarrolla la interacción y el intercambio), instrumento (a modo de extensión del cuerpo humano, como

imagen se vuelve interactiva²¹; es decir, funciona ahora como una interfaz entre un usuario y un ordenador u otros dispositivos.” (LMN244.ii.o) De manera que el usuario emplee una imagen interfaz para controlar un ordenador y generar una acción. A esta acción la podemos llamar de acuerdo con el contexto tradicional como *interficie*²², el cual es el nombre que resume “interfaz persona ordenador”, es decir el hardware y el software a través del cual un usuario logra interactuar con un hipermedia o un sistema informático.



*Figura 2. Esquema básico del funcionamiento de una interficie*²³

Este control que se tiene sobre dicha simulación en el ordenador, se dará a través de una interfaz gráfica, que evoluciona de acuerdo con las mejoras

el mouse que permite interactuar con una computadora) o superficie (el objeto que aporta información a través de su textura, forma o color). Se conoce como interfaz de usuario al medio que permite a una persona comunicarse con una máquina. La interfaz, en este caso, está compuesta por los puntos de contacto entre un usuario y el equipo, por ejemplo el mouse, la pantalla del monitor, el teclado, etc.

²¹ *Interactividad*. El término interactividad en informática se refiere a la relación que se establece entre los seres humanos y las máquinas, esto es, el método por el cual un usuario se comunica con el ordenador, sea local o remoto.

²² *Interficie*. “Control y comunicación el ser humano hacia las máquinas, con el objeto de recibir la respuesta correspondiente de los artefactos tecnológicos. (...) [E]s la zona de comunicación en la que se realiza la interacción entre el usuario y el interactivo multimedia y representa el conjunto de reglas utilizadas en una aplicación digital interactiva para la comunicación persona-ordenador.” (ICV 1.ii.o)

²³ Londoño L., Felipe C. Interfaces de las comunidades virtuales, Ed. Universidad de Caldas, 2004.

técnicas y las mejoras en los medios de comunicación. Estas mejoras son las nuevas formas de interacción en los sistemas interactivos, y pueden ser desde la mejora de resolución y el formato de las pantallas, hasta el aumento de la velocidad de los procesadores, o el aumento global en las prestaciones del software, entre otras. De forma que la interficie, al no ser solamente un panel de control, facilita la interacción del usuario con el programa, de modo que el usuario será capaz de lograr a través de un monitor o pantalla un encuadre hacia un mundo virtual, existente en el mundo físico del espectador, convirtiéndose de esta forma en una ventana, a un espacio ilusionista.

El termino *Human-Computer Interaction* (HCI) describe la forma como el usuario interactúa con un ordenador. Si el usuario se vincula con el ordenador a través de una interficie, significa que los nuevos medios son interactivos, lo cual implica que “ahora el usuario puede interactuar con el objeto mediático. En ese proceso de interacción puede elegir qué elementos se muestran o que rutas seguir, generando así una obra única.” (LNM96.vii)

El primer concepto e interficie, “se relaciona con el proceso de comunicación del hombre y la máquina. Usualmente se vincula interficie con una pantalla o una membrana que contiene instrucciones, y su nombre es sinónimo de elementos tangibles dibujados en la superficie, como mapas, dibujos o diseños diversos. Un concepto más evolucionado de interficie, incluye también aspectos cognitivos y emocionales de la experiencia del usuario.” (ICV3.iii.o)

Es importante aclarar que la interficie “no solamente significa el espacio estático en el cual una persona y un ordenador se comunican y se representan ellos mismos, estableciendo un dialogo. Más que esto, es

compartir la acción en un contexto en el cual ambos son agentes²⁴. Los agentes actúan en un contexto que generalmente ha sido llamado metáfora, concepto que fue introducido para proveer a los usuarios de un esquema conceptual que les permitiera tener una ilusión en forma de gráficos fijos y animados en la pantalla del ordenador o consola a través de los cuales el programa pudiera ser controlado.” (ICV4.i.o) Es decir, en palabras de Michael Klein, la interficie se refiere, no a simples efectos visuales en la pantalla, sino a una visión holística del sistema, no como pantallas o recuadros estáticos, sino como espacios interactivos, que generan un universo de experiencias. A este tipo de interacción con la obra, se le conoce como navegación en el espacio virtual,

3.2 Navegación

Si nos trasladamos al tema de la mitología Americana, el desplazamiento por el espacio es considerado como un medio para forjar el carácter, sin embargo, la exploración y la civilización de un espacio desconocido, también forman parte importante dentro de lo que fue el desarrollo de la cultura americana. Este tema, de acuerdo con Manovich, también tiene su reflejo en la estructura de los videojuegos, si nos imaginamos un video juego común, podemos observar que “[e]l juego típico comienza en algún punto del espacio grande e ignoto. En el transcurso del juego, el jugador deberá explorarlo, delimitar su geografía y desenredar sus secretos. En el caso de los juegos que están organizados por niveles diferenciados, como Doom, el jugador ha de investigar de manera sistemática todos los espacios de un nivel determinado antes de poder pasar al siguiente. En otros juegos que se

²⁴ Brenda Laurel emplea el nombre de “agente” para significar “el que inicia la acción”. Ver: Laurel, Brenda. Computers as Theatre. U. S. A.: Addison-Wesley Publishing Company, Inc., 1993, p. 4.

desarrollan en un vasto territorio, el juego va involucrando paulatinamente cada vez más partes de él (como en Adventure o en War Craft).” (LNM343.i.m)



Ilustración 14. Captura de pantalla videojuego Doom

Es importante entender que aun cuando en esta tesis, nos centramos en la navegación que existe dentro de un espacio literal, es decir en el desplazamiento por un museo virtual de realidad semi-inmersiva, este tipo de desplazamiento, va muy de la mano con el desplazamiento existente dentro de un video juego. Partiendo de esto, podemos entender que “[d]esde el concepto de ciberespacio de los ochentas, hasta los programas informáticos de los noventa (...), la interacción con los datos y soportes informatizados se ha enmarcado de manera coherente en términos espaciales.” (LNM343.ii.m.) En este sentido, los informáticos “emplearon el

termino navegación para referirse a los diferentes métodos de organización y acceder a la hipermedia, aunque la interfaz de un espacio 3D virtual no sea en absoluto el método más habitual.” (LNM343.ii.m) Ante esto, “Peter Gloor enumera “siete conceptos de diseño para la navegación en un espacio de datos”: el enlace, la búsqueda, la secuenciación, la jerarquía, la similitud, la cartografía, las guías y los agentes. De modo que navegar por internet supone seguir hipervínculos o utilizar los menús que brindan habitualmente los sitios web, así como el empleo de buscadores. Si aceptamos esta metáfora espacial, tanto el flaneur europeo del siglo XIX como el explorador norteamericano encuentran su reencarnación en la figura del navegante por internet.” (LNM343.ii.u) Sin embargo, el flaneur europeo se centra más en la navegación de un único usuario, y no en una experiencia comunitaria, por lo tanto aun cuando se hayan desarrollado softwares para hacer de la navegación por internet una experiencia más social, la navegación individual por datos y sin historia es el tipo de navegación que más se identifica con la navegación dentro del museo virtual.

Llevando el recorrido del flaneur parisino a los espacios navegables del ordenador, “[e]n Windows shopping, la historiadora de cine Anne Friedberg presenta la arqueología de un modo de percepción que, según ella, caracteriza las modernas culturas cinematográficas, televisivas y cibernéticas. Este modo, al que llama la mirada virtual movilizada, combina dos condiciones: Una percepción normal mediada por la representación y un viaje en un paseo ocioso del imaginario por otro tiempo y otro lugar. Según la arqueóloga de Friedberg, este modo surgió cuando una nueva tecnología decimonónica de la representación, la fotografía se fusiono con la mirada movilizada del turismo, las compras urbanas y el paseo ocioso. Como podemos ver, Friedberg conecta el flaneur baudelariano con un

abanico de otras prácticas modernas: Los mismos impulsos que hacían que los flaneurs recorrieran pasajes, atravesaran aceras y desgastaran la piel de sus zapatos eran lo que hacían entrar a los compradores en los grandes almacenes, a los turistas en las exposiciones y a los espectadores en el panorama, el diorama, el museo de cera o el cine. (...) encarna el deseo de combinar la percepción con el desplazamiento por el espacio. Lo único que faltaba para llegar a la mirada virtual movilizada era convertir esa percepción en virtual; algo que llevo a cabo el cine en la última década del siglo XIX.” (LNM344.ii.m)

Aunque la explicación de Friedber no toma en consideración a los nuevos medios, “la navegación “ya sea en un videojuego, en un simulador de movimiento, en visualizaciones de datos o en una interfaz 3D entre el hombre y el ordenador, obedece la lógica de la mirada móvil virtual.” (LMN345.ii.m) Dónde el usuario, al igual que un flaneur virtual no se desplazara por las calles, los escaparates y los rostros de los paseantes parisinos, sino por calles, avenidas y planos de datos virtuales. (LMN345.ii.m) Es decir, controla los sistemas según las necesidades del usuario, materializando en formas y estímulos sensoriales, los diversos procesos de interactividad dentro de un tiempo y un espacio definido.

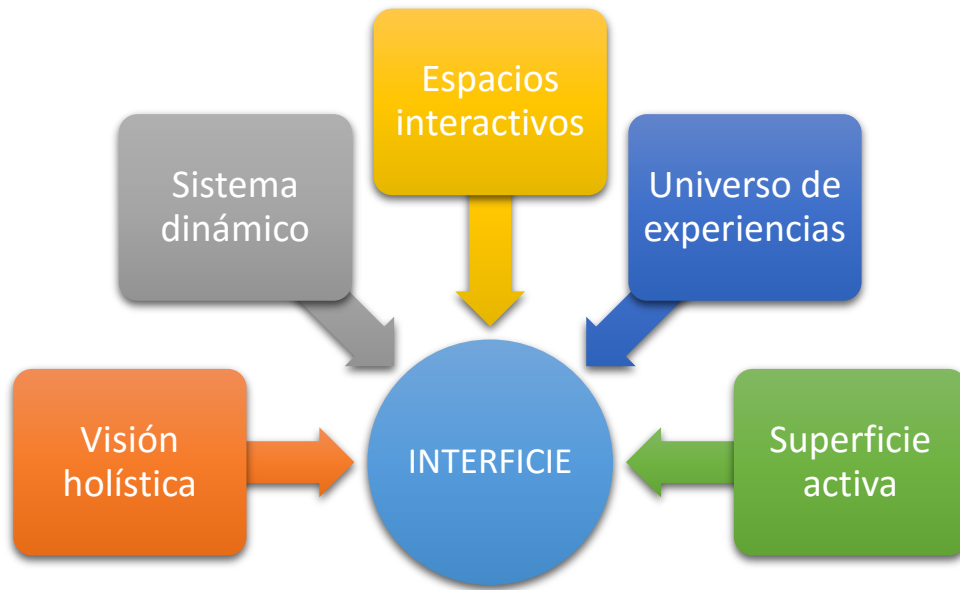


Figura 3. Componentes de las Interfaces²⁵

En términos de comunicación visual, la calidad de una interficie está dada por:

- La imagen y el concepto que se comunican a través de ella.
- La organización formal y espacial de la pantalla.
- La estructura de navegación y su interactividad.

De acuerdo con los tres puntos anteriores, el diseño visual de la interficie, busca aumentar el valor comunicativo de la aplicación digital al reducir el número de errores que el usuario pueda cometer, de forma que el diseño responda a diversos patrones de funcionalidad y estética, relacionados con las características dinámicas de los nuevos medios de comunicación.

²⁵ Londoño L., Felipe C. Interfaces de las comunidades virtuales, Ed. Universidad de Caldas, 2004.

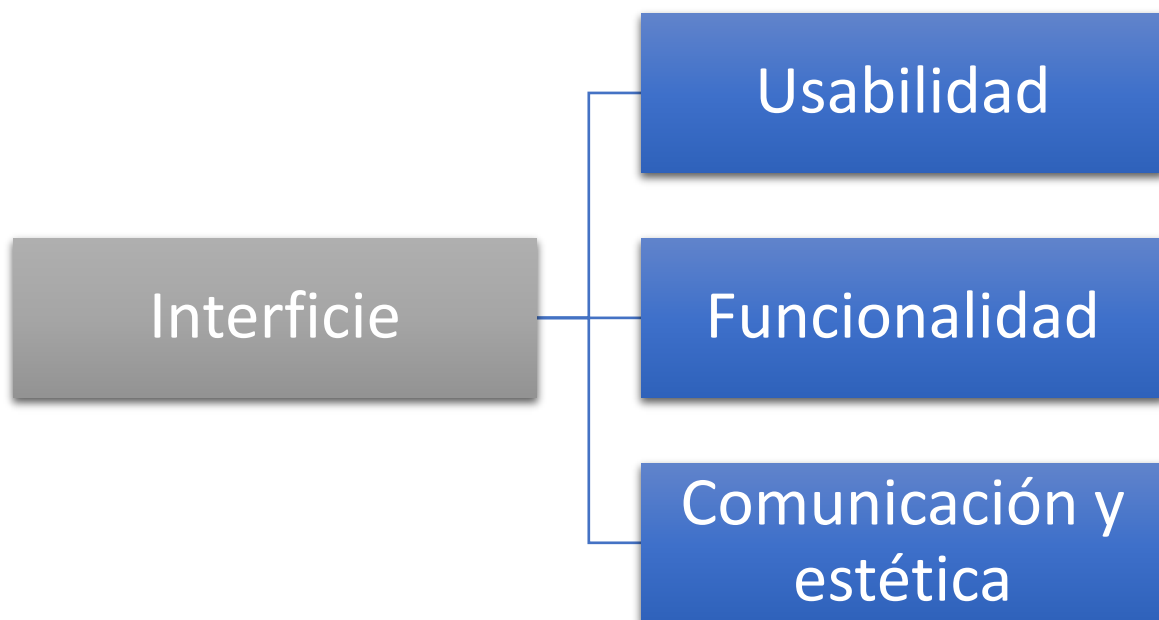


Figura 4. Principios de diseño de interficies²⁶

Si analizamos la interfaz en términos semióticos, Manovich nos dice que “la interfaz del ordenador actúa como un código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes.” (LMN113.ii.o) Y en la comunicación cultural, “un código rara vez actúa sólo como un mecanismo de transporte neutral. Si esto es verdad, y la interfaz de usuario se ha convertido en un código semiótico, ¿por qué no podemos hablar del museo virtual en términos narrativos? Una breve respuesta a esto sería porque las interficies regulan la manera como los usuarios de ordenador conciben su propia máquina, y determinan la forma como los usuarios perciben cualquier objeto digital alcanzado a través del ordenador (...)” (ICV21.ix.o), es

²⁶ Londoño L., Felipe C. Interfaces de las comunidades virtuales, Ed. Universidad de Caldas, 2004.

decir imponen su propia lógica y sus propias maneras de organizar el mundo. Sin embargo, aun cuando “los sistemas de archivos jerárquicos, (...) asumen que el mundo puede ser organizado en un lógico multinivel de jerarquías (...), los hipertextos (...) asumen el mundo como un sistema no jerárquico (...)” (ICV22.ii.m) Es decir, aun cuando “[l]a evolución en la forma de diseñar las interfaces revela nuevas formas de observar el mundo, a través de la definición de sistemas lógicos y lenguajes, de símbolos y estructuras semánticas (...)” (ICV25.iii.o), los procesos psicológicos que se dan en la interacción del usuario con el ordenador, son erróneamente identificados como objetivos, debido a que las asociaciones programadas de antemano por la estructura mental de otra persona, no pueden imponerse sobre las estructuras mentales propias. Esto mismo sucede dentro de la navegación en el museo virtual.

3.3 La navegación en el museo virtual

“En el concepto contemporáneo del arte, hacer arte significa mostrar cosas como arte.” (TAE57b.ii.m) Por lo tanto, de acuerdo con Groys, “una exhibición convencional se concibe como una acumulación de objetos de arte que se colocan uno junto al otro en el espacio de exposición para ser vistos uno solo después del otro.” (TAE57b.ii.m) En este sentido, “[e]l espacio de exposición funciona (...) como una extensión del espacio urbano público neutral (...)” (TAE57b.ii.u), donde “[e]l movimiento de los visitantes a través de la superficie de exposición es similar a la de un traseunte caminando por una calle y viendo la arquitectura de las casas de izquierda a derecha.” (TAE57b.ii.u) De esa forma, la única función de dicho espacio de exposición será la de “hacer que los objetos de arte que se colocan en ella, sean fácilmente accesibles para la mirada de los visitantes.” (TAE58a.i.u)

Dentro de este espacio público de exhibición, el curador es el que administra el lugar, con la finalidad de salvaguardar el carácter público de la exposición y lograr que las obras de arte sean accesibles al público. Para ello, el curador, cura la impotencia de la imagen y su incapacidad para manifestarse por sí misma, y la llena de presencia y visibilidad. (TAE58) Esta visibilidad es lograda por el curador, a través de una selección de opciones, mediante la inclusión y exclusión de obras, convirtiendo la instalación en un área totalizada, que invita al visitante a experimentarla como un espacio holístico de la obra de arte (TAE60).

La exposición de arte normal deja al visitante solo, para confrontar y contemplar individualmente los objetos de arte exhibidos. Este visitante, pasa de un objeto a otro a su gusto, pero necesariamente examina la totalidad del espacio de exhibición, incluyendo su propia posición dentro de este espacio. (TAE63b) A este tipo de movimiento le llamamos desplazamiento.

3.4 Conclusión

La navegación dentro del museo virtual es un desplazamiento que se realiza dentro de la instalación virtual, es un desplazamiento libre, donde a pesar de ser un espacio diseñado tanto por el curador como por el programador, no genera una experiencia estética estructurada de manera secuencial, puesto que el usuario sigue su estructura mental propia y no la impuesta por el curador o programador. Pero esto lo trataremos más a fondo en el siguiente capítulo.

Capítulo 4

La narratividad en el museo virtual

Abstract

Tomando como punto de partida la revisión realizada a partir del capítulo primero de esta tesis, que nos habla sobre los conceptos que conforman al museo virtual, su museología, sus discursos y narrativas, el presente capítulo buscará explorar la posibilidad que ofrece el museo virtual, para hablar de una narratividad dentro de la navegación realizada en el escenario del museo virtual.

Al igual que la museología y la museografía, la convergencia entre conocimiento artístico y medio digital necesita de un punto de vista crítico. Si pensamos en la Historia del Arte como un conjunto de relatos, estructuras narrativas y géneros discursivos que explican el devenir y la conformación de determinados productos que llamamos artísticos, entonces una de las preguntas capitales del presente capítulo debería ser: ¿Qué discursos y narrativas estamos construyendo a través del museo virtual?; y analizar si ¿realmente podemos hablar de la existencia de una narratividad en la navegación realizada por el usuario, en el museo virtual?

4.1 ¿Qué es la narratología?

En primera instancia, debemos entender que “la narratología supone, (...) que la totalidad de los medios puede funcionar como superficie portadora de una narrativa en tanto estructura profunda. De esta manera, todo medio, según las tesis narratológicas debe ser considerado como texto” (FCN299.i.m) y “deben ser examinados con modelos provenientes del estudio ya no de la lingüística solamente sino en especial de la teoría literaria, (...)” (FCN300.i.o)

En este sentido, como se mencionó en el capítulo anterior, los nuevos medios de comunicación “suponen el desplazamiento de toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por el ordenador (...)” (LNM64.ii.m), las cuales interactúan con los usuarios a través de una interfaz, esta interacción del usuario con el ordenador implica en términos narrativos una narración "no lineal".

Un texto no lineal “es un objeto de la comunicación verbal que no es simplemente una fija secuencia de letras, palabras y frases, sino una en la que las palabras o secuencias de palabras pueden diferir de lectura a lectura debido a la forma, convenciones, o mecanismos del texto. Los textos no lineales pueden ser muy diferentes unos de otros, por lo menos tan diferentes como son los textos lineales (...)” (NLT762a.i.o), los cuales por convención se leen palabra por palabra de principio a fin.

En los nuevos medios de comunicación como lo es la web, se hace uso de lo que son los hipertextos, como parte de su no linealidad. Los hipertextos, son “una conexión directa de una posición en un texto a otro. Sin embargo, cuando hablamos de hipertexto, puede significar al menos tres cosas diferentes:

- a) El concepto general, es decir, una conexión directa de una posición en un texto a otra.
- b) Una aplicación informática llamada sistema de hipertexto, con idiosincrasias y mejoras que lo hacen diferente de otros sistemas.
- c) Un texto incrustado en, y definido por un sistema de hipertextos.

Los teóricos de hipertexto con frecuencia emplean imágenes espaciales para describir las relaciones posibles generadas gracias a los enlaces y textos, como son: los mapas, la tridimensionalidad, paisajes de texto, navegación, topografía, y similares. Esta retórica no puede ocultar el hecho de que la característica principal de hipertexto es la discontinuidad -la cual se da en el desplazamiento repentino de la posición del usuario de un texto a otro. (NLT77 1b.ii)

Sin embargo, al igual que la pintura es diferente de la novela, “las imágenes no son algo que dé (...) lugar a cadenas o secuencias de significantes” es decir “a la idea de que es posible ordenarlas en secuencias (...)” (FCN98.ii.o) aun cuando así lo parezca. Esto se debe a que existe una “diferencia entre dos clases de medios: en uno de ellos la secuencia en que se aprehenden las partes de la composición está prescrita por la obra misma, mientras que en el otro es diferente.” (APV381.i.o) Está “diferencia que separa las dos clases de medios no coincide con la que hay entre movilidad e inmovilidad. Hay representaciones bidimensionales que es preciso leer según una secuencia prescrita, por ejemplo de izquierda a derecha, como la escritura. De este tipo son las historietas, y así eran también ciertas pinturas narrativas que fueron muy populares en el siglo XV, en las que de izquierda a derecha se veía a Eva creada de la costilla de Adán, ofreciéndole la manzana, a ambos reprendidos por Dios y finalmente expulsados del paraíso por el ángel.” (APV381.ii o) Por otro lado, existen “obras (...) que no son secuenciales. (...) El orden y coordinación de los

desplazamientos a los diversos niveles se dejan al azar, y lo que gusta son las sorpresas de las configuraciones imprevistas (...)” (APV381.iii.o) como lo es en la navegación dentro del museo virtual.

Parte de esta problemática, es consecuencia de la confusión existente entre lo que es secuencia²⁷ y movilidad²⁸. Dentro de esta problemática, teóricos han llegado a afirmar por dar un ejemplo, “que la pintura y la escultura son tan “arte temporal” como la música y el teatro, porque el observador tiene que recorrer con la vista toda la superficie de la obra, y por lo tanto percibe sus partes en sucesión. En realidad, el orden de un cuadro existe solamente en el espacio, en la simultaneidad. El cuadro contiene uno o varios temas dominantes, a los cuales se subordina todo lo demás. Esta jerarquía únicamente es válida y comprensible cuando todas las relaciones que entraña se captan como coexistentes. El observador recorre las diversas zonas de la composición sucesivamente porque ni la vista ni la mente son capaces de asimilarlo todo simultáneamente, pero el orden en el que se desarrolle la exploración es indiferente. El recorrido de la mirada no tiene por qué seguir las direcciones vectoriales creadas por la composición. Un vector compositivo que lleve de izquierda a derecha puede ser percibido correctamente aunque la vista se mueva en la dirección contraria, o incluso recorra el intervalo en un zigzag arbitrario.” (APV381.iv.o) En este sentido, “[c]uando una obra basada en una sucesión lineal cuenta una historia, contiene en realidad dos secuencias, la de los acontecimientos que hay que

²⁷ La sucesión de hechos o de elementos que guardan una relación entre sí recibe el nombre de secuencia. En cuanto al término narrativo, se trata de un adjetivo que refiere al género literario que forman el cuento y la novela o a todo aquello relacionado con la narración (el acto de contar algo). La idea de secuencia narrativa, por lo tanto, se vincula al encadenamiento de acontecimientos que tiene lugar en una narración. La secuencia narrativa permite la estructuración de las acciones que desarrollan los distintos personajes de la historia. Estas acciones tienen diferentes grados de importancia y están unidas, por lo general, a través de una relación de causa/efecto: es decir, una acción es consecuencia de otra acción previa.

²⁸ Capacidad que tiene una persona o una cosa para poder moverse.

relatar y la del camino de su manifestación.” (APV382.iv.o) Un ejemplo sencillo de esto son los cuentos de hadas, donde las dos secuencias coinciden: es decir la narración es un duplicado del orden de los acontecimientos. Para entender esto un poco mejor es importante definir y diferenciar el tiempo de la historia, del tiempo del discurso. En “una narrativa se distingue, (...) una doble dimensión temporal en la que se tiene tanto el tiempo de lo que pasó (la “historia”) como el tiempo de la manera en la que se cuenta (el “discurso”) lo que pasó.” (FCN344.ii.o) Así, por ejemplo, si la historia de un personaje tiene el orden temporal: A (nacimiento, infancia)- B (adolescencia, madurez) – C (vejez, muerte), en ese orden ocurre la vida del personaje y por lo tanto de la historia. Pero si el relato es contado C-A-B, ese será el tiempo del discurso y por lo tanto ambos tiempos serán diferentes. Si quisiéramos aplicar estos conceptos a lo que es la navegación en el museo virtual, el tiempo de la historia sería el orden diseñado por el curador y el programador para hacer el recorrido dentro de la página del museo, y el tiempo del discurso sería el orden en el cual el usuario haría el recorrido. Este orden puede ser el sugerido por el curador o programador del museo o puede ser cualquier otro orden aleatorio. Es decir, imaginemos el recorrido virtual del museo de Frida Kahlo.



Ilustración 15. Mapa del Museo de Frida Khalo

El diseño de este museo tiene un orden establecido por un curador, con la finalidad de brindar una mejor lectura y sentido a la vida y obra de la artista. Sin embargo, el usuario puede decidir comenzar por la sala 5 en vez de la sala 1, y a su vez ya en la sala 5 girar al techo y posteriormente al piso y luego solo a 2 de los cuadros para pasar a ver la sala 1, en vez de seguir el recorrido sugerido por las flechas marcadas. De forma que la historia, o la forma en cómo será entendido el museo, será resultado del modo en como el usuario ha decidido contar el discurso o dicho en otras palabras de las decisiones tomadas por el usuario al momento de realizar el recorrido virtual y no de acuerdo al modo impuesto por el curador.



Ilustración 16. Techo sala 5 Museo de Frida Khalo



Ilustración 17. Piso sala 5 Museo de Frida Khalo



Ilustración 18. Cuadros sala 5 Museo de Frida Khalo

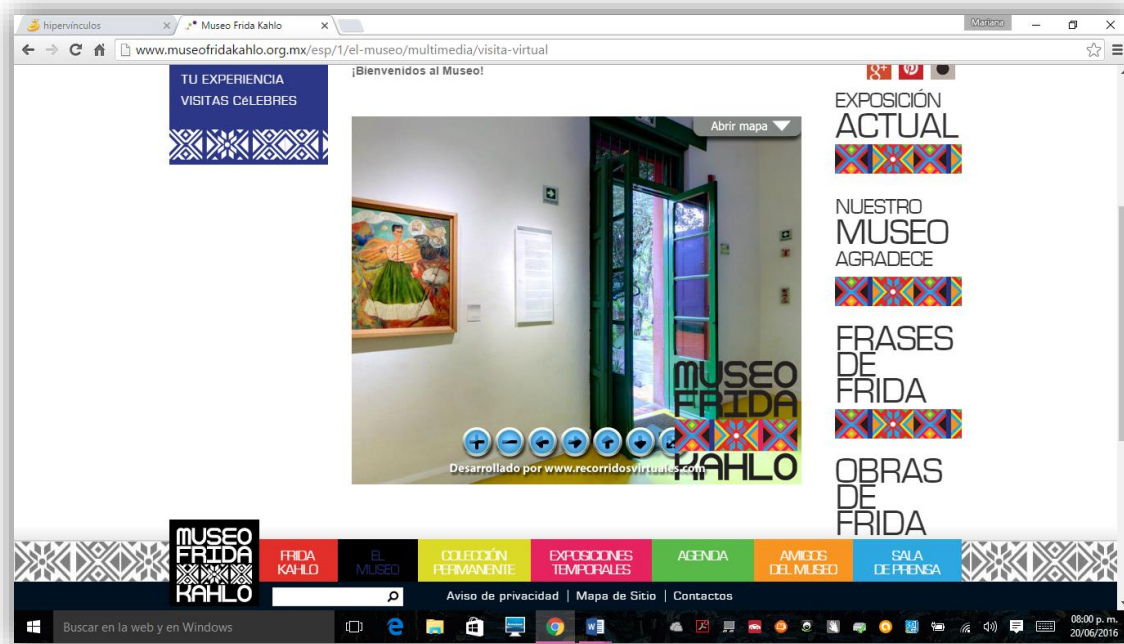


Ilustración 19. Sala 1 Museo de Fridah Khalo

4.2 Imaginación e Ilusión

Dentro de lo que son las imágenes y por consecuencia, del museo virtual, es importante destacar que el efecto de linealidad, es una ilusión, y la ilusión y la imaginación “son dos tipos radicalmente diferentes de experiencia estética, tan diferentes entre sí que la imaginación corresponde sin más a la obra literaria mientras que la ilusión corresponde al arte plástico figurativo.” (FCN300.iii.u)

“[I]maginar, significa tener pensamientos, de los cuales el “pensar (...)” es la parte fundamental.” (FCN305.ii.m) Pensar es “utilizar conceptos en proporciones, y los conceptos siempre son abstracciones o formalizaciones, no imágenes de ningún tipo.” (FCN305.ii.u) La ilusión se basa en la creencia, una creencia con base sensorial, donde el espectador realmente cree que está viendo algo. (FCN306.ii.m) Esta creencia puede ser verdadera o falsa. Si esta creencia es falsa, la creencia es una ilusión como engaño. (FCN311.ii.o) Este tipo de creencia estética con base sensorial directa, (...) no son en absoluto imaginaciones sino ilusiones y, con mayor precisión no son ilusiones como engaños sino ilusiones estéticas.” (FCN316.ii)

Tanto las ilusiones estéticas como las imaginaciones estéticas “son estados mentales con la estructura semántica que corresponde a una proposición P acompañada de una actitud bien definida respecto al contenido proposicional correspondiente (...)” (FCN317.i.o) donde “la actitud estética consiste en aceptar el contenido proposicional sin creerlo. Sin embargo, la diferencia entre ambos tipos de creencias estéticas es fundamental puesto que las ilusiones estéticas tienen una base sensorial mientras que las imaginaciones estéticas carecen de toda base sensorial para su contenido proposicional.” (FCN317.i.u) Es decir, la ilusión corresponde exactamente a lo que se ve, (...) a lo que realmente se ve (...), si

uno piensa en algo más de lo que se ve, (...) eso ya no se ve, (...) es mera imaginación y, además, uno sabe que no lo ve sino que lo imagina. (FCN328.i.o)

Por lo tanto, el entorno constituido por los nuevos medios y por consiguiente con el museo virtual, “no es un entorno en el que predomine la experiencia estética de la imaginación, (...) sino en el que predomina la experiencia estética de la ilusión.” (FCN341.ii.o) Por otro lado, como ya mencionamos, si las imágenes no son algo que dé lugar a cadenas o secuencias significantes, es porque el “significado de las imágenes yace en la superficie” (FCN98.ii.o) en su exploración visual. Donde “a diferencia de lo que ocurre con una línea, no hay una trayectoria única (...) y (...) ningún elemento está relacionado unívocamente con otro (...)” (FCN98.iv.u). Esto mismo sucede con los planos fílmico y los juegos digitales, los cuales “están caracterizados por imágenes en movimiento que presentan una perspectiva subjetiva; es decir, al confrontarnos con tales objetos parece o se siente como si nosotros mismos nos moviéramos en el espacio representado por las imágenes en las películas o en los juegos digitales (...)” (FCN403.i.u), o en nuestro caso en los recorridos virtuales. “En ambos casos sufrimos una ilusión. (...) se trata de [L]a ilusión de estar observando la cosa o situación representada (...) ; y la ilusión de estar participando en algo o en una situación.” (FCN404.i.o) Por lo tanto la ilusión de participación y observación, es la ilusión de estar teniendo o estar sufriendo una experiencia, ya sea enfocada al contenido de la misma o al hecho de estar supuestamente observando.

4.3 Conclusión

En conclusión, si el supuesto narratológico implica una secuencialidad originaria de la experiencia, el recorrido generado por la navegación en el museo virtual, no puede ser analizado desde esta perspectiva, ya que al ser una ilusión generada por un registro fotográfico, no puede generar una experiencia estética estructurada de manera secuencial, aun cuando se pida al usuario seguir asociaciones programadas de antemano, por el programador y el curador del museo. En caso de seguir dichas asociaciones, implicaría que el usuario confunda la estructura mental de otra persona por la propia. (LMN109.i.m) Lo cual no es posible y por lo tanto tampoco es posible hablar de una narración dentro de la experiencia del recorrido virtual.

Conclusión Final

En conclusión, el desarrollo de los museos virtuales es una consecuencia inevitable de la digitalización del patrimonio cultural como respuesta a la creciente necesidad de hacer las colecciones de arte más accesibles al público.

Sin embargo, es importante entender que el museo virtual, así como los nuevos medios de comunicación, no busca competir ni presenta un peligro para los museos de ladrillo y cemento debido a su naturaleza digital, la cual no puede ofrecer al visitante objetos reales tal y como hacen los museos tradicionales.

Por otro lado, el museo digital, debido a su propia naturaleza virtual y por consiguiente al hecho de que hablamos de imágenes técnicas y no ventanas, implica que la información proporcionada por dichas imágenes, sea información significativa no en función de su contenido, sino en función de su uso; en otras palabras, en función de la experiencia de la obra generada por el usuario a través del desplazamiento realizado dentro de la instalación virtual, el cual será un desplazamiento libre, donde a pesar de ser un espacio diseñado tanto por el curador como por el programador, no genera una experiencia estética estructurada de manera secuencial, puesto que el usuario sigue su estructura mental propia y no la impuesta por el

curador o el programador. Por lo tanto, no será posible hablar de ella en términos narratológicos tanto por su no secuencialidad como por la ilusión generada al ser un registro fotográfico, ilusión de la cual será consciente el usuario o espectador del museo.

Obras Citadas

- AO = Fried, Michael. Arte y objetualidad, 1967.
- BRV= Gubern, Román. Del bisonte a la realidad virtual. Editorial Anagrama S.A. 1996.
- CC= Alemani Ferrer, Rafael. Ciberliteratura y comparatismo. Alacant, 2012.
- CCM= Conceptos claves de museología.
- CPEL= Aarseth, Espen. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- CSCT= Maceiras, Sergio D' Antonio. Código, software, cultura y la textualidad digital.
- DHI= Rost, Alejandro. Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad?. 2004.
- DI = Mc Phail Fanger, Elsie. Desplazamientos de la imagen (2012), México: Siglo XXI editores, s.a. de c.v., 2013.
- ECM= Hernández Hernández, Francisca; EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO MUSEO.
- FCN = Carrillo Canán, Alberto J. L. Fotografía, cine, juegos digitales y narratividad, Ed. Itaca, 2013.

- FF = Flusser, Vilém. Hacia una filosofía de la fotografía (1983), 2ª ed. México: Trillas: SIGMA, 2010.
- FMM= Groys, Boris. From Medium to Message. The Art Exhibition as Model of a New World Order. 2009.
- HV= Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- ICOM= Definición del museo- ICOM. www.icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/
- ICV = Londoño L., Felipe C. Interfaces de las comunidades virtuales, Ed. Universidad de Caldas, 2004.
- IJ= Aarseth, Espen. Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos, Octubre 2007
- IM = Currie, Gregory. Image and mind: film, philosophy and cognitive science, Cambridge University Press, 1995.
- KF = Dretske, Fred. Knowledge and the flow of information, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, 1982.
- LNM = Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación,
- MPEL= Rausell Köster, Pau; 2007. Un museo. ¿qué es desde la perspectiva económica y desde la lógica de acción pública? Material preparado para el Seminario Internacional sobre Economía Inducida por los Museos.
- MPI= Álvarez Álvarez, Carmen; García Eguren, Marta. 2013. Un museo pedagógico en internet: diseño, desarrollo y evaluación. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información 14: 194.
- MV= Schweibenz, Wener; Museos virtuales: El desarrollo de los museos virtuales.

- MYM= Fernández, Luis Alonso. 1999. *Museología y museografía*. Ediciones del Serbal. Barcelona.
- NLT= Aarseth's, Espen. *Nonlinearity and literary theory*. Original text in *Hyper/Text/Theory*, 51–86. Ed. George Landow. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994
- PTM= Hernández, F. *Planteamientos teóricos de la museología*.
- QGPN= AARSETH, Espen (2003). «Quest Games as Post-Narrative Discourse». En: Marie-Laure RYAN (ed.) (2004). *Narrative Across Media*. University of Nebraska Press.
- RT= Benjamín, Walter. *La obra de arte en la época de su reproducción técnica*, *Discursos interrumpido I* Taurus, Buenos Aires, 1989.
- TA= Groys, Boris. *La Topología del arte contemporáneo*, Esfera Pública, 2009. El texto apareció en la antología *Antinomies of Art and Culture*. *Modernity, Postmodernity, Contemporaneity*, Duke University Press, 2008 (pps. 71-80).
- TE= Joan-Elies, Adell. *Textualidades electrónicas*, Editorial UOC, 2005.
- UIT = Flusser, Vilém. *Hacia el universo de las imágenes técnicas* (1985), tr. Fernando Zamora Águila, México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2011.
- UNM= Bolter, Jay David and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press. 1999.
- VI= Standage, Tom. *The Victorian Internet*. New York: Walker and Company, 1998.