

XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2015.

La mirada de los otros. Cruces y encuentros entre los museos y los modos de ver virtuales.

Tatiana Kravetz.

Cita:

Tatiana Kravetz (2015). *La mirada de los otros. Cruces y encuentros entre los museos y los modos de ver virtuales. XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-061/67>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

La mirada de los otros. Cruces y encuentros entre los museos y los modos de ver virtuales

Tatiana Gabriela Kravetz (Universidad de Buenos Aires – Instituto de Investigaciones Gino Germani) - merlinagk@hotmail.com

Resumen

Las relaciones virtuales son, cada vez más, inherentes a las sociedades de la modernidad líquida. Tradicionales instituciones como la familia y el trabajo se ven afectadas por este nuevo contexto de la *era de la imagen*.

La presente ponencia tiene como objetivo indagar sobre cómo las instituciones que atesoran imágenes patrimonios históricos de la humanidad -los museos de arte- se ven transformadas por estos nuevos contextos. Centrando mi interés en aquellos museos que proponen un *museo virtual*, como el Museo Nacional de Bellas Artes.

Como señala Berger, "en otro tiempo la unicidad de todo cuadro formaba parte de la unicidad del lugar en que residía." No era posible ver una obra en dos lugares al mismo tiempo. Sin embargo, hoy más que nunca, debido a los avances tecnológicos, la reproducción y difusión de las obras de arte se ha vuelto algo cotidiano. Este fenómeno que en apariencia nos acerca a las pinturas, pueden también falsearlas, incluso descarnarlas. Se desvanece su unicidad y su significación se multiplica y fragmenta en numerosas significaciones, tantas como espectadores las estén viendo desde sus propios y múltiples contextos; cada uno con su propio modo de ver, saber y vivir.

Es así que toda *obra reproducida* conlleva la mirada de un otro, y a su vez, una nueva reproducción conlleva la mirada de otro, de tal forma que coexisten en tiempo y espacio múltiples significaciones. ¿Qué sucede con los originales? ¿Qué ocurre con el encuentro de alguien con una obra de arte, en ese momento mágico?

Palabras clave: museo - museo virtual - visitantes - arte

Introducción

En los últimos años, los conceptos de virtual y virtualidad parecerían regir nuestras sociedades. Los modernos sistemas de comunicación digitales significaron la creación de nuevos espacios de flujo en las comunicaciones, donde predominan distintas concepciones sobre el tiempo y el espacio, que han afectado a todas las esferas de la sociedad, desde los circuitos de producción capitalista hasta las relaciones afectivas entre los individuos. En este contexto, distintas

instituciones tradicionales se ven atravesadas por estas transformaciones. Las relaciones virtuales son, cada vez más, inherentes a las sociedades de la modernidad líquida.

La presente ponencia tiene como objetivo indagar sobre cómo las instituciones que atesoran imágenes patrimonios históricos de la humanidad -los museos de arte- se ven transformadas por estos nuevos contextos de la *era de la imagen*. Con los avances tecnológicos, existe, cada vez más una tendencia hacia la digitalización del patrimonio cultural. Sin embargo, los museos fueron más lentos que otras instituciones en adoptar las nuevas tecnologías. Pues, los dispositivos tecnológicos abren un abanico de posibilidades, a la vez que conllevan una serie de limitaciones. ¿Aplicar las tecnologías a los museos de arte hace que estos pierdan su aura? Este es uno de los principales interrogantes que recorre el presente escrito. En la actualidad conviven el museo tradicional y los espacios inmateriales de los museos virtuales, lo cual es objeto muchas veces de confusión, ya que la digitalización por sí misma no implica un museo virtual; pero ambos bien ideados pueden llegar a complementarse.

¿Museos Virtuales?

El término de museo virtual es relativamente nuevo, por lo tanto aún no hay una definición precisa y presenta conceptualmente confusiones y contradicciones en cuanto a su interpretación y utilización. Incluso tiene varias denominaciones, como museo en línea, museo electrónico, hipermuseo, museo digital, cibermuseo, museo en la red. Constituye un concepto que se utiliza en distintas áreas, con diversos propósitos y competencias.

Sin embargo, a pesar de ser contemporáneo, podemos rastrear el origen del museo virtual a través de la obra de dos grandes personalidades en el siglo pasado. Por un lado, el artista Marcel Duchamp, quien concibió un espacio en el que se pudieran llevar todas sus obras, su *Museo portátil*. "Aquí volvía a aparecer una nueva forma de expresión. En lugar de pintar algo nuevo, quería reproducir pinturas y objetos de mi gusto reunidos en un espacio lo más reducido posible. todas mis obras estarían juntas y montadas como en un pequeño museo, un museo portátil." (Duchamp) Y por otro lado, el escritor André Malraux y su *Museo Imaginario*, un museo sin límites. Ni espaciales, porque en él caben todas las obras que se deseen, de cualquier tamaño, incluso las arquitectónicas. Ni temporales, porque no sigue un orden lineal en la historia, porque presenta el pasado dentro de los soportes y el lenguaje del presente, porque no estará cerrado ningún día. Ni geográficos, porque da igual en qué parte del mundo uno esté, siempre podrá visitar este museo, incluso desde la propia casa. También es un lugar de reunión donde las obras - perdidas, robadas, almacenadas en fondos, o pertenecientes a colecciones particulares- se reencuentran. En palabras de Malraux: "Como la lectura de una obra dramática al margen de su representación, como la audición de un disco al margen del

concierto, al margen del museo se ofrece el más vasto dominio de conocimientos artísticos que el hombre haya conocido.” Así como de la propuesta de Duchamp rescatamos la idea de la *transportabilidad* del museo, de Malraux la posibilidad de un museo *inmaterial*, que no requiere de un soporte material para su existencia. Ambas características las encontramos presentes en los museos virtuales de hoy en día.

El término museo virtual ha sido definido desde el Consejo Internacional de Museos (ICOM) y por Andrews y Schweibenz, como “...una colección de objetos digitales relacionados lógicamente entre sí, compuesta mediante diferentes medios que, gracias a su capacidad de ofrecer conectividad y diferentes puntos de acceso, se brinda a trascender los métodos tradicionales de comunicación e interacción con los visitantes...; no tiene una ubicación o espacio reales, sus objetos y la información relativa a ellos pueden diseminarse por todo el mundo” (Andrews y Schweibenz en *Art Documentation*, Número de primavera, 1998). Es decir, el museo virtual es un contenedor inmaterial emplazado en internet, que exhibe y difunde su colección permanentemente. Se caracteriza por estar hecho completamente a través de medios electrónicos y por su interactividad, lo cual implica que la participación del usuario se vuelve imprescindible. La interacción y el aprendizaje de los visitantes se vuelven necesarios en nuestros tiempos. El museo virtual combina la movilidad, dada por el acceso remoto que se tiene a los contenidos de la red digital y con la inmaterialidad, dada por su virtualidad física. Su finalidad no está dada tanto en la guarda y conservación de determinadas piezas, como en la facilidad para proporcionar conocimiento y difusión de las obras. Lo que subyace en ellos es acercar digitalmente el conocimiento cultural patrimonial histórico a nuestra comunidad. Así el museo virtual consiste en una plataforma digital accesible, portátil, inmaterial, ilimitada, que posibilita la libertad en la información y en la elección de los recorridos.

Podemos diferenciar cuatro tipos de instancias de aplicación digital a los museos:

- Aquellos que tienen un sitio web a partir del cual informan sobre su calendario de exposiciones, datos de charlas y conferencias, ubicación y actividades. Este es el caso más común. Por ejemplo, la página del *Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires* www.malba.org.ar/. El sitio tiene una sección de información del museo, de exhibiciones pasadas y futuras, así como catálogos en línea.
- Los que se conforman en una muestra virtual sin un referente físico, sino que solamente existe en la red. Un ejemplo es el MUVA, el *Museo Virtual de Artes*, que a través de su sitio <http://muva.elpais.com.uy/>, nos invita a realizar una visita por sus instalaciones diseñadas por completo virtualmente. El museo no tiene sede física y funciona desde 1997.
- Los que proponen un recorrido por sus salas en 360º emulando la visita real, pero a través de la interface digital. Este es el caso del *Museo de Arte Contemporáneo de Rosario*,

[http://www.argentinavirtual.educ.ar/localhost/index4c03.html?](http://www.argentinavirtual.educ.ar/localhost/index4c03.html?option=com_content&view=article&id=80&Itemid=112)

[option=com_content&view=article&id=80&Itemid=112](http://www.argentinavirtual.educ.ar/localhost/index4c03.html?option=com_content&view=article&id=80&Itemid=112), que a través del proyecto Argentina Virtual, propone un recorrido a lo largo de sus pisos y salas. Esta plataforma nos permite tener un pantallazo general de la estructura del museo, pero los movimientos del visitante son limitados, ya que no permite acceder a todos los rincones del museo y uno no puede acceder a todas las obras por igual, sino sólo a algunas pocas seleccionadas.

- Aquellos que si bien tienen un referente físico, incorporan algo diferente desde internet que no poseen en su sede física. Este es el caso de la página que propone el *Museo Nacional de Bellas Artes de Argentina*: <http://www.aamnba.com.ar/audioguia/>, en la cual se invita a los visitantes a recorrer el museo a través de algunas secciones como "retratos", "trabajadores", "cuerpo humano", "paisajes", "chicos" y "animales", a la vez que un audioguía nos da la bienvenida y nos explica el funcionamiento del museo. La interfaz permite acceder a una selección de obras con la posibilidad de ampliar libremente los detalles que queramos ver y a intervenir en la obra misma con un pincel y una paleta de varios colores, con lo cual se presenta un espacio para la intervención e imaginación de los visitantes. A su vez, acompañados por la música, la audiología nos invita a preguntarnos y reflexionar sobre las obras. Aquí es importante señalar la intencionalidad didáctica del recorrido, ya que la guía también nos propone interactuar con las obras, y al final del recorrido nos realiza una serie de preguntas sobre la experiencia museística. Un elemento a tener en cuenta es que es el usuario el que maneja el tiempo que dura su visita.

Ninguna de estas modalidades es "mejor" ni "peor", sino que depende de los objetivos del museo y los nuevos roles que quiera asumir en la comunidad. Incluso, cada una de ellas, muchas veces se presentan en menor y mayor grado en los casos concretos.

Algunas de las ventajas de la implementación de los recursos digitales consisten en que su acceso es libre y gratuito, fomentando la diversidad y pluralidad de sus visitas, ya que pueden acceder personas que por distintos motivos no podrían acceder físicamente. En este sentido, trascienden las limitaciones del espacio y el tiempo, pues están permanentemente abiertos. Y fundamentalmente, permiten un acceso no destructivo a las obras que forman parte del patrimonio histórico. Especialmente porque este tipo de documentos deben estar protegidos con una serie de requisitos para su correcta guarda y conservación -como estar expuestos a una determinada temperatura e iluminación- que muchas veces limitan el acceso de los visitantes a las obras.

Por otro lado, algunas de las deficiencias es que como implican un soporte informático, y el uso de la tecnología requiere que sus visitantes tengan un conocimiento previo, por más que su acceso sea *libre*, nunca lo es por completo. Pues, las desigualdades sociales siguen marcando

diferencias entre quienes acceden y frecuentan los museos, y quienes no pueden considerarlos parte de su universo cultural. También es común que las imágenes sean de baja calidad y sobre todo, que la figura del curador esté ausente, por lo cual muchas veces no se logra un verdadero recorrido. Ya que es justamente el papel del curador organizar y diseñar la muestra a partir de un concepto que interconecta y pone en diálogo todas las obras entre sí.

El entorno informático no puede replicar la experiencia sensorial que sí ocurre cuando vamos de visita físicamente. Por lo cual en este tipo de museos se les da mucha importancia a la interactividad del visitante, incorporando un recorrido participativo. La interactividad es una acción que va más allá del simple click, busca que el público se involucre y propone un diálogo entre ellos y los contenidos. De tal manera que se pretende fomentar que se repita la experiencia, logrando un museo más cercano a la comunidad. Incluso en los tradicionales museos se está dando mucha importancia al papel del visitante: participación, experiencia, comunicación, diálogo, aprendizaje, imaginación, juego y conocimiento parecerían marcar las nuevas tendencias de un museo donde la construcción colectiva de significados culturales es esencial. Museos de puertas abiertas donde su razón de ser no sean ya los especialistas e investigadores, sino toda la comunidad.

Los museos de arte y su aura

Siguiendo a Schweibenz, la idea de convertirse en un museo virtual puede no resultar atractiva para algunos museos, especialmente los museos de arte para los que el ideal de la obra original y su aura son algo muypreciado.

En este sentido, podemos realizar una distinción entre aquellos museos donde la obra necesariamente tiene que ser vista, como es el caso de los museos de bellas artes, predominantemente de pintura y escultura. Ya el pintor francés Pierre-Auguste Renoir señalaba que "cada uno ha de hacer la pintura de su tiempo. Pero en el museo se encuentra el gusto por la pintura, que la naturaleza por sí sola no puede dar. No se dice ante un paisaje hermoso: quiero ser pintor, sino ante un cuadro (...) La Pintura se aprende en los museos." Frente a este tipo de obras como *El nacimiento de Venus* de Sandro Botticelli, *El jardín de las delicias* de El Bosco o *el David* de Miguel Ángel, sólo por citar algunas, la experiencia concreta se vuelve necesaria para poder aprehender la obra en su totalidad.

Mientras que en los museos que se abocan al arte conceptual, las obras no requieren necesariamente ser experimentadas físicamente, sino que pueden ser entendidas desde una descripción. Sobre todo porque muchas de estas obras ni siquiera están en los mismos museos, sino que lo que en ellos se exhiben son fotografías, mapas, documentos, videos de lo que la obra es. Ya sea porque la obra es de dimensiones colosales, porque ya no existe, o porque es

una performance. Tal es el caso de los land arts de Robert Smithson, los happenings de Marta Minujín o los body arts de Yves Klein.

En este sentido, también hay que pensar a los museos como instituciones históricas que se han transformado con los años. El surgimiento de los museos sería parte de un progresivo desprendimiento de las obras artísticas respecto a su función originaria -como decorar una Iglesia- por lo tanto la aparición del museo como institución implica ya desde el comienzo un cambio en la recepción de las obras, pues ya no se atiende al contexto originario para el que fueron creadas, y el museo nunca podrá revivir esa significación que alguna vez tuvieron. En este sentido, podemos pensar a los museos virtuales en el entramado de una búsqueda creciente de una nueva significación de las obras, aunque aún nos quede un largo camino por recorrer.

Consideraciones Finales

Finalmente, podemos considerar a los *museos virtuales* como un complemento de la experiencias museística, antes o después de ya haber visto la exposición, pero nunca en su remplazo.

Sin lugar a dudas, el museo no es más la institución elitista que alguna vez fue y en este sentido hemos avanzado mucho en la búsqueda de un museo inclusivo. Museos donde prima la divulgación de la cultura, investigación y actividades educativas.

Sin embargo, no debemos dejar de tener en cuenta, que tanto los museos reales como virtuales aún siguen siendo para un grupo -más amplio que en otros tiempos-, pero un grupo al fin y al cabo, compuesto por aquellos que disponen de ese código sociocultural para poder descifrar las obras de arte.

Bibliografía

Alderoqui, Silvia y Pedersoli, Constanza, 2011, *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*. Buenos Aires: Paidós.

Álvarez Pablo, 2011 , Museos virtuales de pedagogía, enseñanza y educación: hacia una didáctica del patrimonio histórico-educativo en *Educación Artística de investigación*, número 2.

Benjamin, Walter, 2013, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad mecánica*. Buenos Aires: Amorrortu.

Berger, John, 2013, *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bourdieu, Pierre y Darbel, Alain, 2012, *El amor al arte: los museos de arte europeo y su público*. Buenos Aires: Prometeo.

Hernández, Mari Carmen, 2011, El museo ¿sin museo? El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la educación artística en *Educación Artística de investigación*, número 2.

Marfil Carmona, Rafael, 2011 , Análisis del museo como narración audiovisual en *Educación Artística de investigación*, número 2.

Schweibenz, Werner, Museos Virtuales,

http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/SPA/p3_2004-3.pdf