

eari
educación artística
revista de investigación

Educación artística: revista de
investigación

ISSN: 1695-8403

ricardo.dominguez@uv.es

Universitat de València
España

HERNÁNDEZ PERELLÓ, Mari Carmen

El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la
Educación Artística

Educación artística: revista de investigación, núm. 3, 2012, pp. 55-62
Universitat de València

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=671971499006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística

Museums without museums?: Digital art in the virtual museum. New resources for art education

Mari Carmen HERNÁNDEZ PERELLÓ. *Universitat de València.*
hernandezperello@gmail.com

Resumen: Con la llegada de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación nuestra vida ha dado un giro radical. Esta situación ha alcanzado a la institución museística, que ya no es la institución elitista que fue. Hoy en día se ha abierto a la sociedad y ha desarrollado una impresionante labor para “dialogar” con ella en un lenguaje contemporáneo y directo. El propósito principal de este artículo es ofrecer una amplia visión de la aplicación de las TICs en los museos, haciendo especial hincapié en los museos virtuales de arte digital.

Palabras clave: TICs, museo virtual, arte digital, público

Abstract: With the arrival of Information and Communication Technologies (ICT), our life has taken a radical turn. This situation has reached the museums, which are no longer the elitist institutions they used to be in the past. Nowadays, museums have opened to society, and have developed great efforts to “dialogue” with it in a contemporary and direct language. The main purpose of this article is to provide a broad overview of the application of ICT in museums, with special emphasis on virtual museums of digital art.

Key words: ICT, virtual museum, digital art, public

Introducción

Si por algo se caracteriza la sociedad actual es por ser una sociedad digital, en la que gracias al desarrollo experimentado por Internet, no existen barreras geográficas, lo cual permite la comunicación entre los ciudadanos de diferentes lugares. Es por esta razón por la que se crean comunidades virtuales en las que los “vecinos” se aportan información y conocimientos.

Actualmente, conviven al tiempo el museo tradicional y los espacios inmateriales de los museos virtuales. Las TICs facilitan el acceso al conocimiento artístico desde todos los lugares del planeta a cualquier hora del día por el simple hecho de estar conectado a Internet.

Además permiten, por un lado, la creación de un patrimonio artístico enteramente digital elaborado directamente sobre soportes telemáticos, y por otro la elaboración del patrimonio documental que conforman los catálogos de la Red.

Por lo tanto, es evidente que las tecnologías están transformando el espacio mismo del museo y además, la tecnología, en su concepción de herramienta, está generando nuevas formas de creación artística, es decir, existen, y está aumentando el número, de museos virtuales que exhiben arte digital.

El museo virtual

Según el Consejo Internacional de Museos (ICOM), un 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.

Hoy en día, pocas instituciones están experimentando tantas transformaciones como los museos. Sin duda, los cambios en el ámbito museístico están apenas comenzando a gestarse. La irrupción de Internet en el terreno de la vida cultural está contribuyendo, más que cualquier otro factor, a precipitar esa transformación tan necesaria. Algunos espacios museísticos ya no se limitan al espacio físico sino al espacio virtual. Ambos espacios conviven e incluso pueden llegar a complementarse.

El museo virtual ha ido evolucionando desde su advenimiento en el año 1995. Aunque en la actualidad el tema de museos y galerías virtuales presenta aún conceptualmente confusiones y hasta contradicciones en cuanto a su interpretación y utilización incluso en renombradas instituciones tradicionales, que han visto en el concepto una forma de promocionar y divulgar tradicionalmente la contraparte “real”, es decir, se limitan a mostrar sus colecciones y sus productos culturales de manera virtual.

El museo virtual es un contenedor inmaterial emplazado en el ámbito telemático de Internet que exhibe y difunde su colección durante las veinticuatro horas del día. Se caracteriza principalmente por estar hecho plenamente por medios electrónicos y por su interactividad, es decir, es imprescindible la participación del usuario.

Los museos virtuales existen, gracias a un par de ideas provocadoras, generadas en el siglo XX, por dos emblemáticos franceses. Por una parte, la idea de Marcel Duchamp respecto a la creación de un museo transportable, un maletín con reproducciones de sus obras en miniatura. Y, por otra, el museo imaginario, de André Malraux. Museo transportable y museo imaginario tienen una fuerte relación con lo que hoy conocemos como museo virtual. El museo virtual combina la característica de *movilidad*, dada por el acceso remoto que tenemos a los contenidos de la red digital y con la de *inmaterialidad*, por su virtualidad física.

Para analizar los museos virtuales es conveniente recurrir a una clasificación. Y, para seguir con la idea de contenedor y contenido, los analizaremos en base a su contenido. En este sentido, podemos agruparlos en dos tipos:

- los que exponen obras de *arte no digital*
- aquellos que exponen obras de *arte digital* (netart, ciberarte, webart)

En la primera clasificación, encontramos museos-instituciones como el Louvre, el Museo del Prado, el MOMA, el British Museum, el Hermitage, etc. La segunda clasificación, en la que nos centraremos nos remite a entornos inmateriales, ubicados en el no lugar llamado ciberespacio y con características específicas, en cuanto a tecnología y estética.

Por lo tanto, sólo son museos virtuales, aquellos cuyos fondos, colección y documentos son generados íntegramente con medios electrónicos en el entorno inmaterial de Internet, disponiendo de una dirección web propia. Es decir, el museo virtual es el soporte, el medio de información y comunicación, y el lugar de creación artística.

Arte digital en museos virtuales

En primer lugar, es importante afirmar que museos virtuales de arte digital existen muy pocos. Y en segundo lugar, que Internet no sólo es un medio de divulgación y distribución de arte. Concebirlo únicamente como espacio de difusión, es reducirlo a los dos últimos eslabones del proceso: producción, distribución y consumo. Internet es un entorno, tecnológicamente único, para la creación, cooperación e intercambio, no sólo es un escaparate. Una de las facilidades que presenta Internet para la producción artística es la posibilidad de experimentar y de modificar constantemente la obra.

No obstante el uso que hacemos de Internet todavía es muy reducido, ya que mantenemos una concepción muy arcaica de los espacios, del tiempo y de los recursos. El museo virtual es un lugar inexistente en el espacio real, sin embargo, algunas interfaces de los denominados “museos virtuales”, se limitan a reproducir el espacio arquitectónico de los museos físicos, concretamente la disposición de sus salas de exhibición. Lo cual es clara muestra, no sólo de la reproducción del espacio, sino de la concepción del ciberespacio, solamente, como contenedor de obras de arte.

Pero el cenit de las nuevas tecnologías aplicadas a los museos, lo constituyen los museos virtuales de arte digital, por lo que es interesante hacer una aproximación a ellos. Las obras de arte digital, en su inmaterialidad, no tienen una estructura lineal; son interactivas y en ellas se fusionan diferentes medios y lenguajes. En los años recientes hemos visto cómo los museos comienzan a abrir sus puertas al arte digital. Lo han hecho de manera cautelosa, pues ese acceso le otorga a la obra digital el aval de “obra museable”, es decir, su entrada le da garantía institucional de “obra de arte”. Así, museos de arte contemporáneo, como el Guggenheim de Nueva York, ya exhiben arte digital.

Sin embargo, reconozcamos que el arte digital no ha conseguido aún permiso permanente para franquear las fronteras de los museos de arte contemporáneo. Quizá se deba a su naturaleza de “no coleccionable”, a su difícil catalogación, al reto museográfico que supone, o a sus requerimientos tecnológicos específicos para su exhibición.

Hasta ahora, el lugar por excelencia para las obras digitales, es el Centro Cultural Multimedia, conocido por sus siglas en alemán, el ZMK. Hay muy pocos museos con una oferta tan grande de vídeos y modernos medios como este Centro de Arte y Tecnologías Mediáticas. El centro fue creado como respuesta a la sociedad de la información. Conectando las ciencias y el arte en teoría y práctica, y combinándolos con las tecnologías modernas de información y comunicación, el museo es a la vez centro de investigación y museo de arte. El ZKM posee la colección más grande del mundo de obras interactivas. En muchas de las instalaciones de vídeo del ZKM, los visitantes pueden «jugar» con el «joystick» o actuar en filmes sin darse cuenta. Desde su inauguración, en 1997, lo han visitado millones de visitantes. Está situado en una antigua nave industrial y desde fines de 2004 se incorporó como anexo el museo de arte contemporáneo.

Uno de museos virtuales de arte digital pionero fue el Museum of Computer Art, fundado en 1993. Aunque más que un museo es una galería virtual de arte digital. El MOCA es una organización sin ánimo de lucro que pertenece al Departamento de Educación del estado de Nueva York.

No obstante, el arte digital está encontrando, en su propia naturaleza tecnológica, su mejor medio de producción, distribución y consumo: Internet. Un ejemplo de ello y, sobre todo del papel de las universidades en este sentido, es la Galería Virtual, desarrollada por el Instituto Universitario Audiovisual, de la Universidad Pompeu Fabra, en Barcelona. La Galería Virtual trabaja en la exploración de la realidad virtual. Este proyecto fue iniciado por los hermanos Parés, Roc y Narcís, en 1993 y cada una de sus obras es el resultado de la colaboración con otro artista. Algunas de ellas son “Topofonía: música terrenal” (1994), con Joan Fontcuberta, o la doble traducción de unos datos cartográficos en imágenes de síntesis, y de éstas en secuencias sonoras; “Babble, la torre virtual de Babel” (1997), con el escritor Màrius Serra, una construcción simbólica de elementos lingüísticos y fantasías arquitectónicas; “Lightpools, o El ball del fanalet” (1999), con el artista norteamericano Perry Hoberman, primera aproximación a una configuración multiusuario de la experiencia interactiva en un entorno virtual.

Otro ejemplo de museo virtual de arte digital es el Adobe Museum of Digital Art. Uno de los mejores en cuanto a entorno virtual y la amplia oferta de arte digital. Es un lugar interactivo diseñado para exhibir y preservar obras de arte digitales y promocionar un foro de comentarios de expertos sobre cómo la cultura influye en los medios digitales y en la sociedad. Este museo virtual está abierto 24 horas, los 365 días del año y además, es gratuito. Los visitantes pueden registrarse de forma gratuita. Comenzó en 2010 con la exposición inaugural “El Valle”, una obra encargada especialmente a la famosa artista estadounidense Tony Ourslet. Todas las exposiciones del Adobe Museum of Digital Art están comisariadas por grandes expertos en arte, en tecnología y en los medios de comunicación. Además, una gran ventaja es que sus archivos de las exposiciones se mantienen indefinidamente, por lo que se puede acceder siempre a ellos.

Estos son sólo algunos ejemplos, lo cual demuestra que los museos virtuales de arte digital no están todavía muy extendidos. Pero estos museos presentan grandes y muy interesantes posibilidades para la Educación Artística.

Una herramienta para la educación artística reglada: el museo virtual de arte digital

El arte digital a través del museo virtual es totalmente recomendable para su uso en la Educación Artística reglada por varias razones que veremos a continuación:

- Interactividad: Lo que en definitiva diferencia y enriquece la proyección del museo dentro de Internet como recurso cultural y educativo es la incorporación participativa del entorno humano que rodea al núcleo presencial de los usuarios ubicados en el ámbito de acceso directo a la edificación. Dentro de la concepción tradicional del museo, la participación ofrecida a ese entorno

sin posibilidad de acceso físico a las instalaciones del museo se limita, en general, a informar a usuarios potenciales acerca de nuevas o ya realizadas exposiciones en la búsqueda de un acercamiento. La interactividad es una acción que va más allá del simple “clic”. La interactividad propone un diálogo entre, usuario y contenidos; un diálogo que permite realizar exploraciones asociativas. Nos da la opción de manipular objetos virtuales y nos permite recorrer los contenidos a nuestro propio ritmo. La interactividad es pues una estrategia tecnológica para conseguir que el público se involucre y se relacione con los contenidos. La llegada de las nuevas tecnologías como medio de comunicación viene a alterar totalmente las “reglas” tradicionales, otorgando más valor al rol desempeñado por el usuario. Es ese componente, ese entorno humano, que pasa ahora a desempeñar un papel de primera magnitud en la concepción y desarrollo de la estrategia y de la actividad museística, uno de los factores evolutivos que mejor distingue a los museos incorporados a la Internet.

- Ampliación de límites: Muestra que se puede ir más allá de todo lo que conocemos y de todo aquello que es físico. Que no es más válido lo material simplemente por esta condición sino que en el entorno virtual se puede exponer y a la vez crear obras artísticas igual de legítimas.

- Favorece la imaginación: Ya que puede desarrollar la creatividad. Esta no se puede enseñar pero si se puede fomentar, lo cual ayudará a que esta se desarrolle. El ser humano debe ser creativo y eso se debe favorecer desde niños. La creatividad es la posibilidad de desarrollar algo nuevo y valioso, supone usar nuevos patrones de percepción y de acción, para ello es importante favorecer la imaginación.

- Permite dar prioridad a la importancia de la creación artística y al goce estético, más allá de lo impresionante que puede ser la arquitectura de los grandes museos contenedores o, incluso, más allá de las grandes obras maestras de la historia del arte. Porque lo importante es transmitir al público, en este caso a los alumnos, que el arte es una necesidad, tanto por parte del artista que necesita expresar sus sentimientos o sensaciones, como por parte del público que diariamente necesitamos “consumir” arte en todas sus facetas. De esta manera la experiencia artística se convertirá en una experiencia pedagógica, porque para crecer como personas es importante conocer.

- Conocer y reconocer las nuevas tecnologías no sólo como medio para acercarnos al arte sino también como una herramienta para su creación. Por lo tanto supone un acercamiento muy valioso por parte del alumno, que permite potenciar su autonomía de aprendizaje para poder seguir investigando por si mismo, bien como visitante, bien como creador, o con el rol que él más desee.

- Otro aspecto que puede parecer menos importante pero que no lo es, es el hecho de que pueden ser visitados desde el propio aula (evitando el traslado al museo, una de las grandes preocupaciones de los docentes) y la experiencia se puede repetir con facilidad cuantas veces de deseé.

Pero cuando se visita un museo virtual, al igual que cuando se visita un museo material, es importante ser críticos y enseñar a serlo, por eso aquí se proponen cuatro puntos a tener en cuenta a la hora de evaluar un museo virtual:

- acceso y funcionamiento.
- contenido.
- uso y combinación de lenguajes multimediáticos.
- diseño de interfaz y grado de interactividad.

Sobre todo, me gustaría hacer hincapié en la accesibilidad a este tipo de museos. Por el hecho de tener que usar las nuevas tecnologías para acceder a ellos ya se puede estar limitando el acceso a aquellas personas que no saben utilizarlas, motivo por el cual pienso que una vez superado este “hándicap” el entorno virtual en sí, no debería de presentar muchas dificultades a la hora de ser utilizado. En los casos que se nombran anteriormente, esto se cumple con facilidad, pero si es verdad que existen otros más desarrollados desde el punto de vista de la interfaz que pueden resultar más problemáticos a la hora de ser visitados por personas con mayores dificultades para desenvolverse en el ciberespacio. El hecho de facilitar la accesibilidad también hace posible que el público que lo visite sea más diverso y plural.

Otra cuestión a tener en cuenta en los museos virtuales de arte digital es que aunque son didácticos en sí mismos, les falta prestar más atención al desarrollo de una didáctica aplicada que ayude a hacer más completa la visita al usuario. El objetivo debe estar en intentar que el usuario, una vez que abandone el portal, se marche con la sensación de haber invertido bien su tiempo y de haber aprendido algo nuevo. Con lo cual, existirán muchas posibilidades de que se repita la experiencia.

En resumen la visita a los museos virtuales de arte digital suponen una experiencia enriquecedora, a lo cual se debe añadir que se hace de manera cómoda, ya que nos permite ir a nuestro propio ritmo desde nuestro propio ordenador, sencilla pues sólo se necesita estar conectado a Internet y además divertida, pudiendo involucrarnos en todo momento.

Finalmente sólo me gustaría finalizar este texto con una pregunta para reflexionar ¿Sería interesante crear un centro virtual de arte digital español?

Referencias bibliográficas

Bellido Gant, M.L. (2002). *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Gijón: Trea.

Espona Andreu, P. (2005). Presente y futuro de las TIC en la gestión del Patrimonio Cultural, en *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España* (Ejemplar dedicado a: Los Museos y las Nuevas Tecnologías), nº 10. Pp. 271-283

Huerta, R. (2011). Maestros, museos y artes visuales: construyendo un imaginario educativo, en *Arte, individuo y sociedad*, vol. 23, nº 1. Pp. 55-72.

Rico Cano, L; Ávila Ruíz, R. M. (2004). Los museos virtuales: nuevos ámbitos para aprender a enseñar e patrimonio histórico-artístico: una experiencia en la formación de maestros. *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas*. Coord. por María Isabel Vera Muñoz, David Pérez i Pérez.

Santibañez Velilla, J. (2006). Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje, en *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* (Ejemplar dedicado a: Modas y tendencias actuales de la comunicación), nº 27, pp.

Serrat Antolí, N. (2000). Museos virtuales: nuevos entorno de aprendizaje, en *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, nº 170, pp.

Vozmediano, E. (2010). Las artes plásticas, Internet y la proyección internacional de la cultura” (en línea), en *Análisis del Real Instituto Elcano (ARI)*, nº 42.