

Proyecto multicapas Untref / Museo Nacional de Arte Decorativo

INTRODUCCION

“La digitalización del patrimonio museístico como oportunidad o amenaza o para los espacios en donde se aloja el patrimonio cultural”. Esta afirmación, arcaica y que murió con el paso del tiempo, resulta confusa en el momento de adaptación tecnológica que transitan los espacios culturales en la actualidad. Sin embargo, será indispensable para el contexto en el que se desarrollara el proyecto multicapas.

Proponer la adopción de la tecnología en espacios como el MNDA hace algunos años resultaba impensable, primero porque el arte y las piezas de patrimonio histórico siempre están (¿y estuvieron?) condicionadas a un componente de sacralidad, atado a su historia y a lo que representan. Y segundo, a que pertenecen a otro mundo, otra época de la cual sobreviven como prueba de una historia que sucedió y que funciona como materialización de los ejercicios de memoria que comprenden los espacios museísticos desde su concepción.

Varios fueron los debates sobre si la inclusión de la tecnología terminaba siendo un reemplazo o una desvinculación de lo que representan los espacios museísticos y su patrimonio. Y mientras sucedían, casi trabajando bajo las sombras museólogos (que para efectos de este proyecto decidimos tomar como referencia, pero que solo son parte de una basta cantidad de académicos que han trabajado a lo largo de los años en la adaptación de la tecnología a los espacios museísticos), tales como Bernard Deloche y más recientemente Joan Santacana terminaron por establecer una relación simbiótica y reciproca entre los espacios museísticos y la tecnología.

Proyecto Multicapas- MNAD

Con base en dos conceptos principales; el primero la **conformación del museo virtual** Deloche (2001) y el segundo la **transformación bidireccional del discurso** (Santacana 2006), el equipo de trabajo propone materializar a lo largo de la ejecución del proyecto la conjunción entre el patrimonio y la tecnología.

Además, se plantea como necesidad generar un enriquecimiento entre el espacio y las historias que tiene por contar a través de nuevas estructuras narrativas. Las mismas, se determinaran en la finalización de la intervención del espacio museístico. Como lo menciona Sergio Romero en la charla sobre *Narrativas transmedia y museo expandido* (2019), es necesario pensar si la inclusión de recursos tecnológicos resulta siendo suficiente a los intereses tecnológicos en los espacios. Repensar una forma de contar las historias del patrimonio, no debe ligarse solamente a la inclusión de la tecnología, la forma y los parámetros en los que se hace debe ir en concordancia con lo que el espacio exige. Es, nuevamente una necesidad planteada por Santacana (2006) cuando hace referencia jocosamente a que el “usuario” (y ya no visitante) resulta cada vez mas exigente en las experiencias museísticas. Necesita que las obras cuenten historias y las cuenten de formas interesantes, algo que el equipo del proyecto multicapas propone resolver además de sus objetivos principales.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde el nacimiento de la adaptación de los espacios museísticos al entorno virtual a principios del siglo XXI, se generaron varias problemáticas sobre la inclusión tecnológica en los espacios de conservación y promoción del patrimonio cultural. Dentro de los primeros inconvenientes que generó la virtualización de los museos se destacan: el lugar que debe ocupar la tecnología dentro de los espacios, la transformación del espacio a través de la implementación tecnológica (lo invasivo) y la dicotomía de la relación museo-objeto en donde el visitante solo logra la contemplación “pura” de una pieza en el espacio físico.

Estas dificultades fueron subsanadas en parte con el marco teórico propuesto por B. Deloche en el *museo virtual (2001)*. Deloche ve en la digitalización de los espacios museísticos, una relación de la obra con el individuo a través del plano audiovisual, un surgimiento de una nueva experiencia entre la obra y el espectador sin intención de competir con el espacio físico museístico y o pensar en la posibilidad de reemplazarlo. Esta visión de poder generar una nueva experiencia, un nuevo espacio se convierte en la problemática y oportunidad que multicapas aprovechará.

La transmedialización de los espacios museísticos en 2021 genera la posibilidad de la creación de experiencias inmersivas mediante el uso de proyecciones y reproducción sonora, aplicando tecnologías de realidad aumentada y realidad mixta. Lo que a su vez responde a la necesidad de reconversión tecnológica y digital de las áreas culturales planteadas anteriormente.

Proyecto Multicapas- MNAD

Ademas, Multicapas suma a los espacios del patrimonio nacional (en este caso el MNAD) a la tendencia internacional de integración de tecnologías inmersivas a las exposiciones y muestras de los museos más prestigiosos. Lo que reconoce a esta práctica como necesaria para ampliar y enriquecer las experiencias de estos ámbitos que comprenden tanto el arte como la historia del mundo.

El proyecto visibilizara las historias de los objetos y del Museo Nacional de Arte Decorativo (MNAD), garantizando una mayor facilidad para acceder a relatos que muchas veces no llegan al público, por falta de tiempo en visitas guiadas o limitaciones museográficas para difundirlos. Las tecnologías aplicadas pueden mejorar las prácticas interpretativas y narrativas tanto de las exposiciones como de la exhibición permanente. Asimismo, permiten una interacción práctica del visitante con el hilo conceptual del guion curatorial, funcionando como mediadoras y transformando al mismo tiempo las exposiciones en el escenario museístico.

El desarrollo de la experiencia permitirá sistematizar el proceso de organización de los diversos relatos que atraviesan al espacio y los objetos del museo. La construcción de un procedimiento estandarizado para el análisis de estos contenidos simultáneos, dará nuevas herramientas al MNAD y al sector audiovisual nacional. Ya que abrirá un nuevo campo de investigación en la integración de contenidos transmediales recorridos en el espacio físico y virtual.

Proyecto Multicapas- MNAD

Trabajar con la gran colección permanente del MNAD, permite que el equipo de trabajo tenga un gran campo de experimentación aplicada que podrá ser transferido posteriormente a otros museos y diversos espacios físicos que necesiten ampliar la experiencia de usuario con fines educativos, culturales, industriales o comerciales.

El proyecto también generará la identificación y resolución de problemáticas tecnológicas de los museos, que no solo se rigen a la posibilidad de acceso a la obra, un nuevo significado en la virtualidad o la **nueva experiencia que generen.**

La argentina se caracteriza por tener intervenciones destacadas en la incorporación de tecnologías a las industrias culturales. La industria cinematográfica, la industria editorial, la musical o la televisiva han sido ejemplos de procesos en donde la aplicación combinada de tecnología y creatividad han dado resultados muy valiosos para nuestro país. El desarrollo de una investigación aplicada como la que propone multicapas ayudara a motivar nuevamente este tipo de desarrollos en un campo en dónde nuestro país tiene amplias ventajas comparativas para aplicar la combinación de diseño con tecnología.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Producir un guion curatorial para la implementación de tecnologías inmersivas en el campo museístico. Servirá de consulta a todo museo nacional o internacional que necesite usar estas herramientas, contemplando las diferentes variables, problemáticas y respuestas al proceso.
- A partir de esta meta, el guion expande el campo de acción, reflexión y trabajo de la producción audiovisual, sumando una nueva área de aplicación a la misma.
- Releva y define cuáles tecnologías son aplicables hoy al guion producido de manera que los relatos propuestos sean accesibles a la mayor cantidad de visitantes posibles.
- Generar un know how exportable a diferentes museos nacionales e internacionales.

Proyecto Multicapas- MNAD

Objetivos específicos

Como objetivos específicos del proyecto se plantean varias instancias en la etapa de desarrollo:

- Incrementar el lenguaje curatorial del MNAD y prepararlo para la producción de actividades de mayor complejidad y envergadura.
- Elaborar un primer guion curatorial digital multicapas del museo, que comprenda las piezas y colecciones permanentes, estructurado a través de las tecnologías/herramientas digitales que se encuentran disponibles por todas las áreas de UNTREF intervinientes en el proyecto.
- Producir un manual de consulta general para las instituciones museísticas. La meta es dar recursos conceptuales y técnicos que orienten y establezcan las bases para la implementación de tecnologías digitales en los museos.
- Generar un análisis de todas las tecnologías digitales disponibles para la elaboración de los tres prototipos. El mismo tendrá dos partes:
 1. Elaborar un relevamiento de las tecnologías disponibles en los espacios museísticos, la conectividad dentro del espacio, la infraestructura de las redes y la accesibilidad de los dispositivos de los visitantes con el fin de garantizar un contenido de calidad abarcando la mayor cantidad de usuarios visitantes posibles.

Proyecto Multicapas- MNAD

2. Generar un estudio de mercado e una investigación de los dispositivos (celulares, tablets, etc.) de los visitantes del museo con el fin de que los prototipos se adapten a los mismos. Además de generar un censo tecnológico de consulta en donde los museos puedan establecer qué tipo de tecnologías deben utilizarse en la digitalización de los mismos.
- Asimismo, el proyecto logrará el procesamiento de tres experiencias piloto dentro del espacio del MNAD respondiendo al relevamiento mencionado anteriormente.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Una de las inesperadas consecuencias de la pandemia fue la necesidad de reconfigurar el acceso a los espacios museísticos nacionales. Para esto el gobierno nacional proporciono una guía para generación de contenidos de espacios museísticos en entornos digitales¹. Sumado a esto, los espacios museísticos no solo a nivel nacional sino a nivel regional se encuentran en un momento de reconversión a través de tecnologías aplicables a sus colecciones. Aquí, es importante mencionar que como ejemplos la región cuenta con el asesoramiento constante de pioneros en este tipo de inversiones como lo son México y España.

Respecto al plano nacional y además de la fomento por parte de las políticas de estado de incentivar este tipo de proyectos, encontramos algunos ejemplos de éxito que se mencionan a continuación para dimensionar el grado de aporte al espacio y al patrimonio con el proyecto interactúa:

El recorrido virtual² de las instalaciones de Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, que permitió al público acceder a través de una nueva forma y narrativa a las colecciones y patrimonio en el transcurso de la pandemia y que, al día de hoy sigue funcionando como una forma subsanar las brechas en la accesibilidad para las personas que por alguna razón no pueden visitar las instalaciones.

Museo de arte latinoamericano, recorrido en 360 de exposiciones específicas

¹ Manual de acceso y reflexión sobre el acceso a los espacios museísticos en el marco de la pandemia por COVID19 https://rma.cultura.gob.ar/publicaciones/AAVV_2020_Contenidos_digitales_y_museos-Experiencias_reflexiones_y_herramientas_en_tiempos_de_distanciamiento_social-Direccion_Nacional_de_Gestion_Patrimonial.pdf

² Recorrido virtual MALBA (Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires) <https://www.malba.org.ar/recorrido-virtual/>

Proyecto Multicapas- MNAD

Otro ejemplo son los avances para la preservación y digitalización de colecciones arqueológicas³ del museo de la Patagonia. No solo resulta importante como evidencia de su descubrimiento, sino como acceso y preservación de un vasto patrimonio arqueológico del que tiene esta región del país.

Es así, que el proyecto multicapas no encuentra un mejor estado de situación para su ejecución, hay una necesidad de reconversión y vinculación que no solo tiene este espacio sino todos a nivel nacional, a su vez la políticas de fomento para este tipo de proyectos se desmarcan de intereses políticos y sus posibilidades de continuidad y proyección a futuro están en constante aumento.

³ <https://www.argentina.gob.ar/noticias/avances-para-la-preservacion-y-digitalizacion-de-colecciones-arqueologicas-del-museo-de-la>

RELEVANCIA

La aplicación de la tecnología digital en el MNAD es importante porque vincula, a través de experiencias novedosas, los dos mundos que confluyen en este espacio: los objetos y los públicos. Los comunicadores tradicionales fueron la luz, el color, los recorridos, los textos informativos, la música, etc. Es decir una forma de discurso única, con un solo camino y dirección.

Con las nuevas tecnologías se abre un abanico inmenso para reforzar y transformar experiencias, emociones, momentos de encuentro, convivencia, sensaciones, etc., desplegando más posibilidades de acceso y difusión del patrimonio cultural nacional. La tecnología digital ayuda a generar un espacio más amplio de comunicación, de intercambio y de debate, donde no solo se observa, también se experimenta.

MARCO CONCEPTUAL

El desarrollo del proyecto multicapas dentro del espacio físico del MNAD transita a través de dos conceptos que se mencionaron anteriormente, la transformación bidireccional de los discursos y el museo virtual. Respecto a este último es necesario aclarar que al igual que Deloche (2001) en su definición del museo virtual, consideramos para el proyecto la definición de virtual que concierne es: “Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata” (Pierre Levy 1995 - Pág. 25)

Es así que el concepto de *museo virtual* definido por Deloche (2001) y en particular para este proyecto opera como un nuevo espacio de reflexión que no se desprende de lo físico sino que interactúa como el. El museo virtual, se genera en la conjunción de la aplicación de tecnologías en el espacio físico y lo que genera en el usuario. Para espacio de la investigación será un diálogo constante entre el espacio físico y la tecnología que dará lugar al concepto de museo virtual. Un lugar sin ninguna características de un no lugar⁴ que se da en el momento en el que confluyen, usuario patrimonio físico y tecnología.

La narrativa de la conservación y exposición del patrimonio histórico y cultural se mantuvo casi intacta hasta principios del siglo XXI. Fue solo hasta que la irrupción de la tecnología, que se planteó una transformación en el paradigma narrativo. Este abarca no solo el cómo se transmite el interés del público por el patrimonio cultural y los espacios

⁴ Los no lugares Espacios de anonimato. Una antropología de la sobremodernidad - Gedisa Augé, M.- 2008- Barcelona.

Proyecto Multicapas- MNAD

museísticos, sino la posibilidad de llevar ese patrimonio desde otros diálogos que se alejan de espacios clásicos y estrictos.

El concepto de *transformación bidireccional* resulta siendo el cambio de paradigma del intercambio entre el museo y el usuario, como lo menciona Santacana (2006) “al museo le interesa lo que el usuario quiere decir y quiere pensar” este cambio hacia un dialogo y retroalimentación entre patrimonio y usuario, permite experimentar en campos para esta conversación que no se remiten o desarrollan exclusivamente en el espacio físico.

Así mismo para Santacana (2012), el usuario llega al espacio museístico con una exigencia, que el museo no se presente como un lugar de reposo con un discurso unidireccional y estricto en donde los recorridos y exposiciones son inmutables no sufren cambios y solo pueden interpretarse bajo cierta perspectiva. El usuario (acostumbrado a un bombardeo tecnológico constante) necesita otros tipos de estímulos que lo comprometan con la historia del patrimonio y de las piezas con las que esta interactuando.

La transformación bidireccional funciona como eje teórico fundamental del proyecto de investigación que se ejecuta en el MNAD, al analizar todas las posibles nuevas formas de dialogo entre el usuario y el patrimonio permite la implementación de una nueva relación simbiótica entre el usuario y el patrimonio cultural.

PLAN DE TRABAJO: EL ÍNDICE COMO HIPÓTESIS DE TRABAJO

Con el objetivo de satisfacer la necesidad de aplicar herramientas tecnológicas en la experiencia museística trabajaremos el problema desde dos aspectos. El puntual, el MNAD, y su necesidad de ampliar su relato a través de la incorporación de nuevas tecnologías y lenguajes para que también así llegue a ser un “museo 2.0” a la altura de museos del exterior, y pueda convocar a un nuevo público a su espacio. Y el aspecto general, la posibilidad de generar un corpus de conocimiento que pueda servir de consulta a otros espacios museísticos (nacionales e internacionales) que decidan aplicar nuevas tecnologías para aumentar/escalar tanto el acceso a su contenido cultural como incorporar nuevos lenguajes para narrar el acervo identitario de su territorio.

Los nuevos hábitos en la pandemia han ayudado a distribuir experiencias des-territorializadas en las cuales “no hay que estar en el lugar” para conocer el lugar. Museos como el Louvre, MoMa o Guggenheim de Bilbao ya han incorporado las tecnologías inmersivas en sus exposiciones. Esto es una puerta a expandir y escalar el alcance de la museística.

Para cumplir esa doble meta iniciaremos con dos relevamientos: a) espacios y objetos del museo (lo leído) y b) del parque de smartphones (dispositivos de lectura). El segundo tiene por meta caracterizar los posibles usuarios objetivos y el tipo de experiencia de la que pueden participar. Este proceso será realizado por el sector asociado en conjunto con las áreas intervinientes de la universidad. A partir de esto se definirá: un marco de trabajo (scope) para el diseño de prototipos en el museo así como categorías de problemas, conocimientos requeridos y variables de las nuevas tecnologías a incorporar.

Proyecto Multicapas- MNAD

Luego, los investigadores y curadores pre seleccionarán los objetos y espacios viables. Después se evalúa nuevamente en el área de producción para definir qué tecnologías y que tipo de experiencias se pueden desarrollar en cada pieza. Con lo categorizado la coordinación determinará con la parte asociada, y vía sistema de puntos, qué espacios y objetos se trabajarán efectivamente según:

- a) la potencialidad para prototipos.
- b) intereses del museo.
- c) relación con las otras obras y espacios.
- d) mayor alcance en usuarios.
- e) tecnología disponible.
- f) potencialidad inclusiva.
- g) Material de archivo del que se disponga

Con los objetos y espacios seleccionados se conforman tres grupos de trabajo multidisciplinarios por prototipos a diseñar.

Estos equipos tendrán:

- a) 1 integrante de cada disciplina: producción transmedia - maestría en curaduría de artes visuales - ingeniería en computación.
- b) Mecánica de trabajo: Scrum.
- c) Revisión entre pares: el objetivo de adaptar esta dinámica es potenciar el grado de eficacia de los prototipos.

Proyecto Multicapas- MNAD

Se conformará un cuarto equipo con los líderes de cada prototipo para registrar el proceso y recopilar variables, problemas frecuentes y conceptos necesarios para la incorporación de tecnologías en el museo.

La metodología de seguimiento se realizará en función del cronograma de tiempos. Para asegurar la eficiencia de la concreción de los objetivos planteados, el seguimiento será hecho por los líderes de cada prototipo y su respuesta al líder general del proyecto.

Como resultado tendremos 3 prototipos de interés para la parte asociada que resuelvan en conjunto su problemática y para los cuales pueda buscar los recursos para su ejecución.

Terminados los prototipos los tres grupos harán una revisión de lo recabado por el equipo de líderes para la conformación del guion curatorial y aportarán la visión y reflexión desde sus áreas a ese documento.

BIBLIOGRAFÍA

- Deloche B. (2001), *El Museo Virtual: hacia una ética de las nuevas imágenes*, España, Ediciones Trea.
- Satacana J.- Hernández F (2006) *Museología crítica*, España, Ediciones Trea
- Llonch N., y Santacana, J. (2012) *El museo: ¿edificio o lugar?*, España, Hermus, Heritage&Museography
- Lévy P. (1995) *¿Qué es lo virtual?*, Francia, Essai
- Romero S. (10 de Julio de 2020). *Charla sobre narrativas transmedia y museo expandido*, buenosaires.gob.ar. <https://www.buenosaires.gob.ar/museos/museo-del-cine-pablo-ducros-hicken/noticias/narrativas-transmedia-y-museo-expandido-narrar-el>
- Pontoriero H. (2018) *Palacio Errázuriz Alvear memorias de un proyecto: Sergent, Carlhian, Hoenstchel, Nelson, Duchêne, Sert : París/Buenos Aires 1910-1918*, Buenos Aires, Museo Nacional de Arte Decorativo