

# VIRTUALIDAD

Para los museos el concepto de experiencia virtual es difícil de definir, pero para esta breve reflexión podemos limitarnos, siguiendo su etimología, a pensarla como una experiencia aparente, opuesta a lo real.

Para algunos de los que trabajamos en los museos, antes de la pandemia desde esta mirada era fácil ver a la experiencia virtual con cierta descalificación y considerarla sólo como un apoyo, incluso hoy es insuficiente para que los visitantes tengan una experiencia completa y profunda. Podemos argumentar que nada puede compararse con el sentimiento que produce estar frente a una obra que nos fascina, verla *en vivo y a todo color* desear tocarla e imaginar poder tenerla en nuestras manos para mirar con detenimiento cada una de sus aristas, y pensar en lo que pudo sentir el autor al producirla o la persona que la adquirió, la disfrutó y la donó o prestó en comodato.

Hoy por hoy es innegable que los recursos virtuales no sólo llegaron para quedarse, sino que representan muchos beneficios para los museos por su gran potencialidad didáctica y educativa, por su capacidad de despertar emociones, e incluso por razones de conservación de algunas piezas (Bellido Gant et al, 2013).

Desde antes de este suceso histórico que es la pandemia de Covid-19, los museos hemos sido de alguna manera una realidad *alterna y atemporal*, pues todo está orientado a sacar al visitante fuera de su tiempo, de su espacio, de su cotidianeidad, y trasladarlo a un lugar donde no hay ruido de coches, anuncios, ni multitudes.



**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA

 **INBAL**

El curador y el museógrafo montan las obras de arte, las vasijas prehispánicas o los extraños y sorprendentes objetos que provienen de lugares remotos, cuidando siempre la intensidad de la luz, los colores, el diseño de las vitrinas o la colocación de las mamparas y cedularios para, con la ayuda del silencio o de una música suave, crear ambientes que nos transportan al pasado o están cargados de misterio o expectación.

Con los recursos virtuales los museos hemos realizado: recorridos mediados para hacer accesible la visita a quienes por diversos motivos no pueden acudir al museo presencialmente; ofrecemos información adicional sobre una pieza, autor, sobre la historia de un descubrimiento, presentar testimonios o comentarios de expertos; potenciamos la *interacción* entre el visitante y las piezas al incluir videos o audios para que los usuarios vivan la emoción de hacer un paseo en ferrocarril, subir a una nave espacial o enfrentarse a una boa en la selva amazónica. Es innegable que "lo virtual en los museos de México nos es familiar y hemos aprendido a usarlo de mil maneras.

Sobre este tema se ha analizado y escrito mucho desde finales del siglo XX. Hay textos que abordan la búsqueda de una definición precisa, hasta recomendaciones para el montaje virtual de exposiciones y museos completos. Sin embargo, frente a la pandemia del Covid 19 y el futuro incierto sobre los lugares públicos como el museo, resulta especialmente importante repensar y re-analizar las posibilidades de estos recursos, revisar la forma en que hemos utilizado estos espacios hasta hoy y las limitaciones que conllevan, para decidir si es posible sacar de ellos mayor provecho y convertirlos en un apoyo no marginal, o incluso en el corazón mismo de una experiencia (García, 2014).

En este momento no pretendo realizar el análisis que propongo, pues creo que sería bueno realizarlo en un grupo amplio, interdisciplinario y crítico donde estuvieran presentes también algunos usuarios y lograr propuestas que no nazcan confinadas a lo que ya hemos hecho.

“AL IGUAL QUE EL PROCESO CREATIVO DEL ARTISTA, LA EXPERIENCIA ANTE UNA OBRA DE ARTE NO ES UN PROCESO REGULAR Y PREDECIBLE [...] CADA PARTICIPANTE SE CONCENTRÓ EN LAS OBRAS Y LES DIO VUELTAS EN SU IMAGINACIÓN. PERMITIÓ QUE SU MENTE DIVAGARA Y FORMULÓ ESPECULACIONES [...] CONFORME LA OBRA SE FUE REVELANDO EN EL TIEMPO.”

RIKA BURNHAM Y ELLIOTT KAI-KEE. LA ENSEÑANZA EN EL MUSEO DE ARTE

Pero eso sí, quiero aprovechar esta ocasión para compartir algunos puntos que siento podrían incluirse en un análisis posterior: En primer lugar, creo que en la mayoría de los casos todavía son ejercicios de una *virtualidad limitada*.

Me preocupa que con frecuencia los usamos para reafirmar la mala costumbre de ofrecer una información tan contundente y “verídica” que deja fuera toda la posibilidad para generar preguntas y con ello niega que el conocimiento es una serie de aproximaciones sucesivas y no el fin de un camino.

Así mismo, en más de una ocasión pensamos que la participación y la interacción están resueltas con la posibilidad de que el usuario apriete un botón y elija una opción, sin embargo, con ello se dificulta el diálogo e interacción real con la construcción de conocimiento de la que tanto se habla. En general estos medios profundizan más en una experiencia individual y promueven poco el diálogo colectivo.

Como menciona *Rika Burnham y Elliott Kai-Kee* en su libro **La Enseñanza en el Museo de Arte**, la experiencia ante una obra de arte (o algún otro objeto patrimonial) no es un proceso regular y predecible, ya que cada participante se concentra en las obras y les da vueltas en su imaginación, divaga y especula sobre ellas. Una experiencia individual extraordinaria que podríamos trabajar para hacerla una reflexión colectiva.

Rodríguez de las Heras, en sus diversos artículos publicados en el periódico español **El País**, señala que si el futuro está por construirse y su realización depende de nosotros, es inevitable que la responsabilidad nos sobrecoja. Junto con él, Henri Matisse, pintor francés, decía, con mucha razón, que para desarrollar la creatividad se requiere de "agallas."

Por tanto, crear nuevas actividades y dinámicas desde la virtualidad puede llegar a paralizarnos ya que hay siempre el riesgo de fallar, nos expone a la crítica, y es mucho más cómodo no salir de la zona que conocemos y mantenernos dándole vueltas a la misma idea que ya probó ser exitosa. Pero los museos siempre hemos salido adelante, a veces sin presupuesto y en medio de dificultades, todo gracias a nuestra imaginación, creatividad y la puesta en marcha en lo que se refiere a la virtualidad hay aún mucho por hacer para ofrecer a los visitantes una experiencia educativa completa, emocionante y profunda, capaz de asombrar, de generar dudas y construcción de sentido que sean memorables y trascendentes en sus vidas.

**Mtra. Jessica de la Garza.**  
**Coordinadora de Vinculación y Programas Públicos**  
**Museo Kaluz**

#### **Bibliografía:**

- Bellido Gant, Ma. Luisa Bellido y David Ruiz Torres. 2013 "Los Museos de los Nuevos Medios: Virtualidad e Interacción como nuevos paradigmas del conocimiento y la difusión" *En Arte, tecnología e imágenes mediáticas*. Coord Vinicus Andrade Pereira. Universidad de Granada, España. En <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5726701> consultado el 1 de agosto 2020.
- Burnham Rika y Elliot Kai Kee (2013) *La Enseñanza en el Museo de Arte*. Ed. INBA México.
- García Guadalupe (2014). Repensando el Museo Virtual: La creación de museos virtuales comunitarios (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México. En <https://www.aacademica.org/guadalupe.garcia.cordova/2.pdf> consultado el 6 de agosto 2020.
- Rodríguez de las Heras, Antonio 2020 "La Vida en Digital. Las Utopías/distopías tecnológicas no tienen tiempo de caducidad" . En *el País*, España 17 de enero de 2020. [https://retina.elpais.com/retina/2020/01/16/tendencias/1579181125\\_030376.html](https://retina.elpais.com/retina/2020/01/16/tendencias/1579181125_030376.html) Consultado el 1 de agosto de 2020.