

Galería de museos del Bachillerato a Distancia de la UNAM, B@UNAM

Autores: Lourdes Aznavwrián Salas y Rodrigo J. Muñoz Valdivia

UNAM's Distance Baccalaureate Museums Gallery, B@UNAM

Resumen

En el Bachillerato a distancia de la UNAM el arte se ha planteado como un eje transversal, con la intención de contribuir a la cultura general del egresado. Si bien hay asignaturas en las que se explican contenidos sobre estética e historia del arte, hay otras donde la divulgación es a través de la ilustración de los contenidos con obras de arte. Existen, en las asignaturas correspondientes al área de historia, los museos virtuales que consisten en el análisis estético de la obra y de los elementos que se pueden relacionar con la época a la que alude la asignatura. Siguiendo esta motivación, en el Bachillerato a distancia, se construyó virtualmente una galería de museos que consiste en una selección de los museos virtuales más importantes del mundo. En este trabajo expondremos las razones por las que se diseñó este recurso, así como la utilidad y habilidades que desarrollan los estudiantes, tales como la apreciación estética además de la capacidad no sólo de ver, sino de apreciar el arte.

Palabras clave: habilidades, apreciación, arte, estética, museo virtual, galería, hiperrealidad

Abstract

In the UNAM's Bachillerato a Distancia, art has been considered as a crosscutting theme to contribute to the education of general culture for graduates. While there are subjects, which include content related to aesthetics and art history, there are others where outreach is through the illustration of the content with works of art, both musical and plastic or sculptures, among other artistic expressions. There are also in subjects relevant to the area of history, virtual museums consisting of aesthetic analysis of the work, but also of the elements that may be related to the historical context of the period referred to by the subject. Following this motivation a virtual museum gallery was built for the Distance Baccalaureate program, consisting of a selection of the most important virtual museums in the world. Throughout this paper we will discuss the reasons why this resource was designed and the usefulness and skills developed by students, such as aesthetic appreciation and the ability to not only see, but to appreciate art.

Keywords: skills, appreciation, art, aesthetics, virtual museum, gallery, hyper-reality

Introducción

En general, hablar de una definición de museo es acercarse a los orígenes del pensamiento occidental. Quizá la definición más simple la ofrece la Real Academia Española (RAE), ya que acota a éste como un “lugar en que se guardan colecciones de objetos artísticos, científicos o de otro tipo, y en general de valor cultural, convenientemente colocados para que sean examinados” (2001). Si además agregamos de la misma fuente el significado de la palabra lugar nos encontramos con la sorpresa de que se trata de un “espacio que puede ser ocupado por un cuerpo cualquiera” (2001). Podemos concluir que necesariamente en un museo deben existir esos cuerpos físicamente. Se infiere, entonces, que el soporte de reproducción del elemento define esa cualidad del cuerpo. Imaginemos cualquier óleo enmarcado en madera laminada con hoja de oro en algún museo del mundo: nadie podría dejar de notar cuando ya no se encuentre en el lugar acostumbrado y de suceder sería reportado un robo. Sin embargo, ¿qué pasa con un museo virtual si los elementos y el soporte se reducen a un bit? Es decir, nos encontramos ante elementos virtuales e imágenes, reproducidos sobre un soporte que no ocupa un espacio físico como tal, acaso el monitor donde se proyecta, pero donde el concepto de museo visto con anterioridad se vuelve escueto. Entonces ¿por qué hablar de una galería de museos en el Bachillerato a distancia de la UNAM? ¿Cuál es el sentido o mejor aún, la intención que se persigue al incluirlo como un recurso de consulta en todas las asignaturas? Para responder lo anterior nos detendremos un poco en una breve explicación que justifica el motivo principal para generar dicho recurso.

En la actualidad, existen esfuerzos importantes de parte del Consejo Internacional de Museos (ICOM por sus siglas en inglés)¹ quien

contempla una definición amplia y acorde acerca lo que entenderíamos hasta el día de hoy como museo y sus posibles variantes.² Este organismo trata de incluir productos artísticos elaborados por medio de las nuevas tecnologías. En México, Karina R. Durand Velasco (2003), aporta la idea de que toda esta producción se puede comprender como “patrimonio intangible en Internet” y la conceptualización de museo es ahora “un acto de comunicación que refleja el espectro diverso del acontecer de la vida actual, como la revalidación o enfrentamiento entre viejos y nuevos mitos, tradiciones y ritos”(Durand, 2003)³. Es decir, podemos comprender al museo también como aquél lugar virtual en donde se “facilite la preservación, continuación de recursos patrimoniales intangibles de la actividad creativa digital” (Durand, 2003).

Lo anterior no es una preocupación nueva, Malraux (1956) se adelantaba a todo esto a mediados del siglo XX en el ensayo *El Museo Imaginario*. Sin ocuparse de la virtualidad como un concepto cercano a la tecnología informática (pues en aquellos años no había computadoras personales) si reflexiona acerca de la transformación que sufre la obra de arte al intercambiar espacios, condiciones e ideologías de quienes las observan desde un lugar distinto, pero sobre todo ofrece un método alternativo al público para observar e interactuar con ella. En dicho sentido, el acopio de imágenes fotográficas reunidas en este ensayo son una antesala de lo que hoy conocemos como un museo virtual. Ante

¹ El ICOM es una organización creada en 1946 por profesionales de museos con presencia en varios lugares del mundo.

² Según el ICOM, un museo es “... una institución de carácter permanente y no lucrativo al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público que exhibe, conserva, investiga, comunica y adquiere, con fines de estudio, educación y disfrute, la evidencia material de la gente y su medio ambiente”.

³ Vicepresidenta del Comité de Nuevas Tecnologías en Imagen y Sonido del ICOM (AVICOM), Vocal del Consejo Internacional de Museos México (ICOM-México).



Fuente: Captura de pantalla proporcionada por los autores.

ello, tenemos que considerar en todo momento las variantes en el soporte donde se reproduce: mientras que uno ocupa papel y tintas; otro utiliza elementos electrónicos además de una cantidad de bytes según las diferentes características que tienen las imágenes como los píxeles, el tamaño, la nitidez, la profundidad, etcétera, y la página web. Estas diferencias son en definitiva lo que se resuelve como la viabilidad (consumo de recursos, portabilidad, durabilidad y otros) para continuar con un proyecto como el de Malraux o en nuestro caso, un conjunto de museos virtualizados.

La galería de museos en B@UNAM es una página web a la que se ingresa desde cualquier asignatura, a través del botón de recursos que se encuentra en la botonera de cada curso. Este

sitio compila los principales museos del mundo mediante la siguiente clasificación: Arte, Historia, Ciencia, Antropología y Tecnología. Desde la entrada al sitio, cada una de estas categorías, se ilustra en la *figura 1*.

Al ingresar en cada una de ellas, damos clic en un carrusel que se activa en la flecha roja que aparece del lado derecho. Esto nos ofrece los diferentes enlaces electrónicos para visitar los museos (*Figura 2*).

En cada enlace aparece una obra representativa del museo al que se quiere ingresar, así desde el principio se aprecia lo que se puede encontrar dentro del museo virtual seleccionado; en cada apartado aparece, en la parte inferior derecha y de color rosa, indicado si existe una visita

museosgalería

Inicio Arte Historia Ciencia Tecnología Antropología

Arte

Metropolitan Art Museum (MET)
Nueva York, Estados Unidos [entrar]

Con más de dos millones de obras de arte de todo el mundo, destacan "El templo de Delfos", "Gertrude Stein" y "La Bandera blanca" de Jasper Johns.

[Visita virtual](#)

The Museum of Modern Art (MoMA)
Nueva York, Estados Unidos [entrar]

Conserva obras de grandes artistas como Kandinsky, Rodin, Cézanne, Joan Miró, Duchamp y Hopper, Van Gogh, Pablo Picasso y Salvador Dalí.

[Visita virtual](#)

Museos del Vaticano
Ciudad del Vaticano, Italia

Cuentan con una extraordinaria colección e incluyen diversos museos independientes: Egipcio, las salas Sobieski, la Capilla Sixtina, la Sala Terrena, la Pinacoteca Vaticana y la Biblioteca Apostólica.

[Visita virtual](#)

Museo Rijksmuseum	Museo del Prado	Art Institute Chicago	Museo de Artes plásticas A.S.
Metropolitan Art Museum	The National Gallery	J. Paul Getty Museum	Pushkin
Museum of Modern Art	Museo de Orsay	National Gallery of Scotland	Museo Vas de Estocolmo
Museos del Vaticano	Galería de los Uffizi	Pinacoteca di Brera	Museo de Arte de Hong Kong
Museo del Louvre	Museum of fine arts Boston	Brooklyn Museum	Museo Soumaya
Museo Británico	National Gallery of art Washington	Frick Collection	Museo Nacional de Arte, MUNAL
Museo Hermitage de San Petersburgo	Museo Guggenheim	Philadelphia Art Museum	Museo Tamayo, Arte contemporáneo
Museo Thyssen-Bornemisza	Centro de Georges Pompidou	Museo de Bellas artes de Argentina	Museo Nacional de san Carlos

virtual. Entre paréntesis (cerca al nombre del museo y lugar geográfico en donde se encuentra) aparece la palabra “entrar” y es el acceso a cada museo virtual (Figura 3).

Cada una de estas entradas a los museos virtuales cuenta con una pequeña síntesis acerca de la colección que alberga el museo, con la intención de informar al estudiante sobre el contenido del sitio para que pueda elegir si resulta útil para su investigación o bien, la actividad que realice.

Finalmente, debajo de cada categoría aparece una lista que permite la búsqueda e ingreso rápido al museo virtual en forma de lista. Con un clic en cada uno de los nombres es posible también ingresar a la galería de museos (Figura 4).

Desarrollo

Tal como lo mencionábamos, los museos virtuales son el resultado de diversos factores, o bien la suma de ellos; por un lado el desarrollo de las tecnologías digitales, el crecimiento de Internet y por otro, la motivación de crear nuevos espacios públicos para la difusión y la formación. Malraux, señala cómo a lo largo del tiempo el museo se ha intelectualizado pues los elementos que lo conforman siempre motivan a un cuestionamiento reiterativo ya que su finalidad original ha sido modificada. De esta manera nos recuerda todo el tiempo que aquel “crucifijo románico no era ante todo una escultura, ni la *Madona* de Cimabue era, ante todo, un cuadro; tampoco la *Palas Atenea* de Fidias era,



Museo Británico
Londres, Inglaterra [entrar]

Es uno de los museos más importantes y también más antiguos del mundo. Sus colecciones reúnen arte de todos los tiempos y culturas, cuenta con trescientas mil piezas en su colección.

Visita virtual

Museo Rijksmuseum	Museo del Prado	Art Institute Chicago	Museo de Artes plásticas A.S.
Metropolitan Art Museum	The National Gallery	J. Paul Getty Museum	Pushkin
Museum of Modern Art	Museo de Osray	National Gallery of Scotland	Museo Vasa de Estocolmo
Museos del Vaticano	Galería de los Uffizi	Pinacoteca di Brera	Museo de Arte de Hong Kong
Museo del Louvre	Museum of fine arts Boston	Brooklyn Museum	Museo Soumaya
Museo Británico	National Gallery of art Washington	Frick Collection	Museo Nacional de Arte, MUNAL
Museo Hermitage de San Petersburgo	Museo Guggenheim	Philadelphia Art Museum	Museo Tamayo. Arte contemporáneo
Museo Thyssen-Bornemisza	Centro de Georges Pompidou	Museo de Bellas artes de Argentina	Museo Nacional de san Carlos

Fuente: Captura de pantalla proporcionada por los autores.

ante todo, una estatua” (Malraux, 1956, p.12) . Es decir, los museos en general son un lugar en donde la humanidad resguarda, conserva y muestra, pero también transforma lo que a lo largo del tiempo se ha realizado. Es por ello que, a partir de esta idea, se deriva la función que ha adoptado el museo virtual en la actualidad, es decir la de promover la visita a los museos reales pero también la de brindar una experiencia estética singular (Giannetti, 2002).

En lo particular, el propósito de la galería es enriquecer y promover que el estudiante visite los museos reales, pero también que tenga la experiencia de apreciar las obras de arte durante esa visita virtual a la que se le está invitando. Al respecto, quizá sea importante anotar que “toda obra de arte invita a su reproducción” (Malraux, 1956, p. 12).

La reproducción y conservación deviene fundamentalmente, tanto para el museo ima-

ginario de Malraux como para la galería de museos de B@UNAM, en ofrecer o dar acceso a la mayor cantidad de público posible; en este sentido los museos virtuales contribuyen a la democratización de la apreciación de obras de arte. Al respecto, el escritor francés señala que esta misma necesidad dio pie a que las artes plásticas hubiesen encontrado su propia impronta en la fotografía, pues es un medio óptimo para su reproducción y difusión. Para nosotros es importante hacer notar que más allá de las artes visuales, tenemos también las artes escénicas y musicales que, sin duda alguna, se han integrado en formatos soportados digitalmente para su propia masificación con resultados ya conocidos, al igual que en su momento lo realizó la literatura con la imprenta de tipos móviles.

La virtualidad, tal como la entendemos, se encuentra ligada a la educación ya que sustituye justamente ese traslado o presencia del individuo en un salón de clases o en este caso, a un lugar específico. Y en este sentido es que esta herramienta de constructo cultural es importante para la educación a distancia (Pérez, 2000). Para explicarlo mejor es necesario proporcionar también lo que Baudrillard define como *Hiperrealidad* pues la imagen y la simulación “se expresa en todas partes por la impresionante semejanza de lo real a sí mismo” (Baudrillard, 1998, p. 166) además de que:

Una imagen es justamente una abstracción del mundo, en dos dimensiones; es lo que le quita una dimensión al mundo real y, por eso mismo, inaugura el poder de la ilusión. La virtualidad, por el contrario, al hacernos “entrar” en la imagen, al recrear una imagen realista de tres dimensiones, o al añadir una cuarta dimensión que lo vuelve a lo real hiperreal, destruye esta ilusión. La virtualidad tiende a la ilusión perfecta, pero ya no se trata en absoluto de la misma ilusión creadora y artística de la imagen; se trata de una ilusión

realista, mimética, hologramática que acaba con el juego de la ilusión mediante el juego de la reproducción, de la reedición de lo real (Baudrillard, 1998, p.28).

Para nosotros, el objetivo es no caer en la búsqueda de diferencias sobre la experiencia estética según el lugar donde se esté experimentando (físico o virtual), sino dejar claro que la galería de museos virtuales se vuelve, tal como lo hemos visto, un repositorio de enlaces vinculados a los museos más conocidos del mundo con diferentes temáticas. Éstas, van desde lo artístico hasta lo tecnológico y encontramos con entusiasmo que muchos museos, por ejemplo el museo Van Gogh, permiten ya la visión tridimensional que resulta muy atractiva y necesariamente brinda esa experiencia a la que mencionamos como singular y que se encuentra emparentada con esta *Hiperrealidad* de la cual nos habla Baudrillard. De aquí que los museos virtuales constituyan un recurso educativo para los museos reales pero no pueden considerarse como sustitutos ya que su contenido se ciñe solamente a las reproducciones artísticas (en este punto habrá que hacer un paréntesis pues el caso del arte digital cuyo nacimiento y soporte es precisamente Internet y puede ser motivo de considerar para otro estudio). Si estamos de acuerdo con Malraux, daremos cuenta que él consideraba al *Museo imaginario* como una extensión del museo real y no como dos elementos opuestos o distintos. En resumen, se trata pues de una alternativa para que los estudiantes que se encuentran a una distancia geográfica, puedan conocerlo y tengan la oportunidad de aprender de lo que observan, pero también son estrategias que motivan la visita de los museos reales.

Ahora bien, el museo virtual puede funcionar para el antes, durante y después de las actividades académicas; así como también posteriormente en la visita al museo real. Si bien es

verdad que el museo virtual no sustituye al real, es que posible en ambos casos se desarrollen habilidades como:

- Elaboración de juicios estéticos argumentados acerca de las diferentes manifestaciones artísticas;
- desarrollo de una sensibilidad estética;
- expresión y creación visual;
- apreciar y responder frente al arte;
- apreciar y disfrutar las expresiones artísticas, manifestándose como espectador activo.

A través de estas actividades que involucran la visita a los museos virtuales se promueve el desarrollo de las habilidades que integran la apreciación artística. A continuación, citaremos un ejemplo. Se trata de una actividad donde el objetivo principal es promover las habilidades anteriormente enlistadas.

Para la asignatura de “Apreciación estética” se diseñó la siguiente actividad pensando en promover un diálogo entre el estudiante y los contenidos del museo, es decir buscando algo más que la interactividad, promoviendo explorar diversos sitios a partir de los cuales el estudiante dotara de significado lo observado y no sólo se limitara a dar clics para verlo con simplicidad. Se buscó con esto que el espacio de la galería de museos fuese un medio de creación y no sólo en un espacio inmóvil para mostrar algo.

La actividad que se planteó fue la siguiente:

Actividad. Una galería de arte común

1. Ingresa a la galería de museos.
2. En equipo (tu asesor los asignará), elabora una galería de arte integrando a ella obras seleccionadas por tus compañeros de equipo y tú.
Para ello, es importante que todo tu equipo participe en la realización de la galería.
3. Navega por el museo virtual, pues ahí encontrarás gran variedad de obras de distintas

épocas, culturas, corrientes, etc. que se exponen en distintos museos del mundo.

4. Selecciona aquellas obras que sean de interés para ti y que den cumplimiento al eje temático elijas en conjunto con los integrantes de tu equipo. Estos ejes pueden ser:
 - Por corriente o estilo (impresionismo, expresionismo, barroco, renacimiento, neoclásico, pop art, abstracto, cubismo, realismo, etcétera).
 - Por tema (religioso, histórico, retrato, fotografía documental, político, sociológico, paisajístico, urbano, mitología, miedos o temores, etcétera).
 - Por procedencia geográfica (arte mexicano, arte español, arte francés, arte italiano, arte oriental, etcétera).
5. Conformar tu galería de acuerdo al eje temático elegido. Integren por equipos las obras y elaboren una presentación de la galería (ya sea en prezi, power point o el software o herramienta que deseen utilizar para conformar la galería), exponiendo lo que se presenta en ella y añadiendo la ficha técnica de cada obra citada, así como un comentario de la apreciación personal de la misma, para este comentario deberán de integrar el uso de las categorías estéticas que aprendieron en la asignatura.
6. Escribe en la siguiente caja de texto ya sea la liga de la galería o bien adjunta el archivo en el que la elaboraste y envíala a tu asesor para retroalimentación.

Como puede observarse, esta actividad de creatividad está relacionada con la construcción de una galería o museo virtual y de alguna manera coincide con lo que Malraux piensa al nombrar a su museo como imaginario pues “consiste en la posibilidad de crear un museo compuesto únicamente de reproducciones fotográficas y, por tanto, ‘imaginario’, en tanto que no requiere de un soporte material para su existencia [...]

ya que son las reproducciones mismas las que proporcionan al espectador de su tiempo una relación con el arte [...]” (Santana, 2012). Para terminar de explicar nuestro caso, bastará con trazar puntos en común entre las imágenes, sonidos o videos recreados en una computadora personal y las fotografías en papel que en definitiva mantienen la misma intención: llegar con facilidad al mayor número de personas posibles.

Conclusiones

En la actividad mostrada los estudiantes ponen en práctica el desarrollo de habilidades de apreciación estética tales como la construcción de juicios de valor argumentados, el uso de conceptos básicos para apreciar y valorar los aspectos estéticos de las obras que cada equipo eligió además de expresar una postura crítica y una argumentación común, previo acuerdo con el equipo, por escrito acerca de sus puntos de vista y los juicios elaborados. Por otro lado, también adquieren el léxico necesario para emitir un juicio estético digno de ser atendido y con ello son capaces de elaborar una exposición por escrito en términos claros y comprensibles para los demás; para lograr esto el estudiante requirió de la experiencia del goce estético de alguna manifestación artística que consulten previamente en la galería de museos.

Considerar al texto del *Museo imaginario* de Malraux con la aportación de ideas que hace en el proceso de creación y conceptualización para los museos virtuales, es necesario para ofrecer un punto de partida acorde a futuras reflexiones en las que tal vez ya se pueda revisar propiamente la experiencia estética de la obra de arte con el referente de si la hiperrealidad puede emparentarse con la realidad a la que diariamente estamos acostumbrados. Observar, escuchar o interactuar físicamente con el arte nos avasalla cuando ponemos en juego alguno de nuestros sentidos y es entonces cuando lo

sublime puede experimentarse en la contemplación de la belleza. Vincular los sentidos a la experiencia virtualizada rebasa la simple reproducción y permite al estudiante una recreación.

Por último, y para cerrar esta experiencia, tenemos que subrayar que los estudiantes desarrollan también habilidades sociales y de trabajo colaborativo como permitir que los miembros del equipo produzcan información para generar una sola opinión a partir de varios puntos de vista. Es importante hacer notar que esto genera una planeación común de metas y en este caso concreto de la construcción de la galería de museos se promueve la responsabilidad frente al aprendizaje propio y el de los demás, uno de los objetivos principales en las asignaturas del B@UNAM.

Referencias

- Archibald, R. (2006, septiembre). Real places in a virtual world, *Museum international*, 58 (3), 8-14.
- Baudrillard, J. (1998). Simulacra and Simulations. En J. Baudrillard y M. Poster (Ed.), *Selected Writings*. California: Stanford University Press.
- Delouis, D. (2001). Online Museums: from research to innovation, from RAMA to OpenHeritage. *Cultivate Interactive*, (3). Recuperado de <http://www.cultivate-int.org/issue3/rama/>
- Durand, K. R. (2002, octubre). ICOM. *The World Museum Community*. Recuperado de http://icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icofom/pdf/lam_2002.pdf
- Durand, K. R. (2003, febrero). .museum, patrimonio intangible en internet. *Enter@te en línea*, 2 (16). Recuperado de <http://www.enterate.unam.mx/Articulos/2003/febrero/museum.htm>
- Giannetti, C. (2002). *Estética Digital*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- Keene, S. (1996). Becoming digital, *Museum Management and Curatorship*, 15 (3).
- Macdonald, G. y Alsford, S. (1994, septiembre). Towards the Virtual Museum: crisis and change

for the millennium 3. Recuperado de: <http://www.historymuseum.ca/research-and-collections/research/resources-for-scholars/essays-1/museology/macdonald-and-alsford/towards-the-virtual-museum-crisis-and-change-for-millennium-34/>

Malraux, A. (1956). *Las voces del silencio*. Buenos Aires: Emecé.

Pérez, J. J. (2000). Vigotsky y el paradigma de la autoexpresividad. *Vigotsky y la Educación Artística, Els Valors de l'art a l'ensenyament*. Congrés d'Educació Artística. Universidad de Valencia. Recuperado de <http://www.uv.es/~valors/Jove,J.pdf>

Santana, S. (2012). Museos Ficticios, imaginarios y reales: de cómo el Atlas Mnemosyne de Aby Warburg acabó devorando el museo ficticio de Marcel Broodthaers. *Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras*, (1), 12-25. Recuperado de

http://www.academia.edu/3858247/Museos_Ficticios_imaginarios_y_reales_De_como_el_Atlas_Nnemosyne_de_Aby_Warburg_acabo_devorando_el_museo_ficticio_de_Marcel_Broodthaers

Autores

Lourdes Aznavwrián Salas

Coordinadora del área de humanidades y ciencias sociales

Coordinación de Bachillerato a Distancia, UNAM
aznavwrián@gmail.com

Rodrigo J. Muñoz Valdivia

Enlace académico

Coordinación de Bachillerato a Distancia, UNAM
humanidades_bunam@bunam.unam.mx