



Museos Virtuales, Enciclopedias Habitables

Roberto Real de León, Julia Vargas Rubio,
Marco Antonio Flores Enríquez

Hábitat de la imaginación en donde se contemplan y cultivan los árboles de la vida y el conocimiento, para educar la mente y el alma.

QUÉ ES UN MUSEO

En su origen griego, el término *museo* refiere al templo de las musas, de las diosas inspiradoras de las artes. El palacio de Ptolomeo en Alejandría destinaba un espacio para consagrarlo a las artes y a las ciencias, cercano a la majestuosa biblioteca.

Las musas, habitantes del Museo, representan a las fuerzas mentales arquetípicas que nos guían hacia la sabiduría espiritual y hacia la libertad, mediante el poder de la intuición, la inspiración y la creación.

Las musas son el poder de los lenguajes, el poder de la comunicación por medio de las posibilidades de la palabra, de las imágenes, de las canciones, de la música, de la danza, de toda expresión sublime, todo el arte en su más heroica y divina manifestación.

Son la helénica representación de los poderes creadores de la mente humana. Nueve deidades femeninas que propician el conocimiento y la creación, el arte, el saber y la elocuencia:

Erato: poesía lírica

Euterpe: música

Clío: historia

Calíope: épica

Melpómene: tragedia

Polimnia: himnos

Talía: comedia

Terpsícore: danza

Urania: astronomía

En la época contemporánea, el concepto de *museo* es definido por el Consejo Internacional de Museos (ICOM), como:

El museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, difunde y expone los testimonios materiales del hombre y su entorno para la educación y el deleite del público que lo visita.¹

QUÉ ES UN MUSEO VIRTUAL

Las transformaciones de las sociedades en diferentes momentos de la historia han modificado no sólo el concepto de museo, sino que también han incorporado los avances en el conocimiento y la tecnología para cumplir los cometidos de recolectar, preservar y difundir el patrimonio de la humanidad.

A partir de las posibilidades actuales de los soportes y medios digitales, podemos identificar distintas formas de conceptualizar la noción de “museo virtual”:

1. Museos tradicionales, que físicamente se constituyen a partir de un edificio que alberga materialmente colecciones de diversas manifestaciones del patrimonio de la humanidad, y que aprovechan las alternativas que ofrecen las tecnologías de la información y la Internet de distintas maneras:

- a) A través de un sitio web cómo un instrumento de difusión, equivalente a la folletería impresa, en donde se presentan la introducción al museo, información acerca de las exhibiciones (permanentes y temporales), horarios, indicaciones para visitantes, reserva de derechos de entrada, tiendas con venta en el sitio físico y/o por Internet, entre otros.
 - b) Sitio web que presenta partes del contenido físico de un museo tradicional para que pueda ser apreciado de una manera distinta y complementaria a la que puede experimentarse en una visita física al museo. Esta alternativa aprovecha las cualidades de los medios digitales para presentar su acervo de acuerdo con distintas intencionalidades específicas, como puede ser el mostrar alternativas para tipos específicos de público (especialistas, niños...), o para mostrar hipótesis desarrolladas por investigadores sobre piezas o temas específicos; o para mostrar partes del acervo que no se contemplan usualmente en el espacio físico del museo, muchas veces por ser éste insuficiente o por las características específicas de las piezas (fragilidad, estado de conservación, etc)
2. Museos que no tienen como referente a un edificio arquitectónico construido, que toman al *museo* como metáfora para albergar obra, la mayoría de las veces de pintores o artistas contemporáneos. Estos museos crean una interfase gráfica que puede incluir un edificio virtual con elementos arquitectónicos como salas, entradas, salidas, puntos de partida para los recorridos, pisos, escaleras, muros, etc. y organizan sus exhibiciones por salas. Pueden ser usados también como punto de venta de obra denominada artística.
 3. Museos puramente virtuales que no existen como edificio ni se articulan mediante esa metáfora y que exploran las posibilidades tecnológicas para mostrar al público colecciones privadas de arte, exhibiciones sobre temas específicos (periodos, artistas, estilos), que existen físicamente como contenidos tradicionales (lienzos, esculturas, grabados) pero que no están albergadas en edificios físicos.
 4. Museos virtuales sin referente físico y con exhibiciones virtuales que interpretan el concepto de Museo más allá de la metáfora; el museo virtual como un espacio-tiempo abierto permanentemente a la ex-

ploración de los usuarios a través de la interacción con contenidos elaborados específicamente para una interpretación contemporánea orientada a la presentación y provocación de objetos museísticos, de inspiración (de las musas) que despiertan a los poderes creadores de la mente. En esta última definición se inserta el Sistema de Museos Virtuales.

QUÉ ES EL SISTEMA DE MUSEOS VIRTUALES DE LA UAM AZCAPOTZALCO

El Sistema de Museos Virtuales (smv) es concebido como una estructura de elementos *Museos*, articulados bajo los criterios: Ciencia-Arte-Diseño que son presentados como conjuntos de objetos de comunicación visual configurados a través de estímulos:

- **Visuales:** que proponen datos fundamentalmente a través del sentido de la vista.
- **Perceptuales:** datos configurados de manera que ofrecen al usuario posibilidades de ser ordenados en la mente, de manera eficiente, económica, pregnante, a través de la configuración de la buena forma.
- **Cognitivos:** configuraciones que inducen a la formación de pensamientos mediante la atracción de la atención, la activación de procesos de recuperación de la memoria, de la provocación de la imaginación y el estímulo de la voluntad.
- **Emocionales:** que provocan alteraciones de distintas intensidades y temporalidades en los organismos de los usuarios y predisponen comportamientos.
- **Experienciales:** que proponen la creación de experiencias interesantes para el usuario, así como la posibilidad de provocar la prefiguración de nuevas experiencias.

El Sistema de Museos Virtuales es una exploración concreta de las posibilidades de la educación virtual, a través de la presentación de productos de investigación mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el cumplimiento de las funciones sustantivas de la Universidad en su carácter de institución pública. La educación virtual, concebida como un complejo conjunto de alternativas educativas tanto formales como no formales que nos posibilitan incursionar, además de la formulación de cursos específicos y de aulas virtuales, en la propuesta de experiencias de formación de recursos humanos, cuya

responsabilidad final está cada vez más centrada en el estudiante-usuario, a través del ejercicio de la búsqueda, la selección, la organización y la reflexión.

La creación de condiciones optimizadas de percibir (perceptualizar) las imágenes contribuye a ofrecer alternativas múltiples de visualización de obras que proponen la generación de vínculos para su comprensión sin intentar sustituir o simular la posible experiencia directa con una obra, sino explorar el contacto con formas novedosas de desarrollar experiencias.

La naturaleza del SMV rompe con la acumulación y aglutinamiento de obras y personas en el espacio y en el tiempo, al estar abierto permanentemente a la utilización personal de cada uno de los usuarios, y al ser accesible desde distintos puntos geográficos en el planeta sin lugares, horarios o ritmos preestablecidos.

Con la expansión de la interconectividad digital en México y en el mundo las posibilidades de la socialización de la información para la construcción individual y colectiva se abren de manera permanente y dependen cada vez más de la participación activa y responsable de cada uno de los usuarios.

LOS MUSEOS VIRTUALES COMO ENCICLOPEDIAS HABITABLES

En el SMV se presenta la exploración de los conceptos que sustentan la propuesta de los museos virtuales como **enciclopedia habitable**, como espirales de información que invocan a la búsqueda a través de imágenes visuales que privilegian tanto la función como la estética, a través de:

- Establecer redes entre conceptos, en cuyos nodos convergen conocimientos pertinentes para la comprensión del concepto **museo virtual en Ciencia-Arte-Diseño**.
- Propiciar la reflexión sobre objetos de estudio como la tecnología contemporánea, los viejos y los nuevos lenguajes, las tecnologías específicas de la información y la comunicación, la web, la educación, el hipertexto, la comunicación visual, los museos tradicionales y los museos virtuales, la sociedad de la información, el arte digital y las exposiciones universales que, al ser abordados desde las perspectivas de diversos autores de distintas partes del planeta, permiten establecer una red de relaciones entre distintos campos de conocimiento bajo la óptica

de las posibilidades de los museos virtuales como enciclopedias habitables.

- Explorar la posibilidad de activación de todos los sentidos a partir, única o primordialmente, de la estimulación visual. En este marco particular, se resalta la oportunidad de desarrollar los lenguajes visuales, fundamentalmente no verbales, como instrumentos de perfeccionamiento de las facultades intelectuales de los seres humanos.
- Propiciar procesos de pensamiento racional discursivo a partir de imágenes perceptualizadas (que faciliten la organización perceptual del usuario), complementados por la inteligencia y la sensibilidad. Se propone trascender el nivel de profundidad de captación de imágenes visuales de la pura sensación e identificación hacia la descripción, el análisis, la jerarquización, la reflexión y la argumentación.

Continentes integrados por textos (tejidos) icónicos para generar eventos propositivos, perceptibles e inteligibles, circunstancias experienciales cualificadas, condiciones de posibilidad para Ser, para Reconocer, para Producir y para Trascender.

Las **Enciclopedias Habitables** son Objetos Mentales, continentes de todo objeto mental, página de páginas, libro de libros, biblioteca de bibliotecas, vínculo de vínculos. Museo de los museos, imaginario de la imaginación, lugar de conjunciones propiciatorias para la colaboración entre generaciones, donde se aprende a aprender, aulas sin muros ni fronteras, sin límites, sin limitaciones, tiempo permanente de vivencias intensas para la sensibilidad y la inteligencia, instancia para enamorarse, para profundizar.

Virtuosa Realidad para encontrarse en el descubrimiento propio, caleidoscopio íntimo para el estudio de los orígenes, para el conocimiento de lo sublime y la convocatoria de visiones de luminosos futuros.

Aportaciones del proyecto:

En el campo del conocimiento del Diseño:

- La múltiple, diversa y hasta confusa utilización cotidiana del término *Diseño* ha dificultado el avance en la construcción del Diseño, no como disciplina solamente, sino universitaria y fundamentalmente, como un campo de conocimiento del cual se derivan objetos de estudio que permitan su reflexión, su construcción y su difusión.

- Con el smv proponemos formas de definir, abordar, presentar y difundir contenidos pertinentes y contemporáneos a través de configuraciones y estructuras cercanas a nuestro campo de conocimiento, el Diseño.
- Es un conjunto de objetos diseñados que, a través básicamente de lo visual, ofrecen posibilidades de relación con los usuarios desde las perspectivas: sensorial, perceptual, cognitiva, emocional y experiencial, articulados por un eje rector orientado a la racionalidad que hace posible el desarrollo del conocimiento.

En la disciplina del Diseño de la Comunicación a través de lo visual.

- Al proponer usos innovadores para los medios digitales contemporáneos; los soportes de la información (como CD y DVD) y la Internet nos plantean retos no sólo orientados a adecuar las viejas prácticas a las condiciones tecnológicas; desde la Universidad de carácter público estamos obligados a explorar las posibilidades de la tecnología para ser utilizada en intencionalidades que abran puertas de desarrollo y crecimiento de los seres humanos.

En la vinculación interdisciplinaria y de campos de conocimiento.

- Al ser un trabajo que aborda distintas temáticas, se propone para que sea de interés para personas interesadas en cualquier disciplina o campo de conocimiento, y que puedan sentirse estimuladas para establecer relaciones que le resulten útiles y significativas para contribuir en el mejoramiento de su calidad de vida.

En el ejercicio de las funciones sustantivas de la Universidad.

- Mediante la difusión del trabajo universitario, la divulgación del conocimiento producido, la responsabilidad con la extensión universitaria y la vinculación y establecimiento de redes con instancias nacionales y extranjeras de objetivos diversos, como el Sistema eMéxico. Todo ello haciendo valer las posibilidades de los medios digitales que ofrecen la presencia del conocimiento universitario cualquier día, a cualquier hora, en cualquier parte del mundo que cuente con las condiciones tecnológicas apropiadas, para cualquier persona alfabetizada informáticamente a un nivel básico, además de ser económicamente sustentable para nuestra universidad al no requerir de ediciones que mermen los presupuestos ni de mecanismos de distribución de publicaciones que han probado ser costosos y deficientes en las instituciones públicas de educación.

Es también el tema ambiental nuestra ocupación por el cuidado del ambiente, por lo que, para la realización, producción y divulgación de los proyectos que se desarrollan en el Estudio de Arquepoética y Visualística Prospectiva evitamos, en lo posible, la utilización de papel.

SISTEMA DE MUSEOS VIRTUALES

(<http://museosvirtuales.azc.uam.mx/>)

Los museos que conforman el Sistema de Museos Virtuales son:

1. **emuseo** (inaugurado en 2006, rediseñado en 2007)

<http://museosvirtuales.azc.uam.mx/emuseo/>

Museo Virtual Interactivo, en sus salas de exposición se muestran diversas temáticas y autores de las artes visuales,



las ciencias y la cultura material, enfatizando en la descripción de sus fuentes, conceptos y poéticas.

Exhibiciones:

- Abstracción y kinesis
- Conjunciones Didascálicas
- Constelaciones de Taurus
- Continuidad indivisible
- Doble helicoide
- Edificación y Percusión
- Estrella de David
- Gramagénesis
- Gramapoética
- Génesis de la forma
- Matemática Escultórica
- Menhires
- Octasintagmas
- Origen, Identidad, Prospectiva: Cesar Pelli
- Paráfrasis
- Perceptualización matemática
- Poética matemática
- Suisekis
- Minaretas

2. **Teateoremas** (inaugurado en 2006, rediseñado en 2007)

<http://museosvirtuales.azc.uam.mx/teateoremas/>

Museo Virtual Interactivo, en sus salas de exposición se describe y explica el origen y la morfogénesis de dos obras de la ciencia y la poética arquitectónica del arquitecto británico Norman Foster: métodos de abstracción, analogías, metáforas, resemantizaciones y transformaciones.

Exhibiciones:

- Números Triangulares
- Proyecto WTC NY, Norman Foster
- Precursores
- Hexagrama
- Morfogénesis
- Columnas Salomónicas
- Torre de Collserola
- Hélices
- Tornillo de Arquímedes

3. **Altervisus** (inaugurado en 2007)

<http://museosvirtuales.azc.uam.mx/altervisus/>

Museo virtual interactivo de la poética del hábitat inteligente, exposiciones didácticas de las otras visiones del habitar. Exhibiciones de autores y tipologías que rompen e inauguran paradigmas.

Exhibiciones:

- Panteón de Agripa
- Alto Medioevo
- Etienne Louis Boullée
- Joseph Paxton
- Gustave Eiffel
- Tipologías
- Antoni Gaudí
- Art Nouveau
- Alexander Graham Bell
- Paul Scheerbart
- Vladimir Shukhov
- Félix Candela

4. **Optosinapsis** (inaugurado en 2007)

<http://museosvirtuales.azc.uam.mx/optosinapsis/>

Museo virtual interactivo, exposiciones de inferencias y referencias.

Mapa cognitivo-óptico de sinapsis: Conceptualización y Visualización de los orígenes y los procesos de abstracción (naturaleza – objetos materiales – objetos mentales), correlaciones y conversiones propositivas y perceptualización de analogías morfo-topológicas.

Exhibiciones:

- Arquitectura orgánica
- Toposcopia
- Volúmenes
- Envolventes
- Dunas
- Litomorfía
- Icebergs
- Fusión
- Tsukubais
- Jardín Zen
- Estromatolitos
- Pétalos
- Calder

Para 2008, se proyecta la apertura de un museo más, **morphoterio**, y el plan de trabajo se extiende al 2018, con la inauguración de un museo más cada año. •

Nota

¹*Estatutos del ICOM*, aprobados por la 16ª Asamblea General del ICOM (La Haya, Países Bajos, 5 de septiembre de 1989) y modificados por la 18ª Asamblea General del ICOM (Stavanger, Noruega, 7 de julio de 1995) y por la 20ª Asamblea General del ICOM (Barcelona, España, 6 de julio de 2001). <http://icom.museophile.lsbu.ac.uk/codigo.html#annex>

LOS AUTORES SON profesores-investigadores adscritos al Departamento de Investigación y Conocimiento, DCyAD, UAM-Azapotzalco.