



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2018/2019

Numero 232

Virtual Space: didáctica y docencia virtuales para y en el Museo

Matteo Mancini

Geografía e Historia

Historia del Arte

Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El principal objetivo del proyecto consistía en dotar a los estudios universitarios relacionados con la Historia del Arte y de una u otra forma con la Museografía de una herramienta de visualización y experimentación útil para la puesta en valor del comisariado de exposiciones de cualquier índole (artística, científica, arqueológica...) con el fin de preparar a los futuros profesionales de los museos y la gestión cultural.

Partimos de la constatación que realizar una exposición acarrea una serie de gastos y actividades que la universidad no puede cubrir (alquiler de espacio, transporte, seguros, montaje...). Así, el proyecto querría responder a la necesidad de proveer al alumnado de un espacio donde pudiera ver materializadas las competencias adquiridas en las asignaturas dedicadas a cuestiones museográficas y museológicas.

El museo virtual puede establecerse como una herramienta de trabajo para los profesionales del mundo del arte de cualquier especialidad. Puede utilizarse para generar nuevos discursos que de otra forma no podrían hacerse realidad en el espacio físico de un museo y permite además investigar las diferentes relaciones que pueden existir entre piezas, colecciones y el espacio del museo sin la necesidad de invertir una gran cantidad de tiempo y dinero.

También permite tener una idea de cómo funcionaría un determinado discurso museológico y museográfico en un espacio dado. Cualquier tipo de edificio puede ser reproducido digitalmente, con cualquier configuración espacial y con las condiciones lumínicas que se desee.

Algunas empresas han creado en los últimos años software que permite a los profesionales de la gestión cultural disponer las obras en el espacio. Esto demuestra dos cosas, la primera es que existe un mercado potencial de profesionales que demandan este tipo de programas para facilitar su trabajo y en segundo lugar que existe una necesidad de una herramienta propia del profesional de los museos.

Este proyecto pretende acercar este tipo de herramientas al alumnado con vistas a la profesionalización de la práctica curatorial. Asimismo, permite al alumnado tener un primer acercamiento lo más fiel posible a toda la problemática derivada de la creación de una exposición.

Debido a la experiencia en elaboración de materiales docentes que tienen algunos de los miembros de este proyecto el grupo puede contar con una

sólida experiencia previa volcada a redimensionar el estudio universitario por medio de las nuevas tecnologías.

Objetivos alcanzados

Se ha confirmado la importancia del arte de Realidad Virtual y que de hecho las plataformas virtuales están generando cada vez una mayor reflexión también en sus aspectos docentes. Los futuros gestores culturales y museógrafos deben tomar conciencia de esta nueva realidad y aprehender las distintas posibilidades que ofrece el nuevo medio de forma prioritaria utilizando el modelo de los MUVE (multi-user virtual environment). Es en estos términos que las nuevas herramientas virtuales pueden convertirse en un complemento necesario para las instituciones universitarias que pretendan desarrollar los aspectos profesionales de sus estudiantes adecuando la formación al nivel real requerido por la sociedad.

El proyecto ha demostrado como estos instrumentos de trabajo virtual se pueden configurar como un primer acercamiento del estudiante a propuestas curatoriales independientes pero verificables por parte del docente además de ser una reflexión crítica a nivel individual a la vez que un instrumento de diálogo entre los alumnos para la resolución de un problema común.

Tratándose de plataformas virtuales se facilita la internacionalización de la docencia universitaria. También es evidente que el ámbito del comisariado de exposiciones ha ganado fuerza en los últimos años en nuestro país, aunque lleva años bien asentado en otros países del ámbito europeo. Con todo, la mayoría de los estudios universitarios de grado no suelen profundizar en este ámbito, tratándolo solo de manera transversal.

El aprendizaje del comisariado a través del espacio museable virtual facilitaría la realización de cursos de formación que cubran estas necesidades y competencias. La flexibilidad que ofrece la plataforma es perfecta para adecuar diferentes programas de formación con distintos niveles de aprendizaje, desde talleres de duración reducida hasta cursos que puedan prolongarse en el tiempo.

Entre los objetivos alcanzados una vez redefinido el proyecto destacan dirección de la investigación llevada al cabo por la redacción del TFM de Juan José Aguilar Orellana, el mismo trabajo de investigación llevado al cabo por el citado alumno. La promoción de su introducción en diferentes plataformas donde ha podido participar en calidad de comisario virtual en The Wrong Biennale (<https://thewrong.org/>)

Metodología empleada en el proyecto

Respecto al proyecto inicial se han tenido que introducir algunos cambios sustanciales determinados por circunstancias sobrevenidas que se han determinado a la hora de aceptar el desarrollo del proyecto.

La primera circunstancia es debido al sistema de planificación docente que todavía estaba vigente en el Departamento de Historia del Arte en el curso 2018-19. Un sistema donde todavía primaba la categoría y la antigüedad frente a la competencia, el director de este proyecto se ha visto despojado de la posibilidad de impartir docencia en el Máster en Estudios Avanzados de Museos y Patrimonio. Docencia que era clave a la hora de poder desarrollar el proyecto.

La segunda circunstancia, esta sí vinculada al proyecto, es que al no tener una dotación económica no se podían sufragar los gastos de provisión del material informático altamente especializado que se requería (gafas 3d etc.).

Estos dos factores han determinado la necesidad de redefinir la perspectiva del proyecto también en términos metodológicos apostando por aspectos vinculados directamente con la investigación docente más pura obteniendo en ese sentido resultados muy significativos.

Se ha modificado la estructura del cronograma y la metodología de trabajo ya que el anterior ya carecía de todo sentido. En este sentido se ha privilegiado el seguimiento del TFM de Juan José Aguilar Orellana, miembro del grupo y que se presentará en la próxima sesión de otoño y cuyo contenido por razones evidentes se podrán hacer públicos solo una vez celebrada la defensa del mismo.

Se ha apostado por la búsqueda de recursos de libre acceso y fundamentalmente para plasmar esas investigaciones en un punto de referencia metodológico y bibliográfico capaz de convertirse en un Mile Stone a partir de este momento.

Identificando en el VR Museum of Fine Arts de la plataforma de videojuegos Steam, en la plataforma Second Life (SL) o más en general en el modelo de los MUVE (multi-user virtual environment) uno de los posibles objetos de estudio y desarrollo de nuestro trabajo. Este tipo de recorrido se ha podido llevar al cabo recurriendo exclusivamente a la competencia técnica y docente de los miembros del equipo.

Recursos humanos

El personal involucrado en el proyecto ha apostado, una vez redefinido el eje del proyecto, para un sistema de trabajo colegiado que se ha plasmado en una serie de sugerencias y recorrido bibliográficos junto a una búsqueda sistemática en Red que ha desembocado en la individualización del modelo de mayor eficacia en lo referido a la plataforma Occupied White Walls.

El número reducido de miembros del equipo ha permitido un desarrollo ágil y compenetrado de todas las decisiones estratégicas y una consulta competencial todavía más eficaz.

Desarrollo de las actividades

Debido a los motivos expuestos anteriormente se ha considerado que el desarrollo de las actividades se tenía que limitar en términos sustanciales respecto al programa inicial perdiendo de sentido algunas de ellas.

En este sentido se ha logrado desarrollar los siguientes aspectos del proyecto:

Búsqueda bibliográfica de instrumentos y referencias adecuados al desarrollo del comisariado virtual como parte de la metodología didáctica para los alumnos de Máster y Grado en materias vinculadas a temas de Museos y Patrimonio.

Búsqueda de recursos on line que fueran de fácil acceso y en plataformas libres o casi. En este sentido hemos identificado con claridad estos espacios de trabajo en Second Life, en The Wrong Biennale y finalmente quizás el instrumento de mayor recorrido en este momento pueda ser el Occupied White Walls de la plataforma Steam, que tiene el inconveniente de ser una plataforma de pago, aunque el acceso a nuestra aplicación es, de momento, gratuita.

Dirección, realización y revisión del trabajo de TFM de Juan José Aguilar Orellana que se presentará en la sesión otoñal del Máster de Museos y Patrimonio Histórico.

Participación del mismo alumno en proyectos de experimentación directa como The Wrong Biennale (<https://thewrong.org/>) donde ha sido comisario de la 4ª Biennial de Arte Visual y en los proyectos en la plataforma Steam Occupied White Walls