

Experiencia y diálogo en narrativas museográficas

Resumen

El presente artículo de investigación científica es un producto del proyecto de investigación “La narrativa museográfica basada en el guion curatorial” con código INV-ING-2368, financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad Militar Nueva Granada (UMNG), en el que actualmente trabajan los grupos de investigación *La Tramoya* y *GREST*. El interés de la investigación por indagar, explorar y proponer nuevas formas de diálogo que incentiven al público en participar e interactuar de las exhibiciones del Museo Nacional de las Telecomunicaciones (MNT) se estructura en cuatro objetivos significativos:

- Determinar la propuesta mediática de las narrativas museográficas para el diálogo transversal.
- Entender los procesos narrativos que estructuran al guion curatorial para ejercer su redacción.
- Realizar una implementación de las narrativas museográficas a través de una exposición museística.
- Identificar en qué consiste una experiencia integral para el público del MNT

La investigación se desarrolló a través de una metodología de investigación cualitativa basada en un diseño triangulado entre el estudio fenomenológico y el estudio de casos, utilizando como herramienta de recolección de datos una entrevista semiestructurada aplicada a una muestra de 32 sujetos pertenecientes a la comunidad de la UMNG. En el análisis de los resultados se ve un alto grado de conceptualización en la interacción con los medios analógicos, complementados por la interacción con la implementación museográfica interactiva como el incentivo de las experiencias más significativas. En conclusión, las narrativas museográficas definidas en el diseño curatorial son mediadas por un personaje digital, propuestas de interacción analógicas y digitales, y la contribución de auxiliares y guías expositores, con el fin de provocar experiencias para entender su composición y así proponer diversos diálogos encaminados a las necesidades e intereses del público del MNT.

Diego Felipe Beltrán
Cardona

Maestría en curso en Diseño Gráfico
Digital

Asistente de Investigación de la
Universidad Militar Nueva Granada
Bogotá, Colombia

Correo electrónico: u1201376@
unimilitar.edu.co

orcid.org/0000-0003-4440-4472

Google Scholar

Carlos Augusto Bahamón
Cardona

Maestría en Educación, Master
Diseño Gráfico y Creatividad
Estratégica

Docente de la Universidad Militar
Nueva Granada
Bogotá, Colombia

Correo electrónico: carlos.
bahamon@unimilitar.edu.co

orcid.org/0000-0002-8173-4545

Google Scholar

Carlos Uriel Aranzazu López

Magíster en Diseño
Docente de la Universidad Militar
Nueva Granada
Bogotá, Colombia

Correo electrónico: carlos.aranzazu@
unimilitar.edu.co

orcid.org/0000-0002-4777-8114

Google Scholar

Recibido: Marzo 12 de 2018

Aprobado: Abril 9 de 2019

Palabras clave:

Diálogo, experiencia, guion
curatorial, mediación, narrativa
museográfica.



Experience and dialogue in museographic narratives

Abstract

This article of scientific research is a product of the investigation titled “La narrativa museográfica basada en el guion curatorial” (INV-ING-2368), financed by the Vice Presidency of Investigations of the Universidad Militar Nueva Granada (UMNG), in which the groups of investigation *La Tramoya* and *GREST* work. The interest that leads the investigation to inquire, explore and propose new ways of dialogue that promote the interest of the public in participate and interact with the exhibitions of the Museo Nacional de las Telecomunicaciones (MNT) is structured by 4 significant objectives:

- To define the mediatic proposal of the museographic narratives to the cross dialogue.
- To understand the narrative process that structures the curatorial script for its redaction.
- To perform an implementation of the museographic narratives through a museistic exposition.
- To identify in what consist an integral experience for the MNT public.

170

The investigation was developed with a qualitative research based on a triangulated design between a phenomenological study and the study of cases, using a semi structured interview as the recollection tool applied to 32 subject samples belonging to the UMNG's community. The results' analysis shows a high grade of conceptualization in the interaction with the analogue media, complemented by the interaction with the interactive museographic implementation that creates the significant experiences. In conclusion, the museographic narratives defined in the curatorial design are mediated with a digital character, analogue and digital interaction proposals, and the contribution of exposition guides and auxiliaries, with the purpose of provoke experiences to understand its composition and create multiple dialogues focused on the necessities and interests of the MNT public.

Key words:

Archive, design, photo journal, image, armed conflict, memory.

Introducción

En medio del proceso de reactivación y montaje del MNT de la UMNG, el presente proyecto de investigación busca indagar sobre los procesos narrativos que estructuran al guion curatorial y sus implementaciones museográficas resultantes, debido a que el museo y sus visitantes deben estar relacionados a través de la mediación de diversos diálogos que fomenten el interés en participar e interactuar de las exhibiciones del MNT, para contribuir y ser parte de las responsabilidades que tiene el museo en adquirir, conservar, exhibir y divulgar el patrimonio cultural colombiano de las telecomunicaciones.

El MNT realiza exposiciones permanentes, temporales e itinerantes que divulgan su proactividad e importancia para la universidad, las organizaciones museísticas y sus visitantes en general. Este constante crecimiento ha provocado la implicación del presente proyecto de investigación, con aportes sobre la construcción y crecimiento del MNT para el mejoramiento de aspectos relacionados con la comunicación, el estímulo de la interacción, la generación de nuevas experiencias y el fortalecimiento de la interpretación del espectador sobre las exposiciones museísticas.

Por lo anterior, el proyecto de investigación contribuye al crecimiento de las prácticas museísticas como las del MNT, indagando sobre nuevos canales de diálogo, expresados en narrativas estructuradas bajo un guion curatorial, y explorando sobre sus implementaciones museográficas como el incentivo para la interacción y la generación de experiencias. Con lo anterior, se espera aumentar la pertenencia del museo en el entorno académico y la de sus visitantes con el patrimonio cultural de las telecomunicaciones, lo que posibilita el intercambio académico y cultural establecido por un diálogo transversal, interactivo y contextualizado.

En el primer apartado de la metodología, se hará la construcción de un marco referencial y teórico sobre los procedimientos curatoriales y museográficos que constituyen al MNT, soportado en entrevistas de carácter instrumental e informativo, investigaciones y publicaciones relacionadas a las temáticas del museo. Primero, se investigó al público del MNT, identificado como estudiantes de la UMNG y como resultado se halló que pertenece en su mayoría a la generación de los *centennials* (Kowske, Rasch, & Wiley, 2010). Teniendo en cuenta la necesidad de establecer nuevos diálogos, el proyecto de investigación propone un diseño curatorial y museográfico con base en la temática de “La cámara oscura de David Hockney”, para contribuir a la línea curatorial del museo sobre “La evolución de las telecomunicaciones”. En el diseño curatorial se desarrolló un guion basado en el objeto y la temática del proyecto, el cual plantea las narrativas museográficas condicionadas por objetos de interacción, el diseño y animación de personajes digitales y la participación y contribución de una auxiliar y un guía de exposición. Finalmente, se hizo el desarrollo metodológico compuesto por un diseño de investigación cualitativo basado en una triangulación del estudio fenomenológico y el estudio de casos estructurados por el cuarto oscuro como el objeto de exposición inmaterial y tangible y una infografía como material museográfico del objeto de exposición. Como herramienta de recolección de datos, se diseñó una entrevista semiestructurada de tipo 1 y 2 a una muestra de 32 sujetos distribuidos en dos casos de estudio.

172

En el segundo apartado, los hallazgos demuestran que a pesar de que el número de sujetos de la muestra resultaron diferentes para cada caso de estudio, su relación de proporción es equilibrada para el análisis de los resultados. La mayoría de los sujetos de ambas muestras son ingenieros en multimedia entre los 17 y los 20 años, quienes revelan en los resultados que el nivel de conceptualización fue mayor al interactuar con la infografía, y que la cámara oscura como objeto de exposición inmaterial y tangible es un complemento a sus conocimientos a partir de las experiencias que surgen al interactuar con esta.

En el último apartado, se concluye que las narrativas museográficas propuestas en el diseño curatorial del presente proyecto de investigación son una composición del diseño y animación de personajes, la generación de interacciones analógicas y digitales y la participación activa del guía y auxiliar de la exposición, que, estructurados bajo una línea narrativa, configuran la experiencia integral resultante de la interacción con la implementación museográfica propuesta, la cual consiste en el entendimiento de la temática expositiva a través de la interacción con diversos soportes analógicos y digitales, acompañados por una mediación dialógica con el público, en este caso del MNT.

Metodología

a. Revisión del marco referencial y teórico

El MNT (2016) está constituido por un amplio patrimonio material e inmaterial que se extiende por la UMNG de manera variante y accesible. Entendido como un museo universitario, está en constante diálogo con toda la comunidad neogranadina, pues se establece en armonía con las instalaciones bajo una labor curatorial y museográfica. El presente proyecto de investigación ha despertado su interés por las narrativas museográficas a través de la contemplación del MNT en las instalaciones de la UMNG, indaga sobre sus procedimientos curatoriales y museográficos de las exhibiciones y analiza los diálogos que se presentan entre los objetos de exposición y con sus espectadores.

Según una entrevista realizada a Ada Echávez (Echávez & Beltrán, 2018), líder y gestora de los planes de desarrollo de museos UMNG, el museo interviene en los espacios sin entorpecer las funciones y flujos determinados de la universidad, a la vez que se ubican de manera que sea reconocible y en coherencia con las temáticas y disciplinas que constituyan el entorno académico del espacio. Dice

Echávez (2018) sobre los diálogos emergentes en el MNT que, por un lado, se dirigen a un público inmerso en el entorno digital, identificado por la generación de los *millennials* y *centennials* (Kowske et al., 2010), por lo que las puestas museográficas que no impliquen el uso de dispositivos multimedia difícilmente logran llegar a sus intereses. Por otro lado, las narrativas museográficas deben ser comprensibles, evidentes y lúdicas, que lleguen al idioma y contexto del público, y que estén compuestas por contenidos ilustrados y animados que aborden las temáticas museísticas. Finalmente, Echávez (2018) aclara sobre la participación de la comunidad neogranadina en la actividad museística, que constantemente impulsa procesos de vinculación como rol de monitor para los estudiantes, con ejercicios que implican el desarrollo de narrativas y creación de prototipos museísticos, seguidos de un proceso formativo, que además son retribuidos a partir de incentivos académicamente relacionados.

De acuerdo con la identificación del público y la necesidad de establecer nuevos diálogos con este, el proyecto de investigación propuso un diseño curatorial y museográfico acorde a una de las temáticas del MNT, “La evolución de las telecomunicaciones”, en el que el objeto de exposición es un patrimonio inmaterial tangible de las telecomunicaciones, que se articula al entorno en su diseño y contexto y hace uso de la multimedia como un recurso mediático en el diálogo con el público. Además, la propuesta define al guía y auxiliar expositor como parte fundamental para la puesta en escena y desarrollo de la exposición.

Los nuevos diálogos que se quieren desarrollar están basados en la participación e interacción entre el MNT y su público, estructurados por el discurso curatorial y el lenguaje museográfico. Estos diálogos resultan ser y entenderse como narrativas museográficas, que desde la perspectiva de Lauro Zavala (2010) se definen como:

Terreno transdisciplinario en el que se estudia la dimensión narrativa de la experiencia de visita a un espacio museográfico. En la reconstrucción narrativa de la experiencia de visita se incorporan los elementos de carácter ético, estético, formal y estructural de la experiencia. (Zavala, 2010, p. 9)

Dicha dimensión narrativa se ve compuesta al reconstruir la experiencia de visita a través de preguntas, emociones, reflexiones y conclusiones del visitante durante y luego del recorrido por el espacio museístico. Por ello, las narrativas museográficas para el MNT son aquellas que posibilitan las experiencias de visita que integren los objetos de exposición a través del discurso museográfico, que define Lauro Zavala como “Discurso integrado por el proceso de interacción entre las expectativas del visitante y las del equipo de producción” (Zavala, 1993, p. 75).

El proyecto de investigación ha sugerido como temática expositiva la tesis que desarrolla David Hockney (2002) en su libro “El conocimiento secreto”, en el que dice que a comienzos del siglo XV muchos artistas occidentales implementaron una cámara oscura con espejos y lentes para crear proyecciones lumínicas en tiempo real, con el fin de proyectar y componer sus obras pictóricas en un menor tiempo y con mayor precisión. Gracias a estas tecnologías ópticas fue que 500 años después surgió la fotografía como la nueva manera de contemplar y representar el mundo material, por lo que la cámara oscura representa una de las piezas de mayor influencia histórica sobre el patrimonio cultural de las telecomunicaciones.

La tesis formulada y desarrollada por David Hockney, sugiere la implementación de la cámara oscura como dispositivo de demostración y verificación teórica. El proyecto de investigación, desde el año 2015 al 2017, ha desarrollado la construcción de la cámara oscura como una implementación museográfica interactiva para interpretar la tesis de David Hockney a partir de la experiencia

resultante de la interacción con el dispositivo. Esta propuesta de cámara oscura está compuesta por un cuarto oscuro con un agujero en una de sus paredes, un grupo de lentes ensamblados al agujero, un dispositivo multimedia como recurso audiovisual y una superficie plana para dibujar sobre la proyección lumínica, el ensamble de las anteriores partes se ve en la Figura 1.



Figura 1. Resultado del proceso de construcción de la cámara oscura.

En el diseño curatorial se desarrolló un guion sujeto al objeto y temática de exposición sugeridos. Desde una concepción conjunta entre Mauricio Hincapié (2017), curador de la colección de artes del Museo Universitario de la Universidad de Antioquia (MUUA), Christian Molina (2017), museógrafo del MUUA y los partícipes del presente proyecto, se define el guion curatorial como: un documento temático propio a la curaduría de la exposición, pensado desde o

para los objetos y su contexto museístico, que pretende acercar las exposiciones al público y ponerlas en diálogo a través de narrativas, basado en la concepción subjetiva del curador y del artista de la exposición, la objetividad del tema y una estética museística concebida para su implementación museográfica.

El entendimiento y desarrollo del guion curatorial es un eje estructural para el proyecto de investigación debido a su capacidad de plantear narrativas museográficas como una transición de los contenidos teóricos de la temática a la implementación museográfica definida para el proyecto.

Desde la perspectiva de Miguel Rivas (2017), voluntario del Museo Nacional de Colombia, un mediador en sala brinda perspectivas más amplias de la exposición e incentiva el diálogo. Sin embargo, “¿Cómo se hace una mediación de esas narrativas museográficas a partir de esos guías, monitores docentes o facilitadores de experiencias que tiene el museo?” (M. Rivas, comunicación personal, 30 de diciembre de 2017). La anterior cuestión puede ser contemplada a partir de las condiciones de mediación que exigen las narrativas museográficas en el diseño curatorial, por ejemplo: el grado en el que se presente la necesidad de contextualizar al público. De acuerdo con Rivas (2017), “la mayoría de objetos de un museo se encuentran descontextualizados, por eso se requiere la narrativa museográfica, porque así usted le devuelve a través de la experiencia ese contexto del objeto al visitante” (M. Rivas, comunicación personal, 30 de diciembre de 2017). Otra de sus condiciones de mediación es la experiencia que se pretenden brindar al público, pues una de las afirmaciones de Rivas (2017) es que ningún tipo de mediación reemplace esa fascinación por la experiencia sensible que se tiene en el museo. Por lo contrario, el objetivo es fortalecer la interpretación del visitante a partir de las reacciones, emociones y sentimientos derivados de las experiencias de dicha mediación. Una última condición de mediación es la función dialogante del guía expositor, que, de acuerdo con Hincapié (2017), “no puede ser un autómatas que repite el guion

del académico quien lo redacta, sino que tiene que hacer gala de sus propios conocimientos para establecer un diálogo con las necesidades del público” (M. Hincapié, comunicación personal, 5 de octubre de 2017). Es decir que las condiciones de mediación del guion curatorial son las ideas que definen los canales de comunicación del lenguaje museográfico para poder establecer el diálogo con el público.

El desarrollo del guion curatorial fue estructurado a partir de los recursos narrativos que giran en torno a la experiencia de interacción del público, pues de acuerdo con Hincapié (2017), “Las narrativas se relacionan con la interacción porque así mismo se construyen” (M. Hincapié, comunicación personal, 5 de octubre de 2017), lo que reafirma a las narrativas museográficas como dichos recursos del guion curatorial que construyen la experiencia del visitante. La estructura del guion está compuesta por la descripción de los roles y el objeto de exposición, las dinámicas explícitas de la interacción del público y el carácter implícito de su experiencia. Su resultado se puede ver en la figura 2 como el guion curatorial de la exposición “La cámara oscura”.

Como se puede ver en el guion curatorial (fig. 2), una de las ideas como canal de comunicación del lenguaje museográfico es la animación y el diseño de personajes, pues cumplen como un recurso mediático preciso para el público del MNT. El diseño de un personaje digital (fig. 3) es una herramienta de mediación que funciona como un contenido transversal sobre la multimedia, que de acuerdo con una de las manifestaciones de Christian Molina (2017) sobre la involucración de nuevas tecnologías en las implementaciones museográficas,


Guion Curatorial de exposición "La Cámara Oscura"

Espacio museal: Primer piso del bloque A de las instalaciones del campus Nueva Granada
Línea curatorial: la evolución de las telecomunicaciones
Temática: la cámara oscura de David Hockney

Roles museológicos

- Investigadores temáticos: Carlos Aranzazu, Carlos Bahamón, Diego Beltrán
- Guía expositor: Diego Beltrán
- Auxiliar: María Paula León

Planteamiento museográfico

#	Objeto de exposición	Descripción/Composición	Connotación narrativa
1	 <p>La cámara oscura</p>	<p>Cuarto oscuro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puerta de ingreso - Superficie plana con material para dibujar - Agujero con juego de lentes para la generación de la narración física, experimental y audiovisual que contextualiza el objeto de exposición en sí mismo. <p>Infografía sobre la cámara oscura</p>	<p>La cámara oscura compuesta por los conocimientos de un guía expositor y una la animación en motion graphics 3D, generan una narración física, experimental y audiovisual que contextualiza el objeto de exposición en sí mismo.</p>

Discursos curatoriales explícitos de la narrativa museográfica

- 1) El auxiliar gestiona a los visitantes de la exposición
 - a) Contextualiza el grupo de investigación
 - b) Organiza y da tiempos de espera para la exposición
- 2) Los visitantes entran al cuarto oscuro
- 3) El guía expositor tiene contacto con el público
 - a) Se presenta y conoce al público.
 - b) Brinda un contexto sobre la cámara como un resultado de investigación.
- 4) El guía expositor reproduce la animación Tcmaster: La cámara oscura como material mediático
 - a) la animación recita la siguiente narrativa a través de motion graphics 3D:
 ¡Hola!, mi nombre es Tcmaster, y soy el maestro de las tecnologías de la información y las comunicaciones, también conocidas como las TIC. Mi objetivo es que ustedes lleguen a ser maestros como yo, conociendo, interactuando y experimentando con ellas, nuestro ejercicio de hoy es La Cámara Oscura.

Discursos curatoriales implícitos de la narrativa museográfica

- 1) Cuando el público ingresa al cuarto oscuro, cambia a un contexto que le obliga a indagar para reconocerlo.
- 2) En el primer contacto del guía expositor con el público, abre un diálogo académico debido a la contextualización investigativa de la temática.
- 3) La animación en motion graphics introduce a Tcmaster como mediador de un diálogo teórico-práctico sobre la cámara oscura, posibilitando un conocimiento e interacción audiovisual del público directamente con la implementación museográfica.
- 4) El segundo contacto del guía expositor con el público posibilita la interacción experimental con la cámara oscura.
- 5) El tercer contacto de guía expositor con el público abre un diálogo para la resolución de interrogantes y conceptualización de conocimientos y experiencias.

David Hockney en su libro "El conocimiento secreto", dice que la cámara oscura es un dispositivo de proyección luminosa en tiempo real. Utilizada por muchos artistas occidentales del siglo XV. Como Vermeer, Van Dyck o Caravaggio entre muchos otros. Dice Hockney que la utilizaron con el fin de realizar sus dibujos y pinturas en un menor tiempo y con la mayor precisión. La cámara está compuesta por un cuarto oscuro con un agujero en una de sus paredes, un grupo de lentes ensamblados al agujero y una superficie plana para dibujar. Cuando el agujero está al descubierto la luz entra en la cámara, y a través un primer lente convergente que forma una imagen real, invertida y de tamaño proporcional a los objetos al otro lado del agujero. Luego atraviesa un segundo lente convergente que revierte la imagen y permite modificar su distancia con el primer lente para ajustar el foco de la imagen. Esta propuesta de cámara oscura es una implementación museográfica interactiva que representa una de las piezas de mayor influencia histórica en las telecomunicaciones, y ahora que la conoces, interactúa con ella ajustando su foco y dibujando sobre la proyección como los antiguos artistas del siglo XV. ¡Hasta la próxima y manos a la obra!

- 5) En caso de que los visitantes dudén en como interactuar con la cámara oscura
 - a) El guía expositor realiza el procedimiento para interactuar con la cámara oscura
 - i) Desajusta el agujero por donde entra la luz
 - ii) Ajusta el foco de los lentes
 - iii) Dibuja sobre el papel con base en la proyección virtual
 - b) Resuelve las dudas de los contenidos de la animación
- 6) El guía Posibilita la interacción de público con la cámara oscura
- 7) El guía agradece al público por asistir a la exposición
- 8) El auxiliar gestiona la salida del grupo de la cámara oscura e ingresa el siguiente grupo

Figura 2. Guion curatorial de exposición "La cámara oscura".

Abordar la narrativa desde la estructura de un cuento literario con un personaje como protagonista [...] puede ligar los temas de los guiones transformándolos en contenidos accesibles y dinámicos [...] puede sugerir diferentes actividades y talleres conforme a las narrativas establecidas. (C. Molina, comunicación personal, 5 de octubre de 2017)

Según lo anterior, el uso de un dispositivo digital que permita la contextualización a través de una narrativa museográfica mediada por un personaje digital será una parte importante del diseño curatorial para evaluar cómo se lleva a cabo el diálogo y la experiencia del público sobre la implementación museográfica de la cámara oscura.



Figura 3. Diseño de personaje: Ticmaster.

b. Diseño metodológico

La construcción de la cámara oscura permitió realizar una investigación cualitativa basada en el texto *Introducción a la investigación cualitativa fundamentos, métodos, estrategias y técnicas* del autor Roberto Katayama (2014), con el fin de determinar cómo resulta la experiencia del público de la UMNG, a partir del diálogo generado por una implementación museográfica interactiva como parte de la temática del MNT. Esta investigación se basa en una metodología de investigación triangulada entre un estudio fenomenológico y el estudio de casos, debido a la observación y análisis de las experiencias de un fenómeno que se presenta en la realidad social del público de la UMNG sobre dos objetos de estudio compuesto de dos casos sistematizados de los que se hablarán más adelante.

El marco epistémico de la investigación es positivista, debido a la manera como se conoce a partir de los datos para llegar a confrontar las teorías que los soportan, centrando el enfoque investigativo en la comprensión de las narrativas museográficas a partir de los datos recabados para confrontarlos con los aportes cognitivos de los investigadores partícipes del proyecto en el campo del diseño y la multimedia. Por lo tanto, se emplea la lógica inductiva en casos específicos para inspeccionar y describir planteamientos de un contexto más general a partir de su percepción objetiva. El diseño de los casos fue a partir de dos objetos de estudio: la cámara oscura como objeto museográfico interactivo y una infografía de la cámara oscura como gráfico explicativo del objeto museográfico y su contexto (fig. 4). El caso de estudio 1 consistió en mínimo 1 y máximo 4 sujetos del público que ingresaron al objeto de estudio 1, la cámara oscura, luego contestaron las primeras tres preguntas de la encuesta tipo 1 (fig. 5) según su experiencia y conocimientos obtenidos, y finalmente hicieron lectura del objeto de estudio 2, la infografía de la cámara oscura (fig. 4), para luego terminar de completar la encuesta con la cuarta pregunta.

El caso de estudio 2 tuvo la misma dinámica del caso de estudio 1, con unas variaciones en el orden de interacción de los objetos de estudio (primero fue el 2 y luego el 1) y la encuesta fue tipo 2 (fig. 5). El objetivo del diseño de estudio de casos fue confrontar los diálogos generados en las dos implementaciones museográficas a partir de su integración bidireccional para evaluar las experiencias y conocimientos resultantes de la exposición.

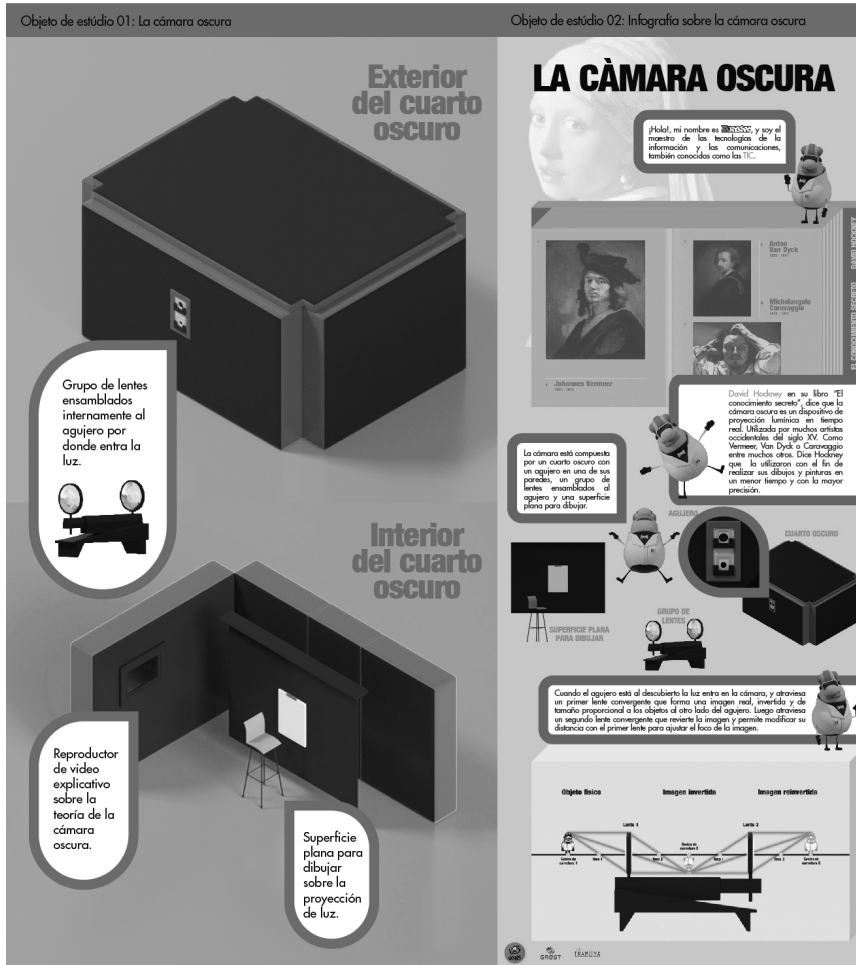


Figura 4. Objeto de estudio 1 y objeto de estudio 2 del diseño metodológico.

Los datos, considerados como las experiencias y conocimientos del público de la UMNG, fueron recolectados a través de dos tipos de entrevistas semiestructuradas (fig. 5), diseñadas con el mismo contenido, pero para casos de estudio diferentes. Con base en la investigación de José Aigner (2005) sobre los cuestionarios como instrumento de recolección, la entrevista fue compuesta por un conjunto de tres preguntas abiertas de identificación, dos preguntas abiertas de control con respuesta excluyente para evaluar el nivel de conceptualización de la temática, y una cerrada categorizada con respuesta exhaustiva para evaluar el caso de estudio. La tercera pregunta abierta categorizada de tipo escalar evaluó 10 categorías de interacción planteadas por Carlos Aranzazu y Carlos Bahamón como resultados de la investigación INV ING - 1774 titulada "Museografía interactiva: el pasado y el presente de las telecomunicaciones". Aranzazu y Bahamón proponen una categorización de las interacciones sobre las implementaciones museográficas con base en las que se observaron en el público durante su visita a diferentes museos, de lo cual se obtuvieron como resultado: misterio, estimulación, compromiso, diversión, curiosidad, activación, tecnología, conceptualizar y calidad. Dichas categorías fueron definidas en la encuesta para que fuesen calificadas en una escala sociométrica de 0 a 5, de acuerdo con la experiencia resultante de los sujetos en cada uno de los casos.

Universidad Militar Nueva Granada
Facultad de Ingeniería
Semillero "Jobs"
Grupos de Investigación: LA TRAMOYA Y GREST

Cuestionario para el análisis de narrativas museográficas interactivas y tradicionales

Proyecto de investigación: INV ING 2368 "La narrativa museográfica basada en el guiñón curatorial"
Encuestador: Diego Felipe Beltrán Cardona

Datos del encuestado
Nombre: *Carlos Agustín Bahamón*
Programa: *Ingeniería Multimedia*
Edad: *29*

Cuestionario tipo: 2

1) David Hockney en su libro "El conocimiento secreto" dice que la cámara oscura es:

- a) Un dispositivo de dibujo lumínico automático.
- b) Un dispositivo de proyección lumínica en tiempo real. ✓
- c) Un dispositivo de precisión lumínica.
- d) Prefiero no responder.

2) La imagen resultante pasa por un segundo lente para:

- a) Ajustar su foco.
- b) Crear una imagen real y ajustar su foco. ✓
- c) Reinvertir la imagen y ajustar su foco.
- d) Prefiero no responder.

3) Califique todas las categorías de interacción donde cero (0) significa que no sintió o experimento nada de esa categoría interacción y cinco (5) significa que la sintió o experimentó completamente.

Misterio
Cosa desconocida o recóndita, que no se puede comprender o explicar.
Calificación: *4*

Estimular:
Incitar, excitar con viveza la ejecución de algo.
Calificación: *0*

Comprometer:
Poner de acuerdo a una persona para que asuma el riesgo de hacer una acción de manera aventurada.
Calificación: *3*

Divertir:
Entretener, recrear.
Calificación: *2*

Curiosidad:
Es el deseo de saber, averiguar o inquirir lo que no debiera importarle.
Calificación: *3*

Activar:
Poner en funcionamiento un mecanismo para que parezca vivo, darle vida a una cosa.
Calificación: *0*

Tecnología:
Recursos tecnológicos que permiten su aprovechamiento práctico con fin museográfico.
Calificación: *0*

Conceptualizar:
Determinar algo en la mente después de examinadas las circunstancias.
Calificación: *3*

Calidad:
Propiedad o conjunto de propiedades inherentes a algo, que permiten juzgar su valor.
Calificación: *3*

Responsabilidad:
Deuda, obligación de satisfacer por sí solo y a cabalidad un servicio ofrecido.
Calificación: *3*

Responda luego de haber pasado por las dos implementaciones museográficas

4) ¿La segunda implementación museográfica complementó sus conocimientos sobre la cámara oscura?

- a) Sí, la complemento totalmente. ✓
- b) No, no hizo falta.
- c) Ninguna de las dos complementó mis conocimientos.
- d) Prefiero no responder.

Figura 5. Encuesta tipo 2 "Cuestionario para el análisis de narrativas museográficas interactivas y tradicionales", realizada a Carlos Bahamón.

Uno de los ejes reflexivos que plantea Lauro Zavala sobre de las dimensiones de la experiencia museográfica se derivan en:

La dimensión ritual (centrada en la experiencia de la otredad y organizada alrededor de espacios y objetos), la dimensión educativa (centrada en la experiencia de adquirir nuevas perspectivas, y organizada alrededor de sistemas conceptuales y afectivos, y contextos de referencia), y la dimensión lúdica (centrada en la experiencia de jugar con las posibilidades de lo imaginario y lo deseable). (Zavala, 2012)

Lo que hace de las categorías de interacción unas métricas sobre las tres dimensiones para traducir de forma sintáctica la perspectiva pragmática del visitante sobre su experiencia museográfica.

La representatividad de la muestra, según Katayama (2014), fue marcada por la estructura social de la comunidad estudiantil de todos los programas y edades de la UMNG. El muestreo se ejecutó por conveniencia donde las muestras son arbitrarias en número y tipo de sujetos, y la saturación se logra en función de la arbitrariedad de la recolección, teniendo en cuenta 10 muestras como el número mínimo de recolección. El muestreo fue realizado en mayor medida por la auxiliar María Paula León, quien por su parte gestionó su organización en el espacio y la contextualización de la dinámica de investigación con los sujetos de la muestra, manifestando empatía y buena respuesta con su participación.

Resultados y discusión

Los resultados que arrojó la investigación se pueden ver, esencialmente, con la lectura, limpieza, reducción y transcripción de los datos de las encuestas semiestructuradas. Las notas de la auxiliar y guía expositor muestran las observaciones sobre las acciones de los sujetos, orientadas en la interacción con la implementación museográfica, sus reacciones y experiencias resultantes. La visualización de los resultados en estadísticas de variables cualitativas está en la figura 6 del *dashboard* de los resultados de encuestas tipo 1 y 2 de la investigación. Es necesario aclarar que el número de sujetos de la muestra fue diferente para cada caso de estudio: la relación de proporción entre el número de encuestados para los casos de estudio 1 y 2, y total de encuestados de la investigación fue de 1,6 a 2,7 respectivamente a cada caso, lo que indica que la muestra abarca aproximadamente el doble de sujetos del caso de estudio 2 en el caso de estudio 1, que puede sugerir una relación equilibrada en análisis de los resultados de cada caso.

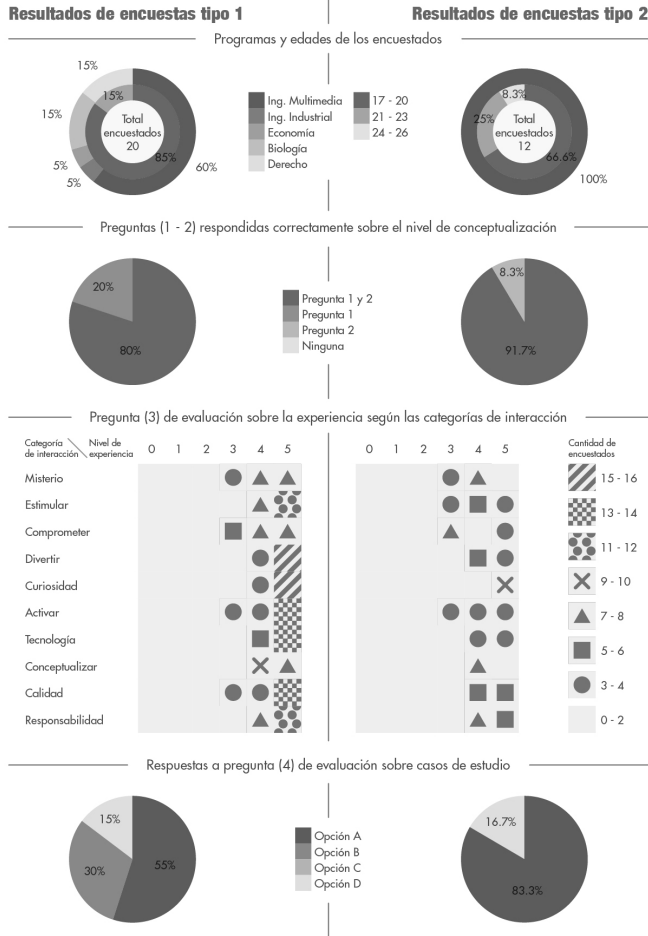


Figura 6. Dashboard resultados de encuestas tipo 1 y 2.

En el primer apartado de las encuestas, las preguntas abiertas de identificación: “nombre”, “programa” y “edad” se plantearon a modo de presentación personal y del proyecto a los participantes, con el fin de hacer una recolección de los nombres (para fines de verificación y validación de la información), los programas académicos y las edades que constituían la muestra. Los resultados de este primer apartado muestran que la mayoría de los sujetos de ambas muestras son ingenieros en multimedia (60% y 100%) entre los 17 y los 20 años (85% y 66,6%), lo que indica un gran influjo de los *centennials* con conocimientos e intereses sobre las ciencias básicas, la informática y las tecnologías. De acuerdo con Kowske, Rasch, y Wiley (2010), se infiere que los *centennials* provienen del mundo digital, por lo que sus hábitos están mediados por dispositivos multimedia, son pragmáticos a través de la interactividad y están constantemente en búsqueda de nuevas experiencias. El resto de los sujetos de la muestra está constituido por variables más dispersas, sujetas únicamente por la generación de los *millennials*, quienes se diferencian principalmente por ser adoptados por el mundo digital y mantienen una sensibilidad por lo analógico.

Las siguientes dos preguntas abiertas de control: “David Hockney en su libro *El conocimiento secreto* dice que la cámara oscura es” y “La imagen resultante pasa por un segundo lente para” se plantearon para determinar cómo resultaba el nivel de conceptualización de la información expuesta en cada uno de los casos de estudio. En el caso de estudio 1, 16 de los 20 sujetos de la muestra (80%) respondieron correctamente las dos preguntas, y en el caso de estudio 2, 11 de los 12 sujetos de la muestra (91,7%) respondieron correctamente las dos preguntas. La relación de proporción de las dos respuestas correctas es mayor para la muestra del caso 2, lo que indica que el nivel de conceptualización fue mejor en cuanto a la claridad y el entendimiento de la temática a partir de una concepción teórica de la infografía. Según el reporte de la auxiliar de exposición, la mayoría de los sujetos hacían claridad de los conocimientos con la relectura de la información a disposición de su propio tiempo. Sin embargo,

el reporte del guía expositor manifiesta que algunos sujetos de la muestra del caso de estudio 1 realizaron varias preguntas conceptuales, durante y al final de la exposición dentro del cuarto oscuro.

La tercera pregunta abierta categorizada de tipo escalar fue: “Califique todas las categorías de interacción, donde cero (0) significa que no sintió o experimentó nada de esa categoría de interacción y cinco (5) significa que la sintió o experimentó completamente:”. A partir de este enunciado se estimó la posibilidad de medir la experiencia del visitante en cada uno de los casos de estudio, a través de una calificación escalar de 0 a 5 de las 10 categorías de interacción. Se brinda a los visitantes un espacio y tiempo de 10 minutos para que cada uno haga observación e interactúe con los objetos de estudio con total expresividad. El lenguaje de las categorías de interacción se hace comprensible a través de la descripción de cada una de ellas bajo el período temporal de la experiencia. Con base en lo anterior, se generó una matriz de formas con la categoría en cada una de las filas, la escala sociométrica en las columnas y una convención de formas con la cantidad de personas que respondieron a las anteriores dos variables (Figura 6).

188

En el caso de estudio 1, la mayoría de los sujetos de la muestra calificaron 5 en la escala sociométrica, seguidos por las calificaciones de 4 y 3. Resultan importantes las categorías divertir y curiosidad, pues 16 y 15 de los 20 sujetos de la muestra calificaron 5 en la escala sociométrica de las categorías respectivamente. Otras categorías como activar, tecnología y calidad coinciden en que 13 sujetos de la muestra calificaron 5 en la escala. En el caso de estudio 2, la mayoría de sujetos de la muestra calificaron 4, seguidos por las calificaciones de 5 y 3. Se resaltan las categorías curiosidad y conceptualizar, 9 y 8 de los 12 sujetos de la muestra calificaron 5 y 4 en de las categorías respectivamente. En otras categorías como responsabilidad y misterio, 6 y 7 de los sujetos calificaron 5 y 4 en las categorías respectivamente. La categoría

comprometer obtuvo la calificación más baja, 3 en la escala sociométrica por ambas muestras de los casos de estudio.

Los resultados manifiestan proporcionalmente que la escala sociométrica tuvo calificaciones más altas en el caso de estudio 1, por lo que la cámara oscura a través del uso de la multimedia como un recurso mediático para establecer el diálogo es “una apuesta a que la experiencia sea multisensorial, y esto es lo que marca la transición a una museografía más moderna” (M. Rivas, comunicación personal, 30 de diciembre de 2017). Las calificaciones del caso de estudio 2 resultaron con la inclinación hacia una buena conceptualización a partir de la experiencia con la infografía, pues “Una solución mediática es la interactividad análoga” (C. Molina, comunicación personal, 5 de octubre de 2017), que a pesar de no ser un causante de experiencias significativas, es capaz de establecer un diálogo eficaz para conceptualizar los conocimientos del visitante.

La cuarta y última pregunta, cerrada y categorizada: “¿La segunda implementación museográfica complementó sus conocimientos sobre la cámara oscura?” pretende evaluar en cada uno de los casos de estudio cómo fue el complemento a los conocimientos de la segunda implementación museográfica. En el caso de estudio 1, 11 de los 20 sujetos de la muestra (55%) respondieron “Sí, la complementa totalmente”, 6 (30%) respondieron “No hizo falta”, y 3 (15%) respondieron “Prefiero no responder”. Más de la mitad de los sujetos respondieron asertivamente a que la infografía era parte del proceso de conceptualización de la temática y menos del 50% de los sujetos respondieron negativa e imparcialmente. En el caso de estudio 2, 10 de los 12 sujetos de la muestra (83,3%) respondieron “Sí, la complementa totalmente” y 2 (16,7%) respondieron “Prefiero no responder”. La mayoría de sujetos de la muestra respondieron asertivamente a que la cámara oscura fue un complemento a sus conocimientos sobre la temática. La observación tanto de la auxiliar como del

guía expositor coincide en que el interés por entrar a la cámara oscura primero y luego hacer lectura de la infografía era evidentemente mayor en los sujetos de las dos muestras. En el caso de estudio 1, los sujetos luego de salir de la cámara oscura demostraban una lectura muy superficial de la infografía y en el caso de estudio 2, los sujetos realizaban preguntas más específicas en cuanto a la temática, y el carácter sorpresivo de la cámara oscura era reducido.

Una revisión comparada entre las categorías de interacción de Aranzazu y Bahamón y las dimensiones pragmáticas de la experiencia museográfica de Zavala, inducen a una correspondencia clasificada en tres grupos categóricos respectivos a cada una de las dimensiones, donde el grupo de categorías de interacción respectivas a la dimensión lúdica (estimular, divertir, curiosidad y activar), fue el que obtuvo valores más altos (en una relación entre los valores de la escala sociométrica y el número de encuestados) en el caso de estudio 1, mientras que en el grupo de categorías de interacción respectivas a la dimensión educativa (misterio, comprometer y conceptualizar), fue el que obtuvo valores más altos en el caso de estudio 2. En cuanto al grupo de categorías de interacción respectivas a la dimensión ritual (tecnología, calidad y responsabilidad), se obtuvieron resultados equivalentes para los dos casos. Esta revisión comparada manifiesta asertividad en la teoría fundamentada y el recabado de la información, pues revela unos lineamientos coherentes en la comprensión de las narrativas museográficas a través de la experiencia de visita al MNT.

Katayama (2014) y su concepto sobre la generalización hacen inferir que los hallazgos sobre las muestras y los resultados de las entrevistas inducen propuestas incrementales al diseño curatorial e implementaciones museográficas del MNT. Como es bien sabido, el objetivo del diseño de estudio de casos fue confrontar los diálogos generados en las dos implementaciones museográficas a partir de una integración bidireccional, lo cual evita ejercer algún tipo de influencia en el sentido de las respuestas, por lo contrario, los sujetos al explorar la

temática a partir de dos dinámicas distintas expresaron de manera detallada sus conocimientos, experiencias y opiniones, que permitieron destacar acciones sociales y procedimientos museísticos orientados al crecimiento y construcción del MNT.

Conclusiones

- La mediación del diálogo a través de las narrativas museográficas propuestas en el diseño curatorial fue desarrollada a través de tres lineamientos: el diseño y animación de un personaje digital que contextualiza al objeto de exposición según los intereses y necesidades del público, la generación de interacciones analógicas y digitales que causan reacciones, emociones y sentimientos derivados de las experiencias de dicha interacción, y la participación activa, promotora y dialogante del guía y auxiliar de la exposición durante toda la visita a la implementación museográfica interactiva perteneciente a la temática del MNT.
- El entendimiento de los procesos narrativos del guion curatorial y su definición propuesta por la investigación permitieron su redacción para estructurar un diálogo explícito e implícito mediante una narrativa desarrollada por los recursos mediáticos de la auxiliar y el guía de la exposición. El resultado logró acercar la exposición al público, haciéndolo partícipe de las dinámicas propuestas en el diseño curatorial, y ponerlo en diálogo a través de una narrativa mediada por los canales de comunicación, acordes al lenguaje museográfico de la implementación sugerida.
- La propuesta de diseño curatorial e implementación museográfica se realizó como una progresión del cuarto oscuro a un sistema integrado de material museográfico en dispositivos multimedia y medios analógicos, y la contribución cognitiva y contextual de la auxiliar y guía de exposición durante de la interacción. La realización de la propuesta es un logro por traducir las narrativas museográficas propuestas en el guion curatorial a su

materialización en las instalaciones de la UMNG, en una implementación museográfica interactiva acorde a las regulaciones del MNT.

- El estudio de la experiencia de los visitantes de la cámara oscura logró identificar la configuración de lo que fue una experiencia museográfica en el público del MNT, en la interacción con un sistema integrado que estructuraba a la implementación museográfica interactiva. Dicha configuración de la experiencia consiste en el deseo de inquirir y entender una temática expositiva, a través de los procesos de conceptualización e interacción con medios analógicos y digitales de carácter lúdico, que hagan uso de los recursos tecnológicos acordes al criterio de calidad del contexto en el que se encuentra el público.

Referencias

- Aignerren Aburto, J.M. (2005). El cuestionario: el instrumento de recolección de información de la técnica de la encuesta social. *La Sociología en sus Escenarios*, 1-79. <https://doi.org/10.3145/epi.2005.mar.04>
- Hockney, D. (2002). *El conocimiento secreto, El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*. (E. Destino, Ed.) (Tercera). Barcelona: Thames and Hudson Ltd., Londres.
- Katayama Omura, R.J. (2014). *Introducción a la investigación cualitativa: fundamentos, métodos, estrategias y técnicas* (F.E. de la U.I.G. de la Vega, Ed.). Lima, Perú.
- Kowske, B.J., Rasch, R., & Wiley, J. (2010). Millennials' (lack of) attitude problem: An empirical examination of generational effects on work attitudes. *Journal of Business and Psychology*, 25(2), 265-279. <https://doi.org/10.1007/s10869-010-9171-8>

Universidad Militar Nueva Granada. (2016). Museo Nacional de las Telecomunicaciones. Retrieved February 8, 2018, from <http://www.museosumng.com/objetivos.html>

Zavala, L. (2010). *Seminario de Narrativa Museográfica*. Ciudad de México, Xochimilco.

Zavala, L. (2012). *Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Como citar: Beltrán, D.F., Bahamón, C.A. y Aranzazu, C.U. (2019). Experiencia y diálogo en narrativas museográficas. *Revista KEPES*, 16 (20), 169-193. DOI: 10.17151/kepes.2019.16.20.8