
**Diseño museográfico y recursos virtuales.
Conexión al patrimonio.**

*Museographic design and virtual resources.
Their link to patrimony.*

LIC. OMARA ISABEL RUIZ URQUIOLA

LIC. YAINET RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ

D.I. SULUMI SÁNCHEZ HERRERA

Diseño museográfico y recursos virtuales. Conexión al patrimonio.

*Museographic design and virtual resources.
Their link to patrimony.*

RESUMEN

Esta indagación comprende el análisis del concepto de diseño museográfico empleado como facilitador de la interacción entre público y contenidos referentes a un legado patrimonial específico, con base en la aplicación de las nuevas tecnologías. Se pretende mostrar el proceso de diseño interiorista que valida los recursos virtuales en el ámbito de un discurso museológico puntual. Se enfocarán los alcances comunicacionales de las plataformas interactivas que estructuran el diseño de la sala en cuestión.

Se sigue una metodología de desglose de la narrativa temática que se desarrolla en la Sala de Ambiente Interior del Palacio del Segundo Cabo, en función de mostrar la efectividad de la estrategia de diseño empleada. El presente estudio valida como proceder museístico adecuado a las dinámicas socio-culturales vigentes en el contexto nacional, el abordaje interiorista/museográfico encauzado desde lo virtual.

Concluyendo en lo acertado del discurso museográfico que desde los presupuestos del diseño de interiores legitima la implementación de la novedad tecnológica como canalizador de las relaciones individuo-institución cultural, por su capacidad de renovación de los instrumentos viables para el logro del auto-reconocimiento del ser social en su identidad cultural.

LIC. OMARA ISABEL RUIZ URQUIOLA
LIC. YAINET RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ
D.I. SULUMI SÁNCHEZ HERRERA

ABSTRACT

This work clarifies the concept of Museographic Design as the facilitator of the interaction between the public and the contents – as it relates to a specific patrimonial legacy - based on the application of new technologies. It intends to show the interior design process that validates the virtual resources, in the scope of a punctual museological discourse. It is focused in the communicational reach of the interactive platforms that structure the design of the museum hall in question.

We follow a methodology that breaks down the thematic narrative developed in the Interior Ambience exhibit hall at the "Palacio del Segundo Cabo", so as to show the effectiveness of the design strategy utilized. This case study validates the interiorist/museographic approach, channeled from a virtual perspective, as proper museum behavior, adjusted to the current socio-cultural dynamics of the national context.

To conclude, in the accuracy of the museographic discourse that from the premises of interior design legitimizes the implementation of technological novelties as channelizers of the relationship between the individual and the cultural institution; due to their ability to renew the instruments that make possible the self-awareness of social beings in their cultural identity.

Palabras Claves

Diseño, museografía, diseño interior, museo virtual, nuevas tecnologías, patrimonio, referentes, identidad cultural.

Keywords

Design, museography, interior design, virtual museum, new technologies, patrimony, references, cultural identity.

INTRODUCCIÓN

SI EL BOOM QUE, EN LAS DOS ÚLTIMAS DÉCADAS DEL siglo XX experimentaron los edificios destinados a la actividad museal desde su propia concepción arquitectónica y las exposiciones -ahora convertidas en grandes sucesos sociales y publicitarios-, definió el entorno museográfico/interiorista desarrollado en dichos inmuebles, el protagonismo de las nuevas tecnologías resulta en la validación contemporánea del encargo comunicacional inherente a toda institución museística.

En el ámbito cubano la primera tendencia no ha lugar por razones obvias en el orden de lo infraestructural, y sí hemos asistido a una sostenida revalidación de inmuebles connotados simbólicamente por la tradición que soportan discursos museológicos diversos de manera congruente sin que prevalezca la carga histórica por sobre la propuesta curatorial.

Hace parte de esta práctica una experiencia museológica que sin representar totalmente la inmersión en el universo virtual dada la no posibilidad de conectividad a la red*, pretende redimensionar un acápito esencial en la conformación de nuestra identidad, como lo es el aporte europeo a la definición de las pautas interioristas de los espacios cubanos en su devenir histórico. Analizaremos un caso en que el diseño interior en su alcance museográfico intenta combinar los recursos virtuales que sustituyen la

presencia física del objeto con un universo de formas y colores acompañantes en elementos básicos, como mobiliario, información gráfica preliminar de los contenidos y la significativa “envoltura”, dada la ubicación en una de las edificaciones fundacionales de vida urbana cubana. (1)



(Imagen 1) Edificio del Palacio del Segundo Cabo. Plaza de Armas, Centro Histórico de La Habana.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se realizó un análisis documental en la búsqueda de la mayor cantidad de referentes de diseño museográfico acerca de experiencias donde se aplican los recursos virtuales en emplazamientos constructivos y nodos urbanos con marcado carácter patrimonial.

* Se refiere a la imposibilidad de conexión en tiempo real a internet.

Siempre que fue necesario se adaptaron los conceptos vigentes en cuanto a la nomenclatura museística y de diseño de acuerdo con las particularidades del contexto cubano y del museo/caso de estudio en cuestión dada la disponibilidad de enclave edificado para una propuesta en soporte digital.

Se siguió una metodología de análisis del proceso de diseño aplicado en función de un concepto museológico general y, puntualmente se expone el planteo de una sala expositiva orientada hacia la interacción virtual del público con la trayectoria del diseño interiorista, de marcada influencia europea en Cuba.

RESULTADOS

Dada la prevalencia de las dinámicas sociales contemporáneas, determinadas éstas por la interacción tecnológica entre los diferentes universos de conocimiento que engloban al ser humano actual, la actividad museística ha incorporado las prestaciones virtuales como estrategia comunicacional en la proyección del discurso científico del museo, resultando el diseño interior una vía de materialización del supuesto conceptual.

La inoperancia del museo tradicional, verificado en el escaso interés del público que asiste a sus instalaciones por propia voluntad, ha estimulado a replantear las razones por las que lejos de atraer audiencias, crece la percepción social de que son volúmenes de objetos fenecidos. Las dinámicas que se han ido

generando para llevar la organización museal al siglo XXI, han desembocado en procesos de cambios, visibles en el auge de ciertos equipamientos, la aparición de nuevas infraestructuras culturales, la mutación en los formatos y lenguajes de presentación de los objetos y contenidos y la crisis de las clasificaciones propias de este ámbito.

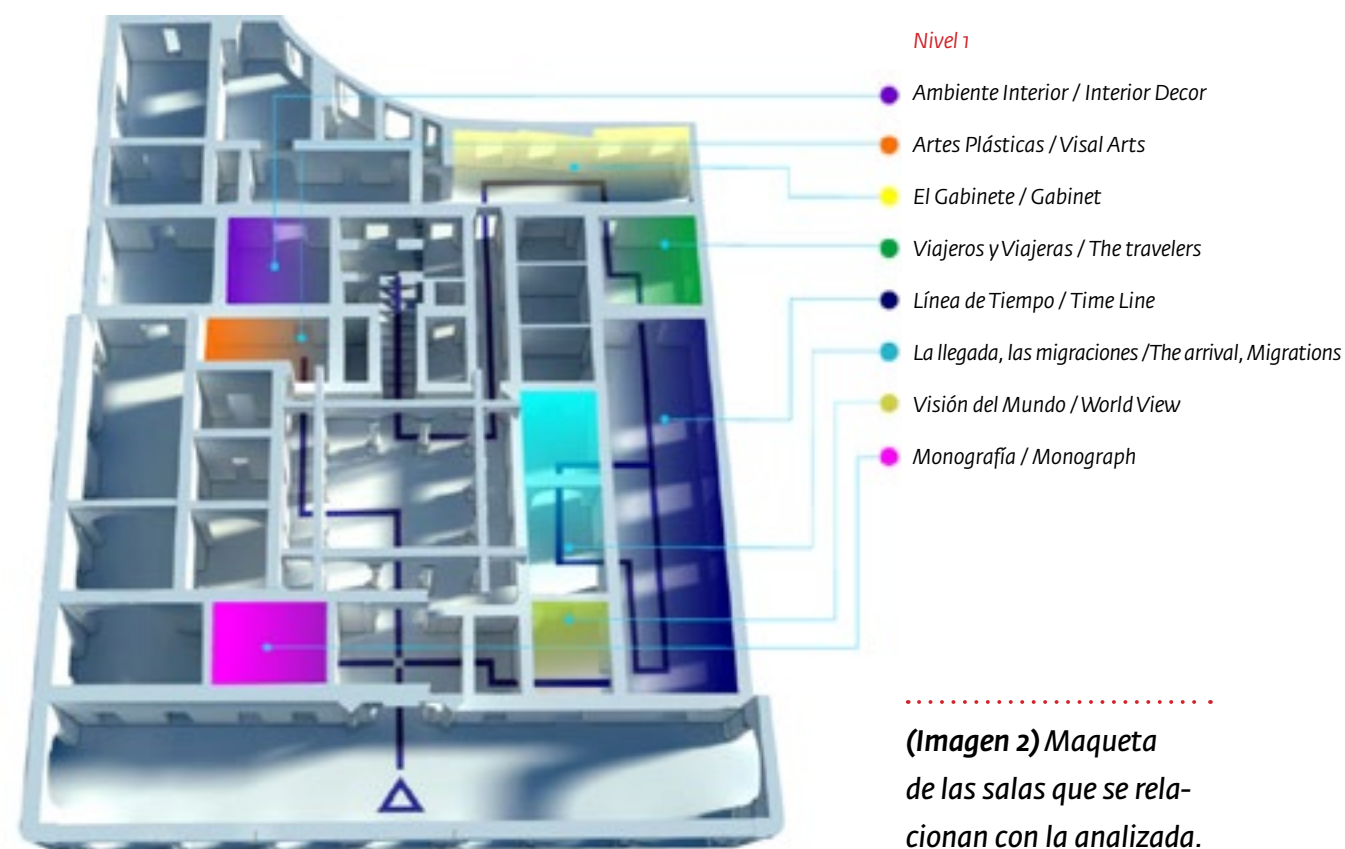
En ciertos modelos de organizaciones museales el hecho histórico, técnico, científico, incluso artístico, se representan sin objetos. Los centros de interpretación, también llamados centros de visitantes, centros de recepción o museos de sitio, son ejemplos de esa proyección. Son equipamientos que promueven una comunicación persuasiva con el visitante, descifrando en presencia del recurso patrimonial (ya sea este un fenómeno social, político, económico o cultural, un paisaje natural, un hallazgo arqueológico, entre otros) significaciones y correlaciones poco evidentes a los ojos de la audiencia, quienes luego de acceder a ese conocimiento se sienten conectados emocional e intelectualmente con su preservación. Una forma de medición respecto al éxito posible de estos centros consiste en evaluar observando su capacidad para estimular cuestionamientos y búsquedas personales que razonen el tema que aborda la institución más allá de sus muros.

El caso de análisis abordado es significativo dentro de la tendencia antes esbozada. Se trata de un emprendimiento museal de nuevo tipo para el contexto cultural Cuba.

Ubicado en un inmueble portador de valores agregados dada su trascendencia histórica y por los códigos arquitectónicos que representa, datado en lo más temprano del siglo XVIII cubano donde la expresión barroca en lo formal se tradujo en formas curvas y contrastes de claroscuros por la combinación del juego de entrantes y salientes de elementos estructurales como las columnas, o decorativo-funcionales como los vitrales, se emplaza el Palacio del Segundo Cabo: Centro para la Interpretación de las Relaciones Culturales Cuba-Europa. Este edificio, además, es conformador de la trama urbana esencial a la génesis patrimonial de la ciudad de La Habana, la Plaza de Armas. Asistimos, por tanto, a una propuesta renovadora de la actividad museológica nacional posibilitada por la interacción del planteo temático asentado en los vínculos culturales diversos entre lo cubano y lo europeo: danza, música, política, migraciones, entre otros, y el diseño de interiores que codifica morfológicamente los espacios expositivos.

De lo anterior se deduce el no apego textual a la definición que de museo virtual es generalmente aceptada y que establece que éste consiste en *“una colección de objetos digitalizados, articulada lógicamente y compuesta de diferentes soportes que por su conectividad y su carácter de acceso múltiple, permiten trascender los modos tradicionales de comunicación y de interacción con el visitante (...); no dispone de lugar ni de espacio real y sus objetos, así como las informaciones conexas, pueden ser difundidos a los cuatro rincones del mundo”* (Schweibenz, 1998).

El Centro, tal como lo demuestra su nombre, sí cuenta con una sede física definida y realmente no contempla la difusión de los contenidos que desarrolla de forma explícita, sino a través de su propio relacionamiento interpretativo con el público/usuario del soporte tecnológico determinado por su diseño. Es así que la nomenclatura internacional vigente debe reacondicionarse a un uso de lo tecnológico-virtual atemperado por condicionantes materiales locales como la no disponibilidad de conectividad a *internet* de los emplazamientos interactivos que estructuran el diseño de las salas. (2)



El diseño interior es garante de la generación de atmósferas atractivas en lo visual y lo sensorial como respaldo a los contenidos con que ha de interactuar el visitante. Con el ya enunciado tema de los vínculos culturales cubano-europeos se recrean sucesos históricos y artísticos permeados de una carga emotiva a ilustrarse digitalmente, optimizando el carácter participativo respecto a lo expuesto al ser objeto de jerarquización por parte de un sujeto que privilegia los conocimientos que le son de interés. Condicionar esta selección e incentivar el relacionamiento con el tema manifiesto es, en primera instancia, el encargo del proyecto de diseño. (3)

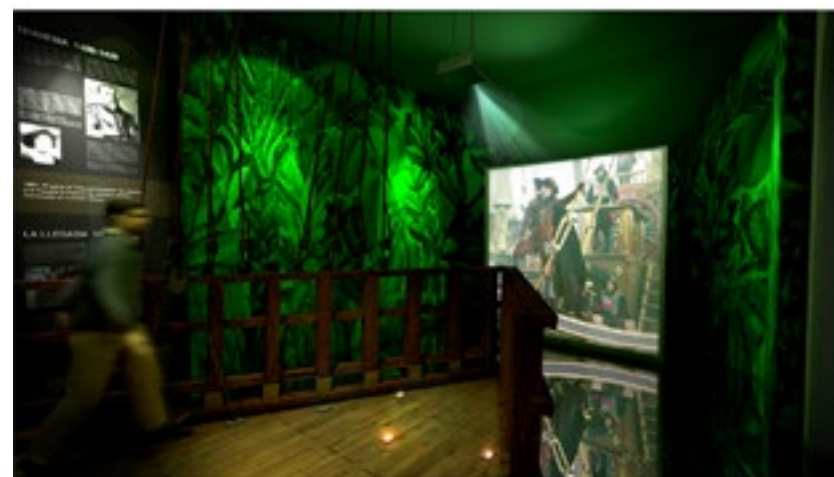
Es así que el diseñador opera como museógrafo en la medida en que maniobra como intermediario entre la pauta museológica desde la que se conceptualiza el eje temático del centro interpretativo y los públicos-destino de todo el proceso investigativo de origen.

Soluciones de diseño empleadas

Casi la totalidad de las salas funcionan como espacios donde se mezclan maquetas, simulacros técnicos y efectos especiales. En el centro de todo encontramos al objeto virtual, ya sea como representación plana en 3D, o en programas de animación y movimiento que sustituyen a los antiguos soportes estáticos, ya no competitivos. Aunque puntualmente, se contará con tecnología óptica por ofrecer opciones increíbles a nivel de posibilidades técnicas y de representación

virtual. Hablamos de pantallas táctiles de gran tamaño y escaso volumen que permiten intervenir directamente al visitante sin ningún tipo de conocimiento o destreza técnica previa. También los trucos perceptivos, los cuales suelen sorprender al visitante. (4)

Pero todos los aditamentos tecnológicos estarán circunscritos a elementos tradicionales que funcionan como especie de enlace o recordatorio perenne de la relevancia del entorno edificado contentivo de la muestra, ellos son los sistemas gráficos, panelerías, carte-



(Imagen 3) Generación de atmósferas sugestivas.



(Imagen 4) Percepción trucada y relacionamiento con los contenidos de la Sala de Ambiente Interior.

les, textos en vinilos, fotografías, videos, diaporamas y música, habituales en los museos de siempre, pero ahora en función de un discurso expositivo sucinto. (5)

Narrativa temática, legado cultural y diseño museográfico

La Sala de Ambiente Interior del Palacio del Segundo Cabo: Centro para la Interpretación de las Relaciones Culturales Cuba-Europa, siguiendo el discurso museográfico ya definido, se estructura espacialmente a partir de paneles informativos con las referencias históricas generales de los períodos de tiempo que se representan en el entorno virtual y su relación con los estilos decorativos importados de Europa, así como la adecuación de éstos a las condiciones y gustos isleños.

La conformación integral de la sala es generada desde un entorno en cuyo centro se encuentra una pantalla cóncava sobre la cual se proyectarán imágenes de interiores que refieren entornos geográfico-culturales definidos por influencias de grupos humanos de origen europeo migrantes hacia Cuba en diferentes momentos históricos, todos aportadores de marcas identitarias profundas que perviven como legado cultural en la génesis estética de la nación. (6)

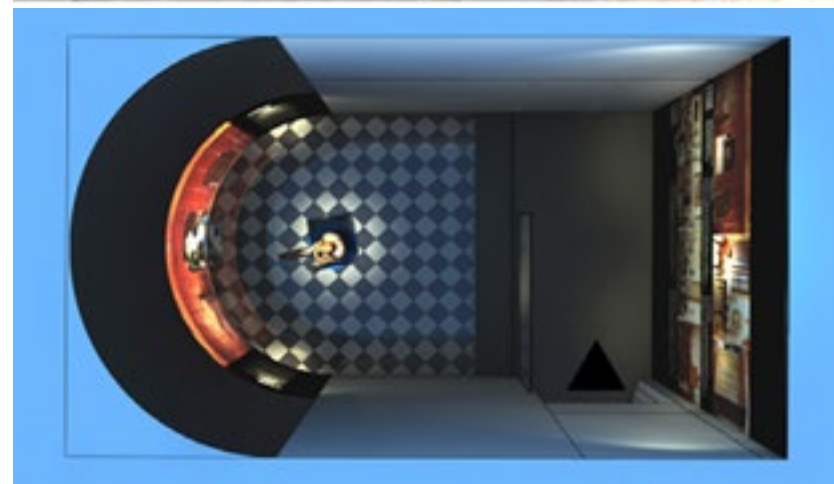
El sector de interacción es propiciado a partir de tablets en las que se seleccionará el objeto virtual que dentro de los espacios expuestos será privilegiado por la atención del usuario y, tendrá un desarrollo digital en la pantalla principal. Éste podrá ser reubicado

en el entorno representado, pero también será posible obtener información con otro nivel de profundidad, alcanzando un grado óptimo de interconexión del perceptor con el conocimiento del patrimonio cultural expuesto.

La naturaleza inmaterial del espacio diseñado adquiere otra dimensión cuando el audio generado para cada ambiente de época se personaliza por el propio usuario, mejorando ostensiblemente la contextualización del relato museológico.



(Imagen 5) Convivencia de la tecnología con sistemas gráficos tradicionales.



(Imagen 6) Vista superior de la Sala de Ambiente Interior.

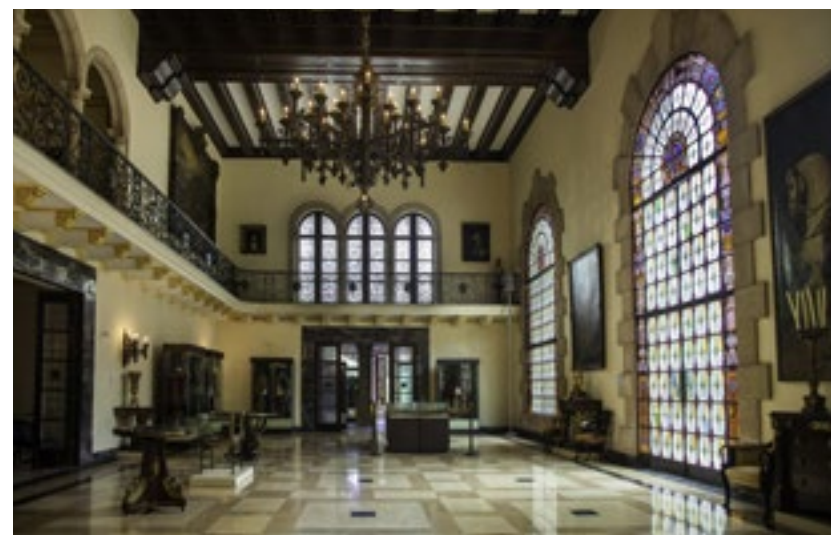
Cada sesión se compartirá a modo de anfiteatro en miniatura, con un número limitado de personas, que además podrán apreciar el resto de la información, que de manera más explícita y con menor jerarquía contienen los paneles asociados a la plataforma de espera.

Está prevista la instalación de estrado y bancos como estructura facilitadora de todo el proceso de relacionamiento.

Los espacios a simular virtualmente se cuentan en el número de ocho, y con ellos se recorrerán los interiores desde la casa primera: el fuerte-morada del Adelantado Diego Velázquez, en Santiago de Cuba, definido por usanzas hispánicas bien marcadas según mobiliario y aditamentos decorativos o netamente funcionales, importados en su mayoría. Igualmente y tratando de seguir una secuencia histórica, se simulará la estructuración del interior habitacional desde el protagonismo de piezas artesanales con punto de partida en el modelo europeo, e invenciones de artes aplicadas coherentemente conjugadas en el Palacio Cantero de la Villa de la Santísima Trinidad, al centro de Cuba. También se representará el tránsito de la precariedad rural hacia los usos ciudadanos en el ámbito de lo doméstico de la casa-vivienda del cafetal La Isabelica, auténtica expresión de predominio del ascendente francés a partir de las relaciones entre criterios productivos y modo de vida, así como se abordarán diferentes tipologías espaciales del interior de inmuebles definidos morfológicamente por sus funciones sociales específicas como resultado

del progreso económico que generó calidades formales de excepción con explícitas contribuciones europeas, tales son los casos del Teatro Sauto y la Farmacia Triolet, ambos en la próspera e ilustrada capital matancera y de la autoría o el auspicio de un artista italiano y un francés hombre de ciencias, respectivamente. Esta selección se complementa convenientemente con elementos de mobiliario y decoración franceses de la Colección Napoleónica a partir de piezas únicas comprendidas en nuestro caudal patrimonial, y reproducidas digitalmente en un espacio interior representativo de las pretensiones estéticas de la burguesía nacional, como la residencia del acaudalado político y hombre de negocios de origen italiano Orestes Ferrara. (7)

En el mismo sentido el comedor de la residencia Lasa-Baró dará paso al arribo de líneas tendientes a la geométricidad decorativa por los aditamentos provenientes de la casa Lalique, y toda la atmósfera in-



(Imagen 7) Salón principal del Museo Napoleónico (Residencia Ferrara).

terior concebida desde supuestos creativos artdeco-sianos de matriz europea. Se concluirá la selección virtual con la casa Schulthees. Dadas las calidades formales conseguidas según los postulados racionalistas europeos del arquitecto Richard Neutra y sus colaboradores en su concepción y ejecución, creemos que la selección de su salón principal dará la posibilidad de más amplia difusión, así como de un acercamiento más “real”, con un diseño de excepcionales valores contemporáneos en la integralidad y coherencia del proyecto.

DISCUSIÓN

Pertinencia del enfoque interiorista o museográfico con preeminencia de lo virtual respecto al discurso museológico en el contexto patrimonial en cuestión.

A partir de la reproducción virtual de ambientes interiores exponentes de la síntesis estética que en Cuba se rigió por normas estilísticas europeas, en cuanto a la presencia de artes aplicadas, distribución y zonificación espacial según la jerarquización de funciones al interior del inmueble, se pretende mostrar la paulatina conformación de la identidad local en el abordaje interiorista tanto de espacios privados, como en los de mayor proyección social.

Dado el marcado acento europeo presente en la definición visual de diversidad de espacios habitacionales, culturales o de servicios que por toda la Isla y a través del tiempo devienen en hitos de significativa

aportación cultural, se legitima un legado que desde la función referencial de esta sala se integra al concepto museológico que define el proyecto general.

Mediante la visualización de las marcas culturales que definieron nuestros ambientes cotidianos con fuerte presencia del legado europeo, se hará evidente su contribución y alcance en la conformación de dinámicas de vida propias, en permanente relación con los patrones plásticos de referencia.

La selección de contenidos está determinada por la presencia de enclaves con marcada pauta formal de influencia europea. Se tienen en cuenta contextos regionales definidos en su momento por la huella migratoria europea y sus consecuencias en la configuración de hábitat o espacios de confluencia social representativos para cada comunidad, ya sea urbana o rural, a lo largo del país.

Es el diseño de interiores en concordancia conceptual con la museología que engloba el discurso cultural planteado para este museo, quien hace factible la funcionalidad pretendida. Se vale del recurso tecnológico como única vía posible para el desarrollo expositivo de un tema que de otra manera sería impensable por su propia naturaleza espacial.

CONCLUSIONES

Se han referido las coordenadas museológicas que definen al Centro para la Interpretación de las Re-

laciones Culturales Cuba-Europa, en su proyección de difusor de un acápite, entre otros, sustancial a la definición de la identidad cultural cubana, como lo es el referente de origen europeo aplicado a la configuración de los ambientes interiores; todo ello soportado por una apoyatura tecnológica que implica la presencia virtual de los contenidos con que podrá interactuar el público, objeto social de toda institución cultural.

Se considera validado el tratamiento virtual que el diseño museográfico aplica a una esfera del patrimonio cultural de un país; como resultado este se colectiviza, interactúa con el ser social resultante de esos referentes socio-históricos quienes ahora pueden acceder a un conocimiento de valores culturales que les son nuevos, en muchos casos dada la imposibilidad de constatación real ya sea por causa de la lejanía geográfica, u otro factor de impedimento.

Los componentes tecnológicos orgánicamente seleccionados y jerarquizados por el diseño en función de la articulación de un concepto museológico central, y específico para cada sala, determinan la dinámica funcional desde el involucramiento activo del sujeto por su interacción con la puesta en escena que siempre significa un espacio museal.

BIBLIOGRAFÍA

Desvallées, André, Mairesse, François. (2010). *Conceptos clave de museología*. Disponible en <http://icom.museum/professional-standards/key-concepts-of-museology/>

Linares, José. (1994). *Museo, arquitectura y museografía*. La Habana: Edit. Fondo de Desarrollo de la Cultura. Dirección de Patrimonio Cultural, MINCULT.

_____. (2013). *Museos, tiempo, espacio y luz*. La Habana: Ediciones Boloña, Oficina del Historiador de la Ciudad.

MIRANDA, J. M, (1994). *¿Centros de interpretación? Carpeta informativa del Centro Nacional de Educación Ambiental (CENEAM)*. Octubre. (Texto en formato pdf).

Trocchianesi, Raffaella. (2014). *Design e narrazioni per il patrimonio culturale*. Milano: Maggioli Editore.

RECIBIDO: 4 de abril 2016

APROBADO: 17 de junio 2016