

v ö m

visores de objetos misteriosos

[bitácora]

////////////////////////////////////

Este es un experimento basado en ~~la formación de públicos para las artes~~ el diseño de experiencias museísticas. El punto de partida fue una investigación realizada en torno a tres ejes:

- a. teorías sobre la estesis, la percepción y la cognición
- b. técnicas de ludificación para el diseño de experiencias
- c. tendencias en la exploración del binomio arte-educación

Los hallazgos obtenidos configuraron una premisa central que se sintetiza en la siguiente tabla:

FORMACIÓN DE PÚBLICOS		DISEÑO DE EXPERIENCIAS
Público homogéneo	>	Sujetos singulares
Énfasis en la obra	>	Énfasis en el sujeto
Interpretación correcta	>	Interacción subjetiva
Guía oral o textual	>	Instrumento interactivo
Arte como fin	>	Arte como punto de partida

=

PREMISA DEL EXPERIMENTO

Lo esencial al momento de interactuar con obras de arte es saber ver a través de la propia sensibilidad e intuición. La misión será enriquecer la calidad de esa interacción para detonar en el actor una experiencia significativa. La táctica será generar un instrumento que sirva como antídoto contra el anestesiamiento estésico.

Así, el experimento continuó con un mapeo de posibles aproximaciones a las obras de arte, de ahora en adelante referidas como objetos:

TIPOS DE APROXIMACIONES

predisposición a los objetos
percepción de los objetos 🗨️
diálogo con los objetos
inmersión en los objetos
apropiación de los objetos
expresión sobre los objetos
...

Este experimento tomó como punto de partida la percepción visual para intentar detonar distintas lecturas e impresiones de objetos que parecen extraños o indescifrables:

EVITAR JUICIOS COMO

“no me gusta”
“no lo entiendo”
“lo pudo haber hecho mi sobrino”
... etc.

>

PROVOCAR REFLEXIONES DEL TIPO

“se trata de...”
“está hecho de...”
“me hace sentir...”
“lo que comunica es...”
“su énfasis está en...”
... etc.

En resumen, lo que busca el proyecto es dar al observador otras alternativas de lectura y nuevos ángulos de observación durante su contacto con objetos misteriosos:

ÁNGULOS DE OBSERVACIÓN

localizar	reconocer	examinar	inventar
analizar	ubicar	inspeccionar	renombrar
alterar	sentir	descubrir	imaginar
fantasear	descubrir	adivinar	revelar

Estos 16 ángulos de observación se clasifican a su vez en 6 claves de interacción que determinan el tipo de contacto con los objetos:

CLAVES DE INTERACCIÓN


○	clave perceptiva	(lo que se observa del objeto)
△	clave sensitiva	(lo que hace sentir el objeto)
∞	clave técnica	(la hechura del objeto)
∩	clave temática	(lo que dice el objeto)
∩	clave lúdica	(lo divertido del objeto)
∩	clave intuitiva	(lo revelador del objeto)

Para traducir lo anterior en un instrumento práctico, se diseñó un ejercicio visual para activar cada ángulo de observación:

ÁNGULO DE OBSERVACIÓN	EJERCICIO
reconocer	> reconocer las emociones que provoca el objeto

Posteriormente estos ejercicios se materializaron en una ilustración gráfica y su respectiva indicación textual:

ilustración gráfica
indicación textual



ESCALA DE EMOCIONES 3 Usa este visor para reconocer qué emociones te hará sentir el objeto.

Para su implementación en campo, cada uno de los ejercicios fue impreso sobre una mica transparente de manera que funcionasen como un visor o filtro visual, bajo las siguientes características:

CARACTERÍSTICAS

- Un instrumento autosuficiente
- Un uso amigable, fácil y breve
- Una herramienta lúdico-empática
- Un soporte análogo de fácil adquisición
- Una producción e implementación económica
- Un impacto variable según el perfil del usuario (tiempo, intereses, contexto)
- Una implementación atemporal y adaptable a distintos objetos y escenarios

A este set de 16 visores de objetos misteriosos se le complementa con un cuadernillo explicativo de libre consulta para profundizar sutilmente en cada ejercicio.

En el espacio museístico, los visores funcionan como una herramienta didáctica para observar e interpretar las obras. Su implementación se articula desde el área de servicios educativos del museo y se complementa con un taller teórico-práctico abierto al público para el diseño de nuevos visores.

Tanto los visores como el cuadernillo están disponibles en línea para su descarga gratuita (ror.ooo/vom). Para su producción casera, los usuarios que así lo deseen podrán imprimirlos sobre hojas de acetatos desde sus ordenadores.

BIBLIOGRAFÍA + WEBGRAFÍA

Acaso, María, Manuel H. Belver, Silvia Nuere, María del Carmen Moreno, Noelia Antúnez y Noemí Ávila. Didáctica de las artes y la cultura visual. Madrid: Akal, 2011.

Díaz, Rodrigo, y Pablo Helguera. Arte contemporáneo en México: guía de galerías, museos y espacios alternativos. México, D.F: Travesías Editores, 2015.

Fineberg, Jonathan. What Happens To Your Brain When You Look at Modern Art?. Nebraska: University of Nebraska Press, 2015.

Hooper-Greenhill, Eilean. The Educational Role of the Museum. London-New York: Routledge, 1999.

Johan, Idema. Cómo visitar un museo de arte. México: Editorial Gustavo Gili, 2016.

Mandoki, Katya. Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I. México: Siglo XXI, 2008.

Rodríguez, Mauro & Martha Ketchum. Creatividad en los juegos y juguetes. México, D.F: Pax, 1995.

Sanromán, Lucía, y José Falconi. Notebook on time: Citizen Culture: Artists and Architects Shape Policy. México, D.F.: Buró—Buró

Áreas corticales. De David Santamaría Buitrago. En UDEA.

Contemporary Art and the Role of Interpretation. De Helen Charman y Michaela Ross. TATE papers no. 2.

De la Escuela de Frankfurt a la Recepción Activa. De Daniel Alcocer. Revista Razón y Palabra.

De la estética de la recepción a la estética de la interactividad. De Laura Borràs. Arte y nuevas tecnologías : X Congreso de la Asociación Española de Semiótica.

Los museos que precarizan su departamento educativo demuestran que no entienden cuál es su verdadera función. De Jordi Ferreiro. En Barcelones.

Menú para visitar museos. De Patricia Torres y Nayeli Zepeda. Nodo Cultura.

Modern Art At the Border of Mind and Brain. Jonathan Fineberg. University of Nebraska Press.

Museos como laboratorios de experiencias museísticas contemporáneas. De Patricia Torres. Nodo Cultura.

Repensar los museos. III Congreso Internacional del Museo Thyssen Bornemisza.

Ways of Looking. TATE papers.