



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

EL MUSEO DE LAS AUSENCIAS  
MODELO CRÍTICO MUSEOLÓGICO  
EN UN CONTEXTO DE HIPERMEDIACIONES

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE MAESTRO  
EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA  
JUAN CARLOS MONTES RODRÍGUEZ

DIRECTOR DE TESIS  
DRA. OLGA AMÉRICA DUARTE HERNÁNDEZ  
FAD

SINODALES  
MTRA. OFELIA MARTÍNEZ GARCÍA  
FAD

DR. ULISES VERDE TAPIA  
FAD

MTRA. GABRIELA PRIETO SORIANO  
FAD

LIC. SABINO IGNACIO GAINZA KAWANO  
FAD

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2017



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A la mujer que se encuentra conmigo siempre, Ana sin ti esto sería  
más que utópico, sería insoportable.  
A María Elena, por su apoyo incondicional.  
A mi hermana, ese gran humano que llena todos mis vacíos.  
A Samuel, aquel que contempla de lejos la vida, mi vida.  
A mis amigos, los oídos que nunca se cierran prestos a la escucha.  
A mi madre y mi padre, a ellos que me encaminaron a ser lo que soy.

# Índice

<b>Introducción</b>	1
<b>Capítulo I</b>	15
<b>¿Qué es un museo? Un término incompleto</b>	
1.1 El museo, la memoria y la historia	24
1.2 El museo y su olvido como trampa	30
1.3 El objeto dentro del museo	35
1.4 Nociones institucionales	41
1.4.1 El ICOM (International Council of Museums)	
1.4.2 AAM (Asociación Americana de Museos)	
1.4.3 MUAK (Museums Association of the United Kingdom) Asociación de Museos del Reino Unido	
1.5 Museología	44
1.6 Museografía y exposición	48
1.7 El diseño de comunicación visual. Alianzas con lo museal	50
<b>Capítulo II</b>	54
<b>El Museo Ausente con estructura presente. El modelaje como predicción racional de una utopía</b>	
2.1 Modelo	61
2.1.1 Modelo para plantear un futuro método	
2.2 La estructura del <i>Museo de las Ausencias</i> como un sistema-rizoma	66
2.2.1 <i>Todo repercute en todo</i> . El museo como sistema	
2.2.2 Rizoma. El museo debajo de la tierra, la complejidad se esconde bajo nuestros pies	
2.2.2.1 Principios constituyentes del rizoma	
2.2.2.1.1 Principio de Conexión y Principio de Heterogeneidad	
2.2.2.1.2 Principio de Multiplicidad	
2.2.2.1.3 Principio de Ruptura Asignificante	
2.2.2.1.4 Principio de Cartografía y Calcomanía	
2.2.3 Unión de sistema-rizoma	
2.3 Contenido del <i>Museo de las Ausencias</i>	80
2.3.1 Gestión coautoral del contenido del <i>Museo de las Ausencias</i> : Un primer asomo al nacimiento del lectoautor	
2.4 Contexto en el cual se inserta el museo: La globalización	86
2.4.1 La pérdida de sensibilidad en la globalización posibilita una conexión pero no nos vincula	
2.5 Hacia una Ética del <i>Museo de las Ausencias</i> . El museo ante la diferencia	90
2.5.1 Ética del museo	
2.5.1.1 La Alteridad	

2.5.2 La conciencia del otro es notificar su ausencia	
2.5.3 La ausencia presentificada	
<b>Capítulo III</b>	97
<b>Hacia un estudio de caso prototípico</b>	
3.1 El <i>Museo de las Ausencias</i> como archivo que corrompe la linealidad	100
3.2 De la mediación a la hipermediación	
3.2.1 Hipertexto dentro del museo	
3.2.2 Hipermedia	
3.2.3 Transmedia	
3.3 Interacción e Interactividad	112
3.4 El Diseño de comunicación no sólo visual. Hacia lo interactivo/interaccional en el <i>Museo de las Ausencias</i>	114
3.5 Hacia el proyecto museológico: el estudio de caso prototípico.	115
Una narrativa del <i>Museo de las Ausencias</i>	
3.5.1 Las características del documento del Museo de las Ausencias:	
3.5.2 La interfaz como rizoma arborescente	
3.5.3 Estructuras de navegación que permite la interfaz. Las estructuras propuestas por Isidro Moreno en conjunción con el sistema rizoma	
3.5.3.1 Estructuras <i>dendrítico-circulares o arborescente-circulares</i> en conjunción con la <i>ruptura significativa</i> del rizoma	
3.5.3.2 Estructuras <i>polidendríticas</i> en relación con el principio de conexión y heterogeneidad del rizoma	
3.5.3.3 Estructuras abiertas en conjunción con el principio de cartografía y calcomanía	
3.5.3.4 Principio de multiplicidad	
3.5.4 Profundizar y participar	
3.5.4.1 Niveles de profundización hipermedia	
3.5.4.1.1 Nivel generalista	
3.5.4.1.2 Nivel experto	
3.5.4.1.3 Nivel científico	
3.5.5 Grados de participación del lectoautor. El lectoautor como jugador	
3.5.5.1 Participación selectiva	
3.5.5.2 Participación transformativa	
3.5.5.3 Participación constructiva	
3.6 Caso prototípico. Fraude electoral como problemática social	
Conclusiones	134
Bibliografía	151
Glosario	158



## INTRODUCCIÓN

El *Museo de las Ausencias* es el pretexto para traer al debate el papel de una institución como el museo, ante todos esos saberes y experiencias ignoradas y olvidadas dentro de problemáticas sociales que se gestan en lo cotidiano. Igualmente, se plantea una alternativa del cómo pueden ser representados para lograr una interpretación desde la experiencia singular del veedor, que posibilite tener una experiencia, ya no sobre la igualdad social, sino sobre la diferencia misma dentro de lo social, entendiendo que en un mundo globalizado parecería que todo se acerca -o parecería hacerlo-, y que al mismo tiempo tiende a alejarnos. En este mundo globalizado, las nuevas tecnologías, y específicamente el Internet, tuvieron una repercusión en la forma en que nos comunicamos y nos informamos. Nos encontramos en un cambio de una mediación a una hipermediación, los contenidos de información y la manera en que se difunden y se divulgan, ya no son gestados de manera hegemónica ni

canalizados de manera unidireccional para que la sociedad se apropie de ellos sin valorarlos, modificarlos o cuestionarlos.

Los discursos lineales y las tecnologías analógicas, que limitaban el diálogo y la interconexión, se quebrantaron por nuevas formas comunicativas insertas en nuevas tecnologías, las cuales dan cabida a la liberación de los diálogos y a la contingencia de los discursos. Ese paso de la mediación a la hipermediación es un punto clave para este trabajo, los individuos son capaces de colaborar en los contenidos colocados en estructuras digitales y que por lo mismo pueden ser interconectados. La capacidad de intercambios y de fusiones, también repercuten en la manera en que percibimos, observamos y reproducimos información, permitiéndonos crear por nosotros mismos, relatos y narrativas que se contaminan con otras que son creadas desde cualquier otro punto del mundo.

Resolver la paradoja de acercamiento-alejamiento se cuestiona en este trabajo por medio de la generación de un modelo, que manifieste, no sólo lo que se encuentra ausente para el veedor, sino también lo que se ha mantenido lejano en estos espacios de representación como los museos que hoy en día se van alejando de los soportes tradicionales o que se conjugan con nuevos soportes transmedia e hipermedia. De la misma manera, se cuestiona la verdad

expresada en los museos, la cual parte del conocimiento trabajado y creado por autoridades científicas, aquellas que respaldan y avalan los contenidos museísticos. Es por ello que se expresa aquí la necesidad de volcarse al saber que se comparte desde otro ámbito, desde lo social mismo. El museo nace como una institución mediática, no hipermediática, necesaria hoy en día.

Con el *Museo de las Ausencias* se pretende encontrar un espacio estable que permita la reflexión y la contemplación de problemáticas sociales, al igual que la acción del veedor ante ellas, dentro de un mundo en movimiento constante, en donde las experiencias de los sujetos mantienen un ritmo acelerado y donde las instituciones como el museo, aquellos lugares tradicionalmente de apreciación y reposo de la mirada, donde los objetos se mantienen agónicos, se ven ahora implicados dentro de un contexto hipermediático, es por esto último que deban posiblemente cambiar su rumbo. Esta propuesta no se centra en algún museo existente debido a que estos mantienen cualidades y particularidades definidas, no se puede encontrar una solución en ellos porque nacen dentro de una realidad sociocultural distinta a la actual, y por lo mismo podría limitar el ejercicio reflexivo.

Es necesario recalcar que, para lograr una reflexión de ésta índole, debe existir un *dónde* para hacerlo y *un con qué*. Este museo modélico será el material primario en el cual se centrará la capacidad imaginativa para realizar la reflexión que involucra a diversas disciplinas, tales como: la antropología, la filosofía, el diseño de comunicación visual, el diseño de información, conjugadas con la museografía y la

museología. La conciliación de diversas ideas explicativas, enfocadas hacia una misma temática, es prudente para poder abordar con mayor rigurosidad la complejidad de la realidad. Tomar en cuenta diversos enfoques puede fortalecer esta propuesta, enriqueciendo y creando un camino certero para la viabilidad de concebir un museo con éstas características, buscando una desfamiliarización con lo conocido.

Hacer una reflexión teórica desde un presupuesto modélico de simulación, pretende coadyuvar en las nuevas e inevitables nociones contemporáneas del término *museo*; potenciar con ello su función dentro de la sociedad y ver si es pertinente volcarse, ya no de nuevo hacia una institución de la memoria pasiva, encargada de proteger, de resguardar o de rescatar, sino hacia la concepción del museo como una institución actuante que responda a las necesidades de la sociedad en un tiempo presente. Al ir construyendo las características de este museo, se irá haciendo también una reflexión filosófica sobre su papel en la actualidad, la ética con la que debe enfrentársele y las posibles herramientas de representación para lograr interpretaciones

que devengan en la experiencia singular de los individuos. Así permitir conocer otras particularidades dentro de lo mismo, y que a través de la puesta en común de diálogos y procesos de vida se de cabida ya no a soliloquios, sino a experiencias intersubjetivas.

Como propuesta epistemológica, este proyecto aspira a profundizar sobre la construcción colectiva y participativa de saberes y prácticas dentro del museo, evitando un discurso hegemónico, al mismo tiempo que involucra discursos dialógicos. En un mundo en donde se distribuye la diferencia, este museo, por sus características que se irán creando, pretende retener esas similitudes socioculturales para detonar las particularidades sobre lo mismo, ver la diferencia a partir de lo compartido y cómo son esas experiencias diversas. Igualmente se buscará la manera práctica idónea que lleve a cabo toda esta reflexión, es decir, cómo diseñar la información que logre que otras disciplinas, como aquellas enfocadas a la construcción estética y el diseño de interfaces, puedan confluír para representar esa información compleja.

Los resultados de esta reflexión pueden dar lugar a un pensamiento

que accione por formularse a partir de colindancias; reteniendo y proyectando diálogos que entrelazan pluralidades, saberes, lenguajes, culturas, espacios y tiempos. Este pensar y accionar dialógico, visibilizaría un horizonte de interculturalidad dando cabida a repensar las relaciones sociales y cómo es que pueden ser expresadas dentro del museo, no únicamente desde la teoría museológica, la cual se encuentra endeble ante estas preocupaciones; si no reforzarla desde la filosofía, y colocar la reflexión dentro de un nivel práctico que es posibilitado por el diseño de comunicación visual, logrando así un espacio que invite a la pluralidad, donde se construya colectivamente el valor de la unidad de la diversidad a través de la creación, que involucra al diseño de información y de interfaces que dictan vías para una comprensión lo más intuitivamente posible.

A partir de un museo que visibilice las convergencias sociales podríamos dar cuenta de una diferencia sin negación, dejando de lado la oposición y la contradicción. Esta reflexión busca construir una manera de visibilizar, en un espacio de representación, ya no las diferencias existentes entre sociedades, si no los puntos de convergencia entre ellas, posibilitando una comprensión más amplia de lo diverso. Si bien, todas las concepciones sobre el mundo tienen sus variaciones, existen constantes y continuos permanentes, siendo estos los elementos compartidos que se buscan representar en este museo modélico.

En un contexto en donde se mantiene latente la desigualdad y la exclusión, el museo como institución, debe siempre encontrarse al servicio de la sociedad, adaptándose a ella, preservando y po-



sibilitando la representación de valores culturales compartidos, ideando una nueva forma de proyectar la realidad, en donde se permita un diálogo entre culturas para lograr identificar lo que compartimos entre nosotros y lo que compartimos con los otros. Si parece que rige la igualdad en la sociedad, es pertinente reconocer la diferencia gracias al detenimiento para contemplar la realidad. Con dicho detenimiento se podría hurgar en lo primario, en los principios de lo humano para percibir las correspondencias. Para poder llevar a cabo una reflexión sobre un museo como el que se propone, es menester recurrir como eje primordial a constantes socio-culturales como lo son las necesidades ontológicas que tiene el ser humano, esa necesidad de conocer sus contextos y problemáticas sociales actuales así como su devenir.

Este trabajo, parecería se enfoca a la creación de un nuevo museo en un contexto en donde la existencia de ellos, destinados a todo público y de toda temática, es explícito. No pretendo, de ningún modo, generar una tipología de museos ni mucho menos a la proposición de un museo destinado nuevamente a la custodia de los objetos o de la razón, incluso no tiende a la creación tangible de un espacio museístico, pero se enfoca a generar un espacio de representación a partir del diálogo, es más una amalgama de disciplinas que deben conjugarse para la formulación de este museo modélico.

El capítulo primero se inclina, no a una definición única y universal del museo, se hace un recorrido sobre el término mismo y a aquello a lo que ha tendido a custodiar. Es una revisión crítica sobre el *cómo* se ha ido transformando el museo en distintos

contextos histórico sociales, la manera en la que ha representado la memoria colectiva y el tratamiento de los discursos colocados en los objetos dentro de este espacio de representación. Igualmente advierto, que desde el inicio, me inclino hacia la tradición museológica anglosajona y no mediterránea, debido a que la primera va a conjugar sus fundamentos con la ciencia, centrándose en la divulgación y difusión del progreso y la razón, es en esto en lo que me detengo, ya que es la tradición que en inicio se gesta en los museos de México para implantar desde el *museo templo* la idea de identidad nacional. Se hace énfasis en la práctica del modelo estadounidense y sus propuestas de exhibición donde logra mantener el control sobre el discurso y la mirada misma, a partir de la manera en que se formulan las normas y los principios del *deber ser* de los museos.

Al analizar el papel de la memoria dentro de este espacio, y su concreción en la representación de una idea general de memoria colectiva en él, se abre paso al contemplar también el papel del olvido de memorias particulares o no hegemónicas. En relación al objeto que se inserta en este espacio y que se cus-

todia, se menciona la carga fetichista que adquiere al ingresar y cómo es que funciona la *apariencia-esencia* de él, misma que no se debe buscar en los principios primeros del objeto; sino en su presentación y la adherencia de un discurso en el objeto para su interpretación.

De igual modo, se hace referencia a las nociones institucionales, aquellas que se formulan dentro de organismos oficiales como El ICOM (International Council of Museums), AAC (Asociación Americana de Museos) y el MUAK (Museums Association of the United Kingdom); mismas que van a ser el marco que nos señalan lo postulados históricos para comprender la idea de museo y a lo que se enfoca dicha institución. Se mencionan con el fin de no navegar alejados de nociones ya estudiadas, que por ser propuestas hegemónicas, van a dirigir también el espíritu de este *Museo de las Ausencias*. Igualmente, se mencionan las diferencias de la museología y la museografía, sus elementos constitutivos disciplinares que van a ser conjugados con otras disciplinas involucradas en este trabajo, tales como la filosofía y la sociología, al igual que con el diseño de la comunicación visual, esto con el fin de

buscar salida airosa a la representación de contenidos complejos que pretende presentar y generar este museo. Finalmente, buscar el cómo es que el diseño de la comunicación visual podría lograr trascender la idea abstracta del *Museo de las Ausencias*.

El capítulo segundo está destinado a la estructura conceptual y a la explicación teórica de cómo es que se entiende el eje constitutivo de este museo. Al mismo tiempo, se reflexiona sobre el contexto en el que se inserta y cómo es que en un mismo espacio de representación se logran reunir diferentes tiempos y espacios, permitiendo ver cómo se viven e interpretan. Este capítulo se enfoca también a construir, de manera abstracta, un espacio de la diferencia que haga llamado a congregar distintas temporalidades y espacios dentro de un mismo contexto, distintos agentes que coexistan simultáneamente para experimentar esa realidad compartida. Se inicia explicando lo que se entiende por *modelo*, indicando que su mayor utilidad sería su contenido verdadero, debido a que contiene un espacio y un tiempo al que hace referencia, y que es real porque se realiza el análisis y comprensión de ese contexto del cual surge. En otros términos, ese modelo se puede entender como un diseño prototípico, un modelo de simulación en donde se formulan los elementos constitutivos de su estructura, en este caso, comprender de inicio el contexto en el que se inserta para construir esa estructura y posteriormente representar su contenido complejo. Por lo tanto es un prototipo abstracto, no por ello irrealizable, debido a que se adhiere a su contenido un contexto y sujetos reales. Entender este museo como modelo, implica generar una guía para tender a resultados empíricos, resultados que

pueden ser predichos desde el análisis en el modelo, este permite también prospecciones y resultados que pueden o no refutarse para ser modificados a *priori*. Por lo tanto simula antes de dar cabida a la reacción debido a que hunde sus raíces en una investigación previa.

La estructura conceptual va a girar en torno a la idea de concepto metáfora de *rizoma* de Gilles Deleuze y la idea de *sistema* de Edgar Morin, conjugándose como un espacio de lo múltiple; analizando esa gestación de lo complejo, en una realidad que todos nos compete, la globalización, ahí donde se encuentran las imágenes que le importan a este museo. Se entiende esta realidad como un contexto en el que el *todo* repercute en todo, al dar a conocer qué es lo que está pasando en este contexto, como por ejemplo, la pérdida de sensibilidad en la globalización, misma que nos conecta; pero no es vinculante y que abre paso a una *moralidad neutra* de la cual habla Zygmunt Bauman.

Es así como se abre paso a proponer la ética de este museo, la cual permite saber el papel y la posición que adquiere este espacio con respecto a dicha realidad. Una ética que es planteada desde la ética de Emmanuel Lévinas y su idea de *alteridad* y *la conciencia del otro*, de donde parte la explicación y justificación del nombre de *Museo de las Ausencias*. La idea de este marco teórico es no caminar en senderos erróneos e infértiles, el *Museo de las Ausencias* no deja de ser planteado desde los parámetros de una institución; pero sí se propone un entramado ético distinto que se encargue en este caso de la diferencia, la ausencia y la conciencia del otro, exaltando las relaciones y reivindicando la diferencia.

Es así como se abre camino al capítulo tercero, donde el modelo logra, sin asentarse completamente y manteniendo la abstracción, implementarse. Busca los senderos para que el modelo de simulación se aplique, colocando los contenidos abstractos en una operatividad posible en un estudio de caso prototípico, un ejemplo de una problemática social que detone la imagen de una complejidad. A partir de un tema que haga referencia a una problemática social que surge de un fraude electoral hipotético, es como se puede entender los diversos temas y la custodia de ellos dentro del museo, así como la administración de los datos. Para dar a entender cómo es que el veedor, ahora transformado en lectoautor accede a la información, hago referencia a los planteamientos de Isidro Moreno en relación a las estructuras de navegación que debe permitir la interfaz, conjugándose con los principios constituyentes del sistema-*rizoma*.

El museo aquí, al haber contemplado su estructura como un *sistema-*rizoma**, permite centrarnos en cómo es que se navegaría dentro del *Museo de las Ausencias*, haciendo referencia a la idea de archivo

erigido con una base de datos, permite prever cómo es que se accedería a los discursos y narraciones de lo real. Se interpreta el museo como archivo debido que es posible trabajar de manera sincrónica y diacrónica rompiendo con la linealidad. En inicio un archivo es pasivo, pero existe una libertad para acceder a toda la información, para ello se hace mención la necesidad de una interfaz, la cual debe tener estructuras interactivas básicas que permitan niveles de profundización y tener diversos grados de participación que nos menciona Isidro Moreno. Por otro lado, la noción de que se organice como una base de datos, nos da la posibilidad de que exista un continuo y permanente crecimiento del conocimiento, facilitando los tópicos de la navegación, y teniendo una gestión coherente de la información, de aquí la necesidad del diseño de la información.

Al inicio del capítulo se advierte que ha habido una transformación en la manera en que vemos, contamos, leemos y nos relacionamos, esto se debe a la hipermediación, término que se va a entender, siguiendo a Carlos Scolari, además de un contexto sociocultural, como esa información que se coloca en

soportes digitales y estructuras hipertextuales donde el lector colabora en los contenidos. Además se modifica la idea de visitante, de veedor o simple percipiente, por la idea lector colaborador conjugada con el juego y el co-jugador, aquel sujeto que se aparta del común visitante que únicamente es un receptor pasivo de la información. La idea de lector colaborador permite evitar la experiencia tendente únicamente a la autoreferencia del veedor, a partir de la idea de lector colaborador da cabida a una experiencia colectiva, así el visitante ya no se mantiene pasivo por los pasillos, se potencia su accionar y logra conectarse con otros lectores que entran a la partida desde afuera o desde adentro del museo.

Por otro lado, el espacio mismo, gracias a la idea de *sistema abierto* como advierte Deleuze, cobra vida por la construcción de relatos y lecturas diversas. Este cambio de visitante pasivo a un constructor de narraciones, mismas que son interpretadas por otros, logra considerar al sujeto como una especie de nodo que mantiene características explicativas sobre su contexto y que se conecta con otras ideas explicativas que lo interpretan.

Finalmente, y para dar paso a la lectura por parte del lector que toma en sus manos este texto, va a continuación a toparse con un proyecto de tesis que no fue modificado nunca, esto para mantener una honestidad en las conclusiones y las posibles proyecciones al final de la tesis. También prevengo que este trabajo puede ser poco más que una propuesta con aciertos menores, un camino de intenciones buenas que se asoman dentro de los pasillos de los párrafos, intuiciones que devienen en sustento. Más que eso, es posible que recaiga nuevamente en el

deseo innecesario de pocos por conocer al otro, o mejor aún, en la necesidad de que la experiencia no recaiga en la autojustificación del sujeto. La propuesta nace de una realidad a la cual no debemos

de enfrentar con soliloquios. Sería peligroso encontrarse solo en un mundo complejo.

## OBJETIVO

Reflexionar sobre las cualidades que tendría un museo modélico<sup>1</sup>, como lo es el Museo de las Ausencias el cual lograra reflejar las coexistencias socioculturales, capaz de mantener un discurso común, compartiendo las diferencias y enfatizando con ello las coincidencias. Para poder llevar a cabo esta reflexión, es menester recurrir a constantes socioculturales como lo es la necesidad ontológica que tiene el ser humano y crear las cualidades de representación para los elementos fundamentales, primarios y compartidos entre todo Ser Humano como lo pueden ser su experiencia en un mundo globalizado, el hombre y sus conflictos actuales. Se requiere igualmente analizar cómo es que los elementos de la producción estética simplifican esta complejidad y ver qué elementos contendría la representación para poder apreciar las coincidencias a partir de las diferencias.

## OBJETIVOS PARTICULARES

**1** Generar el diálogo entre las técnicas de investigación propias de las disciplinas sociales y los medios de representación para lograr una comunicación sencilla de lo complejo. Los procesos de codificación compleja requieren de nuevas formas detenidas de lectura que pueden ser facilitadas por disciplinas encargadas de la producción estética.

**2** Reflexionar sobre las alternativas para la construcción de una transdisciplina coherente que logre proveer los puntos de coincidencia entre las disciplinas sociales y las disciplinas encargadas de la producción estética para lograr una representación que

---

<sup>1</sup>No pretende ser un museo hipotético, ya que si lo fuera tendría que comprobarlo empíricamente y no deseo aún ver su operatividad ni aplicabilidad, si no realizar una reflexión propensa a cambio. No es Utópico tampoco, ya que no pretende partir de un ideal y se quiere evitar su carácter irrealizable. Parte de la realidad misma y no de un deber ser onírico. Una de sus características, si fuera una propuesta utópica, sería la negación de la sociedad de la cual parte la reflexión. Se considerará al museo como heterotopia y al mismo tiempo como modelo ya que siguiendo a Clifford Geertz algo puede ser modelo de algo y algo puede ser modelo para algo. Es un museo modélico por partir de la realidad y tener la posibilidad de desembocar en la misma realidad, se crea desde la realidad y es para la realidad.

abra paso a que la experiencia sobre lo humano no se posterge y detone inmediatamente sensaciones y pensamientos dentro de un ámbito controlado como lo puede ser un museo.

**3** Explicar cómo es que se puede crear una representación basada en un trabajo recíproco entre las disciplinas sociales y las disciplinas encargadas de producción estética dentro del museo. Crear una corresponsabilidad para la representación producida por varias disciplinas puede explicar con mayor certeza la complejidad de lo diverso, gracias a la producción estética que trabaja en pos de una simplificación de la representación de la realidad.

**4** Explicar cómo es que se da el anclaje entre la producción estética con las técnicas de investigación propias de disciplinas sociales con el fin de simplificar una complejidad dictada por el proceso de representar la diferencia.

**5** Reflexionar sobre una estrategia en donde se entrelacen las técnicas de investigación propias de las disciplinas sociales en pos de la producción estética para lograr representar la complejidad de la diferencia a partir de las coincidencias.

Las preguntas que guiarán esta reflexión son:

¿Cómo detonar una experiencia singular de los individuos que a través de la puesta en común de diálogos y procesos de vida se vuelcan experiencias colectivas?

¿Qué cualidades tendría que tener la representación para propiciar una interpretación de aquello que compartimos con otras culturas como lo es la necesidad inherente del ser humano por la ontología?

¿Qué cualidades tendrían que acompañar al objeto museable para lograr representar aquello que compartimos con otras culturas como lo es la necesidad inherente del ser humano por la ontología?

¿Cómo detonar una conciencia de la ausencia para constituir una presencia posible a partir de la representación?

¿Qué elementos deben acompañar al objeto para potenciar una representación que enfatice una interpretación de las similitudes y coincidencias a partir de mostrar la diferencia entre lo humano?

¿Cómo es posible hacer un entrelazamiento entre las técnicas de investigación de las ciencias sociales para ser simplificadas por disciplinas encargadas de la producción estética?

## HIPÓTESIS

Es posible lograr una representación dentro del ámbito museal de la diferencia de los grupos sociales a partir de las coincidencias, si los medios de representación se basan en técnicas de investigación y estrategias de documentación propias de disciplinas sociales, y que de la mano con disciplinas encargadas de la producción estética reinterpreten y simplifiquen esa complejidad.

La museología ha creado qué es lo que debe ser representado y la museografía el cómo debe de ser representado. El problema es que los museos actuales han creado representaciones de valores y realidades ajenas a una coexistencia, es decir, el museo, por su calidad intrínseca de resguardo mutila y fragmenta realidades al crearles un nuevo discurso. La representación, aunada con la recepción y la percepción de los sujetos o de contextos a partir de los objetos que supuestamente los representan, es una representación engañosa que separa al sujeto del objeto y al sujeto de los contextos en lugar de acercarlos.

Una representación del sujeto en el museo, posibilita una apreciación y comprensión más certera y necesaria hoy en día para lograr una detenimiento para comprendernos. El museo como institución encargada de preservar debe ser un reflejo de la sociedad. Si históricamente la interpretación y apreciación visual ha ido mutando, se requiere una representación acorde a una realidad en la que vivimos, mucho más cercana y que permita un detenimiento para conocerse a sí mismo a partir del contraste con el otro.

La museología es un campo de conocimiento en donde confluyen la filosofía, la antropología y las disciplinas encargadas de la producción estética, sin embargo; parecería que la creación de más museos sin sustentos teóricos que se reafirmen en lo práctico, es más aplicable y relevante hoy en día. El museo es una institución que se debe encargar de reflexionar sobre la sociedad y crear las vías necesarias para dar a conocer una realidad que compartimos, provocando reflexiones entorno a ella y no

sólo apreciaciones espectaculares aisladas de crítica. El museo lleva a cabo su actividad participativa en la creación y desarrollo de un conocimiento, de una expresión y representación de valores culturales, así como de patrimonios que parecen nos pertenecen, pero que al mismo tiempo nos son ajenos por la variedad de elementos dispersos que se nos representan. Aquí hay una contradicción, lo representado pertenece a nosotros pero nos es extraño, es una ilusión que nace por la manera de representar aquello que nos separa en lugar de representar aquello en lo que coincidimos. Este museo modélico es una opción para traer a discusión estas contradicciones que surgen y cómo es posible darles una coherencia al momento de representar la diferencia que no debe estar subordinado a lo idéntico, mostrar lo diferente sin negación, oposición o contradicción. Al mostrar lo similar se enfatizará lo diferente y lo compartido.

Museos de arte y museos de ciencia (arqueológicos, etnográficos, de geología) se han encargado de conservar y de exhibir rasgos socioculturales, evolutivos, y en el caso de los museos de arte, mostrar

entre muchas cosas más, cómo es que las demandas del gusto se han modificado. Nos revelan también cómo éstas disciplinas (la antropología, la geología, la arqueología, etc.) han utilizado al museo para legitimar su conocimiento y mostrarlo para reafirmar esa legitimización. El museo es visto como un buen aliado al momento de dar a conocer el conocimiento y darle un sentido a partir de exhibirlo. Es necesario resaltar que la filosofía comprende la esencia de las teorías museológicas, y la manera en la que es utilizado el conocimiento dentro del museo. La museología es un campo de conocimiento en el cual convergen una serie de disciplinas para su reflexión y su producción teórica, entre las más primarias y relevantes se encuentran la filosofía y las disciplinas artísticas. El papel del museo aquí va a ser la institución encargada de dar a conocer el saber.

Entender al museo de esta manera va a abrir paso a la posibilidad de concebir su capacidad de contener la diferencia, pero al mismo tiempo tiene la potencialidad de reunir también la similitud y las coincidencias de lo humano. Esto va a depender de lo que el museo represente y la

manera en la que lo hace. Aquí entra otro elemento fundamental para la reflexión: El papel del objeto y las características que lo deben acompañar para representar lo humano, si es necesario traer a la reflexión, la alternativa de concebir ya; al menos en este museo modélico, la inaplicabilidad de usar a los objetos como herramienta para la representación.

La importancia de la diferencia entre los objetos y los conceptos agregaría también la distinción y alejamiento que se hace de estos con lo humano, ya que la identidad del objeto al estar en el museo, se aleja de lo que en la realidad le corresponde. Alejarlo de su realidad y colocarlo en un espacio para su resguardo y contemplación, implica una exaltación que invisibiliza sus componentes primarios.

Es posible que los objetos con cualidades distintas representen lo mismo. La convivencia de objetos con sus realidades ontológicas y con la empiria de la que provienen, previene dotar de rasgos que les son ajenos al objeto, manteniendo sus cualidades al no aislarlo de lo humano. Se debe primar lo humano antes que al objeto, aquí se podría caer en hacer del ser humano algo idóneo para ser museable, pero siempre lo ha sido. La necesidad de observarnos a través de escaparates es latente, existe en cada uno de nosotros un poco de voyerismo o simplemente de curiosidad por conocernos.

Es importante destacar que al objeto le acompañan procesos anteriores a su creación, le acompañan intenciones, existe creatividad y significaciones con las cuales se realiza. Deben existir rasgos que acompañen a los objetos para representar una complejidad y posibilitar una interpretación que devenga en



fijaciones de la experiencia. ¿Qué del yo se puede contener en el objeto, qué del nosotros podría emanar de ellos en cuanto a una representación compleja si los mantenemos cercanos a todo lo humano y evitamos su exaltación aislados en pedestales?

Este museo modélico con una serie de características de representación, permiten un acercamiento distinto a los objetos y a la manera en que estos representan elementos compartidos entre los seres humanos. Este compartir del que hablo se contrasta con la idea del museo como espacio de diferencia, comprendiendo diferencia a partir de Gilles Deleuze. Concepto que al colocarlo y enfatizarlo en este nivel espacial, podríamos encontrar las particularidades sobre lo mismo. Este concepto, entendido así, es un concepto sin negación en el cual se afirma que somos diferentes pero no opuestos, afectándonos mutuamente. A partir de esto se crean las cualidades de este museo para ver cómo es que se plasma el diálogo entre las diferencias y ver el porqué de la importancia de mostrar lo diferente para detonar lo compartido en un mismo espacio. El museo va a posibilitar la representación de la diferencia y de las interpretaciones que de ella emanen, interpretaciones que van a depender intrínsecamente de la manera en que se lleve a cabo la representación de los objetos y de las cargas sígnicas que a estos se le coloquen. El museo se va a constituir a partir de su manera de representar y no tanto de los objetos que contiene o retiene.

Al colocar objetos diversos, diferentes, yuxtapuestos con otros que signifiquen lo mismo que detonen similitudes, pierden la exaltación ilusoria que les otorga su acceso a un ámbito museal, ya que es

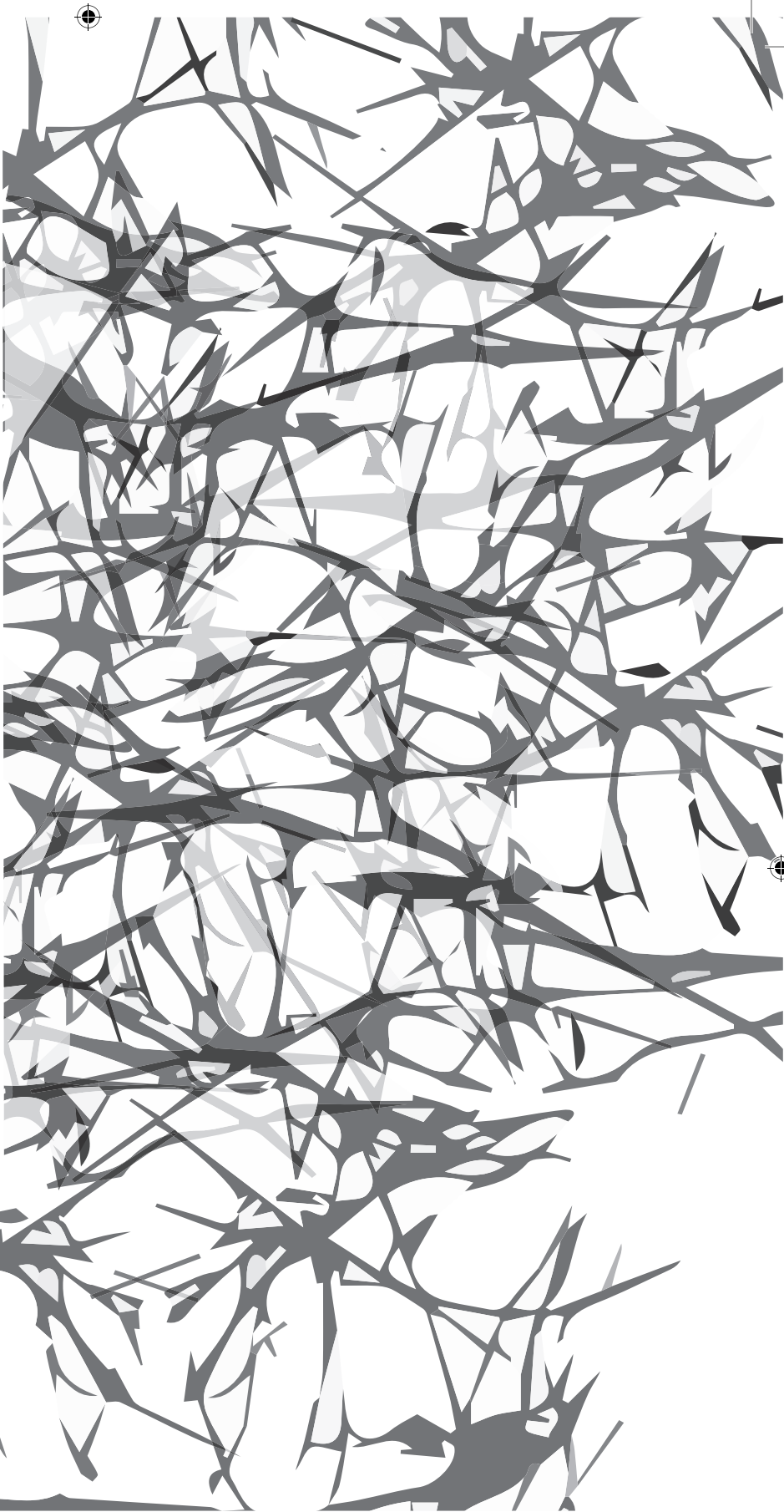
un ámbito que aleja a los objetos de su realidad, y que al complejizarlos con lo humano, con aquello que les es propio e inherente, da cabida a que lo humano sea lo que se enfatice y se vuelque relevante. Aquí se debe ser cauteloso para no caer en una clasificación taxonómica propia de un museo etnográfico o de una cámara de las maravillas, en donde los objetos se yuxtaponen y se colocan con sus símiles, en donde la clasificación se da a partir de similitudes orgánicas o funcionales. Se podría buscar una salida alterna al hablar de una clasificación que se dé a partir de la manera en cómo vivimos determinadas experiencias y ver qué de ellas se detonan en un tiempo presente. Detenernos ya en una representación de lo cotidiano es igual de relevante para lograr una comprensión de lo humano, de lo que nos une y ver aquellas preguntas primarias que nos alientan.

Concebir al museo como una institución enfocada a representar diversas formas de realidad socio-cultural y de contener propiedades que aparentemente nos pertenecen de manera colectiva, no nos brinda la posibilidad de una reflexión sobre lo humano. Un espacio que reconstruye identidad y crea me-

moria que parecería se comparte colectivamente, que selecciona aquello que es necesario resguardar y exhibir a veces nos distancia. Es una institución mutilante que segrega y divide. La manera de representar puede ser el punto clave para crear otra forma de apreciar lo humano en una institución que se encarga de ello.

El museo puede forzar al pensamiento al encausarlo hacia reflexiones y no dejarlo al detonantes azarosos o a la contingencia.

El *Museo de las Ausencias* podría adquirir, a partir de una reflexión teórica, elementos clave para la formulación de un diálogo que invite a observar las coincidencias. Puede ser un espacio que reúna otras manera de vivir lo mismo, manteniendo temáticas comunes con discursos que devengan a partir de un diálogo común.





# CAPÍTULO I

## ¿QUÉ ES UN MUSEO? UN TÉRMINO INCOMPLETO

En la actualidad pretender encontrar una definición universal de *museo* es dar por sentado que este, en cuanto concepto e institución, ha respondido a una misma realidad estable alejada de un dinamismo propio de lo social. Se debe tomar en consideración el papel que este espacio aspira jugar, advirtiendo que mantiene una intención predeterminada, y es antes de posicionarse, donde se define a sí mismo. Como espacio de representación, definirlo va a corresponder primordialmente a la colección que custodia, y sus in-

tenciones que se canalizan a través de ella. Se debe advertir que la definición universal de esta institución se reprime debido a la diversidad actual de los museos, sus distintas tradiciones, colecciones e intenciones. Este capítulo se inclina a la reflexión sobre la tradición anglosajona, a aquellos museos de ciencia que han representado el saber, alejándose de la tradición mediterránea que se enfocan a los museos de arte y que por ello requieren un tratamiento y reflexión totalmente distinta. En el caso de este trabajo, no se hablará de un museo específico; pero sí del museo en su relación con lo social, por ende, la reflexión que aquí se plasma se aleja de los museos de arte. Al considerar al museo en relación con lo social, se entiende como una institución

flexible y proclive al cambio, este último responde a su necesidad de pertenecer y coincidir a un contexto histórico, de custodiar y controlar no sólo su patrimonio, sino también la representación y resguardo de lo social.

La definición de museo corresponde a su contenido específico, es de la diversidad misma de lo custodiado que surge una extensa tipología, necesaria para delimitar y clasificar sus contenidos y compromisos que este espacio adquiere por resguardar determinados tipos de colecciones. Esto da cabida a diversos tratamientos, a reflexiones mucho más complejas sobre los objetos custodiados; la formulación de sus discursos y el estudio de cómo este espacio de representación dirige al sujeto y a su entendimiento en relación a lo que contiene, cómo es que genera ese entramado de significación para ejercer una u otra reacción en el veedor.

Para comenzar se debe entender que el museo es una institución y ésta, en palabras de Bernard Deloche<sup>2</sup>:

*...ya tiene dos siglos de vida, venerable para unos o completamente obsoleta para otros [...] En el gozne de dos milenios, descubrimos que el museo es una de las principales figuras de la mediación, pues su papel esencial es poner al público en relación sensible con una cosa también sensible, sea la que sea, y que de momento llamaremos una imagen.<sup>3</sup>*

Esa relación sensible entre público y objeto depende de todo un entramado conceptual y de acciones que se van a desprender de la colección que el museo contenga, eso dicta la conformación de su archivo, las interpretaciones, su taxonomía, las estrategias de transmisión de conocimientos, la proyección de la memoria y de la supresión de elementos de ella, las didácticas y los discursos de las exposiciones. A lo largo de dos milenios, el museo, si bien no nace como una institución, ha sido un espacio encargado de representar un tiempo y un espacio determinado, y es en ese trayecto donde las reflexiones en torno a él han evolucionado.

Podría aquí provocar un asomo a la génesis de este espacio desde el acción de coleccionar, acto que va a acompañar la conformación de todo museo. Este acto tiene un principio primero, que nace de un deseo de aniquilar al *Otro* y poseerlo a través de sus objetos, es desear lo que no es propio, y por lo mismo, la idea de coleccionismo va intrínsecamente acompañada por el acto

<sup>2</sup> Bernard Deloche es filósofo y museólogo nacido en Lyon Francia en el año de 1944. Es profesor emérito de la Universidad Jean Moulin-Lyon 3 donde enseñó desde 1980 hasta 2009. Llevó a cabo investigaciones en relación a la museología y los museos, la estética y filosofía del arte, la epistemología de las técnicas atribución producciones anónimas y el conocimiento de las artes menores y producciones regionales. Es miembro del ICOFOM en el Consejo Internacional de Museos (ICOM).

<sup>3</sup> DELOCHE, Bernard. *El museo virtual*. TREA. Gijón. 2006. p. 18.

de rapiña. Umberto Eco lo ilustra con la colección romana, la cual es generada por el botín de guerra<sup>4</sup>, que a partir de victorias es como la acumulación de objetos se vuelca síntoma de orgullo. La acción de privar al otro de sus objetos es colocar en el botín, la imagen de superioridad y hacer del objeto un elemento de poder, objeto que es privado por no pertenecer a todos; pero que se coloca en el ámbito público para comunicar la victoria.

Este tipo de objeto que Krzysztof Pomian llama *sémiophores*, contiene un valor simbólico mayor que el valor de uso<sup>5</sup>. En esta etapa, el objeto-tesoro se protege de los otros, se reguarda de un mundo exterior que lo pueda corroer, sin embargo la mirada no lo desgasta y se permite apreciarlo al tiempo que se expone. El coleccionista, visto desde este punto de partida, es un agente privativo que ejerce un poder y es partícipe de una clase dominante, que, por lo mismo “... dominan como pensadores, como productores de ideas que regulan la producción y la distribución de las ideas de su tiempo”<sup>6</sup> Otros ejemplos que funcio-

na para dar cuenta del poder del coleccionista; pero con una selección del objeto menos azarosa como los obtenidos en botín de guerra, se encuentran en los *studioli*, pequeños estudios privados gestados en la Italia del Renacimiento que muestran ya una intención intelectual y de investigación a la par que las *wunderkammern* o cámaras de las maravillas<sup>7</sup>, donde se colocan objetos yuxtapuestos que:

... a diferencia del museo ilustrado posterior, cuyo orden se orienta a la educación del espectador, el objetivo de la disposición en la cámara de arte y maravillas era satisfacer la vanidad del propietario y provocar sorpresa del visitante. La dificultad debía ser, en todo caso, considerable, y para responder a ella comenzaron a aparecer tratados como el escrito por el médico flamenco Samuel Quicheberg, *Theatrum Sapientiae*, de 1565, que proponía la clasificación de objetos de la *Kunst und Wunderkammern* en cinco apartados: el primero de carácter histórico, relacionado con el linaje y poder del propietario; el segundo para orfebrería y piezas de pequeño formato, como medallas; el tercero, para curiosidades de los tres reinos de la naturaleza; el cuarto, para artes mecánicas tanto exóticas como el mundo conocido, y el quinto, especializado en pintura con objetos afines, como dibujos y grabados. Así, sin desmentir el carácter esencialmente elitista de las cámaras de arte y maravillas, estos aspectos –sistematización, accesibilidad–, junto con el de dedicar uno de los cinco apartados específicamente a lo relacionado con la pintura, adelantan algunos rasgos de las grandes galerías aristocráticas de los siglos XVII y XVIII que precedieron a los museos públicos [...]”<sup>8</sup>

4 ECO, Umberto. *El museo*. Casimiro. Madrid. 2014. p. 17.

5 Véase POMIAN, Krzysztof. *Collectionneurs, amateurs et curieux*. Gallimard. París. 1987.

6 MARX, K. Y ENGELS, F., citado por LEÓN, Aurora. *El Museo. Teoría, praxis y utopía*. Cátedra. Madrid. 2010. p. 45

7 Es desde este punto donde me comienzo a separar del ámbito artístico centrándome en el valor humanístico y científico de los museos. Existieron igualmente las *kunstammer* (cámara de las artes), lugares en donde se concentraba toda producción artística, sin embargo requiere otro tratamiento y daría por resultado otra reflexión.

8 JIMÉNEZ-BLANCO, María Dolores. Una Historia del museo en nueve conceptos. Cátedra. 2014. p. 47

El cambio en las mentalidades, volcadas hacia un humanismo, permite dar un tratamiento distinto a los objetos, estos ya no son simples atesoramientos o trofeos, son testimonios que documentan una realidad al mismo tiempo que la representan. Es en este contexto donde se gestó gran parte de la visión occidental actual, y donde el coleccionista es concebido como un estudioso de los objetos colocados en un espacio de análisis que permite una profundización en las verdades contenidas en ellos con respecto al hombre en

el cosmos. El objeto es aislado del mundo, se puede contemplar y analizar desde el paradigma que Edgar Morin llama *paradigma de simplificación*<sup>9</sup>, aquél paradigma formulado por Descartes que guiará el pensamiento de Occidente desde el siglo XVII. Es en estos espacios, precedentes del museo moderno, en los cuales se comienzan a expresar los

<sup>9</sup> MORIN, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa. Barcelona. 2005. pp. 29-30

principios de disyunción, reducción y abstracción del paradigma cartesiano, espacios privados que resguardan el conocimiento objetivo custodiado por un sujeto que muestra la verdad sólo a los de su misma clase, a aquellos que tienen la posibilidad de conocer y apropiarse del mundo.

Pero, ¿cómo es que el museo se volcó a ser un espacio público y el acto de coleccionar se vuelve antóni-

mo de rapiña y sinónimo de custodiar? Para ello es necesario alertar que hablaré del museo moderno y de la museología, no como un glosario de su transcurso y su vida lineal,<sup>10</sup> sino como la institución encargada de enfocar y dirigir una visión de la razón y del ser, de hacer de la verdad una imagen que se divulga en un contexto socio-histórico determinado. Siguiendo a Ignacio Díaz Belardi, y advirtiendo que el museo se adapta a su momento histórico-social, el museo se podría dividir en tres grandes periodos:

*...conservacionista, didáctico y relacional. El primero se caracteriza por la preponderancia del objeto. El segundo, por la del sujeto. El tercero, por el acento que se pone en la relación entre sujeto y el objeto. O lo que es lo mismo, los ejes en torno a los que pivotan los desvelos son sucesivamente: conservación, público y comunicación. Es preciso aclarar que este análisis se refiere, strictu sensu, al modelo europeo de museo: en otras latitudes habría que matizar y diferenciar entre distintas tipologías y desarrollos históricos.<sup>10</sup>*

<sup>10</sup> Para un estudio profundo de los cambios históricos y socioculturales por los cuales se han transformado los principios constitutivos de la museología véase LORENTE, Jesús. *Manual de historia de la museología*. TREA, Gijón, 2012. Si bien, no se pretende dar una introducción basada en la historia de la museología ni de los cambios del museo, fue necesario recurrir al texto de Jesús Pedro Lorente, profesor del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza. En este manual, el autor nos señala los trayectos de la museología a lo largo de dos siglos, nos proporciona citas de diversas publicaciones especializadas para rastrear con mayor facilidad y certeza el trayecto y evolución de esa disciplina. Además, podemos comprender la modificación del término museo de manera diacrónica.

<sup>11</sup> DÍAZ BALERDI, Ignacio. *La memoria fragmentada. El museo y sus paradojas*. Trea. Gijón. 2008. p. 21



Esto nos indica que hay varios modelos que surgen de una tradición museológica. Existe una tradición mediterránea centrada en el objeto artístico y otra anglosajona, donde destaca la británica y norteamericana, misma que se va a conjugar sus fundamentos con la ciencia, centrándose en la divulgación y difusión del progreso y la razón<sup>12</sup>. En ambas tradiciones se puede encontrar un objetivo central de conservar y proteger un patrimonio, recoge un pasado, protegiéndolo de una realidad tendente al olvido de rasgos socioculturales por su incesante evolución, un museo que recuerda constantemente que todo en la cultura muere, mientras que en la actualidad nos encontramos con un museo que se debe confrontar con lo contemporáneo pensado como lo más próximo, con el presente mismo. Hablar del museo en términos generales, resulta difícil sino es que imposible; pero es necesario ver constantes en él, siendo uno de sus continuos latentes, el mantener una suspensión del olvido por la posibilidad de congelar tiempos y espacios manteniéndose al mismo tiempo dinámico junto con su contexto.

Para comprender cómo es que el museo representa un contexto determinado y cómo es que es utilizado como estrategia de legitimización, visto como aliado para representar discursos hegemónicos, citar el caso del modelo estadounidense en respuesta al europeo podría facilitar esta comprensión. Este modelo que responde a una tradición, lo creo relevante al destacar el espíritu nacionalista que se gestaba en los Estados Unidos de América, sociedad que ha logrado

consolidar una imaginación, en la cual, como dice Andreas Huyssen "... *no hay lugar para las ruinas.*"<sup>13</sup>, y su renuencia silenciosa a su pasado, por su necesidad de validarse ante otras naciones a partir del presente, ha utilizado como aliado proyectivo a los museos.

La noción de *indio* en Norteamérica, su pasado imborrable, es vista como un mal, siendo un elemento que perjudica la imagen de esta nación la cual podría representar posibles connotaciones de inferioridad ante Europa, por lo que es un rasgo cultural ahogado o disimulado con el fin de mostrar una competencia que igualaría a Estados Unidos con Europa, al mismo tiempo que se alejaría de este viejo mundo, superándolo. Estados Unidos no niega la importancia de Europa en la conformación de los museos, se mantienen rasgos, pero se eliminan y se suman otros para destacarse por encima de la tradición europea utilizando como fundamento el paradigma positivista como referencia para la representación dentro del museo, se separa al sujeto del objeto, o como dice Edgar Morin:

---

<sup>12</sup> Véase GÓMEZ MARTINEZ, Javier. *Dos museologías. Las tradiciones anglosajona y mediterránea: diferencias y contactos*. Trea. Gijón. 2008.

<sup>13</sup> HUYSEN, Andreas. *Modernismo después de la posmodernidad*. Gedisa. Buenos Aires. 2010. p. 143.

...el <<ruido>>, es decir, la perturbación, la deformación, el error, que hace falta eliminar a fin de lograr el conocimiento objetivo, o bien el espejo, simple reflejo del universo objetivo.

[...] Pero, rechazado de la ciencia, el sujeto se toma revancha en el terreno de la moral, la Metafísica, la ideología. Ideológicamente, es el soporte del humanismo, religión del hombre considerado como el sujeto que reina o debiera reinar sobre un mundo de objetos (a ser poseídos, manipulados, transformados).<sup>14</sup>

La utilización del museo como proyector del hombre que ejerce su control en la naturaleza, de la cual, paradójicamente se separa para superarla, al mismo tiempo regresa a ella trabajándola y ejerciendo control sobre ella. Esto hace énfasis en el poder del sujeto sobre las cosas y de las clases dominantes sobre la verdad. Se busca como alternativa representar el conocimiento objetivo para actuar de manera distinta al viejo mundo, emancipándose de este y lograr distanciarse de Europa a partir de la creación de un sentimiento nacionalista y de la formulación del *Hombre ideal*. Nacen ya otros criterios de selección y asociación de los objetos, como por ejemplo, las clasificaciones taxonómicas

de culturas y las reconstrucciones de los contextos y ambientes de manera escenográfica en las exposiciones.

Igualmente es necesario destacar que los grandes pensadores en torno al museo, son contemporáneos de la independencia estadounidense, por lo que el museo nace bajo esa ideología emancipadora incidiendo satisfactoriamente en la sociedad, esto indica que al ser reconocida por esta, se institucionaliza el museo y nace un reconocimiento por parte de la sociedad civil que avala el discurso plasmado en este espacio.

Coleccionar, exponer y representar todo un entramado signico a través del objeto, se vislumbra en la segunda mitad del siglo XIX, ya que la ciencia, en su transgresión continúa con su tradición<sup>15</sup>, abre camino a que exista un cuestionamiento sobre sí misma, constituyendo la idea de progreso como eje rector que canalizaría su perfeccionamiento, eliminando de su historia el error del método científico

<sup>14</sup> MORIN, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa. Barcelona. 2005. pp. 65-66

<sup>15</sup> Al referirme que la transgrede su tradición, lo menciono bajo el sentido de progreso, el cual no recuerda errores y que supera para mantenerse verídico. Al predominar el pensamiento objetivo dentro de los museos de ciencia y de historia natural, lo objetivo ha colocado el miedo al espacio museo, que logra intimidar al visitante por creerlo ignorante. Es como se controla el acceso del público al conocimiento, el cual sólo es posible mirarlo, se accede a él pero de manera visual, no emotiva, y por lo mismo es posible que este ritual cognoscitivo dentro del museo haya dado lugar a un deambular de la verdad en las ideas <<claras y distintas>>, es decir, al pensamiento disyuntor mismo, y la incapacidad hermenéutica del sujeto sobre el objeto.

para acceder a la *Verdad*, por lo que pudo haber influida en que la historia se tomara de manera unilineal. Las colecciones aquí resolverían la cadena del ser del hombre, serían una especie de línea del tiempo.

Charles Wilson Peale, contemporáneo de la independencia estadounidense, reflexiona acerca de lo que se debe coleccionar y cómo disponer los objetos enfocados a la enseñanza<sup>16</sup>. Su reflexión en relación a los museos se encuentra enfocada a la educación que este espacio debe generar, siendo una institución que tiende a difundir el conocimiento del mundo natural y estar al servicio del público. La propuesta de exposición era contextualizar el objeto a partir de escenografías, por lo que se creaba un espacio interactivo. Es posible ver un dramatismo en el montaje de los personajes, de los objetos, la poética de Aristóteles se hace presente y parecería que lo particular evidencia lo general. Se coloca el drama para dar a entender entreteniéndose, se regresa

al objeto a su contexto de una manera artificial, así lo complejizaría haciéndolo inteligible; sin embargo se mantiene aislado y en contacto con una realidad construida.

Otro de los pensadores estadounidenses, George Brown Goode<sup>17</sup>, define al museo en 1895 como:

*... una institución para la preservación de aquellos objetos que mejor explican los fenómenos de la naturaleza y la obra del hombre, y la civilización de éstos para el aumento del saber y para la cultura y la ilustración del pueblo. [...] un eficiente museo educador debe ser descrito como una colección de rótulos instructivos, cada uno de ellos ilustrado por un muy bien seleccionador.*<sup>18</sup>

<sup>16</sup> Véase LEON, Warren and ROSENZWEIG, Roy. *History Museums in the United States. A Critical Assessment* Illinois University Press, Chicago. 1989. pp. 360. Charles Willson Peale era pintor colonial americano. Peale fue llamado “el artista de la Revolución Americana” por los historiadores del arte. Además mantenía un gran interés por la historia natural. Logra una colección de botánica, biológica, y de especímenes arqueológicos. En particular, el museo del que se encarga, Museo de Filadelfia, más tarde conocido como Museo Americano de Peale, contenía una gran variedad de colecciones. A finales de 1700, este museo fue el primero en mostrar un esqueleto de mastodonte encontrado en el estado de Nueva York. El entretenimiento, mezclado con la tendencia a la educación se comienza a percibir con una tendencia hacia lo espectacular, lo grandioso entra en los museos.

<sup>17</sup> Véase BROWN, George Goode. *The relationships and responsibilities of museums*. Science, 2 (new series) 197-209, 1895. George Brown Goode era zoólogo, especialista en ictiología, laboró inicialmente en el instituto Smithsonian encargado de colecciones y de interpretación de objetos de historia natural, también reconocido por su pensamiento tendente a la formulación de normas y principios sobre los museos, sistematiza la noción predominante del deber ser del museo. El museo estadounidense justifica la esencia del pasado con su proyección hacia el futuro, muestra el progreso. Los objetos en el museo se podían contemplar de manera yuxtapuesta y clasificada, la evolución era representada de manera comparativa, un proceso que se percibía en la tecnología y sus avances por ejemplo. Lo tecnológico es más sencillo de clasificar que lo histórico, en lo tecnológico los objetos se desconectaron de su contexto, empezando con esto otras ideas para representar. El coleccionismo científico logra albergar a diversas disciplinas como la geología, la minerología, la botánica, la zoología, entre otras disciplinas también se suman la antropología social y física. El hombre es visto dentro de la naturaleza dentro del medio ambiente, tendencia que se desprende de los fundamentos de Darwin y su selección natural. Se suma la idea de variabilidad y de multilinealidad vs la unilinealidad que se había mostrado en los museos. La nueva ciencia estaba llena de teoría abstracta, no sólo de hechos observables y es necesario bajarla a un plano empírico surgiendo así, salas hábitat o dioramas con aspectos más naturales olvidando la taxonomía del siglo XIX. Como ejemplo, la paleografía mantiene un gran papel para entender este coleccionismo, por lo extraordinario de los hallazgos, no sólo describe si no que descubre especies que no se conocían, lo espectacular de esto apenas nacía, no estaba agotado ese sentimiento de asombro ante los nuevos descubrimientos.

<sup>18</sup> George Brown Goode citado por Luis Alonso Fernández en FERNÁNDEZ, Luis Alonso. *Museología y museografía*. Ediciones del Serbal. Barcelona. 1999. p. 29.

Goode se reconoce por su pensamiento que desemboca en la elaboración de normas que regirán la noción de museo, sus planteamientos enfatizan el concebir a este como un dispositivo educativo, al mismo tiempo que prima al objeto como elemento constitutivo para acceder al conocimiento. Es otro ejemplo de cómo el objeto es reflejo de verdades e instrumento que funciona para coaccionar el entendimiento, debiendo explicar su inteligibilidad por sí mismo sin intromisión del sujeto, este último es simple espectador que mira la verdad que el objeto irradia por sí mismo.<sup>19</sup>

Me parece que el rechazo a un pasado histórico que no se adentra ni se representa dentro de los museos es esencial, ya que al tender al futuro a través del presente, es crear memoria de manera sincrónica para legitimarse, en vez de volcarse hacia un pasado real y recordarlo. Se va a buscar la correspondencia entre el conocimiento y la manera en que se distribuyen los objetos, además de preservarlos y utilizarlos como herramienta para la enseñanza, los objetos se colocarán de manera yuxtapuesta en las exhibiciones y clasificados de manera taxonómica; esto debi-

do que la evolución industrial por ejemplo, era dada a conocer de manera comparativa a través de la tecnología, era una forma de ver la evolución como sinónimo de progreso gracias al objeto tecnológico exhibido.

La operación museográfica en Europa tiende a la regulación de la mirada y a la imposibilidad del tacto, evita un acercamiento de la persona con lo expuesto mientras que la museografía estadounidense mantiene en este contexto, un lenguaje escenográfico que hace partícipe a las personas insertándolos en una realidad artificial, siendo esto una estrategia para atraer al público y divulgar los avances científicos de manera eficiente; sin embargo, el objeto sigue contemplándose sin dar paso al tacto, por ende, no se accede a él completamente, se mantiene aún en la acción contemplativa y pasiva del veedor.

No es intención de este capítulo, y de ningún otro en este trabajo, centrarse en intentar esclarecer lo que el museo es a través de una definición que escape a la complejidad y encontrar una salida a tan difícil situación; sin embargo, es necesario ir citando trabajos que se ocuparon del estudio de aquello a lo que el museo se ha ido enfrentando en su trayecto, reflexiones que se han renovado y han participado en este esclarecimiento, recordándonos que existe una disciplina encargada de la reflexión en torno a lo que el museo es y a lo que debe atender. Esta disciplina es la museología, de la cual se hablará a profundidad más adelante, es una disciplina que se ha mantenido en la reflexión continua y permanente, refutándose a sí misma y enriqueciéndose a

---

<sup>19</sup> La ciencia en la representación de los objetos, mantiene como anterior mente se mencionó, el paradigma de simplificación que menciona Edgar Morin, por lo que se desarticula al sujeto de las cosas. Véase MORIN, Edgar. Op.Cit., pp. 29-30.

partir de contradicciones internas y préstamos teóricos de otras disciplinas, retomando elementos ya trabajados para mantener una línea de la cual partir y seguir en la construcción de

definiciones y estrategias, propuestas nuevas en relación a este espacio de representación que es el museo.

## 1.1 EL MUSEO, LA MEMORIA Y LA HISTORIA

Regresando al origen del término museo, aunque antiguo, lleva un dinamismo intrínseco, y desde mi punto de vista, por su tradición, una incompletud eterna; incompletud que ha pasado por el ámbito de lo sensible y su contemplación, hasta la custodia de identidades para el reforzamiento de su reconocimiento. Comenzar siguiendo los pasos de los teóricos del museo, nos lleva a comenzar con el rastreo de su etimología. Este término proviene del griego *museion*, y su raíz latina *museum*, ambas definidas como lugar de las musas. Esta definición, al mismo tiempo que nos puede revelar un camino a seguir, nos indica que el estado actual del término se ha alejado por mucho a su intención inicial. Siguiendo su etimología y la reflexión que hace Luis Gerardo Morales<sup>21</sup> retomando a Jaques Le Goff:

El *museion* tiene como dios madre a Mnemósine que reclama a la mente de los hombres el recuerdo de los héroes y preside la poesía.

El poeta es, por lo tanto, un hombre poseído por la memoria, el aedo es un visionario del pasado, así como el adivino lo es del futuro. Él es el testimonio inspirado de los <<tiempos >>antiguos, de la edad heroica y, aún más, de la edad de los orígenes. La poesía, identificada con la memoria, hace de ésta un saber o incluso una sabiduría. Mnemósine, revelan-

do al poeta los secretos del pasado. Lo introducen en los misterios del más allá.<sup>22</sup>

Mnemósine o Mnemosina en la mitología griega, en griego antiguo *Μνημοσύνη Mnēmosýnē*, de *μνήμη mnēmē*, significa memoria. Es entonces el espacio destinado, en la antigüedad, a la preservación de la memoria como elemento constituyente de lo inmortal; pero el olvido de las musas también se ha dado gracias a este espacio y dentro de él parecería que existen varias memorias destiladas en una misma olvidando las particularidades. Actualmente la coexistencia de tiempos, de espacios y de memorias, hace que el museo ya no sirva como una máquina generadora de concepciones míticas o mitos de origen; sino que abre paso al olvido, no sólo de las musas también de rasgos socioculturales, y que nosotros, los que convivimos de cerca con los museos, no conozcamos memorias

<sup>20</sup> En relación a la museología se entiende aquí como una disciplina en donde convergen un sin fin de pensamientos y postulados teóricos, pero no será el centro de esta reflexión, sino que es necesario volcar la mirada en cómo es que el diseño de la comunicación visual, de la mano con la filosofía, la antropología y la museología intervienen para configurar un modelo de museo que se encargue de lo social. Se pretende salir de una comodidad intelectual y complejizar al colocar en diálogo distintas posturas.

<sup>21</sup> Luis Gerardo Morales es licenciado en historia por la UAM. Maestro en historia con especialidad en Museología, NYU, EUA, 1995. Doctorado en Historia, UIA, 1998. Sus áreas de especialización son: Historiografía de México siglos XVIII-XXI, Historia Cultural, Teoría de los Museos y Coleccionismo, Investigación.

<sup>22</sup> MORALES, Luis Gerardo. ¿Qué es un museo?, en CUIICILCO, Volumen 3, Núm.7, Mayo-Agosto, 1996, México, ENAH, 1996, p.80.

locales, periféricas o no hegemónicas. El museo por momentos, en su deseo de acaparar todo, muestra mutilaciones, recuerdos fugaces, y una memoria que es de todos pero no le pertenece a nadie.<sup>23</sup> La idea del indio, aquel que fue colocado tajantemente en los límites del marco de la representación dentro de los museos de Norte América, juega un papel que ejemplifica, por ser eliminado como elemento con un potencial que esconde a la nación, se crea una imagen ideal que se abre internamente y se mantiene reflejada hacia el exterior. En ese contexto, mencionado líneas arriba, permite

adentrarnos en el cómo es que se ha representado la memoria y la historia en los museos. ¿Memoria e historia de quiénes y para quiénes? ¿Cómo es posible que una institución como el museo, encargada también de la memoria, haya olvidado a las musas y mantenga latente el olvido como constitutivo de la memoria que plasma?. Si buscó en esa monumentalización de las musas su olvido ¿en qué tipo de memoria ha fijado su interés para hacerla presente?

Si el museo se ha enfocado a custodiar la memoria, tiende a hacer referencia específicamente a una memoria colectiva, a una memoria plural. Para precisar a qué tipo de memoria ha debido de proteger y mostrar el museo, es necesario saber qué es la memoria colectiva retomando elementos trabajados dentro del ámbito de la sociología.<sup>24</sup> Aunque aleja-

<sup>23</sup> Aquí escribo pensando en el contexto mexicano, desde sus Museos Templos, Museos Patria hasta sus Museos Foro; sus museos de historia y de antropología en específico, mismos que en algún momento proyectaban una identidad nacional. Varios autores sostienen que se encuentran en crisis, pero desde mi punto de vista, ya no le sirve al Estado para representarse. Está en un momento en que la legitimación del conocimiento y de la memoria ya no es ni punto de importancia del museo, además de que sus intereses se han volcado hacia lo masivo de manera espectacular. Ya no legitiman, pero en algún momento le sirvieron al Estado. Existen textos que profundizan sobre esto, tanto de la historia e historiografía del museo en México como de la crisis a la cual se enfrenta. Véase MORALES, Luis Gerardo. Orígenes de la museología mexicana: fuentes para el estudio histórico del Museo Nacional, 1780-1940. Universidad Iberoamericana. Barcelona. 1994. pp. 285.

<sup>24</sup> Retomo elementos de la antropología y la sociología, porque han jugado un papel indispensable en la representación estética de los museos. Por ejemplo, con el auge de las teorías evolucionistas y selección natural de Darwin, entra la variabilidad y la multilinealidad en respuesta contraria a la unilinealidad que se venía proyectando en los museos. El desarrollo evolutivo de Darwin era necesario que se ilustrara con colecciones que cumplieran con características etnográficas. La disposición de los objetos etnográficos tenía que mostrar cómo es que se ha dado la evolución de la humanidad. Aquí hay un gran énfasis en lo folclórico y lo popular y aquel caballero errante, ese antropólogo concebido erróneamente como ermitaño, que parecería encontrar su hogar en todos lados y en ninguno, logra concebir un lugar para concretar un hogar, en este caso, el museo. La museografía antropológica adquiere aquí un matiz teatral para contextualizar los objetos, vestirlos no sólo a través de cargas signíicas sino también dotarlos con un escenario donde logren significar.

Al estar los museos divididos en dos, en museo de ciencia y de arte; la antropología va a coleccionar, organizar y montar objetos en el museo para plasmar y dar a conocer un largo progreso, concebir fácilmente una narrativa evolutiva, que a través del montaje se pretendía que el objeto representara a las personas y a las culturas sirviendo de la misma manera como había servido a la historia natural. Un ejemplo de esto es el antropólogo Franz Boas, quien rechaza el evolucionismo relativista y no creía en que los hechos en cada contexto deviniera gracias a leyes compartidas y por lo tanto universales, la sociedad era única por sí misma, por su pasado histórico particular. Utilizaba las exposiciones para presentar su oposición a la simplificación de la cultura, quería mostrar las dualidades complejas del hombre-naturaleza y hombre-universo.

¿Cómo otorgarles significado a los objetos? El problema radica en que la antropología y la sociología trabajan con sujetos y no con objetos. ¿Cómo colocar lo social del objeto en la museografía? El objeto desprovisto de lo social es un testimonio muerto que no dice nada, es como diseccionar a un hombre y colocarlo en una base bien pintada, con una cédula que indica su nombre, peso y altura, donde podemos observarlo mientras olvidamos su razón de ser. La cultura material no logra por sí sola comunicar la complejidad cultural. Aquí radica el problema; sin embargo, va a dar pie a colocar al objeto no sólo como objeto destinado a la contemplación, sino como un objeto que provee de conocimiento, a través de él se puede saber algo, si bien no toda la complejidad de una sociedad, sí nos puede indicar un saber fragmentado de esa cultura de la que proviene.

do del ambiente museístico, Maurice Halbwachs<sup>25</sup>, sociólogo y primer estudioso en insertar el tema de la memoria, o del marco social de la memoria como él mismo lo denominó;<sup>26</sup> planteó que los grupos sociales construyen los recuerdos. Si bien el sujeto recuerda a un nivel individual, es el grupo social el que dicta qué es lo que debe ser memorable y cómo es que debe ser recordado.

La memoria colectiva propuesta por Halbwachs, abrió la posibilidad de estudiar cómo es que el pasado se registra, se utiliza y se recuerda. También surgieron varias interrogantes más, entre tantas, cómo es que se transmiten y modifican los recuerdos y con qué fin se manipulan y utilizan. Hablar de memoria, de historia y sociedad dentro de un espacio como el museo, es colocar un control sobre aquello que es cotidiano, que se transmite tal vez accidentalmente o de manera inmediata e intencional para mantener un orden social, es colocarles una pausa a elementos que se mantienen en un constante flujo para que se tornen imagen y con esa transformación, poder contemplarlos dentro de un recinto sagrado.

No se puede abarcar toda la memoria para volcar-

la imagen, ni tampoco volver todos los sucesos memoria; por lo tanto, siguiendo la idea de Tzvetan Todorov<sup>27</sup>, la memoria es un acto de selección, seleccionar lo rememorado tiene distintas características, motivos y finalidades. Uno de esos fines en lo social es justificar lo cotidiano "... lo inmediato, la experiencia de todos los días, la reproducción de la costumbre, las acciones regulares. Es la secuencia de rutinas, hábitos y rituales, y todo ello se reafirma en la interacción."<sup>28</sup> El discurso sobre el pasado es selectivo y se concreta en lo cotidiano, es esa característica social que hace de un modelo colectivo el encargado del marcaje de los comportamientos afines o recurrentes, así como de las condiciones del pensar y del actuar imperantes. Aquí estamos en la esfera de lo cotidiano<sup>29</sup>, pero al ser custodiado por

---

<sup>25</sup> Véase HALBWACHS, Maurice. *La memoria colectiva*. Prensas universitarias de Zaragoza. Zaragoza. 2004. pp. 192.

<sup>26</sup> El individuo se identifica directamente con los acontecimientos que comparte con su grupo, el carácter individual de la memoria se forja gracias a la experiencia personal que es dada a partir de la enseñanza del otro o de los otros. Al utilizar términos de psicología, por lo tanto aplicable a nivel subjetivo y colocarles lo colectivo, Halbwachs fue proclive a críticas de grandes personajes como Marc Bloch, historiador que utilizó posteriormente este término

<sup>27</sup> TODOROV, Tzvetan. *Los Abusos de la memoria*. Paidós. Barcelona. 2000. P. 16.

<sup>28</sup> TAMAYO, Sergio y WILDNER, Kathrin (Coords.) *Espacios e Identidades Urbanas*. UAM. México. 2005. p. 24.

<sup>29</sup> Lo cotidiano en sentido de recreación continua o redundante, cobra vida en un *aquí y ahora*, existe en el presente, nombra con gran constancia el pasado, al grado de posibilitar su apropiación y diferenciarlo de otros pasados. El rasgo de selección de la memoria crea así varios pasados que son únicos y diferenciables, mientras que lo cotidiano dictará los motivos del actuar actual y de los hechos presentes justificándolo y evocándolo continuamente.

Al ser la rememoración un acto de selección, se prima las elecciones de aquello que tiene como fin último o predominante, brindarle una calidad válida a alguna acción o hecho, un *así es o así siempre ha sido*, sin necesidad de cuestionamientos. Si bien la reconstrucción completa del pasado es algo imposible, sí funge como parte de la construcción del presente. Los rasgos rememorados son conservados y transmitidos por la importancia que contienen, mientras que los que carecen de una función propensa a preservar, justificar o validar algún rasgo del accionar son marginados, rezagados y posiblemente caigan en la fantasmagoría silenciosa del olvido.

el museo, la memoria, siguiendo a Luis Gerardo Morales<sup>30</sup>, se inserta en la retórica, y queda convertida en un discurso que asocia lugares e imágenes, es como este autor sostiene, una memoria desacralizada, arrebatada de los dioses y protegida de lo cotidiano. Por lo tanto, en el afán de proteger, la memoria fue manipulada de tal forma que logra ser reconocida por todos, tendiendo a domar la mirada para una reflexión guiada por una sola verdad, una memoria compartida unificada por el progreso y la razón.

La memoria tanto en el ámbito social como en el museal puede que no coincida con una realidad, no quiero decir que no sea una memoria verdadera; pero podemos creer algo que no es real o de una verdad

modificada. El museo tiene este poder de hacer creer que pertenecemos a algo que se nos presenta como universal, mitos que nos pertenecen a todos y que nos unifican. Nos van a presentar algo virtual<sup>31</sup>, entendiendo este término en el sentido utilizado por Slavoj Žižek, con el cual podemos recordar algo, identificarnos con algo y apropiárnoslo sin que realmente nos pertenezca. Es aquí donde memoria y razón juegan entre ellas de manera ilusoria, pareciendo que se complementan, presentándose, por ejemplo, una relectura de los mitos o de lo que el filósofo francés, Jean François Lyotard ha llamado los *grandes metarrelatos*.<sup>32</sup>

El museo crea memoria, pero también crea historia. ¿Qué diferencia existe entre ambas? Por un lado, la memoria conserva informaciones que se actualizan en el presente, informaciones que también actualizan las presentes con relación a las que tienen sobre el pasado. Esto tiene por supuesto un fin. Si la conciencia histórica que por supuesto es memoria, se da a partir del ejercicio de presentificación de justificaciones, ya sea en acciones o simbólicamente,

---

<sup>30</sup> MORALES, Luis Gerardo. Op.Cit., p.80.

<sup>31</sup> En este caso, pensando al museo como creador de creencias virtuales en el sentido de que nadie en realidad tiene que creer, sólo debe existir una simple presuposición de que alguien cree, el museo. En el ámbito político, no hay realmente alguien que crea en la democracia, pero con sólo presuponer que alguien más lo cree el mundo cree en la democracia, la creencia es así un hecho. Santa Claus no existe, pero los padres hacen que los niños crean, los niños creen para no defraudar a los padres. En el sentido lacaniano: *un sujeto supuesto creer*. Muchas de nuestras creencias en el orden de funcionar socialmente como tales, en este sentido, deben mantenerse siendo virtuales. Si creemos demasiado inmediatamente, esto resultaría autodestructivo para la ideología. Si negamos una creencia no seremos sabios, seremos idiotas, si alguien cree demasiado se vuelva virtual. Es, creo yo, como el museo ha funcionado, al menos el museo de ciencia o de historia. En este caso, Žižek lo define de manera distinta: propone no hablar de la realidad virtual, si no de la realidad de lo virtual, retomando a Gilles Deleuze. Realidad como eficacia, efectividad, efecto real. La realidad de lo virtual es producida, generada por algo que incluso, en el sentido pleno, todavía no existe, algo que no es todavía un hecho. Toma la tríada lacaniana que es un nudo en la cual interactúan: lo imaginario, lo simbólico y lo real: virtualidad imaginaria-virtualidad simbólica y virtualidad real.

Sin embargo, aquí se dará un vuelco a la virtualidad como elemento constitutivo de la realidad actual, es decir lo real y lo virtual dentro del museo se van a complementar para complejizar y a la vez simplificar el conocimiento sobre el otro. Véase Žižek, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. Siglo XXI. Madrid. 1999. Pp. 127-130.

<sup>32</sup> Los grandes metarrelatos, siendo el primero es el cristianismo, la promesa divina en que el hombre encontrará un espacio de plenitud. Segundo el relato marxista, el Estado de plenitud, el proletariado derroca a la burguesía. Iluminismo: con el surgimiento de la razón que se coloca como nueva diosa. Relato Capitalista: prosperidad para todos. El común de estos relatos es la visión teológica, la cual es inevitable y no puede más que cumplirse. Véase LYOTARD, Jean- François. *La condición postmoderna*. Cátedra, México. 1990. p. 37.



la memoria que es expresada tiene la característica particular de validar el presente. La memoria le da sentido a la historia y los testimonios dentro de ella son por ende, una apropiación de la historia misma.

La transformación del discurso en algo propio es el discurso histórico y testimonial que pasa por la apropiación, Hans Georg Gadamer lo llamaría *la historia que incide*, esa historia que surge efecto con el fin de justificar. Toda historia está condicionada por la transferencia de hechos que se da a partir de la comunicabilidad y a la representación de esos he-

chos. En el ejercicio intrínseco de selección de la memoria, es necesario identificar cómo y porqué es que se ha dado esa selección en el presente dentro del museo.

El museo ha representado tanto historia como memoria. Tomando la diferenciación que Pierre Nora hace de ellas:

*Memoria, historia: lejos de ser sinónimos, tomamos consciencia de que todo las opone. La memoria es la vida, siempre llevada por grupos vivientes y a este título, está en evolución permanente, abierta a la dialéctica del recuerdo y de la amnesia inconsciente de sus deformaciones sucesivas, vulnerable a todas las utilizaciones y manipulaciones, susceptible a largas latencias y repentinas revitalizaciones. La historia en la reconstrucción, siempre problemática e incompleta, de lo que ya no es. La memoria es un fenómeno que siempre actúa con un lazo vivido en el presente eterno; la historia, una representación del pasado. Porque es afectiva y mágica, la memoria sólo se acomoda de detalles que la reconfortan; ella se alimenta de recuerdos vagos, globales o flotantes, particulares o simbólicos, sensible a todas la transferencias, pantallas, censura o proyecciones. La historia, como operación intelectual y laica, utiliza análisis y discurso crítico. la memoria instala el recuerdo en lo sagrado la historia lo desaloja, siempre procesa. [...] La memoria tiene su raíz en lo concreto, en el espacio, el gesto, la imagen y el objeto. La historia sólo se ata a las continuidades temporales, a las evoluciones y a las relaciones entre las cosas. La memoria es un absoluto y la historia sólo conoce lo relativo.”<sup>33</sup>*

33 NORA, Pierre. *Entre mémoire et histoire*, en NORA, Pierre, (dir.), *Les Lieux de Mémoire*. V. 1: La République. Gallimard. París. 1992.

La historia nace de la memoria, la memoria es el recuerdo de un pasado vivido o imaginado siendo la inserción del pasado en el presente. La memoria es narración silenciosa y mítica del pasado, mientras que la historia tiende a una crítica en oposición al mismo pasado, no es vivencia e imaginación subjetiva sino objetiva contenida en una cronología. Es así como existe la vinculación entre memoria con la identidad, mientras que la historia es por fines últimos de conocimiento, es la selección coherente de datos significativos.

Aquí, el conocimiento dentro del museo se puede pensar como un acto que "... *separa (distingue o desarticula) y une (asocia, identifica); jerarquiza (lo principal, lo secundario) y centraliza (en función de un núcleo de nociones maestras).*"<sup>34</sup> por tanto, se elijen datos predominantes y significativos colocándolos de manera lógica dentro de un entramado discursivo que se representa incidiendo en nosotros en silencio. Es conocimiento legítimo y objetivo, una historia que se nos permite conocer por ser objetiva en contraposición de la memoria que es afectiva y por lo tanto maleable, emotiva y ajena al

conocimiento objetivo plasmado en el museo moderno.

El juego que ha hecho el museo entre historia y memoria ha sido, estratégicamente, la creación y/o reforzamiento de identidades, ya sean nacionales o locales<sup>35</sup>. Sin embargo, el museo, a manos de la autoridad científica, y al margen del Estado, ha representado sus relatos creando la imagen de una sociedad oficial que es divulgada dentro éstos espacios de representación, mismos que reproducen la ideología hegemónica que se ha gestado en una modernidad; modernidad que creció de manera desigual siendo intrínsecamente excluyente y dentro de la cual se narra una historia "... *de la burguesía cuando se convierte en clase de poder: los pobres, sin embargo, o aquellos aspectos de la vida que se consideran <<bajos>> no <<hacen historia>>*"<sup>36</sup> las historias locales, paradigmas emergentes o minorías no son sinónimo de progreso y por lo tanto no son dignos de conocerse y si lo hacen, tiende a la folclorización.

Si se piensa en la modernidad dentro de un crecimiento heterogéneo con desigualdades; pero que se fundamenta en la razón, se logra imponer un modelo en el cual todas las realidades se unifican y la historia es mostrada como un proceso de superación, de progreso unilineal, un camino que refuta un pasado o lo perfecciona sanándolo, es acción que denota perfección. La representación de estos relatos legitiman una economía, una religión, la razón, una prosperidad e igualdad en un andamiaje basado en binarismos, retomando lo que destaca, aquello que contiene superioridad en el continuo andar social. Es así como *lo otro*, lo no hegemónico se pierde en pequeños relatos que se olvidan; la narración

<sup>34</sup> MORIN, Edgar. Op.Cit., p. 28.

<sup>35</sup> Una representación de un pasado mítico compartido a nivel macro podemos observarlo en el Museo de Antropología, que aunque no legitime actualmente, sí existe ese pasado para nosotros y de alguna forma se nos plasma como nuestra.

<sup>36</sup> VATTIMO, Gianni. *La sociedad transparente*. Paidós. Barcelona.2010. p.p.75-76.

oficial en este espacio de representación se deslinda de ellos en el discurso, o los señala como únicamente

un proceso por el que se debió pasar como si aún no existiera.



## 1.2 EL MUSEO Y SU OLVIDO COMO TRAMPA

En el libro *La historia, la memoria, el olvido*<sup>37</sup> de Paul Ricoeur y siguiendo la lectura de Adrea Huyssen hace de este texto, se menciona que existen distintas formas de olvido aplicadas en marcos políticos y públicos. Huyssen localiza el olvido en un campo complejo de fenómenos tales como: “... *el silencio, la ausencia de comunicación, la desarticulación, la evasión, el apagamiento, la erosión o la represión.*”<sup>38</sup> Se rompe con la idea binaria de olvido y memoria volcándose al olvido como parte constitutiva e intrínseca de la memoria, existe así, el olvido impuesto; *la amnistía*, aquel olvido dictado institucionalmente y su memoria manipulada.

Aquí me centraré únicamente en la memoria manipulada, la cual me es la más relevante pensándola dentro de los espacios de representación. Aquí el relato es como la memoria misma, un acto de selección. Paul Ricoeur menciona que no podemos acordarnos de todo, por lo tanto no podemos contar todo, es en la narración donde se encuentran los posibles engaños o verdades mutiladas y el peligro principal se encuentra

37 Véase RICOEUR, Paul. *La memoria, la historia, el olvido*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires. 2000. pp. 673.

38 HUYSEN, Andreas. Op. Cit., p. 14

... en el manejo de la historia autorizada, impuesta, celebrada, conmemorada –de la historia oficial–. El recurso al relato se convierte así en trampa, cuando poderes superiores toman la dirección de la configuración de esta trama e imponen un relato canónico mediante la intimidación o la seducción, el miedo o el halago. Se utiliza aquí una forma ladina de olvido, que proviene de desposeer a los actores sociales de su poder originario de narrarse a sí mismos.<sup>39</sup>

Se coloca en el imaginario una idea de un nosotros que se vuelve hermética hacia el exterior, se gesta así el otro, el ajeno, aquel que no pertenece a un nosotros. Retomando la dialéctica entre pasado/presente dentro de estos espacios de representación, abstraído de la esfera social, actualiza el pasado, petrificándolo y es posible apreciarlo, recordarlo y celebrarlo. No quiere decir que esto nos muestre nuestro presente tal cual es, que nos permita ver su complejidad intrínseca a través de conocer también el proceso por el cual nuestro pasado fue construyendo el presente, sino todo lo contrario. Este pasado recobrado, inmerso en un espacio controlado, selectivo y mutilante, que al mismo tiempo no coincide del todo con un

presente, ya que lo presentan de manera sincrónica y alejado de lo diacrónico, los tiempos son irreales, parecería que no hay nada que se comparta y que el pasado es por sí sólo sin haber pasado por la presencia. El presente si lo entendemos de la siguiente manera, no corresponde con lo representado, el presente real:

... nunca pasaría si no fuera pasado <<al mismo tiempo>> que presente; nunca se constituiría un pasado si no se hubiese constituido previamente <<al mismo tiempo>> que fue presente. Esa es la primera paradoja: la de la contemporaneidad del pasado con el presente que ha sido. Nos da la razón del presente que pasa. Si todo presente pasa, y pasa en provecho de un nuevo presente, ello se debe a que es contemporáneo de sí como presente. De esto resulta una nueva paradoja: la paradoja de la coexistencia. Pues cada pasado es contemporáneo del presente que ha sido, todo el pasado coexiste con el nuevo presente con respecto al cual es ahora pasado.<sup>40</sup>

El museo conjuga los tiempos, creo yo de manera insípida; custodia, protege y en ese afán de salvar, como se dijo anteriormente, mutila y descontextualiza un pasado, por lo tanto el presente que se nos representa es turbio y el futuro inexistente. El pasado dentro del museo no va a definir el presente, pero es en este último tiempo donde se determina el uso que se le dará al pasado. La memoria colectiva dentro del museo es un discurso gestado hegemónicamente que elimina memorias, y esto se da si partimos de un hecho que varios teóricos de la museología sostienen, que aunque no sea una idea que nos parezca ajena, posiblemente se da por he-

39 RICOEUR, Paul. Op.Cit., p. 572.

40 DELEUZE, Gilles. *Diferencia y repetición*. Amorrortu. Buenos Aires. 2012. p. 135.

cho. Este es que la aristocracia y burguesía a través del museo ha pretendido a lo largo del tiempo:

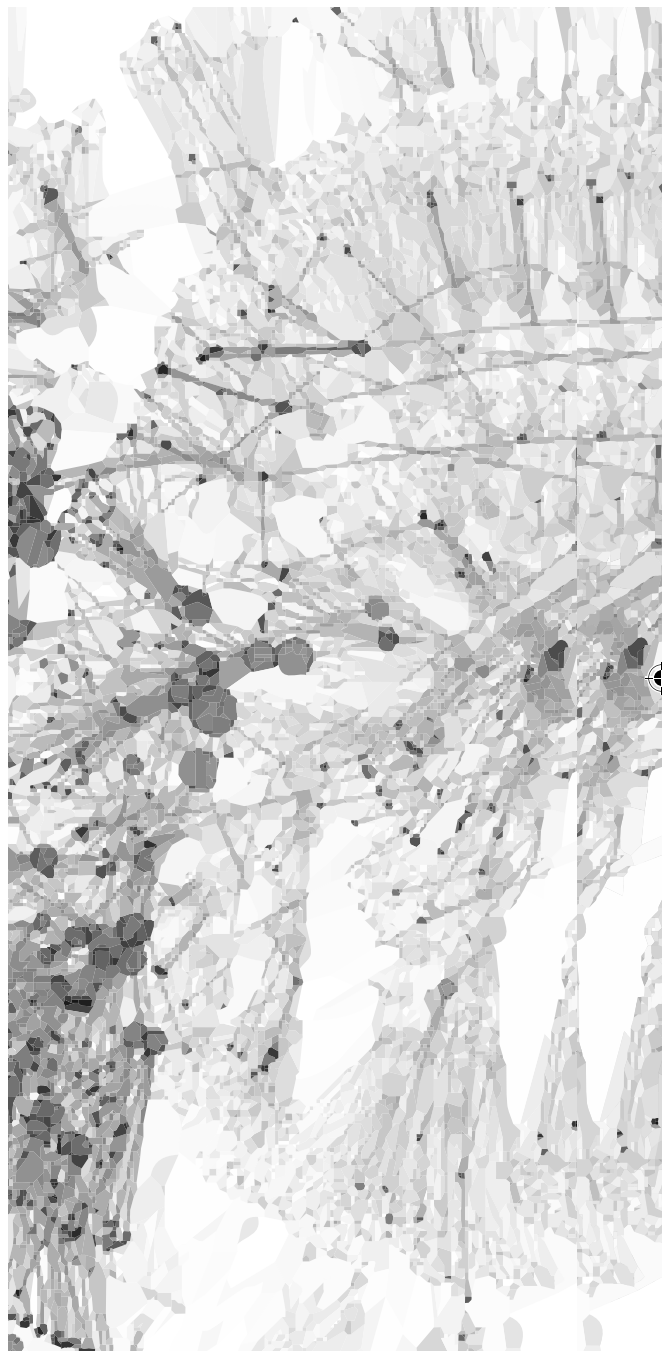
*... proteger el sistema de valores que justifica los privilegios de una cierta categoría social, pues la sociedad burguesa, sintiéndose culpable de su éxito económico, quiso hacerse reconocer en el orden moral y encontró en el museo la institución desinteresada que la legitimaba <<blanqueándola>> (como se <<blanquea>> el dinero de la droga), es decir, algo así como <<una buena obra de caridad>><sup>41</sup>*

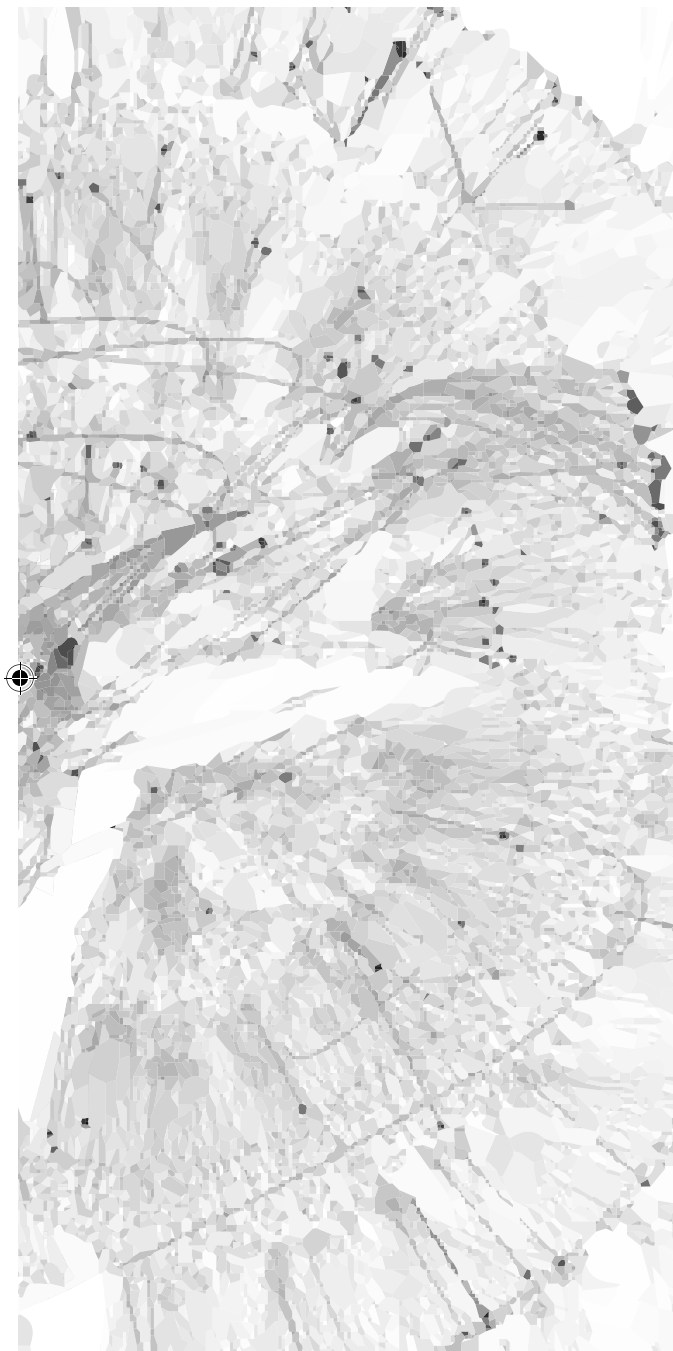
Existe todo un complejo de valores que un sector social desea proteger, si el museo es democrático o social, destinado aparentemente a todos, no ha contenido la memoria ni la historia, y mucho menos el patrimonio de todos. No podemos, en la actualidad creer en una memoria universal; pero el museo creció bajo un imperio, que siguiendo a Edgar Morin, mantiene los principios de *disyunción, reducción y abstracción*, aquel *paradigma de simplificación*<sup>42</sup> mismos que, basado en la abstracción, es una idea explicativa que al basarse en una razón objetiva, el mundo requiere de una ordenación para acceder a su conocimiento si se analiza por fragmentos. Esa fragmentación de la realidad, además de construir soliloquios disciplinarios, cada una con sus fundamentos, repercute en la anulación de la diversidad colocándola en el ámbito de opuestos y binarios no como complementos, cancela una diversidad o coloca la diversidad como opuestos y no como complementos.

Se llega a una *inteligencia ciega* como la llama Morin, y si la memoria y el relato son selecciones y en el museo se representa, existe en este una inteligencia

41 DELOCHE, Bernard. Op.Cit., p. 88.

42 MORIN, Edgar. Op.Cit., pp. 29-30.





que “... destruye los conjuntos y las totalidades, aísla todos sus objetos de sus ambientes. No puede concebir el lazo inseparable entre el observador y la cosa observada. Las realidades claves son desintegradas.”<sup>43</sup> Una tradición museística basada en este paradigma, ha creado diferenciaciones al simplificar y evitar lo complejo, invita a concebir al objeto del otro como ajeno, al otro como objeto y sus memorias o verdades de este, si es que se representan, se encuentran ajenas a nosotros. Si se colocan de manera yuxtapuesta, ya no se tiende a la preservación sino al olvido mismo. La selección de memorias, verdades y realidades yuxtapuestas simplificadas, aisladas del complejo que los une, conlleva a mantener un acatamiento silencioso de que no compartimos nada ontológicamente.

Si el museo ha protegido un sistema de valores, una memoria colectiva y un patrimonio, este espacio pertenece no a la sociedad como se ha querido defender, sino a un espacio que representa el poder, un poder que articula un patrimonio, que al igual que la memoria, lo selecciona y actualiza constantemente; pero cabe preguntar si las generaciones actuales gustan o necesitan revitalizar esa memoria y ese patrimonio que se representa dentro de sus puertas, sería conveniente saber si lo reconocen y al reconocerlo lo revitalizan, tomando por supuesto en cuenta los diversos contextos.

*... proteger el sistema de valores que justifica los privilegios de una cierta categoría social, pues la sociedad burguesa, sintiéndose culpable de su éxito económico, quiso hacerse reconocer en el orden moral y encontró en el museo la institución desinteresada que la legitimaba <<blanqueándola>> (como se <<blanquea>> el dinero de la droga), es decir, algo así como <<una buena obra de caridad>>*<sup>44</sup>

43 Ibid., p.p. 30-31

44 DELOCHE, Bernard. Op.Cit., p. 88.

El objetivo de esa *alta cultura* al utilizar al museo como espacio que la purifica, la *blanquea* como De-loche provoca, ejerciendo su poder representándolo prudentemente en este espacio de representación, tiene como objetivo perdurar y además de que todo poder no se mantiene como Georges Balandier menciona:

*... ni gracias a la dominación brutal ni basándose en la sola justificación racional. Para ello, no existe ni se conserva sino por la transposición, por la producción de imágenes, por la manipulación de símbolos y su ordenamiento en un cuadro ceremonial. [...] En otros casos, es el pasado colectivo, elaborado en el marco de una tradición o de una costumbre, el que se convierte en fuente de legitimidad. Constituye entonces una reserva de imágenes, de símbolos, de modelos de acción, permite emplear una historia idealizada, construida y reconstruida según las necesidades y al servicio del poder actual. Un poder que administra y garantiza sus privilegios mediante la puesta en escena de una herencia<sup>45</sup>*

Esta cita sintetiza las finalidades de una selección y construcción de memoria colectiva, de una historia y de un patrimonio, y cómo es que todo esto se vuelca imagen que delimita y controla la mirada; los discursos que se representan en éstos espacios a partir del uso de la persuasión, entendida esta última en la tradición del museo, como una actividad que tiende a ser una emisión que se acata, un proceso de recepción dócil que pretendió modificar conductas e inculcar creencias. El museo del que me he ocupado hasta ahora se centra no en una interacción con el visitante, sino de una imposición sobre este. No se toma en consideración la realidad del sujeto.

El museo estimuló una memoria alejada de lo cotidiano, parecería funciona de repente como una maquinaria destinada a la invención de un pasado. Actualmente podemos ver museos que atañen al pasado para ir hacia el futuro, el presente se ve como algo efímero y se voltea a ver el pasado por la misma inestabilidad actual. Plasmar la memoria dentro de sus puertas es mantener un pasado actualizado, pero no lo cuestiona, no permite vislumbrar un futuro y deja que otros ámbitos de lo social se encarguen del presente.

45 BALANDIER, Georges. *El poder en escenas. De la representación del poder al poder de la representación*. Paidós. Barcelona. 1994. pp. 18-19

### 1.3 EL OBJETO DENTRO DEL MUSEO

En párrafos anteriores se ha hablado de memoria y de historia como si fueran elementos que deambulan libremente dentro del museo, que entran a un circuito de significación libre, pero no es así. El mundo se encuentra vacío de significación, es el hombre el que dota al mundo de significados y estos afectan también a los objetos, mismos que han sufrido modificaciones en sus connotaciones al momento de ingresar al museo para su presentación. El objeto colocado en este espacio funciona para presentificar y evidenciar esa memoria e historia de la que se ha hablado anteriormente.

Desde el siglo XVI, el museo ha sido ese espacio donde se coloca el saber y el conocimiento haciéndolo accesible a todos.<sup>46</sup> Como ejemplo, en la expansión del cristianismo en la Edad Media, se empleó el objeto artístico con fines pedagógicos y morales, buscando de esa forma evangelizar y mantener la fidelidad de las personas, es en este contexto donde se puede comprender al mundo a partir de una visión teológica en donde dios le brinda al hombre las herramientas para llegar a la revelación. A finales del siglo XVII se produce una revolución in-

telectual, crisis de la conciencia europea, la cual va a replantear viejos conceptos colocándolos bajo el predominio de la razón.

A partir del humanismo renacentista se instala una modificación en el papel del hombre en el mundo y en concepciones que conllevan a cargar a los objetos de un valor histórico y documental; se suma un valor científico a las colecciones y el objeto aparece ya como documento, como fuente de información primaria. La idea de que el hombre es un microcosmos, reflejo de un macrocosmos, se distancia de la idea antecesora de que dios es el centro del universo, la obra del hombre es ya la síntesis del universo. Esta idea logra materializarse en el espíritu enciclopedista de la época, este racionalismo y sus conceptos, mantienen un desarrollo dentro de los perfiles de los museos, se instaura en sentido estricto en el siglo XVIII, pero se va gestando a través de los siglos y se coloca en escaparates donde todos puedan tener acceso a este discurso. Aquí también se concreta un concepto de museo que sigue estando presente hoy día.

El museo actúa aquí a través de una presentación taxonómica de los objetos, la ciencia sería el motor de la historia y el método científico, por el positivismo, la llave a la verdad. Me parece aquí, en contraste con la Edad Media, el objeto es utilizado como detonante para conocer la verdad, objeto que es portador de veracidad por una disección realizada por el discurso científico sobre este, mostrándolo en exposiciones con más objetos yuxtapuestos y catalogados, que junto con el espíritu científicista se dicta que la reunión de objetos naturales y arti-

46 MORALES, Luis Gerardo. Op.Cit., p. 63.



ficiales de manera heterogénea obscurece la razón, por lo que se opta por una distribución clasificatoria para comprender con agilidad ‘la verdad’, y acercarla a un público de manera que este pueda apreciar, conocer y validar el saber. Esta tradición científica pudo a lo largo del tiempo, fusionarse con una tradición mítica, objetos que contienen la verdad con objetos divinos. Profano y sagrado confluyen en el alma de un objeto.

Es necesario precisar, de la mano con Jean-Francois Lyotard, que “... un museo de historia, o de etnología, o de técnicas, no tiene las mismas obligaciones que un museo de arte. Mientras éste tiene al imaginario como modelo, en el sentido de Malraux<sup>47</sup>, aquél tiene que doblegarse ante lo que llamamos realidad.”<sup>48</sup> Estamos aquí enfrentándonos a un objeto de lo cotidiano proveniente del acontecer humano<sup>49</sup> y que tiene que decirnos algo sobre el Hombre, ya que se somete a una resemantización de sus cargas signícas, un objeto que bien podría ya no servir para nada, pero que el museo interfiere en su existencia y en su naturaleza precedera, dejándolo durar, porque como custodio de todo, dejarlo morir sería una atrocidad. Al

resguardarlo dentro de sus puertas, el objeto adquiere un plusvalor que se adquiere gracias al flujo de mitos o verdades, cuentos, usos, que hacen de este, no un objeto más, sino aquel que entrelaza contextos y permite verificar un pasado. Contiene ya un discurso del origen mítico, una racionalidad o una verdad. Se crea una relectura del objeto con la descontextualización a la que se ve sometido, pero parecería que la descontextualización y su inserción en el museo es el proceso que dota y posibilita el camino para que el objeto se resemantice<sup>50</sup>; sin embargo es mucho más complejo y me parece prudente hablar de un proceso tan importante como el de *fetichización*, el cual parecería un simple acto de magia, y sí, lo es, ¿pero de qué forma?.

47 Más adelante se retomará la idea de museo imaginario de André Malraux.

48 LYOTARD, Jean-Francois. *Moralidades Posmodernas*. Tecnos. Madrid. 1996. p. 122.49 LYOTARD, Jean-Francois. *Moralidades Posmodernas*. Tecnos. Madrid. 1996. p. 122.

49 Aquí hago referencia a un objeto extraído de la vida cotidiana, no de un objeto artístico, esto lo destaco, ya que siguiendo a Bernard Deloche, mantener un vínculo inalterable entre el museo y el arte es una simplificación de la historia y de la museología, ya que sus planteamientos y reflexiones han rebasado esta relación única de preservación y presentación de obra de arte dentro del museo: “Museólogos que también eran antropólogos, como Georges Henri Rivière y André Desvallées, conscientes de la excesiva fetichización que presedía la relación del arte y del museo, entablaron una auténtica pelea para que se crearan de una vez por todas museos de sitios naturales o culturales, museos de poblaciones, incluso museos de migraciones, museos de objetos científicos y técnicos, etcétera, ¿por qué privar a todos esos objetos de es poderoso medio de comunicación que es el museo? [...] Según estos pioneros, el museo tiene que cumplir una función interactiva en el núcleo de una sociedad viva, cosa que justifica su atención relativamente nueva a los objetos de lo cotidiano y a los productos de la técnica.” Véase Deloche, Op.Cit., p. 80.

50 Un ejemplo de esta simplificación podemos apreciarla en la siguiente cita: “Ahora bien, cuando un objeto pasa a formar parte de un museo, su naturaleza se transforma. Básicamente, por la descontextualización a que se le somete. Se lo sustrae a su medio natural y se articula otro –artificial, inventado, arbitrario, escenográfico– en el que aquel se inserta de manera más o menos lógica, más o menos forzada. El nuevo medio, tal vez preexistente en forma de colección, se transforma a su vez por la inclusión de cada nuevo objeto, en un proceso de reacomodo y reconfiguración incesante. Si antes el objeto se podía considerar parte de una elaboración conceptual, ahora funciona como parte de un discurso diferente. Y no solo su valor semántico se altera: también cambia su propia materialidad. Vease, Díaz Balerdi Op.Cit., p. 76.

El concepto de *fetichización*<sup>51</sup> se entiende aquí como *metáfora fetichista* en el sentido de Jean Baudrillard, metáfora que es heredada de las representaciones primitivas, al retomar los mitos, ritos y prácticas en términos de fuerza mágica trascendente, de *mana*, aquella fuerza que es transferida "... a seres, a objetos, a instancias, fuerza difusa y universal pero cristalizada en puntos estratégicos y cuyo flujo puede ser regulado y desviado en beneficio suyo por el individuo o el grupo [...]"<sup>52</sup> ¿Acaso no existe una carga con un vaho mágico en los objetos expuestos en vitrinas?. Es un vaho que nos imposibilita tocarlos y que sólo se nos brinda la oportunidad de apreciarlos con la mirada; una mirada regulada e inofensiva que posibilita una reflexión, aunque sea una reflexión regulada, del que mira. Una mirada animista y prosopepeyista que dota a la cosa de características humanas, y que cuando la museografía interviene con su buena intención de educar y acercarnos a la cosa didácticamente, cuando se nos permite tocarla, ésta se nos aleja más;

su magia se abre conviviendo con lo mortal, pero haciéndolo aún más ininteligible sin lograr conocer su complejidad, logrando que nos perdamos en el objeto manteniendo la creencia en sus características impuestas.

Al ver la etimología de *fetiché*<sup>53</sup> nos percatamos que es una especie de trampa que nos engaña, ¿pero es el objeto en sí mismo el que engaña?, ¿acaso existe todo un aparato ingenioso de ilusión detrás de este?. Si es así, ¿quién nos quisiera engañar logrando dotar al objeto de algo mágico o sagrado?. Para esto, basarnos en la magia nos llevaría a un fracaso, toda magia contiene un truco, pero en apariencia no se nos revela.

La realidad, pensando que se soporta en una fantasía, en construcciones y paradigmas hegemónicos, Slavoj Žižek plantea la *apariencia-esencia* de los fenómenos, centrándome aquí a la reflexión específicamente del objeto inserto en el museo. La *apariencia-esencia* no debemos buscarla en los principios primeros del objeto, sino en su presentación, ahí donde nos colocamos frente al objeto de manera inmediata, tendríamos que percatarnos de su complejidad y de sus intenciones, pero no lo logramos. Los objetos en exposición son portadores de ideas, y al ser expuestos, son alterados en su significación manteniendo una intención comunicativa; es precisamente en la exposición donde se gesta el medio por el que se comunica el discurso alrededor de los objetos. Las cédulas, la iluminación, el dise-

51 Retomando la lectura de Jean Baudrillard sobre la definición de Carlos Marx y que no se puede dejar de lado aunque pasemos de lo racional a lo presuntamente mágico como se tratará de explicar arriba el fetichismo de la mercancía y el fetichismo del dinero es: "... lo que, en Marx, describe la ideología vivida de la sociedad capitalista, es decir el modo de sacralización, de fascinación, de sujeción psicológica por el que los individuos interiorizan el sistema generalizado del valor de cambio, o también todo el proceso por el cual los valores sociales concretos de trabajo y de intercambio, negados, abstraídos, "alienados" por el sistema del capital, se erigen en valores ideológicos trascendentes, en instancia moral que regula todas las conductas alienadas, que suceden en la misma función al fetichismo arcaico y al engaño religioso (el opio del pueblo) [...]" Véase BAUDRILLARD, Jean. *Crítica de la economía política del signo*. Siglo XXI. Madrid. 2011. P. 89 del análisis científico nos indica Baudrillard salta a lo empírico a través de la fetichización de los objetos.

52 BAUDRILLARD, Jean. *Crítica de la economía política del signo*. Siglo XXI. Madrid. 2011. p. 89

53 *Ibíd.*, p.p.92-93.

ño museográfico, son elementos que hacen creíble lo expuesto y no porque no contenga una verdad la investigación del objeto, sino que es a través del montaje, como se reafirma su veracidad del objeto. Estos elementos dentro del museo, colocados bajo una intención, crea una reacción de veracidad, de fe en nosotros. El trabajo de construir los juicios detrás del objeto se modifica a lo largo del tiempo y mantiene criterios que devienen de los contextos, repercutiendo en la resignificación<sup>54</sup> y en la creación de apariencias.

En la lectura que hace Antonio J. Antón Fernández de la obra de Žižek<sup>55</sup>, se enfatiza que el autor pretende dar cuenta de la eficiencia simbólica de las apariencias, misma que Louis Althusser señala en relación a la reproducción de la ideología, y en la problemática marxista del fetichismo de las mercancías. Desde la crítica clásica de Althusser, las personas ejercen sus relaciones a través de relaciones entre cosas, una oposición ideológica humanista de

personas humanas contra cosas<sup>56</sup>.

El objeto es una ilusión, no una ilusión que establezcamos para nosotros mismos, no es una magia que nosotros colocamos en él, es desde el cómo lo apreciamos o nos hacen apreciarlo, y las interacciones dadas en una museografía, junto con la acción del sujeto, están influyendo para que el veedor escenifique por sí mismo la creencia incuestionable sobre el objeto y su magia, su apariencia<sup>57</sup>, en términos *žizekianos*, la cual se encuentra constituida de tal forma que paradójicamente no es esta lo que importa, sino la relevancia se inserta en el acto de creer que la apariencia que percibimos es verdad, es una apariencia colocada de manera silenciosa por lo hege-

---

54 Estamos en un tiempo en donde se ha sumado la necesidad de preservar no sólo objetos sino otro tipo de elementos que pueden de repente parecer que se transforman en objetos al ser resguardados. Tal es el caso posible de la necesidad de preservar el Patrimonio Cultural Intangible, un tema muy en boga hoy en día, y que por los medios que se utilizan para su preservación, se vuelca una especie de objeto. Creo adquieren un carácter cósico que deviene de estos resguardos después del proceso de documentación a través de medios audiovisuales.

La oralidad por ejemplo, elemento fundamental del Patrimonio Cultural Inmaterial, es también otro rasgo que se ha sumado a la necesidad del resguardo. ¿Será que lo oral se vuelca cosa? El resguardo posiblemente convierta a la oralidad y a las festividades, en otro tipo de objeto visible y audible de manera distinta a un objeto que simplemente se observa, se ve, se contempla. La contemplación se vuelve otra manera de detenimiento para comprender y crear, no sólo juicios, sino posibles empatías. Objetos que se vuelven documentos, si es esto posible, todo documento tiene una calidad de objeto, mantiene algo de cosidad. Es posible sea un objeto de consulta y que por la redundancia propia de esa consulta y de su divulgación o difusión se trastoca constantemente, está expuesto a interpretaciones y usos. El resguardo mutila y trastoca también. Se suman otros elementos que se pueden volcar objetos.

En el proceso de museización, los objetos adquieren, a través de discursos, adornos por la palabra y el pensamiento y todo discurso tiene una intención. El museo construye discursos, juicios, ambientes que hacen al objeto visible y apreciable, reaccionando en el público. Hay maneras nuevas de comunicar, a través no sólo de los objetos sino de otros medios; se sumaron las acciones, y me parece se suma ahora también la oralidad.

55 Véase ANTÓN FERNÁNDEZ, J. Antonio. Slavoj Žižek. *Una introducción*. Sequitur. Madrid. 2012. pp. 221.

56 Žižek, Slavoj. Op. Cit., p. 125.

57 Žižek va a distinguir tres tipos de apariencia: [...] *en primer lugar la apariencia como ilusión subjetiva, es decir, la realidad que percibe el sujeto de manera siempre distorsionada; en definitiva eso que percibimos pero podríamos muy bien percibir de otro modo. Después tenemos la apariencia "trascendentalmente objetiva", en cuanto orden que regula la percepción, estableciendo cómo y en qué medida nos hacemos con aquello que se nos presenta, cerrando a su vez el acceso a la kantiana cosa en sí. Dicho de otro modo: el orden que regula las dimensiones de nuestra percepción frente a aquello que, pese a todo, se resta a nuestro alcance. Finalmente tenemos la apariencia como ficción simbólica, entendida como la red social y cultural de significaciones que conforman la substancia*

mónico<sup>58</sup>.

Dentro de la teoría *žizekiana* se puede rastrear y trabajar entrelazando el concepto de apariencia con el ejemplo que el autor nos da sobre del rey, ya que este no tiene intrínsecamente la condición de un rey, sino que juega ese papel dentro de las relaciones sociales simbólicas, en la cual los demás actúan como si creyeran que lo es y él actúa como si supiera que lo es.

El juego del rey es el supuesto saber y el sujeto supuesto creer que Žižek retoma de Lacan. La creencia del sujeto supuesto creer es totalmente simbólica y reflexiva mientras que el saber del sujeto supuesto saber es real. Al insertar ambos en el mundo de los objetos, podemos plantearlo de la siguiente manera y con su respectiva distancia: un primer sujeto (el sujeto supuesto saber) mismo que desea emitir un discurso verdadero, coloca un saber en el objeto, no se de-



**Introducir el saber por medio del objeto es una estrategia para colocar a todos dentro de los mismos marcos explicativos, tiene una eficiencia simbólica, es un trabajo de persuasión.**

*social; si se quiere, y enfatizando el plural; aquello que (nosotros) percibimos.*

*Por encima de estos dos niveles, Žižek coloca, en un plano más fundamental, la apariencia como espacio abierto a la transparencia de lo suprasensible, a través de la cual "lo suprasensible sólo existe en cuanto aparece como tal": esto es, la apariencia como el espacio donde sólo hay lo que se nos presenta, y sin embargo nos es más que suficiente para hacer lo que transparezca aquello que no puede aparecer. A esta modalidad Žižek opone la apariencia que ocupa el vacío constitutivo de la realidad, es decir, "la apariencia que oculta el hecho de que por debajo de los fenómenos no hay nada que ocultar". Si para nosotros no hay más que aquello que se nos representa, podemos concebir el "reino" de las apariencias como meramente "abierto" a algo otro, o por el contrario, como un reino de apariencias en el que la propia apariencia enmascara el hecho de que no hay nada más, colocándonos, digamos, frente a la "ficción" de un fundamento más allá delo sensible.* "en ANTÓN FERNÁNDEZ, J. Antonio. Slavoj Žižek. Una introducción. Sequitur. Madrid. 2012. pp. 56-57

58 En la acepción gramsciana del término hegemonía, hay acuerdo en que el poder político no es suficiente para conservar la unidad de la sociedad y, por lo tanto, debe agregársele el consenso obtenido mediante la dirección ideológica. Las instituciones de educación y de persuasión, en las que el museo desempeña un papel muy activo, son los instrumentos de la dirección y de transmisión de consenso. En la formación de las ideologías nacionalistas, los museos de arqueología, historia y etnología participan directamente de la elaboración de elementos cohesivos para preservar la identidad política y mítica de una determinada comunidad de ciudadanos. en Morales, 1996: 88.

tiene en esto, sino que para validarse, se enfoca en la comprobación de la verdad del objeto (a través de todo un montaje alrededor del objeto, por ejemplo) por lo que el segundo sujeto veedor o público (*sujeto supuesto creer*) cree en la verdad que el sujeto del supuesto saber coloca en el objeto antes vacío de significación, ya que el sujeto supuesto creer puede “*CREER mediante el otro, pero no puedo SABER por medio del otro. Es decir, debido a la reflexividad inherente de la creencia, cuando otro cree en mi lugar, creo yo mismo a través de él; el conocimiento no es reflexivo de la misma forma, es decir, cuando se supone que el otro sabe, yo no sé por vía de él*”<sup>59</sup> pero si el saber fue colocado ya en el objeto por el *sujeto supuesto saber*, el *sujeto supuesto creer* puede abrirse de una creencia a un saber indirecto e inducido.

Es una triangulación similar a la del emisor, mensaje, receptor, pero en este caso en lugar de mensaje como tal, tenemos un objeto portador de un mensaje, y este se vuelca ya un objeto, que al contener un saber, posibilita el conocimiento de memorias, pasados, de una historias y verdades universales. Entrometer el saber por medio del objeto es una buena estrategia para colocar a todos dentro de los mismos marcos explicativos, tiene una eficiencia simbólica, es el acto de persuadir.

Entonces el museo protege el objeto, pero bajo sus propios parámetros, y el objeto cita esos parámetros continuamente. Se logra una estandarización del sujeto a través del objeto que permite que el sujeto se identifique con lo colectivo y se sienta participe de una totalidad desde su individualidad. No se pretende hablar de la falsedad del objeto, pero sí de este como un dispositivo utilizado para validar las propiedades que se le adjudican y que representa una realidad mutilada de la cual fue separado para conte-

59 ŽIŽEK, Slavoj. Op.Cit., p. 128-129.



## 1.4 NOCIONES INSTITUCIONALES

ner nuevos valores simbólicos sin los cuales no sería nada.

Como se mencionó en el primer apartado, lograr una definición certera y precisa de lo que la institución museo debe ser, sería desde un enfoque universal, sin tomar en cuenta los contextos en los que nacen y a los cuales deben responder; sin embargo, existen guías de la cuales podemos desprender la reflexión que si bien contienen generalidades, en su misma apertura permiten concebir ideas de museo afines y que respondan a distintos criterios dependientes de los contextos socioculturales y del contenido de ellos. Morales, nos brinda una vía para comprender fácilmente tan diversas nociones las cuales agrupa en dos clases: *las nociones institucionales* y *las nociones críticas*<sup>60</sup>. Las primeras se producen dentro de organismos oficiales, que generan definiciones y pautas que rigen el funcionamiento del museo. Las *nociones críticas* son aquellas que sin haber sido adoptadas por dichos organismos oficiales, han adquirido validez en diversas comunidades académicas. En relación a las nociones institucionales hay un marco en común en dónde es posible mante-

ner una referencia desde la Asociación Americana de Museos (AAM), la Asociación de Museos del Reino Unido (MUAUK) y el Comité Internacional de Museos (ICOM).

### 1.4.1 ICOM

(International Council of Museums)

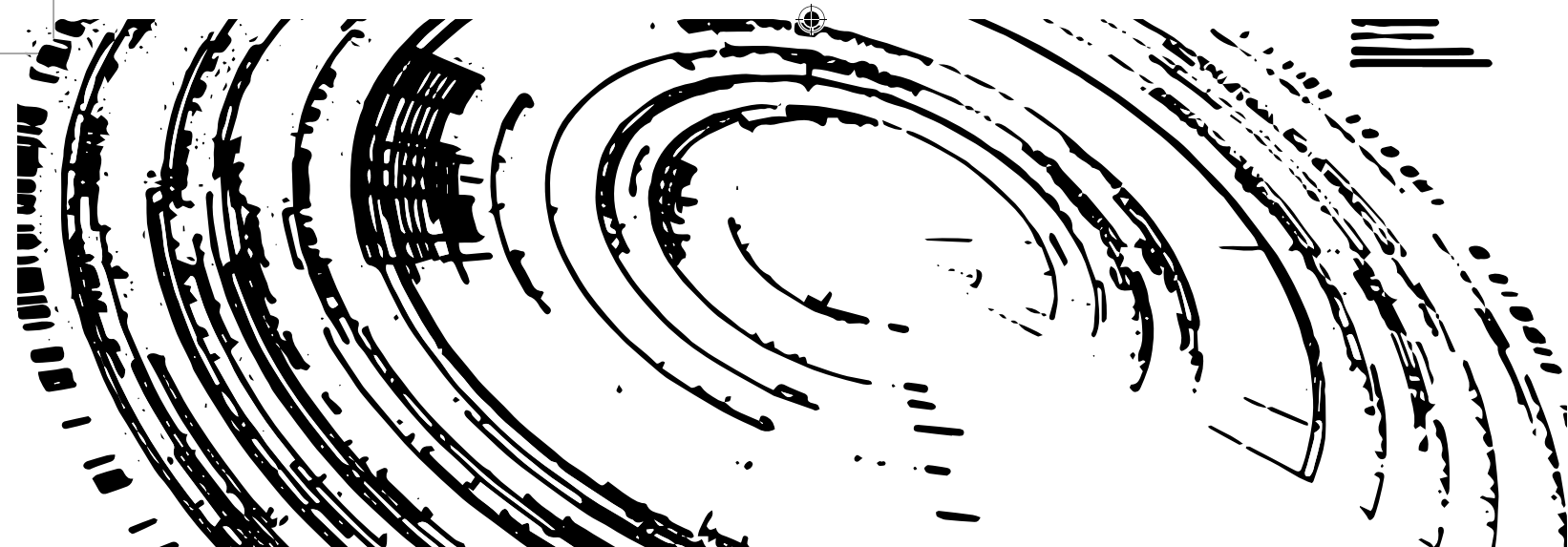
El Consejo Internacional de Museos (en sus siglas en inglés International Council of Museums ICOM) con sede en Francia, es una organización no gubernamental (ONG) internacional de museos y profesionales, encargada de la dirección de la conservación, mantenimiento y comunicación del patrimonio natural y cultural del mundo, tanto tangible como intangible.

Dicho organismo fue creado en el año de 1946, y formalmente se relaciona con la Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) fundada un año antes en 1945 bajo la guía de la Organización de las Naciones Unidas (ONU). Actualmente el ICOM mantiene un número de 26, 000 miembros en más de 100 países, mismos que participan en la promoción de los museos a través de convenciones nacionales, regionales y de nivel internacional.

El ICOM se centra en actividades relacionadas a la profesionalización de los museos al acordar y divulgar, entre otras cosas, los conceptos básicos sobre la labor museística, la formación profesional en el ámbito de museos, la ética, la preservación y la

60 MORALES, Luis Gerardo. Op.Cit., p. 59.

61 ICOM, ¿Qué es el ICOM? en <http://www.icom-ce.org/contenidos09.php?id=27> (última actualización: 16/04/2011).



difusión de bienes patrimoniales.<sup>61</sup>

En la 21ª conferencia general llevada a cabo en Viena, Austria, en el año de 2007, se acordó la definición de museo de la siguiente manera:

*A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.*<sup>62</sup>

Definición que es continuamente citada, analizada e interpretada entre los estudiosos con el fin de precisar y especializar la actividad museística; este trabajo impacta también en decisiones del comité del ICOM y en las asambleas, donde la reflexión de la vida del museo es cuestionada para ampliarse internamente y reforzarse.

Esta definición se ha ido modificando lentamente por depender del trayecto evolutivo de la sociedad, y sus necesidades se puede contrastar con la definición de museo, que fue planteada en la XI Asamblea General de este organismo en el año de 1974<sup>63</sup>, y donde podemos ver que no se consideraba

aún el patrimonio intangible. Aquí se puede apreciar cómo es que los trabajos y reflexiones de las convenciones de la UNESCO en relación al patrimonio cultural tangible e intangible se replican por el ICOM.

Igualmente el ICOM toma en cuenta las diferentes funciones, tratamientos que se le da al patrimonio, los tipos de museos. Antes de 1963 se comienza una clasificación genérica de los museos centrada en el contenido y especialización de estos mismos, siendo agrupados en cinco bloques: Museos de historia, museos de arte, museos de etnología, museos de historia natural, y museos de ciencia y técnica<sup>64</sup>; sin embargo cada estudio mantiene una postura que se desata de esta clasificación realizada por el ICOM que tiene su *Sistema de Clasificación de Museos* atendiendo a una naturaleza demasiado amplia y puede indicar que todo es propenso a ser museable y expósito.

62 ICOM, Museum Definition <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/> traducida al español 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 exhibe el patrimonio tangible e intangible del hombre y su entorno con fines educativos, de estudio y el deleite.

63 Véase ICOM, Statutes, International Council of Museums, París, 1974, p.1.

64 FERNÁNDEZ, Luis Alonso. Op.Cit., pp. 107-110.

### 1.4.2 AAM (Asociación Americana de Museos)

La Asociación Americana de los Museos AAM (siglas en inglés American Association of Museums) es una organismo que ha trabajado en la creación de normas y procedimientos en la práctica de los museos desde 1906, influyendo en el conocimiento en el debate museístico. Está dedicada a asegurar que los museos sigan siendo una parte vital del paisaje americano, conectando a las personas con los mayores logros de la experiencia humana, pasada, presente y futura.

AAM definió a un museo como:

*... un establecimiento permanente no lucrativo, no únicamente dirigido a la realización de exposiciones temporales, exento del impuesto sobre la renta, abierto y administrado en interés del público; cuyo propósito consiste en conservar y preservar, estudiar, interpretar, reunir y exhibir para el público, para su instrucción y entretenimiento, objetos y especímenes de valor educativo y cultural, incluyendo material artístico, científico (sea animado o inanimado), histórico y tecnológico. Tales museos pueden incluir jardines botánicos, parques zoológicos, acuarios, planetarios, sociedades históricas, sitios y casas históricas, en la medida en que reúnan los requisitos mencionados anteriormente.*<sup>65</sup>

65 MORALES, Luis Gerardo. Op.Cit., pp. 68-69

66 POULOT, Dominique. Museo y museología. ABADA. 2011. p. 13.

En esta definición la AAM centra su interés en los fines académicos, tanto científicos como educativos por lo que el acto de interpretación es apoyado por contextualizar las colecciones a través de la disposición de los objetos y el apoyo del cedulario en salas.

### 1.4.3 MUAK (Museums Association of the United Kingdom) Asociación de Museos del Reino Unido

Esta asociación, creada en 1889, inició al enlazar un grupo reducido de museos para establecer en común ciertos estándares éticos, metodologías y métodos para profesionalizar el trabajo dentro de los museos.

*La Asociación británica de museos considera que éstos deben hacer que sus visitantes sean capaces de <<explorar las colecciones para su inspiración, saber y disfrute. Se trata de instituciones que coleccionan, preservan y hacen accesibles los artefactos y los especímenes que tienen en depósito de la sociedad>>.*<sup>66</sup>

Por lo tanto se enfatiza la importancia de la exposición y de su carácter educativo, la exposición no sólo implica el mostrar, también debe canalizar la explicación para ser accesible por parte del público. Es a través de la exposición como el museo se enlaza con el público para que conozca y disfrute al hacerlo. Las definiciones antes descritas permiten hacer revisiones continuas y adentrarnos en una coherencia para acercarnos al objeto de estudio que es el museo.



## 1.5 MUSEOLOGÍA

Actualmente existe una falta de consenso sobre la definición de la museología, dentro de las mismas *nociones críticas* de las que nos habla Morales, existen planteamientos que se contraponen entre sí; pero que son al mismo tiempo reflexiones que se han ganado un valor como referentes en los estudios museológicos por su calidad propositiva, crítica y teórica sobre la institución museo. Definir o plasmar aquí todas las posturas teóricas sería oscurecerlas, es por eso que no tengo la intención de clarificar ni de plasmar las diversas corrientes y postulados, pero sí hacer presente que en la reflexión sobre la museología existe un desacuerdo latente, ya que ésta es concebida por algunos como una ciencia en formación, por otros como una pre-ciencia o una disciplina que se desprende de la sociología, hasta aquellos que mencionan que es una ciencia consolidada completamente<sup>67</sup>.

Su objeto de estudio podría ser claro, pero a la hora de abordarlo este se complejiza porque sus fundamentos teóricos pueden ser acusos, las diversas posturas teóricas se pueden enfocar tanto a la defensa o el desenmascaramiento de su calidad científica; sin embargo podemos afirmar, alejándonos de discusiones herméticas del pensamiento de esa disciplina, que es un campo disciplinario donde confluyen otros fundamentos teóricos, y que existe precisamente por los préstamos que adquiere de otras disciplinas logrando que se genere un lenguaje propio que se entremezcla con la filosofía, enfocado a reflexionar sobre lo que el museo representa y

cómo es que lo hace o debería de hacer logrando detonar experiencias estéticas/sensibles; así también, analiza cómo es que el objeto dentro de el museo se transforma en un elemento comunicativo y cómo logra "... *comprender históricamente los sistemas de interpretación visual y apreciación estética.*"<sup>68</sup>

A la museología se le puede colocar al museo como su objeto de estudio, pero no existe claridad en la metodología porque cada museo es distinto, complejo en sí mismo, inmerso en una complejidad social más amplia; se debe tomar en cuenta también que el nacimiento de museos por doquier y los cambios que la institución/museo ha tenido que enfrentar, ha sido de manera inestable y más rápida que la gestación de las reflexiones en torno a ésta.

Uno de los teóricos mas destacados en el ámbito museológico es Bernard Deloche, quien comienza por el cuestionamiento sobre la calidad científica de la museología, coloca dos panoramas al reconocer al museo como su objeto de estudio. En el primer panorama, el autor duda

<sup>67</sup> Véase Hernández Hernández, Francisca. *Planteamientos teóricos de la museología*. Trea. Gijón. 2006. pp. 287. La autora da cuenta de los diversos postulados teóricos y de los trayectos que ha caminado el pensamiento museológico, sus diversos autores y sus contextos sociales.

<sup>68</sup> MORALES, Luis Gerardo. Op. Cit., p. 671.



que la disciplina sea una ciencia, ya que surge por una reflexión ausente de crítica, reflexión que coloca al museo como su objeto prejuiciando y primando su carácter institucional en lugar de su funcionalidad. En el segundo estadio, sostiene que no debe ser el museo el objeto de estudio sino lo *museal*: la producción histórica del museo como institución. La filosofía de lo museal es el carácter fundacional de la museología, encargándose de ver la relación entre la filosofía y el museo para su aplicabilidad, cayendo en una metateoría. Por tanto, cuestiona la calidad de ciencia de la museología a partir de sus métodos, planteando la existencia de tres criterios para la gestión de las ciencias sociales, por lo cual desde aquí, deslinda a la museología como ciencia. Dichos criterios son: la *modelización*, la *producción de conocimientos* y la *objetividad*.

Por lo que atañe al primer criterio: ¿Es posible que esta disciplina practique la *modelización*? La museología contiene métodos que no son posibles concebirllos en comparación con ciencias naturales ya que no presenta ningún tipo de ley. Es posible que se encuentre en un estado pre-científico, pero aún no se ha podido establecer una aproximación clara de la relación *museal* del hombre con la realidad. Al parecer estos modelos, si se han gestado, no han sido claros porque la museología se enfoca a la teorización de una institución. Desde mi punto de vista para lograr crear un modelo, debe alejarse de una institución establecida ya que toda institución nace con sus postulados, sus contenidos y sus aplicaciones.

En efecto, a medida en que el museo es una institución creada deliberada y conscientemente por el hombre para unos fines determinados, cualquier forma de modelización será, como máximo, ilustrativa o normativa, pero no explicativa. En general, los modelos servirán para decir lo que *debe ser* el

museo y no para explicar lo que *es*.<sup>69</sup> Deloche piensa que no puede haber modelos que den razón de la relación museal del hombre con la realidad, dan cabida a entender las posibles funciones del museo pero no la explicación de fenómeno museístico.

Para el segundo criterio, la museología ¿produce conocimientos?. Deloche sostiene que la ciencia es un medio de explicación y prospección de fenómenos fundado en el razonamiento, el museo es un instrumento más para la previsión científica. La museología no proporciona ningún contenido de conocimiento, es sólo una reflexión sobre una organización de conocimiento, y cómo ese tipo de reflexión no pretende crear conocimiento nuevo del cual se pueda desprender una metateoría.

Para el tercer criterio, la museología no es una disciplina objetiva. Al intervenir en el objeto, este es modificado y por lo tanto no practica la objetividad. El museo se encuentra continuamente construyéndose y modificándose, este no es para la museología un fenómeno para comprender o explicar, sino una institución o conjunto de herramientas para definir y corregir.<sup>70</sup> La museología estudia al museo desde el interior y es por esto que tampoco puede ser objetiva, está condicionada inherentemente, es por eso que intervenir desde afuera y con otras disciplinas es una interacción necesaria y prudente, no es una ciencia ya que no se apoya en la clarificación de lo real sino que lo transforma y manipula. Ser ciencia social implica que respete lo social, pero hace maniobras con ellos para colocarlo en su espacio. Tampoco es posible que se fundamente sobre sí misma, confluyen más conocimientos en esta campo disciplinario y uno de esos disciplinas es la filosofía. Toda ciencia repara contra su tradición, la química y la física por ejemplo, mantienen un camino evo-

lutivo que elimina sus propios errores. La museología por su parte, al moldearse a los contextos socioculturales, creo no logra romper con su tradición sino que la arrastra de tal forma que ha mantenido los mismos errores y verdades a lo largo del tiempo, aunque haya eliminado a las musas, no se ha podido romper con esa sacralidad que lo acompaña desde sus inicios. Enfocándose a lo social o lo histórico, a la cultura y a la memoria, aunque manipule todos los ámbitos, al preservarlos, los mantiene agónicos por no mostrar los cambios.

Si existe un desacuerdo en la museología sobre su calidad científica, es preciso recordar que no es particular de ella, se puede apreciar tal desacuerdo en toda disciplina social, pero en este caso, es necesario alejarnos de ella para reflexionar en torno al museo, y acercarnos a un campo en donde converjan una serie de disciplinas para un modelo que parta de una interacción y diálogo entre componentes disciplinares, y no partir de una discusión que se ha llevado a cabo dentro de una vanidad ensimismada o *narcisista* como dicen algunos.

Según Deloche el planteamiento museológico es filosófico, ya que al enfocarse hacia la explicación ra-

69 DELOCHE, Bernard. Op. Cit., pp. 114-115.68

70 *Ibíd.*, p.p. 114-115

cional a la finalidad de la institución de lo *museal*, se convierte en una filosofía regional en términos de Gaston Bachelard, si existe una filosofía del derecho, de las ciencias, es posible una filosofía de lo museal.<sup>71</sup> Para Deloche la filosofía es

... la única disciplina que, contra corriente y empujada por el juego de los conceptos y sólo por él, se propone ir al fondo de las cosas, hasta su última contradicción. Por el contrario, por motivaciones explícitas o implícitas que, sin duda, convendría aclarar, agentes y usuarios del museo raramente van al fondo de las cosas, porque comprenden como una simple reacción de uso [...] Es decir, todos funcionan en un circuito corto, sin cuestionarse los pormenores de las acciones que realizan, pero hay que empezar a pensar desde otra óptica, una óptica que no esté sesgada –en la medida de lo posible– por la función o el puesto que ocupe o piensa.<sup>72</sup>

Pensar que es una ciencia, es una falta de modestia y no tiende a buscar responder preguntas, sino a autovalidarse, guiando todo hacia una verdad producida desde un ensimismamiento. La intención de la filosofía no es la búsqueda de verdad absoluta porque ha entendido

que esa no existe, sino que existen interpretaciones verdaderas.

La museología como disciplina, como un campo disciplinario, presciencia o ciencia consolidada, se complejiza si entendemos que la museología se hace cargo de una institución que es creadora no sólo de discursos y de representaciones, sino que es una disciplina que nace para pertenecerle al museo y que lo defiende, lo fundamenta y lo justifica. Es la reflexión desde la institución misma, siendo esta no el fin último del objeto de estudio de la museología, sino un medio para canalizar el discurso gestado en el interior.

---

71 Ibid., p.p. 117

72 Ibid., p.p. 21

## 1.6 MUSEOGRAFÍA Y EXPOSICIÓN

La museología es concebida como la teoría mientras que la museografía es la práctica del museo, misma que es guiada por los planteamientos teóricos. El hacer museográfico mantiene criterios y normas para la representación coherente, puede concebirse como la escritura visual del museo que hace de los objetos un texto.

*La museografía opera lo que la museología construye. Es decir, la museología pregunta ¿quién decide qué y cómo exhibir los objetos? ¿Quiénes establecen los principios de un museo? Más aún, ¿quién produce la construcción del Objeto y a quién pertenece su Imagen? De esta manera, el estudio de los museos debe tomar en cuenta los dos extremos que configuran su ámbito de competencia: la producción –los lugares sociales desde los que se genera un sentido–. Y la recepción/percepción por parte de quienes recibe, se apropian o son sujetos del signo museográfico.<sup>73</sup>*

No existe una metodología clara que entrelace teoría y práctica del museo, sin embargo, es la museografía la que busca que el objeto logre establecer una unión con el discurso, su puesta en escena y el veedor, logrando que este último conozca lo expuesto dentro de un espacio transformado y distribuido de tal forma que se pueda percibir empíricamente, sin obstáculos o ruidos, el fantasma discursivo de lo que no se ve, de lo museológico y de aquellas voces ocultas que construyen el entramado signico del objeto. Es tarea de la museografía mantener una lógica del objeto aunque se mantenga descontextualizado

y manipulado, vehiculizando coherentemente el mensaje creado por la intervención de diversos criterios tanto políticos como académicos e institucionales.

El medio de comunicación de todo museo y en donde entra la museografía de manera latente es la exposición, es a través de ella que las personas logran entrar en contacto con el museo y perciben el sentido de los objetos. Aquí la museografía no se encuentra aislada ya que también a tendido que buscar préstamos de otras disciplinas, ha hecho uso de la semiótica, del diseño, de la arquitectura y de la comunicación visual para hacer coherente su mensaje.

Luis Alonso Fernández cita a G. Ellis Burcaw quien distingue una exhibición de una exposición, autor, que desde la museología, define ambas de la siguiente manera: *“Una exposición es una exhibición más interpretación; o, una exhibición es mostrar (showing), una exposición es (de)mostrar y relatar [telling]. >> la exposición es además, una puesta en escena de los objetos interpretados con los que se quiere contar y comunicar un relato.”<sup>74</sup>* Es el diálogo que se

73 MORALES, Luis Gerardo. Op.Cit., p. 66.

74 BURCAW, Ellis citado por FERNÁNDEZ, Luis Alonso y GARCÍA Fernández Isabel. *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza. Madrid. 2012. P. 24

debe dar entre el museo y lo social, lo sagrado se acercará a lo profano. Exponer es el acto de hacer llegar el mensaje del museo que es colocado en los objetos y estos al mismo tiempo, distribuidos en un espacio manipulado artificialmente con el fin último de que se perciba.

La exposición, al igual que el museo, han mutado juntos a lo largo del tiempo<sup>75</sup>, la manera en la que se le ha hecho mirar al público se ha modificado y con ello las estrategias de comunicación del museo. Ahora no basta con colocar objetos yuxtapuestos en los museos de ciencias para que por sí solos nos inviten a

comprender, sino que se han retomado estrategias acordes a los contextos para exponer, logrando que el museo se convierta en espacio de interacción social.

Alonso Fernández menciona que la exposición es un método y una estrategia para ver, conocer y comunicar “... que con ella se organiza el espacio y el pensamiento; que es representación, escenificación y relato; y que es también, finalmente, consumo de masas y espectáculo singular.”<sup>76</sup> sin olvidar que se mantiene un control sobre la organización del espacio, donde se instala el tiempo y el objeto/imagen así como su espacio y su tiempo de una manera artificial y ajena totalmente a las condiciones del objeto dentro de su contexto real; para lograrlo, la museografía y la propia museología ha buscado respuestas en otros campos explicativos.

75 Véase GARCÍA Blanco, Ángela. La exposición un medio de comunicación. Akal/Arte y estética. Madrid. 1999. Pp. 236

76 Fernández, Luis Alonso y GARCÍA Fernández Isabel. Op.Cit., p. 41.

## 1.7 EL DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL ALIANZAS CON LO VISUAL

A lo largo de este primer capítulo es posible notar cómo mantengo una postura en la cual el museo invita a conocer una realidad compartida y construida tendente a una estandarización sociocultural. Buscar una salida en el trabajo de modelización que Aurora León llama *razón utópica*<sup>77</sup> es pertinente dentro de un momento en donde es constante escuchar, tanto en la academia como en la opinión pública, que la institución se encuentra caduca. Si es una institución o un ámbito que de nacimiento ha sido noble, pero en su utilización se ha ido enfermando, es necesario utilizarla o replantearla desde la imaginaria sustentada para que el museo utópico muestre las relaciones de lo humano, ya que siempre ha tendido a colocar al objeto en relación a lo humano pero no lo humano frente a lo humano mismo.

En el quehacer museológico y museográfico se da por hecho la existencia de préstamos de otras disciplinas, pero no se advierten, siendo claro el citaje de otros marcos explicativos sin aclarar tampoco cuáles son, y es ahí, en ese monólogo, donde se encuentra una simplificación del quehacer museístico. No ha tendido a

la articulación ni a la multidimensionalidad disciplinaria, reconocer que su conocimiento, al igual que el creado por otras disciplinas va a ser incompleto por siempre, es advertir que requiere de crear alianzas.

Aquí es donde el diseño de la comunicación visual junto a la filosofía debe aparecer, sin buscar completudes, para apoyar en el pensamiento museológico, que antes, por los desarrollos individuales de cada disciplina y sus orígenes en distintos episodios históricos, no se han entrelazado para dialogar.

Luz del Carmen Vilchis, hace el llamado silente a diversas disciplinas para ser copartícipes en el proceso creativo y productivo del diseño. Desde este ámbito en su más amplio significado considera al diseño como:

*... una actividad realizable en sistemas sociales de instituciones por lo cual implica algún conocimiento de las necesidades que en ellos se generan. Diseño es: una herramienta de trabajo, una actividad integradora, una ciencia de encuentro, un humanismo, un medio operativo.*

*El diseño es en consecuencia una disciplina proyectual que se orienta hacia la resolución de problemas que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación según sus necesidades físicas y espirituales.*

*Diseñar consiste en proyectar el ambiente donde el hombre vive para establecer un orden significativo por eso es un quehacer fundamental que se manifiesta en casi todas nuestras actividades conscientes que requieren de una definición formal y expresiva.<sup>78</sup>*

77 LEÓN, Aurora. Op.Cit., pp 326-328.

78 VILCHIS, E. Luz del Carmen. *Metodología del diseño. Fundamentos Teóricos*. Designio. México. 2014. p. 40

Aquí la autora le otorga importancia al cambio, al dinamismo inherente a la sociedad, y concibe al diseño como una disciplina flexible capaz de adaptarse a esos cambios. Focaliza al diseño como una disciplina que, por llamarlo de alguna manera, habita un espacio-tiempo, apropiándose por ser capaz de adecuarse de tal forma que sus características se moldean a las particularidades del contexto en el que se inserta, y que debe responderle coherentemente en sus planteamientos y propuestas, las cuales son dictadas por ese mismo habitar de la disciplina en sus momentos espacio-temporales.

Igualmente, al mencionar que es una actividad *realizable en sistemas sociales de instituciones*, el diseño ayuda a la *institucionalización*<sup>79</sup>, término que utiliza María del Valle Ledesma y con el cual se podría conjugar la idea anterior. Si el diseño funciona como un factor de *institucionalización*, opera así porque es capaz de adecuarse a lo institucionalizado, en este caso al museo, y es capaz de responder a la institución y a paradigmas hegemónicos, analizándolos y conociendo sus bases y necesidades.

Si el diseño no tuviera esa capacidad proyectual que se basa en lo existente y fuera sólo una discipli-

na inventiva o imaginativa, el diseño se basaría en errores oníricos y no en realidades. Es decir, sólo si el diseño entiende las necesidades de un paradigma o idea explicativa es como puede volcarse hacia una herramienta que es utilizada para dar coherencia o institucionalizar. Es necesario mencionar aquí, que el accionar del hombre se encuentra normado precisamente por instituciones que ejercen poderes tanto económicos, simbólicos, políticos y coercitivos, que dictan la norma, aquella que expresa y condiciona los valores de cada sociedad. No es menos el trabajo del diseño si se comprende de esta forma, el diseño no institucionaliza por sí solo, pero puede ser un buen aliado y lo ha sido para mantener un orden y estar en consenso, ya que el diseño permite representar una realidad, aquello que la institución requiere a través de algún medio. El diseño no se encuentra aislado de participar en la construcción de la realidad, es por ello que el diseño funciona para representarla a través de un medio y hacerla inteligible. El diseñador es quien debe hacer una articulación entre lo real y los soportes para que el hombre conozca, comprenda y habite aunque su condición se encuentre normada y definida.

Las imágenes en lo social se encuentran expuestas en espacios con diversas características en donde la relación de imágenes es a veces azarosa, donde se yuxtaponen elementos que parece son incompatibles entre sí y la descontextualización se encuentra al orden del día, tal vez no de manera intencional, pero sí accidental. Las imágenes que nos encontramos en espacios libres, imágenes con las que convivimos en nuestro andar cotidiano y que por lo tanto interfieren o dictan ese andar, afectan no sólo nuestra percepción sino también nuestro mirar. ¿Cómo colocar dentro del museo, en un espacio controla-

79 del VALLE Ledesma, María en ARFUCH, Leonor. *Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Paidós. Barcelona. 2005. p. 55.



do, imágenes con las que nosotros cotidianamente convivimos, imágenes de nosotros en complejidad para comprendernos en esa intolerancia latente que nos acompaña actualmente sin buscar verdades absolutas o completudes hegemónicas y cómo lograr trascender los dispositivos de exhibición?. Si deseamos mantenernos en una intolerancia, al menos que sea fundamentada al conocer al otro, aquí uno de los grandes problemas del museo es que se ha mantenido en la agonía de los objetos, ha tendido a embellecerlos, pero no se ha enfocado en la vida del hombre en su presente y en su multiplicidad. Una herramienta que puede apoyar esta complejidad es el tema de lo virtual, ya que puede evitar la estandarización cultural que se ha mostrado en los museos, aunque su naturaleza sea cohesionar también busca correlacionar y consensar.

La interdisciplina podría fortalecer y crear esos modelos para buscar alternativas de representación de lo social. Adelantarse a la representación como la mayoría de los museos, sin tener un modelo de discurso fundamentado en lo social y al cual se va a representar, es caer nuevamente en la tradición del museo como lo conocemos. Realizar un discurso fundamentado en una entramado teórico es posiblemente una forma que le daría coherencia a la representación a partir de las nuevas tecnologías y que dicte un camino que nos ayude a usar lo virtual en la expografía, no como simple didáctica sino como inmersión para una percepción sensible que detone reflexiones libres. Lo virtual, si bien ha modificado los hábitos actualmente, puede ser un aliado que guíe las imágenes de tal forma que tienda hacia la empatía, la reflexión, pero sin buscar el conocimiento ni la verdad universal, sino tender a la representación de verdades múltiples y de conocimientos sobre lo mismo desde distintos puntos de vista.

La representación del sujeto en el museo, posibilita una apreciación y comprensión más certera y necesaria hoy en día para lograr un detenimiento para comprendernos. El museo como institución encargada de preservar debe ser un reflejo de la sociedad. Si históricamente la interpretación y apreciación visual ha ido mutando, se requiere una representación acorde a una realidad en la que vivimos, mucho más cercana y que permita un detenimiento para conocerse a sí mismo a partir del contraste con el otro.

La museología ha creado qué es lo que debe ser representado y la museografía el cómo debe de ser representado. El problema es que los museos actuales han creado representaciones de valores y realidades ajenas a una coexistencia, es decir, el museo, por su calidad intrínseca de resguardo mutila y fragmenta realidades al crearles un nuevo discurso. La representación, aunada con la recepción y la percepción de los sujetos o de contextos a partir de los objetos que supuestamente los representan, es una representación engañosa que separa al sujeto del objeto y al sujeto de los contextos en lugar de acercarlos.



## CAPÍTULO II

EL MUSEO AUSENTE CON  
ESTRUCTURA PRESENTE.  
EL MODELAJE COMO  
PREDICCIÓN RACIONAL  
DE UNA UTOPIA

*Estamos cansados del árbol. No debemos creer ya en los árboles, en las raíces o en las raicillas, nos han hecho sufrir demasiado. Toda la cultura arborescente se basa en ellos, desde la biología hasta la lingüística. No hay nada más bello, más amoroso, ni más político que los tallos subterráneos y las raíces aéreas, lo adventicio y el rizoma.*

*(Deleuze y Guattari, 2009: 47)*

El contexto en donde centro mi reflexión para un modelo de museo y retomando a Gianni Vattimo, es dentro de una sociedad más caótica, en la cual surge la imposibilidad de pensar la historia como un curso unitario y que da lugar al final de la Modernidad<sup>80</sup>, debido a que según este autor, los medios como la televisión, el periódico, aquellos medios

concebidos como telemática funcionaron para diluir los grandes relatos<sup>81</sup>. Desde mi punto de vista, estos medios, sumándose el Internet, no logran diluir si no que muestran alternativas de cómo ver de manera distinta estos relatos latentes. Detonan la creciente multiplicación, manipulación y flujo de discursos y perspectivas de cómo es que se viven y se posicionan esos relatos en los diversos contextos.

Los *mass media*<sup>82</sup> permitieron descentralizar la comunicación, en palabras de Vattimo se logra:

---

80 No hablaré de un posmodernismo o final de un modernismo, debido a que mantengo la premisa de que este último sólo se ha modificado y se ha adecuado a los nuevos contextos, no considero que los grandes relatos de los que habló Lyotard se hayan extinguido, creo que se han adherido con mayor fuerza de manera silente pero latentes y casi imperceptibles, que los metarrelatos sobre los grandes relatos han surgido y se desprendido de los grandes relatos haciéndolos multivocales y dependientes de cada contexto, por lo tanto hay visiones múltiples sobre lo mismo.

81 Véase VATTIMO, Gianni. *La sociedad transparente*. Paidós. Barcelona. 1990. p.78.

82 En el siguiente capítulo hablo de mediación como elemento anterior a la hipermediación.

... <<tomar la palabra>> por parte de un creciente número de subculturas, constituye el efecto más evidente de los *mass media*, siendo, a la vez, el hecho que determina (en interconexión con el fin del imperialismo europeo, o al menos con su transformación radical) el tránsito de nuestra sociedad a la *posmodernidad*<sup>83</sup>.

Se ha logrado romper con el dominio de la narración y del relato dándole diversos sentidos no sólo a los mensajes que se reciben sino también a las vivencias y a las formas simbólicas; al mismo tiempo, se rompe con el espacio donde habita la interpretación, trascendiendo espacio y tiempo, permitiendo que las formas simbólicas y las voces se escuchen, percibiéndose en lugares de todo el mundo alejados de los lugares donde fueron gestados. El flujo de información y de elementos simbólicos ahora conlleva a distintas formas de relaciones interpersonales inmediatas, rasgo que es facultado por los nuevos soportes tecnológicos donde se colocan los mensajes. El avance tecnológico fluye con la rapidez que dicta la necesidad de dar a conocer y de estar conectado con el otro y sus pequeños relatos, con sus elementos simbólicos, con el deseo intolerante de conocer lo ajeno; sin embargo, esto permite la inmovilidad de las personas, se genera una *masa* que Peter Sloterdijk, sostiene no se reúne ante nada, no tiene experiencias sensibles<sup>84</sup>, perdiendo la necesidad de búsqueda del otro. La red mediática logra

conectar al otro con el yo, pero no deja de ser una conexión lejana y en soledad por no estar con el otro, sólo implica un percatarse de él, verbo que enfatiza el hecho de que se ha mantenido desapercibido, sin pretender con esa advertencia de su presencia, el profundizar en él.

En el ámbito museal se han insertado no sólo los soportes tecnológicos, se han colocado también dentro de sus puertas; los medios masivos para una *buena masa*<sup>85</sup>, es decir, la conformación de un público que se difumina en un espacio dentro del cual todos logran participar dándoles a su público el alivio por pertenecer. Hoy en día se dice que el museo es de todos, cualquiera participa de él y en él, todos son ya una misma *buena masa* al momento de ingresar.

He escuchado por varios lados que el museo es una institución cauduca, que todo lo que se encuentra dentro debe salir, respirar y actualizarse en la mirada del apresurado público de la ciudad. Por mi parte, he sostenido que es un espacio maleable, necesario para pausar la vida incesante del veedor siendo al mis-

---

83 Ibid., p.23.

84 SLOTERDIJK, Peter. El desprecio de las masas. *Ensayo sobre las luchas culturales de la sociedad moderna*. Pre-textos. Valencia. 2009. p. 17

85 Ibid., p. 20.

mo tiempo una institución que ha logrado sobrevivir por adaptarse a la sociedad cambiante. Los museos existentes ya responden a lógicas propias, no debemos pretender que el cambio devenga de ellas, pero sí pensar en alternativas que cubran otras esferas. Coincido en que es la institución más innecesaria epistemológicamente, ontológicamente y gnoseológicamente para el hombre, es un lujo que se la ha dado a la sociedad, es como una enfermedad, no todos podemos darnos el lujo de enfermarnos, ya que no tenemos siempre los medios para la cura. Museo y enfermedad no son en este caso excluyentes, tenemos que ver con ellos o ellos con nosotros en algún momento de nuestras vidas.

El museo puede convertirse, con la red mediática y los soportes adecuados, en el detonante para que los individuos se reúnan nuevamente a tener experiencias sensibles, reflexiones libres y hacer que estos busquen conocer al otro y no pretender que el otro nos encuentre o simplemente se presente. Esperar que el otro llegue a presentarse en un dispositivo, es una intolerancia injustificada y que se rige por la vanidad, vanidad en la que los medios masivos han participado incesante-

mente en la información que brindan.

Posiblemente se debe dejar que éstas instituciones –los museos– se olviden a sí mismas para que se renueven, y busquen otras alternativas. Hay que forzarnos a pensar en espacios de representación del acontecer, de lo cotidiano, un espacio donde nos percibamos desde lo uno y en lo múltiple, donde el presente realmente se nos muestre para comprendernos a partir de lo que vivimos, de lo que somos en conjunto a partir del otro. Museos de historia, de arte, de ciencias contienen sus particularidades, y las mantendrán, pero pensar en una salida desde la propia institución no tiene porque ser una imposibilidad.

En la actualidad, la globalización permite colocar un gran énfasis en la apertura hacia el conocimiento de otros saberes y de su fácil tránsito para difundirlos y divulgarlos, da cuenta de una diversidad que se acerca a través de las instituciones encargadas de la memoria que muestran la diferencia y lo múltiple del hombre. Regresando a Vattimo, él sostiene que el papel de los *mass media* no van a influir en encauzar a una sociedad hacia la transparencia haciéndose al mismo tiempo consciente de sí misma, pero sí advertir una sociedad más compleja y caótica. Estos medios han influido considerablemente en la diversificación de los puntos de vista en torno a los grandes relatos, abren paso a visiones múltiples sobre una misma realidad donde existen al unísono varias realidades y a una historia que es posible entenderse como *dialecto*<sup>86</sup>, en la cual no existe un gran dialecto, sino existen, en su devenir; multiplicidades y la *Verdad* se difumina en *las verdades* que existen en la humanidad dentro de sus cotidianos, de sus

---

86 Es necesario destacar el término dialecto de Vattimo en el que se coloca la posibilidad de otras formas de existencia, representadas por esos múltiples dialectos o incluso universos culturales que la antropología y la etnología nos hacen accesibles. Vivir en este mundo múltiple significa experimentar la libertad como oscilación continua entre la pertenencia y el extrañamiento.

realidades complejas que resultan del “... *entrecruzarse, del <<contaminarse>> [...] de las múltiples imágenes, interpretaciones y reconstrucciones que compiten entre sí, o que, de cualquier manera, sin coordinación <<central>> alguna, distribuyen los media.*”<sup>87</sup> Es en la realidad donde se hacen presente los dialectos entrelazándose, y es ahí donde el papel de un museo puede renovarse.

Los *mass media* le han permitido pensar alternativas que potencialicen la representación, por ello me atrevo a generar un modelo donde se establezca qué es lo que este *Museo de las Ausencias* desea representar y cómo le sería posible hacerlo utilizando de manera coherente la tecnología bajo las parámetros de un marco explicativo, utilizarla no por novedosa sino por adecuarla a un discurso germinal, es decir,

tecnología y discurso no al margen de un discurso gestado desde la institución, se debe tender más a un discurso generado por aquello que debe decir por sí mismo lo que se presenta, apoyado por lo que tenga que decir aquél que mira sobre lo que se presenta.

En la vida cotidiana, los Hombrés se mantienen alimentándose de imágenes que se encuentran en espacios con diversas características en donde la relación de imágenes con otras es, la mayoría de las veces, azarosa; imágenes yuxtapuestas que parece son incompatibles

---

87 VATTIMO, Gianni. Op. Cit., p.78

entre sí y la descontextualización se encuentra al orden del día, tal vez no de manera intencional, pero sí accidental. Las imágenes que nos encontramos en espacios libres, imágenes con las que convivimos en nuestro andar cotidiano y que por lo tanto interfieren o dictan ese andar, afectan no sólo nuestra percepción sino también nuestro mirar. ¿Cómo colocar dentro del museo, en un espacio controlado, imágenes con las que nosotros cotidianamente convivimos, imágenes de nosotros en complejidad para comprendernos en esa intolerancia latente que nos

acompaña actualmente, sin buscar verdades absolutas o completudes hegemónicas, y lograr trascender los dispositivos de exhibición dejando la espectacularidad o utilizándola como aliada para generar reflexiones?. Si deseamos mantenernos en una intolerancia, al menos que sea fundamentada por conocer al otro.

El *Museo de la Ausencias* pretende evitar la estandarización cultural que se ha mostrado hasta ahora, si bien la naturaleza de la institución es cohesionar al meternos a todos dentro de lo Universal, ahora debe buscar correlacionar y consensar. El museo es un espacio donde todo se vuelca imagen, y como toda imagen es una selección que se aísla de su complejidad. El diseño de un modelo de museo el





cual respete las complejidad del hombre vuelto imagen, dentro de la interacción natural con otros hombres-imagen y estos en interacción con sus respectivas realidades, al igual que con la conexión de la afectación que existe entre ellas dentro de un mismo espacio como el museo, posibilita ejercer un control que brinde coherencia y que respete lo dialógico. Esa es la intención de este modelo al ir buscando la tecnología más adecuada para hacerlo.

La interdisciplina es una salida necesaria para fortalecer y crear esos modelos para buscar alternativas de representación de lo social. Adelantarse a la representación creada desde los soliloquios disciplinares, sin tener varios puntos cubiertos sobre lo que se pretende representar y sin un modelo de discurso fundamentado desde y en lo social, es caer nuevamente en la tradición del museo como lo conocemos. Es preciso detonar una metarepresentación<sup>88</sup> que se anticipe a la representación del discurso del museo modélico, este debe estar fundamentado en una entramado teórico para no caer en un espacio desgobernado. El modelo posibilita una forma que le daría coherencia a la representación a partir de las nuevas tecnologías y que dicte un camino que nos ayude a utilizarlas no como simple didáctica, sino como inmersión para una percepción sensible que detone esas reflexiones libres. Las nuevas tecnologías han modificado los hábitos de tal forma que es ya un lenguaje por sí mismo y actualmente, pueden también ser aliadas que guíen las imágenes de tal forma que tiendan hacia la empatía, la reflexión, la creación, pero sin buscar el conocimiento ni la verdad universal, y tender a la representación de verdades múltiples y de conocimientos sobre lo mismo

desde distintos puntos de vista.

La representación del Hombre en sociedad dentro del ámbito museal, posibilita una apreciación y comprensión más certera y necesaria hoy en día para lograr un detenimiento para comprendernos. El museo como institución y espacio de representación encargada de preservar, debe ser un reflejo de la sociedad. Si históricamente la interpretación y apreciación visual ha ido mutando, se requiere una representación acorde a una realidad en la que vivimos, mucho más cercana y que permita un detenimiento para conocerse a sí mismo a partir del contraste con el otro. La experiencias que se detonen en el veedor (más adelante convertido en lectoautor) deben guiar hacia la reflexión y responder a la libertad singular de cada espectador, posibilitando que este construya vías para que viva otros mundos existentes. Se piensa tender a viabilizar una experiencia estética que muestre “... también la contingencia, relatividad, y no definitividad del mundo <<real>> al que nos hemos circunscrito.”<sup>89</sup> Utilizar este espacio museal inexistente para esa alternativa, permite una *razón utópica*, como la llamaría Aurora León:

---

88 La metarepresentación como una conciencia de nosotros con el entorno y una autoconciencia propia de nosotros en ese entorno.

*... imprescindible en la cultura contemporánea como contrarresto al nihilismo, escepticismo, pesimismo y otros etcéteras de ismos que ejercen una fuerza destructiva y aniquiladora en el devenir contemporáneo. No la consideramos como lo imposible, el objetivo nunca alcanzable totalmente, la ilusión irracional que no ayuda la transformación de la realidad o que colabora al alejamiento de ella sino, por el contrario, la connotación que cobra hoy el término es la búsqueda de una realidad mejor, [...]”<sup>90</sup>*

Construir un modelo como el *Museo de las Ausencias* desde la utopía así descrita o una imaginaria científica por tener que justificarse, tiende a colocar en un espacio inexistente una posibilidad que no debe pasar a la existencia, pero que se construye siendo real por pensarse desde la realidad, no necesaria-

mente requiere de colocarse en el ámbito tangible de la realidad de donde parte, pero sí permite pensar una alternativa por desprenderse de lo conocido para conocerlo de otra forma.

## 2.1 MODELO

La idea de pensar alternativas a lo establecido, de pensar el posible ser sin que aún sea y el acto de soñar, son libertades que realizamos de manera cotidiana. En este caso no formulo la propuesta ahogada en una imaginación meramente utópica pero sí en una imaginación científica, es decir, una imaginación con pasos lógicos para generar un modelo del cual se debe, en un futuro, desprender un método. Un modelo desde el cual poder conocer el método que se utilizará y no generar a priori un método junto con el modelo, ya que aquél debe desprenderse a posteriori del modelo el cual permite ver sus propias fallas y brindar la posibilidad de prospecciones:

<sup>89</sup> Ibid., p.86.

<sup>90</sup> LEÓN, Aurora. *El Museo. Teoría, praxis y utopía*. Cátedra. Madrid 2010. pp. 326-328

*El método no puede formarse más que después, en el momento en que el término vuelve a ser un nuevo punto de partida, esta vez dotado de método. Nietzsche lo sabía: <<Los métodos vienen al final>> (El anticristo). La vuelta al comienzo no es un círculo vicioso si el viaje, como indica hoy la palabra trip, significa experiencia de donde se vuelve cambiado. Entonces, quizá, habremos podido aprender a aprender a aprender aprendiendo. Entonces el círculo habrá podido transformarse en una espiral donde el regreso al comienzo es precisamente lo que aleja del comienzo.<sup>91</sup>*

El método nos enseña a aprender, es dar cuenta de cómo se llegó a conocer para establecer un método y aplicarlo, viene dado después de haber recorrido todo un entramado signico, distinto a la metodología que son los pasos a seguir en el método. El método aquí es posterior, se debe conocer la capacidad imaginativa que se entretendió para crear el modelo del cual se desprende un método y posteriormente regresar a corregir el modelo con un método. Sin embargo, la complejidad de ello permite al *Museo de las Ausencias* únicamente la primera vuelta, del modelo a la posible aplicabilidad de un método sin poder revisarlo o comprobarlo en lo real, por el momento.

Esto es posible percibirse en algunas propuestas que han tendido a rebasar los muros del museo o que han buscado su replanteamiento; propuestas que fueron desvalorizadas en el contexto donde

nacen, pero que hoy en día sirven como referentes clave y fundamento para las nuevas propuestas. En primer lugar, me gustaría citar el trabajo de André Malraux, novelista francés y teórico del arte quien escribe *El museo imaginario* en 1947 dentro de un contexto de posguerra. Este museo permite, como el propio acto de la imaginación y punto clave de este trabajo, evocar lo ausente ideando la posibilidad de que lo inexistente se coloque en lo real. De la mano con la interpretación que María Luisa Grant hace de este texto, Malraux plantea que todos los museos del mundo no pueden sino dar una visión limitada de la cultura, ya que nuestros conocimientos son más amplios que nuestros museos.<sup>92</sup>

Su propuesta es abolir ese conocimiento limitado bajo la acción de reproducir las obras artísticas en imagen fotográfica, logrando con ello hacer a todos partícipes de ese legado, y que cada individuo pueda crear su museo a su gusto y necesidad. Es así como toda obra humana podría ser contenida en un sólo espacio sanando la ignorancia que provee el museo por no contenerlo todo. El autor logra con su pro-

<sup>91</sup> MORIN, Edgar. *El método* en Multiversidad Mundo real. Una visión integradora. p.36. en [www.edgar-morin.org](http://www.edgar-morin.org) (última actualización: 11/01/2011).

<sup>92</sup> BELLIDO, María Luisa Gant. *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Trea. Gijón. 2001. p13.

puesta quebrantar y atentar contra el tiempo del museo y su espacio sacralizante, colocando su contenido en ámbitos profanos y en manos de todos.

Por otro lado, Marcel Duchamp, igualmente dentro de la Segunda Guerra Mundial, realiza su museo transportable, que contiene la reproducción de sus obras en miniatura, haciéndolo accesible a todo público. Comparar este trabajo con los museos virtuales que conocemos hoy en día ya no es descabellado, ya que podemos acceder a ellos en cualquier momento, nos acompañan dentro de nuestros dispositivos dispuestos permanentemente y que podemos visitar a cualquier hora del día.

Otro de los ejercicios necesarios de citar es el libro *La caja de cristal* realizado por Juan Carlos Rico, un prototipo inexistente. El autor propone un espacio abstracto y modificable a cualquier contexto. Según el autor, la idea de cristal conlleva a una transparencia tanto espacial como conceptual, en la que se planteen de tal forma que sea comprensible el desarrollo de un proyecto de esta magnitud y en cuanto espacio sea visible una organización espacial adecuada para el visitante. Con estos ejemplos, posiblemente planteados dentro de crisis o un har-

tazgo de lo establecido, se han dispuesto ha sugerir posibilidades y alternativas para sanar lo que por momentos se está volviendo obsoleto o buscar nuevas salidas y propuestas por el cambio social.

Tomándolos como ejemplo me dispongo a crear una urdimbre imaginativa que no caiga en sueño. Se debe sustentar una posibilidad inexistente de manera que se pueda pensar dentro de lo real y no veo otra alternativa que no sea bajo una imaginación sustentada teóricamente, por lo que explicaré los elementos de los cuales se podría ir armando este museo inexistente, ausente y hacerlo presente a través de su ensamblaje.

### 2.1.1 MODELO PARA PLANTEAR UN FUTURO MÉTODO

¿Qué características tiene un modelo? ¿Para qué me sirve pensar algo que no existe como un modelo? El punto de donde podría partir es ver al modelo como un espacio donde se coloque la capacidad imaginativa y de donde se desprende todo proceso de modelaje, es con ella con la cual podemos separarnos de lo establecido para darle otro tratamiento. La capacidad imaginativa genera una abstracción de lo que conocemos, no podemos imaginar algo que realmente no existe porque lo desconocemos; la imaginación se arraiga íntimamente con lo conocido, pero es posible imaginar lo existente de otra forma, es una abstracción de lo conocido y con la cual nos apresuramos a una proyección. La abstracción es una distorsión proyectual que no alcanza su materialidad por su dinamismo propio que le da el

pensarlo. Rudolf Arnheim menciona que: *La proyección se presenta como algo <<fuera de forma>>. Más generalmente, esto significa que una abstracción no se obtiene simplemente a partir de un objeto quizá recalci-trante, sino que <<se encuentra>> en el objeto, que exige la abstracción*<sup>93</sup>. Podemos lograr descubrir, de esa abstracción al objeto mismo, proyectarlo permitiendo abordarlo y buscar una planificación adecuada para conocerlo al colocarle una racionalidad y estructuración, elementos que son la base para desarrollar las soluciones creativas para la ejecución del proyecto.<sup>94</sup> Por lo tanto se diseñan los pasos a seguir, se realiza una actividad proyectiva.

El diseño, menciona María del Valle Ledesma, contiene tres aspectos en el concepto: *La prefiguración*, el cual implica la planificación de soluciones, puede ser la abstracción misma. *La materialización proyectual*, que es la concreción efectiva de ese proyecto, se coloca ya en la realidad y por último la *habitabilidad*, que son los valores sociales que operan en la comunidad modificados por el diseño<sup>95</sup>. Sin embargo, la prefiguración en la idea de modelo no demanda siempre su materialización. En el caso de una propuesta modélica de simulación como ésta, se permite una formulación teórica que parte de lo real, debe corresponder con ello pero puede o no caer nuevamente en él. Aquí es necesario distanciarnos de los modelos científicos y centrarnos en lo que Fernando Brocano llama modelos de simulación. Hace esta distinción debido a que los modelos científicos, por la misma naturaleza de la ciencia,

mantienen una pretensión a la Verdad, y los modelos de simulación tienden únicamente a una predicción y “...sólo de manera derivada nos proporcionan un conocimiento de la estructura”<sup>96</sup>.

Contextualizando las propuestas de Brocano, el autor reflexiona en cómo la tecnología transforma la realidad, pero desde la imperfección misma de esa realidad sin modificarla de manera ideal, por lo mismo debe construir modelos y prototipos que se fundamenten teóricamente para controlar el funcionamiento y su fiabilidad. La idea de control es un punto relevante en la gestación de modelos, ya que permite elaborar la estructura que soportará la idea, y que permite jugar con el futuro, hacer predicciones, controlar los erro

<sup>93</sup> ARNHEIM, Rudolf. *El pensamiento visual. Paidós Estética*. Barcelona. 1986. p. 64

<sup>94</sup> HESKETT, John. *El Diseño y la vida cotidiana*. Gustavo Gili. Barcelona. 2005. p. 72

<sup>95</sup> DEL VALLE LEDESMA, María. *Diseño Gráfico, ¿Un orden necesario?. en ARFUCH, Leonor. Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Paidós. Barcelona. 2005. p. 39.

<sup>96</sup> BROCANO, Fernando. *Mundos Artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*. Paidós. Barcelona. 2001. P. 92

res y formular el método para que deje de ser simple abstracción. Este modelo no existe empíricamente, es por ello que hay que diseñarlo antes de poder hacer predicciones y jugar con los errores. El modelo permite que el tiempo y espacio se abstraiga para su análisis y su posible aplicabilidad a lo real, es tan controlable que se puede modelar, remodelar,

aplicar o no, sin por ello evitar buscar su coherencia que es la que realmente permitirá la predicción.

Haciendo la diferenciación entre los modelos científicos y los de simulación, el acto de diseñar es una actividad de conjugación de variables y un acto de interrelacionar, permite una reglamentación lógica de las interrelaciones. Brocano desglosa el acto del diseño de la siguiente manera:

1) *el diseño es abstracción, es una representación abstracta y lo relevante es que "represente la forma de cada una de las partes del objeto en relación con la función que va a cumplir. Es el sentido de diseño como representación."*

2) *Es el establecimiento de reglas para producir la abstracción, un plano, una maqueta conlleva a la formulación de reglas para la ejecución. "Es el sentido de diseño como proyecto o plan."*

3) *Un tercer sentido hace referencia al proceso de producción de la representación en cuanto proceso creativo que se realiza en la mente del diseñador. Es el sentido de diseño como creación mental.*

4) *Un cuarto sentido se refiere a la arquitectura (o estructura) de forma y función de un objeto en cuanto complejo de funciones. Así, hablamos del diseño del ala de una gaviota o de un reactor. Es el sentido en el que el objeto realiza lo que ha sido establecido en el plan abstracto. Es el sentido de diseño como estructura funcional.*

5) *Un quinto sentido hace referencia al proceso de transformación de la estructura funcional que puede ser o no intencional. Así, la evolución diseña los organismos, pero no los planifica, del mismo modo, los objetos son diseñados por la sociedad o los grupos implicados en su producción y uso. Es el sentido de diseño como transformación de una estructura primitiva<sup>97</sup>.*

---

97 Ibid., pp.133-135

Se puede así diseñar un modelo, en este caso inexistente, pero que proyecta la representación coherente de éste. El modelo permite corregirse antes de ponerlo en práctica y su diseño debe enlazar la interacción interna del objeto, en este caso del museo. El diseño permite no sólo el control sino el fracaso de los planteamientos preexistentes, es una actividad dentro de la cual se descubren las necesidades y problemas prácticos para subsanar esos vacíos. El diseño de modelos es dinámico; pero al concretarse y llevarse a la práctica, va a adquirir una condición estática que impedirá una modificación inmediata, no se podría llevar a cabo una modificación abstracta y se deberá manipular desde su existencia.

La ventaja del modelo es que es igualmente real, pero una realidad maleable y experimental, que analiza la realidad donde se puede colocar este modelo. Los modelos pasan a ser de simples abstracciones a *coproductores de realidad*.<sup>98</sup> Es un posible *ser*, un *ser* transformado, un ser realidad que aporta y apoya a la realidad real, es por tanto un posible ser que se permite mutar y que se debe mantener en una coherencia teórica.

## 2.2 LA ESTRUCTURA DEL MUSEO DE LAS AUSENCIAS COMO UN SISTEMA- RIZOMA

### 2.2.1 *TODO REPERCUTE EN TODO* EL MUSEO COMO SISTEMA

De acuerdo a la postura crítica que se ha venido detallando a lo largo del capítulo anterior, sobre la tendencia del museo a la simplificación, la descontextualización y la mutilación de la realidad, junto a una representación que tiende a lo que llama Edgar Morin *inteligencia ciega*<sup>99</sup> de la cual el Museo de las Ausencias pretende alejarse por ser una inteligencia que destruye los conjuntos y las totalidades, por aislar los objetos de sus contextos y separar al observador de lo que observa tendiendo a un conocimiento objetivo, me es indispensable ir de la mano con el pensamiento complejo y concebir al museo como un sistema desde los planteamientos del autor, para

dar salida a la reflexión y no dejarla estancada y posibilitar su encausamiento. Pensar al museo como un sistema que lleve intrínseco la complejidad, requiere de desmenuzar lo que se entiende por cada uno de los contenidos que se entremezclan, y si se pretende que represente lo social desde el cómo el ser humano se afecta a sí mismo y a los otros, se debe abandonar la idea romántica de que el museo es o debe ser incluyente e incluirse él mismo a la sociedad, siendo un espacio que dialogue con ella y posibilite su representación compleja, plasmando

<sup>98</sup> ELIASSON, Olafur. *Los modelos son reales*. Gustavo Gili. Barcelona. 2009. p. 11

<sup>99</sup> MORIN, Edgar. Introducción al pensamiento complejo. Gedisa. Barcelona. 2005. pp. 30-31

lo que no vemos con la premura de la vida cotidiana.

En primer momento la idea de complejidad no debe tomarse como sinónimo de completud. Morin insiste en que hablar de complejidad comúnmente se interpreta como la necesidad de vislumbrar toda articulación entre las disciplinas apartándose del pensamiento disgregador, aquel que separa para analizarse eliminando las interacciones. Por lo que el pensamiento complejo se extiende a lo multidimensional pero:

*... sabe, desde el comienzo, que el conocimiento completo es imposible: uno de los axiomas de la complejidad es la imposibilidad, incluso teórica, de una omnisciencia. Hace suya la frase de Adorno <<la totalidad es la no-verdad>>. Implica el reconocimiento de un principio de incompletud y de incertidumbre. Pero implica también, por principio, el reconocimiento de los lazos entre las entidades que nuestro pensamiento debe necesariamente distinguir, pero no aislar entre sí. Pascal había planteado, correctamente, que todas las cosas son <<causadas y causantes, ayudadas y ayudantes, mediatas e inmediatas, y que todas*

*(subsisten) por un lazo natural e insensible que liga a las más alejadas y a las más diferentes>>. Así es que el pensamiento complejo está animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, no dividido, no reduccionista, y el reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento.<sup>100</sup>*

No intento regresar a que el museo contenga todo el conocimiento ni todo el patrimonio de la humanidad, tampoco se pretende que exista una *Verdad* dentro de éste, sino lazos de verdades creadas por lo veedores y que no le pertenecen a la institución. No se tiene la intención de optar por una análisis científico del museo o por una museología fundamentada como ciencia ya que es regresar al método cartesiano que aísla para analizar y comprender. Enfatizo y recuerdo que no es una reflexión centrada en algún museo existente debido a que los resultados vendrían determinados a priori, y la idea de partir de ceros es dejar la posibilidad al fallo elocuente para encontrar el método de este museo. Una analogía para aclarar la idea de pensamiento complejo y de sistema dentro del museo, es pensarlo como un archivo descentralizado, un archivo visual y auditivo.

Su funcionamiento lo explicaré en el siguiente capítulo, pero es aquí donde se podrá vislumbrar ya amalgamada con la idea de sistema y con la idea de *enciclopedia* que debe tomarse de la forma en que Morin lo trabaja, pensada como la ordenación coherente del saber, manejado desde su sentido originario y no como una gran bodega donde se apila el saber: “... *agkuklios paideia*, aprendizaje que pone el saber en ciclo; efectivamente, se trata de en-ciclo-pe-

---

100 Ibid., pp. 22-23



diar, es decir, aprender a articular los puntos de vista disjuntos del saber en un ciclo activo.<sup>101</sup> Pensar el saber como el tiempo cíclico que vivimos, un tiempo acumulativo al cual regresamos pero siempre de manera distinta, ya que el trayecto que se recorra a través del ciclo hacia un mismo punto puede ser el mismo pero nunca va a ser igual. No se pretende colocar todo el saber en un mismo espacio, ni buscar la totalidad pero sí volcarnos a encontrar "... aquellos conocimientos cruciales, los puntos estratégicos, los nudos de comunicación, las articulaciones organizacionales entre las esferas disjuntas."<sup>102</sup> Pensar lo complejo, su composición y su organización, entender cómo es que esas articulaciones se integran se debe contemplar junto con el desorden, el cual siempre, en una mala costumbre de opuestos, pensamos como una desorganización que imposibilita una inteligibilidad; sin embargo se debe pensar el desorden como elemento constitutivo del orden y a la inversa, el desorden es igualmente orden y se complementan. Poniendo de que el Universo se gestó en el desorden, este encuentra en el desorden su orden, un orden que nace de la catástrofe, de un momento de orden en tensión. Concebir el orden y el desorden como constitutivos uno del otro, pretende una serie de interacciones las cuales Morin concibe como acciones en reciprocidad que generan modificaciones en el comportamiento o en la misma naturaleza de los elementos, los cuerpos, los objetos y los fenómenos presentes en la influencia en potencia; por lo tanto las características de las *interacciones* son las siguientes:

---

101 Ibid., p. 32

102 Ibid., p.33

103 Ibid., p.69

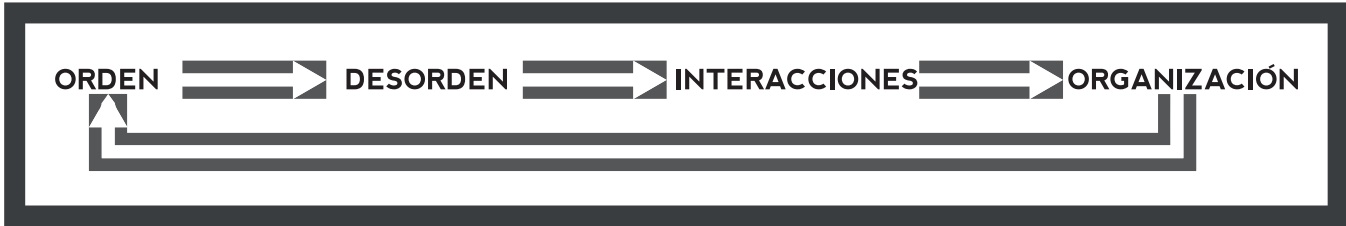
1. suponen elementos, seres u objetos materiales, que pueden encontrarse;

2. suponen condiciones de encuentro, es decir, agitación, turbulencia, flujos contrarios, etc.;

3. obedecen a determinaciones/constreñimientos que dependen de la naturaleza de los elementos, objetos o seres que se encuentran;

4. en ciertas condiciones se convierten en interrelaciones (asociaciones, uniones, combinaciones, comunicación, etc.), es decir, dan lugar a fenómenos de organización.<sup>103</sup>

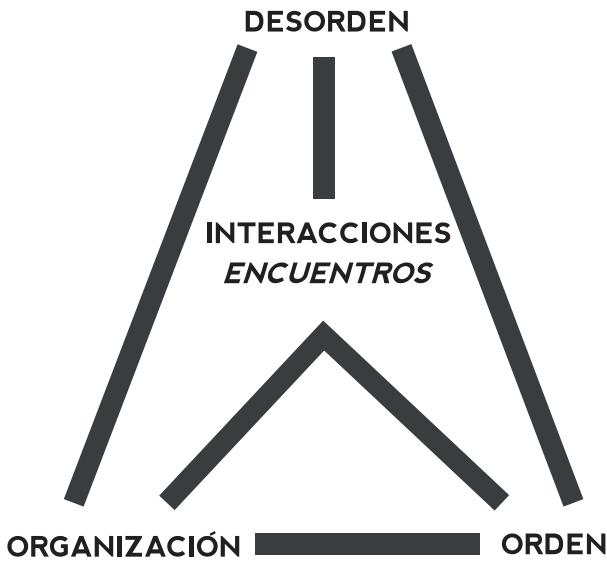
Organizar el orden implica una continua interacción, un desorden que agite la comunicación de los elementos que se deben organizar. Aquí ya se mencionaron cuatro elementos que se encuentran en acción recíproca y que se coproducen, que se encuentran de manera aleatoria interaccionando y produciendo interrelaciones. Esto da cabida a el *Bucle de coproducción mutua* o *bucle tetralógico*:



Podemos observar que es gracias al desorden y sus interacciones (encuentros) que dan lugar al orden y organización, sus múltiples y aleatorias interacciones en desorden tienden a generar una cohesión, de nacimiento aparentemente ilógica, pero que adquiere su fundamento en la estabilidad la cual también se genera de las fuerzas de repulsión, de destrucción, de negación.

Dentro del *bucle tetralógico* existe un desorden dentro del cual existen desigualdades, agitaciones, choques, repulsiones, atracciones que se mantienen en interacción, mismos que van alimentando los encuentros que se dan en el interior. La interacción de esos elementos permite la organización y el orden de ellos. Visto de otra manera, no existen soledades, al contrario, hay participaciones que provocan reacciones, un elemento no puede constituirse ni definirse a sí mismo de manera aislada. La idea de *ciclo del bucle tetralógico* permite pensar que todo tiene un sentido en relación. Lo antagónico es participe también de la constitución del orden y desorden.

Pensamos ahora el caos como un orden complejo que es desorden como un continuo permanente del orden. Morin no piensa al sistema como un objeto, sino a los objetos como sistemas, entonces nos encontramos en una relación de sistemas, de sistemas de sistemas. La ciencia clásica se enfocó al aislamiento de objetos para abordarlos de manera lógica, buscando se colocaran dentro de leyes universales; es un reduccionismo buscar en el objeto una simplicidad que no tiene, que le es designada para poder medirla. Es necesario volcarse del objeto al sistema, dimensionar al objeto como un sistema en dependencia y en relación con otros sistemas dentro de la realidad y la Naturaleza, rompiendo con una tradición científica ya que:



*... la Naturaleza que no es más que esta extraordinaria solidaridad de sistemas encabalgados edificándose los unos sobre los otros, por los otros, con los otros, contra los otros: la Naturaleza son los sistemas de sistemas, en rosario, en racimos, en pólipos, en matorrales, en archipiélagos.*<sup>104</sup>

En la Naturaleza no hay una organización que determine un sistema. No tiene un principio determinado, pero hay lógicas que permiten la formación de fenómenos de interacciones, que toman forma de interrelaciones que son organizacionales. Devienen organización y sistema, pero la idea de organización se encuentra, sostiene el autor, ausente de las definiciones del sistema, una primera definición de organización sería:

*... la disposición de relaciones entre componentes o individuos que produce una unidad compleja o sistema, dotado de cualidades desconocidas en el nivel de los componentes o individuos. La organización une de forma interrelacional elementos o eventos o individuos diversos que a partir de ahí se convierten en los componentes de un todo. Asegura solidaridad y solidez relativa a estas uniones, asegura, pues, al sistema una cierta posibilidad de duración a pesar de las perturbaciones aleatorias. La organización, pues: transforma, produce, reúne, mantiene.*<sup>105</sup>

Sin embargo hay una disociación que el autor concilia, la idea de organización tendía a ser o un idea de totalidad o una idea de interrelaciones, pero

el autor une la totalidad a la de interrelaciones haciendo indisociables las tres nociones (organización-sistema-interrelación) debido a que el sistema contiene las interrelaciones que dependiendo de sus disposiciones constituye la organización del sistema; es por tanto un concepto trinitario, dicho de otra manera, toda interrelación estable tiende a organizar produciendo un sistema, y por lo mismo se concebirá este como una “... *unidad global organizada de interrelaciones entre elementos, acciones o individuos.*”<sup>106</sup>



104 *Ibíd.*, p. 121

105 *Ibíd.*, p. 126

106 *Ibíd.*, p. 124

El sistema es la unidad dentro de la cual se lleva a cabo las interrelaciones, los encuentros, su organización se posibilita gracias a la interrelación y es el cómo se distribuyen los elementos dentro del sistema. Ahí la interrelación debe tener estabilidad, una constante o regularidad para que se organice y se genere el sistema.

En este complejo se lleva a cabo una serie de acciones por la copresencia, lo que llama las emergencias y los constreñimientos. Las emergencias, son una especie de accidente que surge de las asociaciones y combinaciones, es una cualidad nueva, un evento que surge; puede ser por tensión o atracción, pero indica que nada está aislado.

Los *constreñimientos* son reacciones que no siguen, espasmos dentro del sistema que reaccionan y es posible que no se perciba cambio alguno, es un respiro que ayuda a percibir únicamente que el sistema se encuentra vivo. Es aquí donde ya podemos percibir que no se compone de iguales ni de opuestos únicamente, sino que todo es una unidad relacionada, no es uno dentro de uno y consigo mismo, es uno/múltiples y uno/diverso. Esa unidad se compone de lo diverso que alimenta la unidad misma sin anularla, la contiene y es gracias a ella.

<sup>107</sup> RINCÓN PÉREZ, David A. en nota editorial de DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. *Rizoma*. Fontamara. México D.F. 2009. pp. 9-10

## 2.2.2 RIZOMA. EL MUSEO DEBAJO DE LA TIERRA, LA COMPLEJIDAD SE ESCONDE BAJO NUESTROS PIES

La tradición cartesiana nos ha invitado a pensar el mundo de manera binaria, lo bueno se opone a lo malo, lo probable contra lo improbable, la belleza y la fealdad, sin ver que los antagonismos son complementarios. La idea de rizoma, el concepto metáfora utilizado por Gilles Deleuze y Félix Guattari, posibilita pensar en cómo el museo-sistema podría operar, brinda una primera imagen que se visualizará en el próximo capítulo.

Este concepto metáfora ha sido utilizado en disciplinas como la informática y la comunicación apoyando el funcionamiento abstracto de sus planteamientos. David Rincón Pérez, en la nota editorial del libro *Rizoma*, escrito por ambos autores, advierte que la idea de rizoma es tomado del terreno de la Biología siendo estrictamente lo siguiente:

*... un tipo de tallo subterráneo y ramificado de ciertas plantas, que generalmente crece en forma horizontal emitiendo raíces y brotes herbáceos, donde se almacenan las sustancias de reserva, como es el caso del lirio que posee un rizoma. Los rizomas crecen indefinidamente y en el curso de los años mueren las plantas más viejas, pero cada año se producen nuevos brotes, cubriendo de este modo grandes áreas de terreno.*

*Lo que diferencia, sobre todo al rizoma de otras plantas se manifiesta precisamente en la parte que normalmente no se ve ya que por debajo del suelo hay una estructura. En una raíz de árbol, por ejemplo la estructura subterránea es similar, casi simétrica a la superior arborescente. El rizoma muestra un entramado de raicillas entrelazadas que dan origen a otros y sin reproducirse sexualmente viven permanentemente.*<sup>107</sup>

Aquí puedo dar cuenta de dos primeras analogías. En el rizoma existe una ausencia, algo que no se nos permite ver, pero no por ello es inaccesible ni mucho menos inexistente. Por otro lado, se presenta la idea de un todo incompleto en continuo cambio y renovación que se desarrolla gracias a conexiones que coexisten con otras totalidades o complejos. Igualmente la idea del presente que modifica y no busca preservación alguna, sino modificación. El rizoma da cabida a un libre tránsito dentro de él, detona apariciones de manera de espasmos que se pueden hacer presentes advirtiendo la libertad de usarlos o no, es así como las *emergencias* se hacen visibles.

Al momento de introducir este término a la epistemología, se permite establecer una separación de la idea de los binarismos, y la manera en cómo se despeja el ámbito teórico de la jerarquización conceptual. El rizoma es por lo tanto horizontal con vertical, sin que uno u otro sea el dominante. Si atacáramos lo vertical desde un posicionamiento horizontal, sería utilizar los mismos parámetros que la verticalidad ha utilizado para el sometimiento de la horizontalidad, esa jerarquía dictada desde arriba. Para evitar disturbios y contradicciones, debemos unirlos y no propiciar nuevamente el enojo binario. Por lo tanto, la idea de sistema unida a este concepto metáfora se entremezclan, se empalman y la dependencia es mutua. Quién lo observe y utilice es tan importante como lo que observa, abre el camino a la intersubjetividad que se entromete para atentar con la visión objetiva sin eliminarla, el objeto que se representa en complejidad sufre modificación por parte del que observa:

---

108    *Ibíd.*, p. 12

*La idea metafórica del “rizoma” no presupone un sujeto observador separado, individualizado y distinto de la realidad que observa, sino que ayuda a concebir al observador, o a la comunidad de observadores como inmersos ellos mismos en una red, en constante flujo y cambio, de relaciones de interdependencia en las que las “operaciones de observación” no son algo separado o “distinto” esencialmente del resto de las operaciones en que se mantiene y desarrolla vivo el entramado del Rizoma total de materia, vida, y toma de conciencia de ese cosmos en las construcciones científicas, filosóficas o religiosas hechas desde el interior de ese cosmo-rizoma que es la realidad.<sup>108</sup>*

Comenzamos a romper un paradigma cognitivo, no de raíz, pero es necesario hoy en día ver la idea del modelo arbóreo desde otra perspectiva. Los autores sostienen que este modelo mantiene una genealogía, y por ende existen jerarquías y superioridades. Mencionan al *Árbol de Porfirio*, un árbol epistemológico que mantiene dentro sí, una taxonomía, sus conceptos in-

ternos van de lo universal a lo particular. Es por ello que se opta por el modelo rizomático, mismo que es antigenealógico; los elementos organizados en su interior no tienen una subordinación jerárquica o genealógica, no tiene un centro dominante, y su unidad depende de las interacciones (encuentros) y sus flujos. Puede parecer inestable, pero es la vida de la inestabilidad que lo mantiene firme y constante. Cualquier elemento interno puede generar otro elemento dentro de la estructura. En la introducción del libro *Mil mesetas* se explica que un rizoma:

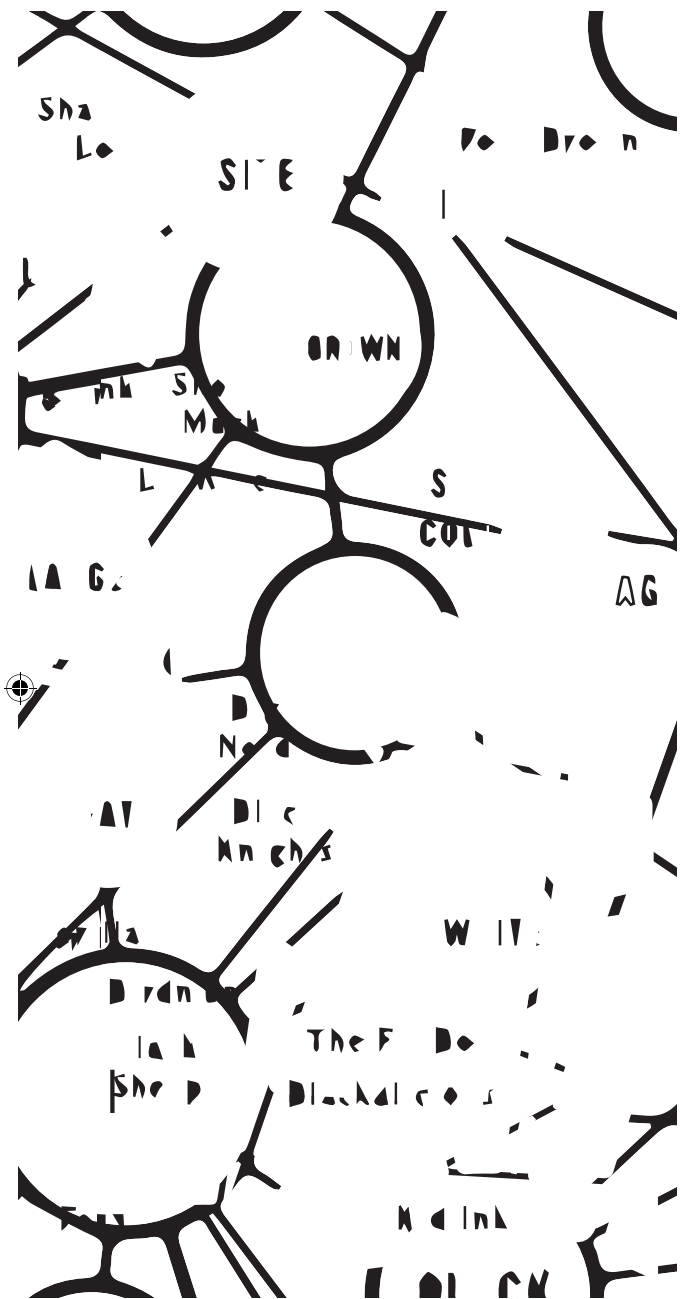
*...no comienza y no termina, siempre está en medio, entre las cosas, es un inter-ser, un inter-mezzo. El árbol es filiación, pero el rizoma es alianza, únicamente alianza. El árbol impone el verbo "ser", pero el rizoma tiene tejido la conjunción y. En esta conjunción hay fuerza suficiente para desenraizar el verbo ser [...]. Entre las cosas, no designa una relación localizable y que va de uno a otro, y recíprocamente, sino una dirección perpendicular, un movimiento transversal que lleva uno al otro, arroyo sin comienzo ni fin, que corroer sus orillas y toma velocidad entre las dos.<sup>109</sup>*

109 *Ibíd.*, p.13.

110 *Ibíd.*, p.15.

La conexión implica interdependencias, intersubjetividades, opuestos que complementan y que tienen diversidad de entradas y salidas para interconectarse. El antifundacionalismo que representa esta propuesta, consiste en la ausencia de medios lógicos para estructurar el pensamiento, existe una reciprocidad de conceptos y observaciones como interpretaciones para generarlo. Por lo tanto Rincón menciona que un modelo descentrado como el rizoma, el cual carece de un centro, es una herramienta ... *cuya utilidad es la mejor parte de su verdad*<sup>110</sup>.





### 2.2.2.1.3 Principio de Ruptura Asignificante

El *Principio de Ruptura Asignificante* es el cuarto principio del rizoma, con el cual podemos pensar la fragilidad del rizoma, este es maleable o quebrantable. Recordemos que no tiene leyes, existe la posibilidad de interrupción en vida de sus puntos. La ruptura o interrupción no conlleva a desapariciones o muertes, brinda otras posibilidades y permite que brote, (podría colocarse como sinónimo de las emergencias del sistema de Morin ), pensémoslo de la siguiente manera:

*Es imposible acabar con las hormigas, puesto que estas forman un rizoma animal que aunque se destruya en su mayor parte, no deja de reconstruirse. Todo rizoma comprende líneas de segmentariedad según las cuales está estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuido, etc.; pero también líneas de desterritorialización por las cuales huye sin cesar<sup>114</sup>.*

### 2.2.2.1.4 Principios son el de Cartografía y Calcomanía

Los últimos dos principios son el de cartografía y calcomanía, en los que se plantea el rizoma como una mapa que es la experimentación de lo real, no lo reproduce pero lo construye. Como todo mapa, es posible concebir distintas entradas y salidas, lo asemejan a una madriguera animal en la cual pueden existir diversas alternativas para proteger un ideal a conseguir dentro del rizoma. Si existe un bloque en algún punto, es posible desplazarse a otra opción, no muere y se detonan alternativas. Se puede leer e ir en cualquier sentido.

114 Ibid., p. 36.

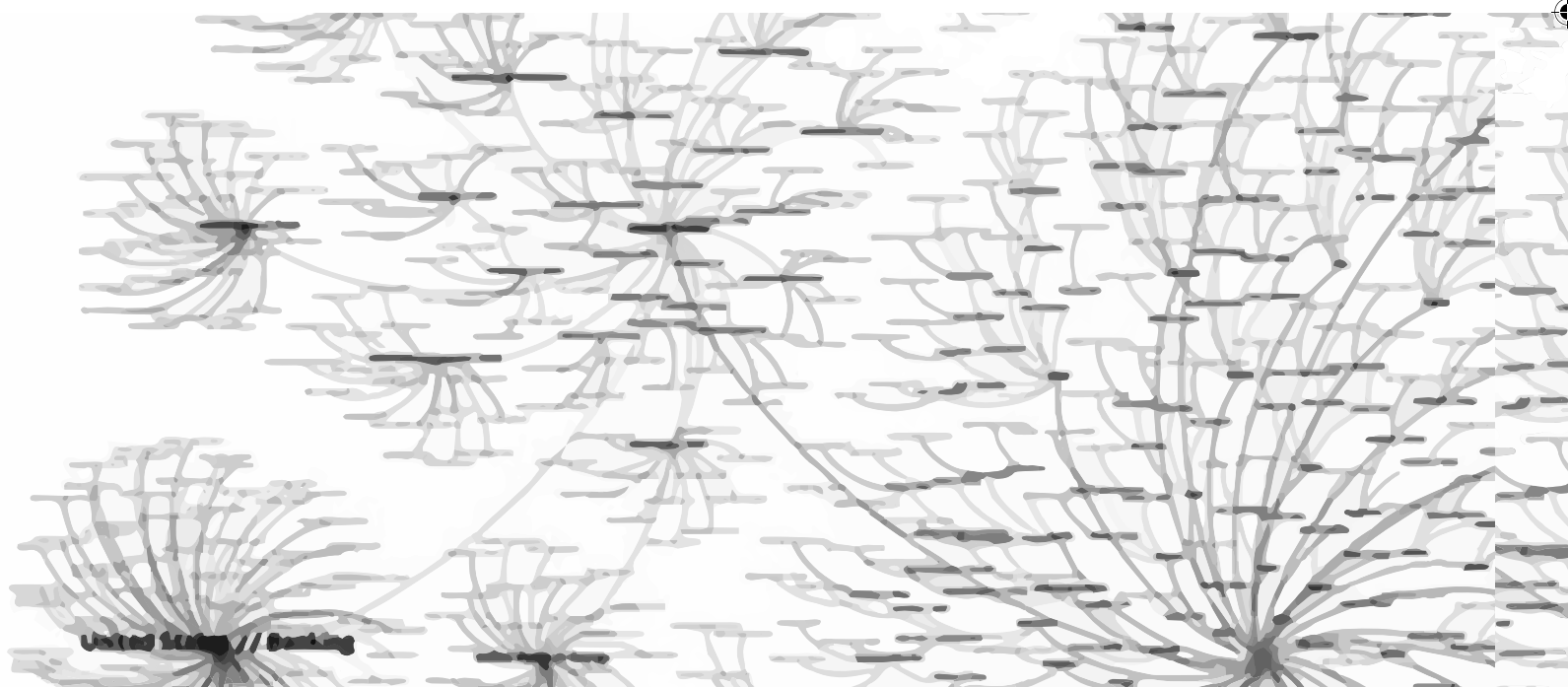


### 2.2.3 Unión de sistema con rizoma

Se ha puntualizado en cómo se entenderá el sistema y el rizoma, cada uno hasta ahora de manera independiente y con sus particularidades. Sin embargo, ¿qué es lo que permite hacer el vínculo? Para comenzar a interrelacionarlos, es necesario mencionar que el carácter arbóreo y genealógico no se debe desaparecer independientemente de que el concepto metáfora de rizoma pretenda hacerlo. Esto debido a que nuestra concepción del mundo se encuentra dominado por parámetros arbóreos y no es posible desaparecerlo en este sistema/rizoma que se propone, ya que es a partir de conocer lo que nos domina como podemos cuestionarlo. Una nueva manera de acatar la genealogía y su carácter jerárquico, pro-

viene de tener conciencia de ella, indispensable para vivirla adecuadamente. Existe en esta propuesta una reciprocidad mutua entre rizoma y árbol. La genealogía arbórea por un lado y el antifundacionalismo del rizoma por otro, es necesario concebirlo dentro del sistema aquí planteado, sistema que es completamente abierto, y es aquí donde la filosofía de Deleuze y el pensamiento complejo comienzan a entrecruzarse.

Deleuze acude a la idea de rizoma corroborando que un árbol "... *ha dominado la realidad occidental*



y todo el pensamiento occidental, de la botánica a la biología, pasando por la anatomía más también por la gnoseología, la teología, la ontología, toda la filosofía [...]»<sup>115</sup>, por esto y por ser la guía de los parámetros interpretativos que nos han acompañado no podemos desdeñarlo. Árbol y rizoma se conjugan con la idea de archivo y enciclopedia, misma que es la articulación de saberes en ciclo activo permitiendo nudos de comunicación que interconectan conocimientos dando por sentado que las ideas explicativas del mundo, se gestan tanto en el sur como en el norte, en el árbol y en el rizoma. Hay

contraposiciones y no es necesario la existencia de consensos, pero sí de complementos y contrastes.

Según Phillippe Mengue, el pensamiento deleuziano se construye bajo la forma de multiplicidad, es un pensamiento sistemático heterogéneo de lo heterogéneo<sup>116</sup>. Así mantenemos una idea de la multiplicidad dentro de su filosofía, es por ello que es posible pensar no en un sistema cerrado sino enteramente abierto e interconectado. Este sistema abierto implica que no hay ningún reduccionismo al hecho descriptivo. La filosofía de lo múltiple de Deleuze implica respetar el pluralismo en el pensamiento y en las cosas. Es en sentido de un lector riguroso de Deleuze, como Mengue, que lo concibe como una lógica de lo múltiple. Debo colocar en el espacio del *Museo de las Ausencias* un ejemplo pensado como imagen de un espacio de detonación de la experiencia de la multiplicidad, implicando interacciones, acciones individuales en conjunción y particularidades sobre lo mismo.

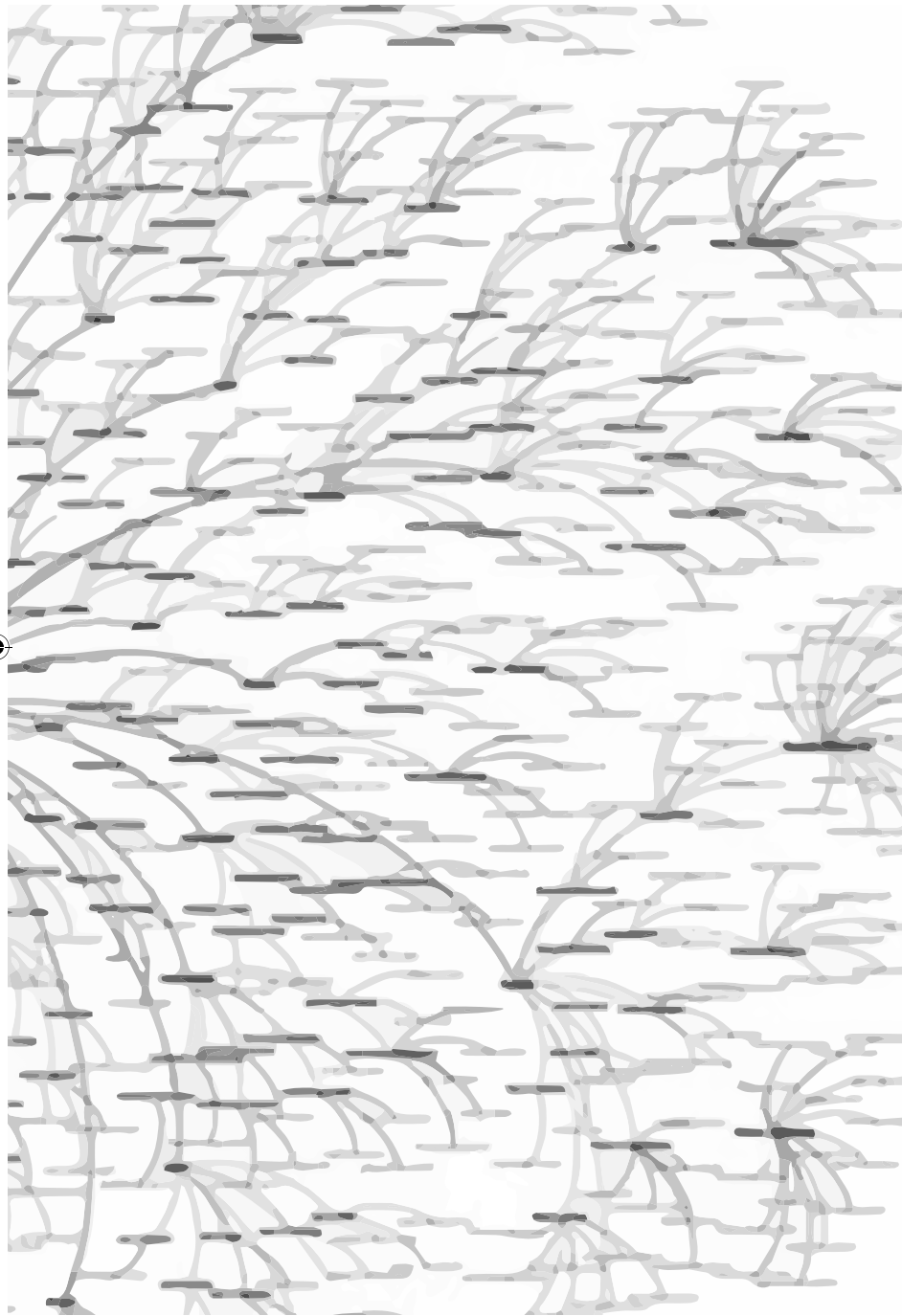
En lo abierto del sistema/rizoma existe la co-variancia, el co-funcionamiento gracias a que permite lo heterogéneo. Implica una conexión entre lo heterogéneo, pero no como opuesto, sino como complementos en una permanencia conectiva de elementos sumatorios debido a la complejidad inherente al sistema. Las particularidades/singularidades se interconectan dando cabida a lo complejo, evitando cualquier reduccionismo o simplificación de los fenómenos. El rizoma deleuziano contiene el tejido de conjunción y...y...y eliminando que un único ser o fenómeno englobe todo o sea universal, es decir, un hecho cualquiera implicaría otros más y otros sucesivamente; pero a la vez este *hecho semilla*

115

Ibíd., p. 53.

116

MENGUE, Philippe. Op.Cit., p. 12.



del cual partimos surge por otros anteriores, es preciso pensar en una representación de lo inacabado, de lo continuo y permanente, y no de una única representación que trate de contener una totalidad, donde el todo elimine las particularidades o la representación de lo particular no se entienda en el todo.

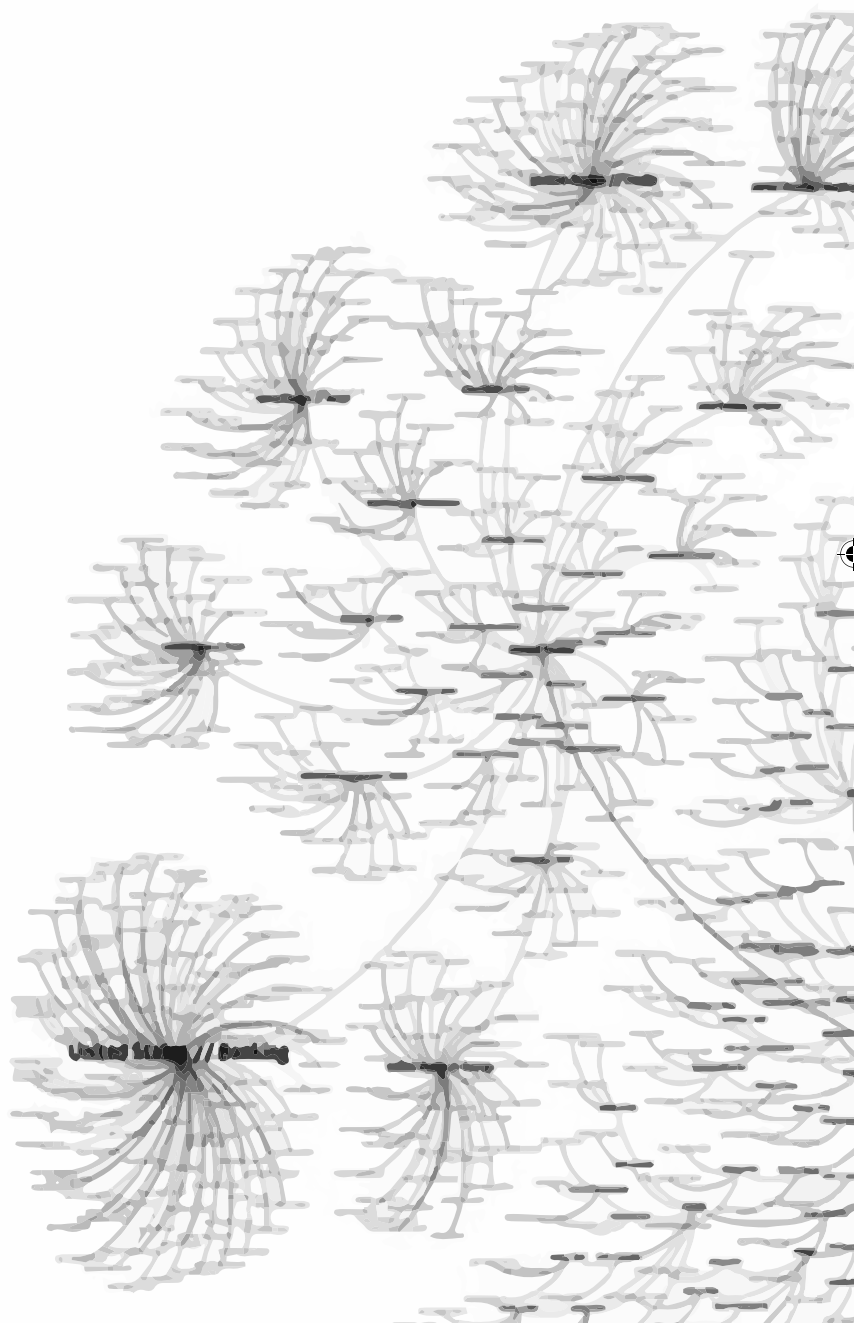
Los *Principios de Conexión y Heterogeneidad* del rizoma se conjugan con las diversas características de interacción del sistema: los *encuentros*, de la mano con los *constrañimientos*. Es ya aquí una conexión heterogénea de encuentros, que surgen de flujos y alteraciones que, por su apertura, la interacción es posible y provoca con ello las asociaciones, las interrelaciones, las combinaciones, las uniones y los propios *constrañimientos*, así como los posibles espasmos de indecisión en la conexión.<sup>117</sup> La multiplicidad del sistema/rizoma implica dimensiones crecientes o decrecientes, y dependen de los encuentros entre elementos que se conecten, los diversos contextos en donde se vive lo mismo, se posibilita que lo antagónico se anuncie presentándose aquí enfrente del espectador. La desigualdad es partícipe de la conexión. Pensar en un museo como

117 Aquí la duda del espectador también es posible, la libertad de dudar se inserta en el museo.

sistema/rizoma, es pensar en la relación de sistemas con otros sistemas, y se abre paso a esa conjunción que tanto busca la identidad del sistema, la conjunción y... y... y... .

La *Ruptura Asignificante* del rizoma, al no tener leyes, se quebranta con la vida de sus puntos de partida o final, siendo al mismo tiempo los puntos parteros de nuevos brotes. Es una especie de *cut and paste*, pero que no descontextualiza, no cortamos para unir algo distinto, cortamos para que lo diferente se iguale por la coherencia, los une sin perder la lógica. No es como el citar a algún autor, una cita que es descontextualizada para justificar un nuevo contexto. Cortamos, pero no por ello pierde su rastro, va dejando su impronta, permitiendo que se sepa de dónde proviene; es un nuevo brote de la cita y los antagonismos dejan de ser opuestos siendo complementos.

El *Principio de Cartografía y Calcomanía* es posible igualarlo a la organización del sistema, todas las interacciones dadas internamente al estar abiertas, se permite un acceso a ellas como un mapa, mismo que es organización, sin ser totalidad englobante por su apertura, permite navegar dentro de ella posibilitando que el percipiente, veedor o público se convierta así en un lectoautor.



¿Qué es entonces un museo pensado como un sistema/rizomático? Concebido así permite pensarnos, dentro de un espacio neuronal, articular conocimientos, crear nudos de comunicación y descentrar el discurso posibilitando la creación del mismo. El sistema/rizoma se asemeja a la manera en que pensamos, lo único que falta es poder ver y oír aquello que pensamos y que piensa el otro, es esto último lo que también debe posibilitar el *Museo de las Ausencias*, lograr contemplar el pensamiento y construirlo desde distintas vías. No hay un inicio del pensamiento, al igual que la vista, este es selectivo, nos basamos en selecciones que conectamos. Si cortamos, desviamos, conectamos, descentramos y se nos permite gestionar los encuentros entre elementos que desconocemos, podemos ver lo complejo del otro y del nosotros. Se debe navegar dentro del mapa del museo con particularidades tecnológicas que permita abrir brecha en caminos para conjugar los accidentes, las emergencias y las contingencias.

Por lo tanto el *Museo de las Ausencias* es un museo dentro del cual navegamos, no como un laberinto como se ha interpretado el rizoma, debido a que

si se piensa como tal, colocaríamos obstáculos que no se pueden saltar, daría cabida a un desplazamiento torpe y los pasajes vendrían determinados con anticipación; sin embargo sí debe de existir un contenido determinado y un tema con el cual se puede jugar y desplazar como el percipiente desee, una red de contextos, conocimientos, diálogos y opiniones. Pensar en navegar es colocar al lectoautor<sup>118</sup> adentrándolo hacia lo contingente. Las características de la navegación y de la gestión de contenidos es un tema que se desglosa en el capítulo siguiente, por lo que le compete a este capítulo se requiere primero saber qué es lo que contiene el *Museo de las Ausencias* y cómo es que se enfrentaría a su propio contenido.

## 2.3 CONTENIDO DEL MUSEO DE LAS AUSENCIAS

No es de extrañar que lo que contendría un museo como este no diste en nada de los contenidos existentes en otros museos reales, hablamos de imágenes en movimiento, sonidos, imágenes tipográficas e imágenes extraterritoriales *las cuales se alejan*

*del dominio del monitor*<sup>119</sup>, pueden ser incluso escenografías que permitan una inmersión y apoyo a los demás soportes. Todo museo contiene imágenes, incluso sus ob-

<sup>118</sup> Este personaje es retomado de la propuesta de Isidro Moreno. En el siguiente capítulo se profundiza sobre este nuevo personaje que deja del lado al sujeto pasivo o simple veedor o percipiente.

<sup>119</sup> MORENO Sánchez, Isidro. *La convergencia interactiva de medios: hacia la narración hipermédia*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II. Madrid 2012. p. 412.

jetos, al ingresar en estos espacios, se transforman en imagen. Por lo tanto estaremos pensando en representaciones visuales, sean de objetos o incluso de seres humanos volcados imagen.

Si nos mantenemos en cercanía total con las imágenes y en constante alusión a ellas, es necesario entender cómo se entienden aquí. Este término proviene de la palabra griega *eikon*, que se define como:

*... <<representación visual que posee cierta similitud o semejanza con el objeto al que representa>>. Más tarde aparece la raíz latina imago, que se define como <<figura, sombra o imitación>>. Mientras que del primer vocablo se deriva el término castellano representar, del segundo se deriva imitar. Ambos conceptos nos remiten a un proceso de sustitución, pero ¿sustitución de qué a través de qué? Se trata de una sustitución de la realidad.<sup>120</sup>*

En los dos conceptos -imitación y representación- se mantiene latente un proceso de sustitución de la realidad que invita a entender la imagen como una unidad que sus-

tituye a la realidad a partir del lenguaje visual. Es necesario advertir que, en este caso no se construye la imagen, sino que se extraería de la realidad sin sustituirla, es imagen que no parte en inicio de la creatividad ni de la imaginación, esto es posterior y viene dentro de la construcción del relato por parte del lector y de su capacidad inventiva e imaginativa. El tipo de imagen que se busca es una imagen movimiento que no inventa una realidad sustituyéndola, la contiene y la descontextualiza, es una imagen seleccionada a la que se le brinda coherencia al recontextualizarla, de tal forma que permite que la complejidad de las imágenes tomadas de la realidad se entremezclen. La realidad misma imposibilita el ir armando la coherencia con las imágenes, si son aisladas es que por sí mismas indican algo. Entender a la imagen en movimiento como un sistema, es comprender que es contenedora de una serie de datos que podemos interpretar y con los cuales podemos ir entremezclando, enlazando y construyendo.

El ritmo incesante de nuestro andar cotidiano posiblemente nos haya separado de la posibilidad de observar y contemplar por esa fugacidad de la realidad misma. Nos enfrentamos a un sin fin de distractores, por lo que es necesario colocar imágenes dentro de un espacio que permita el contemplar, la reflexión y la experiencia de las mismas. El museo es un espacio que nos lo permite, podemos llevar a su interior lo externo, pero igualmente permite algo que es imposible en la realidad, colocar imágenes en conjunción adquiriendo coherencia, descontextualizar para retornar al contexto y entenderlo. La des-

120 ACASO, María. *El lenguaje visual*. Paidós Estética. Barcelona. 2011. Pp. 37

contextualización, aquella selección que mutilaría la realidad, se alivia a partir del complejo de nudos que el rizoma propicia. Imágenes que bajo un mismo eje rector nos puede dar la coherencia, no son imágenes estáticas, al estar en movimiento y ser provenientes de un mismo tema determinado, todas se corresponden, aunque parece en inicio, estar aisladas.

Pensar la imagen como texto, en el cual se coloca un discurso es fundamental aquí, ya que cada lector puede acceder a la realidad, no la supe, la contiene y la construye al mismo tiempo que la imagen construirá la mirada del espectador.

Si la realidad desaparece en el acto de representación, el significado en la imagen movimiento se mantiene latente, no es una significación dada por el lector aunque participe de ella, el movimiento lo permite, el fragmento móvil retenido de lo real lo hace posible. Hay una doble lectura, una perteneciente a la imagen movimiento en sí misma y una del autor que coloca la imagen movimiento en relación a con otras dentro de un mismo contexto. El sentido ya es dado por la imagen movimiento. Es caso de navegar por las imágenes en diálogo, conectarlas con una interpretación libre. La representación estática, contiene o pretende contener todo, lo engloba todo, lo dice todo, pero en la imagen movimiento siempre hay algo que se le escapa, y que se puede recuperar en otra imagen movimiento.

El museo aquí juega un papel fundamental en la propia hermenéutica de esas imágenes que contiene. La imagen en movimiento no se encuentra aislada ya que sería tender a un vacío tedioso si sólo nos enfrentamos a imágenes; también los sonidos e imágenes extraterritoriales permiten la inmersión

de la reflexión. Enriquecen el vivir el contexto que se mira para poder comprender con mayor eficacia lo que se pretende mostrar. Si bien la imagen movimiento va dando las pautas a seguir sobre las conexiones, los apoyos externos ambientales influyen en la experiencia de conocer al otro al cual se mira: “*Comprender al otro es acceder al significado de los signos que exhibe, y ésta es una tarea de ingreso al mundo histórico y social en el que esos signos se hallan dotados de significado.*”<sup>121</sup> Todo el bombardeo sensorial permite una introspección que logra liberar la creatividad desde la cual el lector puede ir localizando los vínculos por hacer las relaciones y conexiones desde su propia situación vivencial. Los lectores van construyendo en diálogo. Hay un trabajo recíproco del lector que mira desde lo que conoce interpretando al otro desde sus propios marcos explicativos, la interpretación que podría surgir es ya un diálogo por sí mismo.

<sup>121</sup> LIZARAZO ARIAS, Diego. *Iconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes*. Siglo XXI. México D.F. 2009. p. 28

### 2.3.1 GESTIÓN COAUTORAL DEL CONTENIDO DEL MUSEO DE LAS AUSENCIAS: UN PRIMER ASOMO AL NACIMIENTO DEL LECTOAUTOR

El papel de todo museo, sea imaginario, modélico, de arte o de ciencia, es comunicar, y en el mejor de los casos inducir lo sensible y la reflexión libre. El museo es por tanto un medio de comunicación y un espacio de representación, es aquí donde el diseño de comunicación visual y posteriormente la conjunción de un diseño interactivo, comienza a hacerse presente en esta propuesta posibilitando la construcción de un coautoría. Se debe destacar que el diseño, siguiendo a Arfuch Leonor y a María del Valle Ledesma, se comprende como un ejercicio pragmático e intersubjetivo donde el diseñador es partícipe y toma en cuenta todo un entramado sígnico y contextual en el que él mismo está inserto y dentro del cual se lleva a cabo su proceso creativo. Es igualmente importante que ambas autoras no comprenden el diseño y comunicación determinada sólo por un ente del circuito, es decir el emisor. Evita, una autoría

dando cabida a una coautoría y a una corresponsabilidad en la comunicación, la cual va a ser concebida como una relación intersubjetiva. Esto se debe a la idea que Arfuch tiene sobre el diseño, el cual va a ser totalmente un campo plural en donde se entretje un complejo de significantes como es posible apreciarse en la siguiente cita:

¿Cómo leer –comprender, percibir, experimentar– de la “misma” manera? ¿Cómo otorgar a un mensaje el “mismo” sentido que lo inspiró? Porque el sentido no es algo inequívoco, que viene “dado” en la forma del mensaje verbal, o visual. Más bien es algo que *se negocia, producto de una tensión entre significación que el texto (la imagen) propone y la apropiación que realiza el destinatario o receptor.*<sup>122</sup>

Aquí es donde posiblemente se vislumbra con mayor fuerza la intención de la coautoría o corresponsabilidad a través de un trabajo procesual, agregándose otros temas relevantes como la identidad, evitando hablar del *otro* como un terror y volcarse a la construcción de otro como yo mismo; siendo así, esto se vuelve mucho más complejo repercutiendo en niveles hermenéuticos, epistémicos y ontológicos. La idea de negociación, implica intercambios entre sujetos. La intersubjetividad por la que se aboga tiende a ser inclusiva, remite a las relaciones entre discursos en la multiplicidad de los usos sociales, cotidianos y mediáticos que intervienen en la manera de justificar nuestras creencias sobre el mundo, igualmente lo experiencial dentro de la intersubjetividad juega un papel fundamental en la

122 ARFUCH, Leonor. Op. Cit., pp. 144-145



relación que el individuo tiene con la generación del conocimiento. Sin experiencia dialógica no puede existir un aprendizaje en donde necesariamente interviene el lenguaje y los sentidos como base para nuestro entramado cognoscente.

El diseño de comunicación y de interactividad debe jugar un papel también en la experiencia del individuo ya no como un ente pasivo, receptor de imágenes, ideas o conceptos. Es posible que a través de una interactividad, el sujeto se apropie del contenido permitiendo que se involucre emotivamente y sensitivamente. Arfuch al destacar un paradigma de lo heterogéneo, busca en la teoría del Mijaíl Bajtín<sup>123</sup> un aliado para complejizar su propuesta, es gracias a esto que piensa al diseño desde lo heterogéneo; y habla de *enunciado* en lugar de *mensaje*, lo cual también amplía el sentido otorgado a la propia idea de *comunicación*. Es en esta dimensión polifónica donde Bajtín concibe la comunicación, no ya como un proceso donde uno *habla y el otro escucha*, abriendo paso a un intercambio simultáneo, un protagonismo *doble*, donde la postura de respuesta del oyente está en formación desde el principio. No existe así una intencionalidad proveniente de un solo sujeto sino que este se envuelve en diálogos intersubjetivos en el plano de lo social por esa reciprocidad.

Pero ¿cómo es que el diseño genera sus estrategias comunicativas? Hay tres pasos a los cuales Ledesma hace referencia<sup>124</sup>:

a) *Hacer-Leer*: que implica organizar la comunicación, es decir, crea un circuito para hacerla inteligible dando un soporte que guíe una comunicación visual sometiendo los textos a procesos de descomposición, compaginación e implementación de manera que lo producido sea compuesto gráfico

b) *Hacer-saber*: Este paso implica complementar la información que el receptor tiene y la información complementaria es puesta a disposición de los receptores de un cierto saber que no poseen con el objeto de despejar una incertidumbre. Esta información transmitida por el Diseño Gráfico se dirige a dos niveles

123  
124

Véase BAJTÍN, Mijaíl. *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI. México D.F. 2012.  
DEL VALLE, LEDESMA. María en ARFUCH, Leonor. Op. Cit., pp. 62-66.

El primer nivel implica indicaciones generales sobre cierto comportamiento social (incluye el campo de las señales, de mapas, diagramas y planos). Es información necesaria en tanto es la condición de posibilidad del desarrollo de conductas sociales sin las cuales el orden se vería fuertemente trastocado.

El segundo nivel implica indicaciones específicas sobre hechos o eventos de la vida social (incluye las producciones destinadas a transmitir informaciones puntuales tales como fechas, lugares, direcciones, horarios en relación con tal o cual evento), con informaciones que actúan como condición de posibilidad de desarrollo de conductas sociales esperables para cierto sector.

c) *Hacer/hacer:* Son aquellos textos que plantean una modificación de la conducta del destinatario, y buscan una nueva adhesión

o un reforzamiento de la existente. Buscan persuadir, concientizar, fundamentar, ocupándose de las opiniones sociales.

Hasta este último paso se mantiene una unilateralidad, no permite un regreso del receptor al emisor. Las nuevas tecnologías pueden ser los intermediarios para que exista un entendimiento mutuo entre los encargados de la producción de imágenes y soportes con aquellos quienes reciben y utilizan esos soportes. Para desembocar en lo intersubjetivo, el texto aborda temas sobre hipermedia e hipertextos<sup>125</sup> que permiten participar a través de una inmersión de los sujetos a una simultaneidad en los intercambios permitiendo que sean capaces de generar experiencias cognoscitivas, involucrándose sensorial y emotivamente para generar un conocimiento íntimo y profundo. Estos medios no requieren de una interrelación íntima o cercana, posiblemente se pueda hablar de una meta-comunicación que es brindada por la comunicación massmediática y los soportes de las nuevas tecnologías. Profundizar en esto es necesario para comprender los alcances y las responsabilidades que el diseño adquiere ahora en esta sociedad, y pensar en colectivo sobre nuevas estrategias para lograr explotar el potencial que ahora adquiere la disciplina para lograr ese entretejido de voces, logrando que puedan ser recibidas y emitidas independientemente del *dónde* se gesten.

---

125 En el siguiente capítulo se define cómo se entienden y se utilizan ambos conceptos.

## 2.4 CONTEXTO EN EL CUAL SE INSERTA EL MUSEO: LA GLOBALIZACIÓN

Las imágenes que le importan al *Museo de las Ausencias* se encuentran en el mundo real, representar las coincidencias sociales sería su tarea, pero ¿cómo es el contexto donde se dan esas coincidencias? y ¿por qué sostengo que existen tales coincidencias?. Al inicio de este capítulo se mencionó parte del contexto en el cual se piensa que nos encontramos, pero las características del contenido del museo son mucho más amplias debido a las consecuencias que se hacen aparecer en un presente por un término bastante recurrido al final del siglo XX, y del cual es imposible apartarse hoy en día, este término es la *globalización*, palabra que en Francia es conocida como: "... *mondialisation*. en España y América Latina, *globalización*. Los alemanes dicen *Globalisierung*."<sup>126</sup> Globalización es comunicación, interconexión, apertura y préstamos entre todo ámbito; es término dinámico, que a éstas alturas ya se encuentra tan inmerso en la experiencia cotidiana del mundo que se da por hecho; incluso es un término que desaparece, silenciándose debido a que vivimos en él. Surge de un deseo de capitalismo democrático que creció creando mayores desigualdades, se fue presto a abrir camino hacia el ahogo de una democracia prometida por un mercado global.

Existe dentro de la globalización un crecimiento tan heterogéneo que dio cabida a fundamentalismos que se protegen de lo externo. Hay un herme-

tismo social que es latente y violento, que sin embargo, es incapaz de frenar el acceso de lo externo. Podemos entonces hablar de oposiciones, por un lado los grupos cosmopolitas, ...*aceptan y abrazan esta complejidad cultural. Los fundamentalistas la encuentran perturbadora y peligrosa. Y ya sea en los ámbitos de la religión, la identidad étnica o el nacionalismo, se refugian en una tradición renovada y purificada y, con bastante frecuencia, en la violencia.*<sup>127</sup> Anthony Giddens lo concibe como un proceso tanto político como económico, tecnológico y cultural, y por las características de estos cuatro ámbitos es desigual; no crece de manera uniforme, provocando con ello que el fundamentalismo sea una opción para protegerse de la infame visita del Otro de manera repentina a decidir sobre lo local. Cada contexto social lo absorbe o repele de manera distinta. La globalización ataca distancias, va de lo mundial a lo local y a la inversa, pensar en

<sup>126</sup> GIDDENS, Anthony. *Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Madrid: Taurus, 2000. p. 20.

<sup>127</sup> *Ibíd.*, p. 20.□,

relativismos es un engaño simplificador. Ha llegado a las intimidades de las personas, lo acatado en lo social, se va arraigando en lo privado, y lo interpersonal va contagiando lo cultural. Para afinar el significado de globalización, Ulrich Beck menciona que este término significa:

*... la perceptible pérdida de fronteras del quehacer cotidiano en las distintas dimensiones de la economía, la información, la ecología, la técnica, los conflictos transculturales y la sociedad civil, y, relacionada básicamente con todo esto, una cosa que es al mismo tiempo familiar e inasible -difícilmente captable-, que modifica a todas luces con perceptible violencia la vida cotidiana y que fuerza a todos a adaptarse y a responder.<sup>128</sup>*

Por más que se intente colocar fronteras globales o mojoneras locales, el intruso logra entrar, posicionándose y habitando territorios ajenos. Hay un respiro de violencia que se percibe por la gestación de autonomías y resistencias que refuerzan identidades locales, que se oponen a una occidentalización o incluso americanización, que sin embargo

termina venciendo. Esto se puede percibir debido a que es cada vez más notorio y descarado el asentamiento de grandes empresas estadounidenses que se moldean a cada rincón del mundo, proveyéndolos de gustos rápidos, dando por resultado un sometimiento repentino y casi imperceptible, es un giro en el que las resistencias decaen en aceptación de lo intrusivo. Estamos en un mundo aparentemente de opuestos, que viven lo mismo pero se afectan de manera distinta. Las coincidencias sociales se logran gracias a la globalización, vivimos ya en un mundo interconectado donde pasan fenómenos a gran escala y podemos darnos cuenta de ellos por cualquier medio, sin que nos prestemos a la búsqueda, repentinamente nos llega información.

Hay dentro de este contexto una serie de interrelaciones que permiten una comunicación, posibilitando conexiones, pero también choques y conflicto. Lo multicultural se opone a lo intercultural, en el sentido de que dentro de un mundo multicultural, parafraseando a Néstor García Canclini, se admite la diversidad de las culturas, se enfatiza sus diferencias y se gestan normas de respeto. Existe dentro de un mismo territorio una tolerancia a la diferencia. Sin embargo, la interculturalidad da cabida a la oposición, al entrecruzamiento o la confrontación sea por conflicto o por intercambios, existe una relación y negociación entre las diferencias: “Ambos términos implican dos modos de producción de lo social: multiculturalidad supone aceptación de lo heterogéneo; interculturalidad implica que los diferentes son lo que son en relaciones de negociación, conflicto y préstamos recíprocos.”<sup>129</sup> Un respeto a

<sup>128</sup> BECK, Ulrich. *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Paidós. Barcelona. 2008. p. 56

<sup>129</sup> GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Gedisa. Barcelona. 2005. pp. 14-15

la diferencia, desde la multiculturalidad es colocar todo dentro de un mismo paradigma, hay una tolerancia a lo otro que vive dentro; sin embargo si el otro no lo acata, termina siendo un intolerante. La multiculturalidad dicta las pautas de lo que debe ser diferente y tolerado. La diferencia es violentada en el sentido que es construida por el marco explicativo hegemónico. Las relaciones interculturales mantienen características de préstamos y transferencias de rasgos culturales que se articulan. La transculturación es que lo múltiple se coloque bajo un denominador común, lo multicultural dentro de lo transcultural se unifica siendo ya parte de lo mismo. Lo que debemos atender desde el museo, es el entrecruzamiento de estos procesos, dar dirección sobre las diferencias que se articulan sobre lo mismo y enfatizar esas particularidades que se nos escapan.

#### 2.4.1 LA PÉRDIDA DE SENSIBILIDAD EN LA GLOBALIZACIÓN POSIBILITA UNA CONEXIÓN, PERO NO NOS VINCULA

Existe en estos espejismos de la diferencia un rastro de intolerancia dictado por paradigmas dominantes. Occidente ha formulado los rasgos que determinan la diferencia entre semejantes y adversarios, ha sido quien, bajo sus parámetros, crea un tolerancia hipócrita y agresiva, formulando a la vez las características de esa tolerancia y posicionando a Oriente como el adversario que ataca, repele y atenta contra la tolerancia agresiva. ¿Qué pasa entonces en este contexto donde la tolerancia parece estar anclada en la intolerancia misma? ¿por qué la aceptación y la inclusión se da únicamente en la incor-

poración de lo propio y se excluye lo ajeno?

Zygmunt Bauman junto a Leonidas Donskis retoman un concepto para comprender la pérdida de sensibilidad ante el Otro, este es el concepto de *adiaphorización* del comportamiento humano, mismo que lo define de la siguiente manera: *En griego, adiaforon significa <<algo sin importancia>> (pl. adia-phora). Esta palabra era utilizada por los estoicos griegos; más tarde fue adoptada por Philipp Melanchthon, reformador religioso amigo de Martín Lutero, que designó las diferencias litúrgicas entre católicos y protestantes con el nombre de adiafora, es decir, cosas a las que no había que hacer caso. No obstante, en el sentido que tú le imprimes, -refiriéndose a Bauman- un adiaforon es una retirada temporal de la propia zona de sensibilidad; la capacidad de no reaccionar o de reaccionar como si algo le ocurriera no a personas, sino a objetos físicos, a cosas, o a no humanos. Las cosas que pasan son insignificantes; no nos pasan a nosotros o no pasan con nosotros.*<sup>130</sup>

<sup>130</sup> BAUMAN, Zygmunt y DONSKIS, Leonidas. Ceguera Moral. *La pérdida de sensibilidad en la modernidad líquida*. Paidós . Barcelona. 2015. p. 53.

Este apartado se escribe en un tiempo donde los ataques terroristas están en apogeo, donde los grupos de narcotraficantes son ya una violencia privada y el Estado se encuentra vulnerable ante ellos, con ello tolera la violencia sin controlarla. Ahora, a diferencia de la Primera Guerra Mundial o incluso la Segunda Guerra Mundial, no hay treguas y los ataques se dan contra los civiles. Es posible y casi seguro que todos vivimos la globalización de distintas maneras y nos acoplamos o no a ellas, nos enteramos por medio de redes sociales y todos al parecer tienen una opinión. Sabemos lo que pasa del otro lado del mundo en tiempo presente, pero aún parece ajeno, son tragedias que no se viven de este lado de la pantalla o del mundo, y por tanto se dan por inexistentes o se mantiene un activismo en red que es totalmente desapegado con el otro, inactivo y descomprometido, son reacciones ensimismadas de colocarse a uno mismo como un ser humanitario que despotrica contra las atrocidades del mundo, siendo que la realidad que se vive de este lado de la pantalla es una realidad igual o peor de violenta que la que vive el otro.

---

131    *Ibíd.*, p. 53.

*La disolución de la personalidad individual en la multitud, así como las crueldades públicamente representadas, destruyeron cualquier relación real con la persona torturada y ejecutada. Todas esas personas que observan una ejecución se habían sentido horrorizadas si tal espectáculo las hubiera amenazado a ellas o a sus seres queridos, pero como aquellas crueldades se infligían no a <<personas reales>>, sino a criminales y <<enemigos del pueblo>> [...], la capacidad humana para sentir afinidad y empatía fue suprimida.<sup>131</sup>*

La idea de la *no discriminación* sea esta racial, de género o de capacidades, coloca a todos dentro de lo mismo, siendo contraproducente y perjudicial, ya que se baja el nivel de empatía con el otro. Al pretender que todos seamos iguales se desaparece la idea de necesitar al otro, y se puede dar por sentado que todos tenemos las mismas capacidades. En el caso del museo, pensado como un espacio incluyente y no discriminatorio, se puede controlar la mirada tolerante volcándola pasiva, no muestra nada y todo se coloca dentro de lo mismo eliminando las particularidades, las identidades y las diferencias.

Se debe provocar la reflexión libre, incluso detonar la empatía del veedor, mostrando al Otro distante y al Otro próximo como pertenecientes al mismo mundo, es común que todo lo que le importa o le es relevante a una persona es aquello que le es próximo, hay un desconocimiento del Otro debido a la distancia.

En el libro *Ética posmoderna*, Bauman advierte que no sentimos una responsabilidad por los acontecimientos lejanos<sup>132</sup>. Se ha mencionado mucho que las redes sociales acercan a los demás, esto es cierto, pero únicamente en tener conciencia del Otro en su existencia no en proximidad corporal ni en cómo es su experiencia. El afecto es trastocado y el uso que se hace, no sólo de la red social, sino también de la tecnología, afecta al otro de manera directa e indirecta; las dimensiones abarcables sobre las acciones de las personas se han potenciado y son posibles de

ser dispersadas. Las redes sociales y las tecnologías bajo la tutela de las instituciones como el museo, debe contener todo un entramado ético si se piensa en la afectación de su uso en escala masiva, un entramado ético que se encargue en este caso de la diferencia, la ausencia y la conciencia del otro, exaltando las relaciones.

## 2.5 HACIA UNA ÉTICA DEL MUSEO DE LAS AUSENCIAS EL MUSEO ANTE LA DIFERENCIA

Como se ha planteado, eliminar la diferencia es colocar a todos dentro de lo mismo. En un mundo en donde el acto de atesoramiento de lo propio es latente, con un ensimismamiento del ser que implica ser consigo mismo lo mismo, es atender con el otro, eliminar cualquier tipo de choque afectivo, sensorial y cognitivo. Si fuéramos todos iguales, con las mismas capacidades, lo social se desquebrajaría logrando con ello unos seres en soledad y sin empatía. Eliminar diferencias es eliminar particularidades, la distinción desaparece, es considerar al *otro* como parte de lo propio colocándole el *yo* de manera violenta atentando contra toda característica ontológica de la otredad. Por tanto, la diferencia es y debe seguir siendo plural y llena de multiplicidades que se puedan entretejer complementándose.

Ante el respeto a la diferencia, el *Museo de las Ausencias* pretende, además de una construcción de un entramado tecnológico, también un entramado signico que debe fluir dentro de lo tecnológico posibilitando la detonación de un cuestionamiento a través de la experiencia como fuente de sentido. El egoísmo, el ser consigo mismo lo mismo, debe ser rebasado evitando universalidades: "*Las "pequeñas" diferencias son olvidadas en beneficio de las "grandes" similitudes.*"<sup>133</sup> Debemos partir de una generalidad, de algún tema que permita ver los casos particulares que se afectan en

132  
133

BAUMAN, Zygmunt. *Ética posmoderna*. Siglo XXI. Madrid. 2009. p. 251  
MENGUE, Philippe. Op. Cit., p. 223

el todo, mostrando y respetando el cómo es que se vive de manera distinta dentro de esa generalidad. No por colocar en un tema general las cosas que de él se desprendan, mantienen un estado idéntico entre ellas, es a partir de la diferencia donde se encuentran la particularidades sobre lo mismo. Y en este espacio museal es donde se pueden hacer coincidir y ver la coexistencia, entendiendo la diferencia como un concepto ... *sin negación, precisamente porque la diferencia, no estando subordinada a lo idéntico, no llegaría o <<no tendría por qué llegar>> hasta la oposición y la contradicción [...]*<sup>134</sup> por tanto somos diferentes pero no opuestos, y darle sentido a esta diferencia implica tener conciencia del otro y de las múltiples conciencias sobre lo mismo que coexisten, pero que no percibimos de manera cotidiana; detonar la relación con el otro, entendiéndonos y comprendiendo la particularidades sobre lo mismo es tal vez una protección necesaria hoy en día al construir una moralidad que rebasa el ámbito de la mismidad y de lo propio hacia el respeto del ser con el ser mismo del otro.

134

DELEUZE, Gilles. *Diferencia y repetición*. Amorrortu. Buenos Aires. 2012. p. 16

135

LEVINAS, Emmanuel. *Entre Nosotros. Ensayos para pensar en otro*. Pre-Textos. Valencia. 2001. p. 287.

136

CORRES AYALA, Patricia. *Ética de la diferencia. Ensayo sobre Emmanuel Levinas*. Fontamara. México D.F. 2009. P. 146.

## 2.5.1 ÉTICA DEL MUSEO

Es necesario pensar en la formulación de una ética que permita sostener cualquier investigación a representar en el museo. La más adecuada para el *Museo de las Ausencias*, es la ética generada por Emmanuel Lévinas, debido a la concepción que tiene este autor sobre la *alteridad*, donde se descentraliza el ser como un único punto de donde se desprendería el *otro*, dándole sentido a la otredad por sí misma y no desde la concepción que el *yo* pueda tener del *otro*. El *yo* ya no sería la única referencia de dónde se parte para conocer la otredad, es posible que la otredad se haga conocer por sí misma presentándose.

### 2.5.1.1 LA ALTERIDAD

El acercamiento a la aceptación y representación de la diferencia, implica ir de la mano con el concepto de *alteridad* de Emmanuel Levinas<sup>135</sup>, lo cual según Patricia Corres Ayala "... abre camino para la elaboración de una ética de la diferencia."<sup>136</sup> El uso del concepto alteridad implicaría en un inicio la distinción de lo *mismo* y lo *otro*, del *yo* en relación al *otro* y de este en relación al *yo*. Se mantiene una separación respetuosa entre ambos al no colocarlos dentro de lo mismo. Alteridad es aspirar a considerar al *otro* como tal, sin reducirlo al *uno*, dándole al ego la posibilidad de atender al *otro*. El detonar



la curiosidad y el acto de atender es una pausa en la conciencia del *yo* para adentrarse con el *otro*, es un elemento que permite hacer conciencia del *otro* y del *otro* hacia el *yo*. Puede ser recíproco pero no necesariamente, el *otro* no tiene responsabilidad alguna hacia el *yo*. El tender el vínculo con el otro: ... lleva a la *no-indiferencia* hacia él, se procura la proximidad sin suprimir la alteridad.<sup>137</sup>

Bauman y Donskis mencionan que al anular la diversidad y la inclusión se omite la diferencia y es ahí donde ya no cabe la conmoción. La tolerancia y colocar a todos dentro de lo mismo, elimina la disolución de la personalidad individual en la multitud, así como las crueldades públicamente representadas, destruyeron cualquier relación real con la persona torturada y ejecutada. Todas esas personas que observan una ejecución se hacían sentido horrorizadas si tal espectáculo las hubiera amenazado a ellas o a sus seres queridos, pero como aquellas crueldades se infligían no a <<personas reales>>, sino a criminales y <<enemigos del pueblo>> [...], la capacidad humana para sentir afinidad y empatía fue suprimida. Es colocar en el otro la maldad mía para librarme de ella.<sup>138</sup>

En la propuesta de Levinas no se busca la igualdad ni la uniformidad, sino que se trata de reivindicar la diferencia, de poder vivir con ella, lo cual implica que no tenemos que renunciar a nosotros, tampoco le hemos de pedir al otro que se niegue a sí mismo cediendo a nuestra voluntad. Todo lo contrario, saber convivir en la alteridad es no escandalizarse de la diversidad, es verse a sí mismo como el otro del otro, y no buscar todo el tiempo el parecido, la balanza,

la reciprocidad forzada, pues al no ser iguales, no podemos darnos lo mismo, y en ello consiste la asimetría. Se trata de considerar que los vínculos solamente son posibles si existe la alteridad, sin eliminar al *otro* convirtiéndolo en lo mismo, incluso el *yo* permite la adhesión de nuevas características que lo constituyen por la relación con el *otro*, ambos mutan y se enriquecen por la relación. Vivir lo mismo es vivirlo de manera distinta y en esa diferencia nos afectamos, afectando el mundo. Ser no-indiferente hacia la diferencia es mantenernos realmente tolerantes sin que la tolerancia implique eliminación de rasgos diferentes.

### 2.5.2 LA CONCIENCIA DEL OTRO ES NOTIFICAR SU AUSENCIA

La no-indiferencia es hacer que la conciencia perciba que existe algo más, y este añadido a la conciencia es diferente a lo que se conoce, es un acto de hacer aparecer lo que en principio no parece que exista, si la conciencia implica un conocimiento, el detonar una presencia de algo nuevo en la conciencia implica un hacer saber, un pensar al otro. Según Lévinas la

137  
138

Ibíd., p. 23.

BAUMAN, Zygmunt y DONSKIS, Leonidas. Op. Cit., p. 53

conciencia “... *hace y rehace la presencia, es la vida de la presencia.*”<sup>139</sup> La no-indiferencia por su lado, implica que la aparición de algo nuevo en la conciencia deje de parecer como algo ausente y ajeno a la conciencia, la no-indiferencia en la conciencia del *yo* es hacer que el *otro*, al ser representado en la conciencia se haga presente estando incluso ausente. La ausencia del *otro*, al volcarse representación se presentifica, dentro del museo debe emerger dentro de un entretejido de asociaciones, creadas por la interlocución del *yo* y del *otro*.

### 2.5.3 LA AUSENCIA PRESENTIFICADA

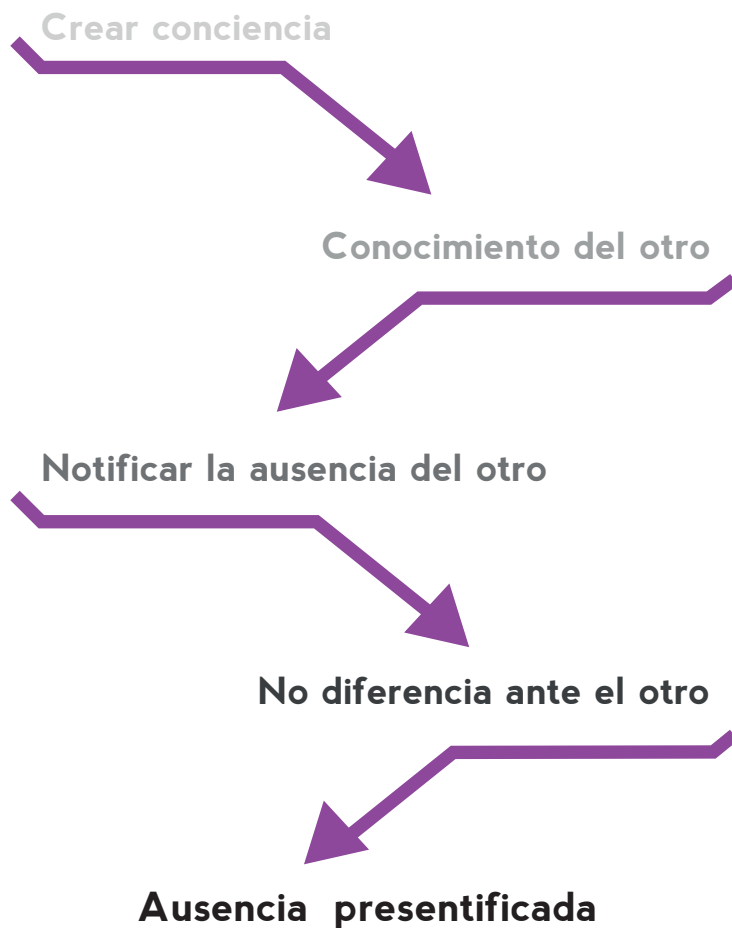
Saber que la ausencia acontece en todo ámbito de la vida, es tener conciencia de aquello que se encuentra ausente, la no-indiferencia hacia el *otro* es saber que estando ausente se presenta. La idea de colocar en un espacio la imagen del *otro* para conocerlo, es notificar su ausencia y mostrar la posibilidad de hacer consiente su presencia, incluso hacer que lo ausente se presentifique por sí mismo es también la intención que acompaña la idea de este

museo, que lo presente y ausente del *yo* y del *otro* se comuniquen entre ellos, hablen y entren mutuamente en el pensamiento de ambos. Hacer presente lo ausente, es enunciar y posibilitar el conocerse, la ausencia abre paso a la necesidad de evocación. Si Henri Lefebvre<sup>140</sup> advierte que la representación de la ausencia llena todo vacío de su ausencia, siempre hay algo que se le escapa a la representación de lo ausente incluso si este se presenta por sí mismo. Algo que se puede cubrir con la multiplicidad de presencias y ausencias, con la participación del uno y del otro en lo mismo, en este caso dentro de un punto de encuentro en tensión como es el museo. Lefebvre advierte la incapacidad del absoluto tanto en la presencia como en la ausencia, pero es conveniente pensarlos como complementarios y dependientes, es decir, dentro de la propia ausencia se mantienen características presentes que la constituyen y en la presencia siempre hay ausencias. La ausencia contiene presencias latentes que si no son evocadas en la ausencia ni en la presencia no implica por ello una desaparición. La capacidad de evocación es permitir que la ausencia se presente incluso incompleta, pero abierta a hacer evocables las ausencias de la propia ausencia.

Presentar lo que acontece en lo que en mí acontecer se encuentre ausente, no implica su inexistencia, la idea de acercar las distancias, ese hacer próximo lo que no me compete o lo que no conozco es presentificar, hacer en mí presente lo que se encuentra ausente colocando en mí la ausencia, haciendo consiente su falta en mí. Presentar al *otro* en el espacio museal es por mucho no la elimina-

<sup>139</sup> LÉVINAS, Emmanuel. Op. Cit., p. 29.

<sup>140</sup> LEFEVRE, Henri. *La presencia y la ausencia. Contribución a la teoría de las representaciones.* Fondo de Cultura Económica. México D.F. 1983. P. 257.



ción de su ausencia si no advertir sobre ella. Hago conciencia de su ausencia para colocarlo dentro de mi no-desdiferenciación.

El *Museo de las Ausencias* debe tender a la reflexión libre, al diálogo de lo presente y ausente del veedor, que el exterior se adentre al museo para hacerse conocer; detonar la experiencia del yo en complejidad que comparte y que evoca, que lo ajeno se haga saber y ver buscando la empatía, ese vivenciar lo ajeno como evidencia de su existir. Provocar ese vivenciar ajeno es colocarlo en el ámbito de lo conocido y lo pensable. Sin experiencia del otro no hay un conocimiento certero y da lugar al prejuicio.

El *Museo de las Ausencias* tiende a proponer formas de conocer, experimentar, hablar, enunciar, evocar y vislumbrar la complejidad. buscar la reconciliación de tiempos, de lo particular con lo general, lo local con lo global a través de la navegación dentro de un sistema de contingencias insertado en un espacio de representación.





## CAPÍTULO III

### HACIA UN ESTUDIO DE CASO PROTOTÍPICO

El modelo con el que se trabajará aquí se entiende como un esquema teórico que permite la comprensión de las características que lo determinan, las cuales pretenden poder insertarse en lo real. Si bien nacen, en un inicio, de una reflexión de la realidad contemporánea, se modela pensando en ajustarse también a las condiciones contextuales actuales. Hasta ahora el modelo de este museo se ha mantenido alejado de

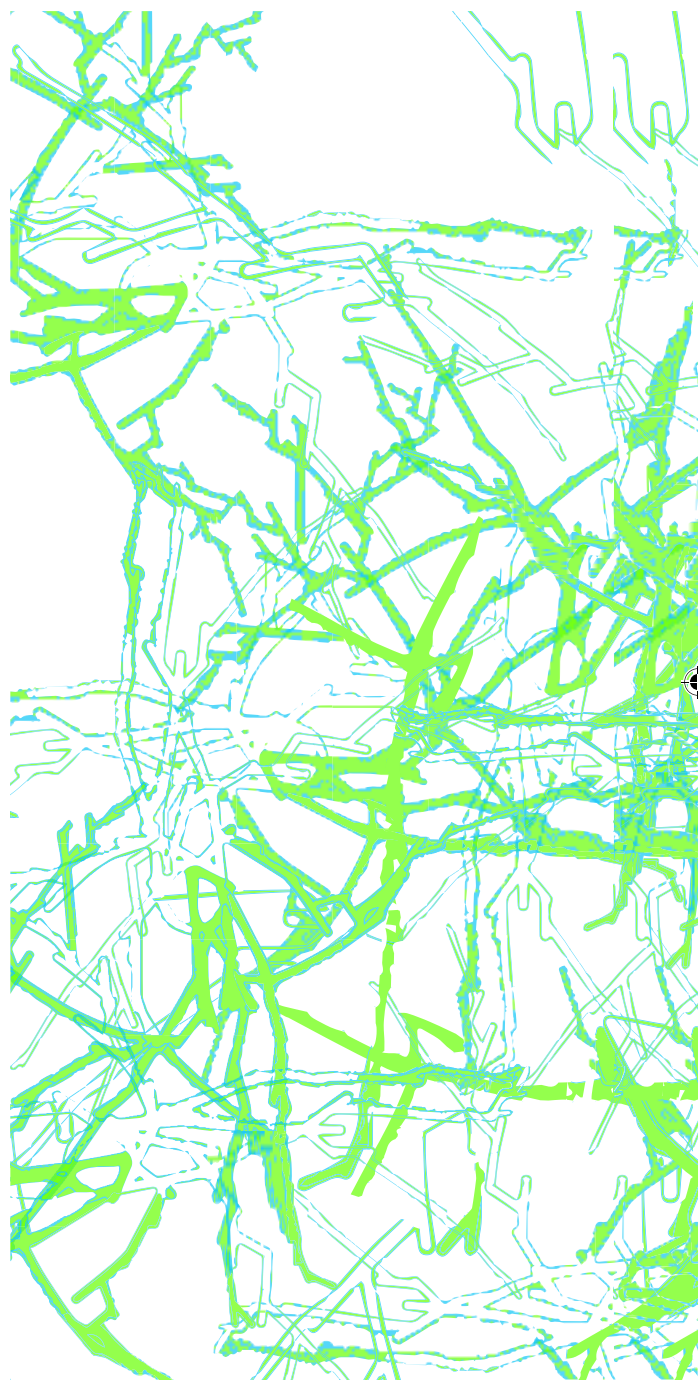
la inteligibilidad y de una posible implementación; se ha encontrado en una imaginería científica, elemento que lo hace formal y que tiende a una imaginación académica, alejándose de una imaginación ociosa. De la mano con esa imaginación formal, propia de esta investigación, no tiende de inicio a ser aplicada, se realizan por lo general prototipos, mismos que en palabras de Víctor Sampedro son “...*el intento de aplicación de los principios generales y abstractos en un aquí y ahora concretos*”<sup>141</sup>, una aplicación colocada dentro de un prototipo de museo. *El Museo de las Ausencias* es un modelo que parecería

<sup>141</sup> Conferencia abierta llevada del Máster en Comunicación, Cultura y Ciudadanía Digitales 2015-2016, “Métodos de investigación en comunicación” celebrada el día 13 de octubre de 2015 con Víctor Sampedro doctor en Ciencias de la Información en la Universidad Complutense de Madrid.

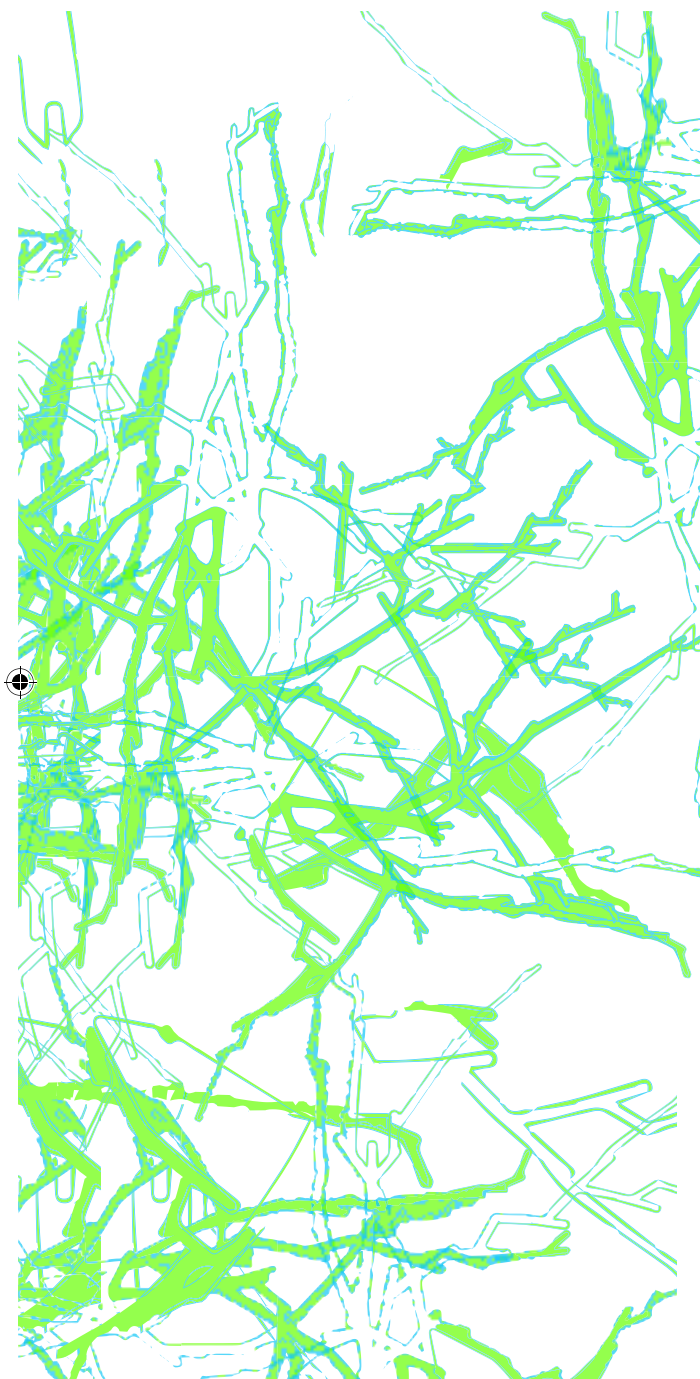
recargado en la imaginería sin dejar claro aún cómo es que podría gestionarse y organizarse para poder representar esa complejidad a la que se ha hecho referencia. Hay elementos que quedan hasta ahora distantes de la comprensión tangible y se muestran difusos a su posible coherencia y realización, que sin ser su fin último, es necesario aclarar.

Este capítulo se centra en cómo es que funcionaría de manera interna al gestionar el contenido, y cómo se accede a este al colocar los términos adecuados para diseñar el funcionamiento de manera inteligible. Se finaliza con un ejemplo de una problemática social, un fraude electoral hipotético que desprende un entramado complejo de situaciones, de tópicos que se entrelazan y que se retoman de la *Guía de clasificación de los datos culturales*<sup>142</sup> de Georg P. Murdock y al cual se suman otros elementos para hacer de este ejercicio algo mucho más complejo pero posible para ser consultado.

¿Cuáles son los elementos constitutivos e inherentes de este museo? Este es un tema que se ha atendido en el capítulo anterior donde se advirtieron conceptos abstractos que en conjunto a los que se trata en este capítulo, permiten su operabilidad, igualmente se dieron a conocer los elementos que se dibujan en sus características; pero no se ha explicado aún cómo es que se construye una narrativa museográfica del *Museo de las Ausencias* ni qué dinámica ni navegación se construye dentro de este. Ahora se pretende trazar una camino para poder navegar en esa complejidad a la que se enfoca el modelo. Es necesario para mí pensar al *Museo de las Ausencias* como un *estudio de caso prototípico*, ese fraude electoral hipotético, y llamarlo a la existencia probable



<sup>142</sup> MURDOCK, P. George. Guía para la clasificación de datos culturales. Universidad Autónoma Metropolitana, México, D.F., 1994.



para lograr trazar un ejemplo de narrativa donde funcionen sus características inherentes para que se logre visualizar. Verlo ahora como un estudio de caso prototípico con cualidades conceptuales específicas, libradas de la teoría y jugar con el léxico que actualmente se utiliza en este ámbito cargado de nuevas tecnologías, permite vislumbrar el diseño del ejemplo de estudio de caso. Formular un ejemplo como estudio de caso de este fraude electoral hipotético que detona problemáticas sociales de lo local a lo global permite contrastar lo que se ha venido proponiendo a lo largo de la tesis.

Utilizar aquí conceptos tendentes a la representación compleja que desembocan su funcionalidad en las nuevas tecnologías, detona la operabilidad posible de esta propuesta, ya que son conceptos creados, contrastados, probados y replanteados haciéndolos factibles. Aterrizar esta propuesta en lo real es imprescindible para poder imaginarlo, al ser modelo y por las características intrínsecas a este, es necesario volcar tangible lo intangible al menos de manera virtual y esquemática. Se pretende darle sentido de forma abierta y en continua mejora, buscando una autocorrección antes que cualquier tipo de certificación, siendo flexible y gradual como la misma realidad tiende a ser. No es propósito de este capítulo eliminar la declaración de una buena intención, porque lo es y lo seguirá siendo, una intención que es imposible materializar por ser imprudente en cuanto costes o políticas actuales e incluso tradiciones museológicas arraigadas en el contexto mexicano, también porque no se piensa en que tenga una colección, la cual determina qué tipo de museo es y posibilita su existencia.



### 3.1 EL MUSEO DE LAS AUSENCIAS COMO ARCHIVO QUE CORROMPE LA LINEALIDAD

Haber pensado el museo como *sistema-rizoma* da la pauta a centrarse en cómo es posible navegar en este *Museo de las Ausencias*, es ahora donde la idea de archivo y de base de datos<sup>143</sup> permite saber cómo es que se accedería a los discursos y narraciones dentro de este. Anna María Guash profundiza en la idea de archivo, de la mano con la *Arqueología del Saber* de Michel Foucault y *Mal de Archivo* Jaques Derrida. Ella plantea que es necesario alejarse de la idea del archivo como un almacén, como colección y acumulación, focalizando la idea de archivo más como un acto de consignación. El concepto de archivo:

*... exige unificar, identificar, clasificar, su manera de proceder no es amorfa o indeterminada, sino que nace con el propósito de coordinar un <<corpus>> dentro de un sistema o una sincronía de elementos seleccionados previamente en el que todos*

*ellos se articulan y relacionan dentro de una unidad de configuración predeterminada.*<sup>144</sup>

Aquello que se clasifica, el objeto/documento que se adentra al archivo, determina la manera en que se accede a él y por ende el espacio o almacén donde se inserta tiende a moldearse a aquello que custodia. El archivo digital es distinto a una hemeroteca tradicional, por lo cual la gestión del archivo es distinta, requiere de herramientas clasificatorias y de interfaces determinadas. Hay un tema inicial, un común denominador del contenido, un tema del cual partimos, una palabra clave. Sin embargo, al igual que el museo,

<sup>143</sup> Un ejemplo que utilizan muy recientemente los centros de concentración patrimoniales en sus depósitos digitales como bibliotecas y archivos, es la organización Internet Archive, un sitio web enfocado a la archivación de la web mundial creada en 1996, con formatos de todo tipo, audio, imágenes, texto, etc. La importancia de citar este archivo se enfoca a enfatizar la protección de lo efímero y el énfasis que se la ha colocado al patrimonio digital. Es desde mi punto de vista una biblioteca de internet y un archivo en cuestiones de preservación, una de las grandes diferencias es el difícil acceso debido a que para realizar una búsqueda no se parte de palabras clave, sino de las URL específicas, elemento que frena la búsqueda por parte del público pero justificado debido a la tarea imposible de catalogar toda la web. Lo que hace Heritrix, si lo pensamos como un robot, y elemento clave para hacer este archivo, es barrer la web con parámetros colocados a priori para la recolección de datos. Dichas recolecciones pueden ser masivas (un ejemplo de esto son los dominios de un país, en caso de México, dominio.mx) o recolecciones selectivas ya sean por evento (visita del papa en algún país) temática (migración) o de emergencia (la desaparición de Yugoslavia como país pierde su dominio .yu y gran patrimonio digital con él). La recolección mixta es la más común en los casos de las bibliotecas y los archivos. Para realizar los rastreos por parte de Heritrix se coloca igualmente una URL que es llamada Semilla y de ahí se desprende la búsqueda y recolección. Existen ejemplos como la Biblioteca Nacional de Francia que ya es posible a través de una interfaz acceder a este tipo de documento, sin embargo es necesario comenzar la búsqueda sabiendo una url, elemento que puede ser dirigido únicamente a gente experta, por lo tanto se queda en un ámbito meramente de conservación y resguardo.

<sup>144</sup> GUASCH, Anna María. *Arte y Archivo 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal/Arte contemporáneo. Madrid. 2011. p10.

el archivo es un espacio que legitima aquello que es preciso resguardar como elementos constitutivos de la memoria o del patrimonio de todos; pero es dentro del archivo donde existe libertad de trabajar de manera sincrónica y diacrónica, no es un tiempo congelado como en el museo tradicional, es un espacio donde todo se encuentra aparentemente desconectado esperando a que alguien comience a navegar en él, que trabaje con las narraciones que se encuentran libres a ser encontradas y conectadas dentro de este sistema, mismo que se actualiza continuamente desde el momento en que existe la intención de búsqueda y encuentro de lo enunciado en su interior. El archivo hace posible el rompimiento de la linealidad. Su condición de sistema abierto, libre a las interpretaciones y conexiones, hace posible las lecturas inacabables y construcción de relatos por varios autores con diversos puntos de partida, de finales e intenciones, esos comienzos de la narrativa son infinitos y el lector destruye, construye y cuenta, convirtiéndose en *lectoautor*, aquel receptor, que en términos de Isidro Moreno, “... *no es un espectador pasivo, sino un <<lector>> activo*

*y participativo, un lectoautor, un coautor del relato.*”<sup>145</sup>

Este nuevo personaje, elemento clave que permite que el museo reviva, se adentra en él apropiándose-lo y decidiendo su camino. Por lo tanto, el archivo se encuentra abierto a las propuestas de entrecruzamiento entre lo dicho y lo que está por decirse sobre lo dicho. Aquí, lo sincrónico y diacrónico es alterado por el lectoautor que permite una libertad del desorden coherente de navegación.

Otro de los constituyentes con lo que se atentaría pensando al museo como archivo es, siguiendo nuevamente a Guasch, contra la idea de biblioteca, debido a que este sistema, no abierto, mantiene un prestigio y autoridad que se comporta como un proyecto único de ordenación de la cultura<sup>146</sup>. El museo como archivo con base de datos no prima ningún orden al ser consultado, no hay una superposición jerárquica de los textos o informaciones al momento en el que se accede a ellos; sin embargo, internamente debe existir sin duda una jerarquización de la información, lo arbóreo y lo rizomático convergen en un mismo espacio. Existe un orden preconcebido que estructura la información, pero este no determina su trayecto, ni el inicio ni el final, tampoco las uniones ni el juego que realice el lectoautor, es sólo un punto inicial para abogar por las premisas y la coherencia.

Hasta ahora, desde el capítulo anterior, he trazado características del espacio del *Museo de las Ausencias* y parte del contexto en el que se inserta, pero no me he detenido en su tiempo. Este espacio es necesario pensarlo en constante transformación en un presente dependiente de su futuro, es decir, no

145  
146

MORENO, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipertexto*. Paidós. Barcelona. 2002. P. 24.  
GUASCH, Anna María. Op. Cit., p. 49.

es un museo pensado para la custodia del pasado o la memoria, es pensado para el cuestionamiento del presente, para posibilitar una pausa que camina, abierta a una constante manipulación, tendente a la expectativa y que provoque la reflexión sobre el porvenir. El *Museo de las Ausencias* como archivo, recibe “... *lo inesperado, lo no programable, lo no predecible, lo no presentable, y no lo representable: una apertura hacia lo desconocido que orienta el archivo hacia actualizaciones e inscripciones venideras.*”<sup>147</sup>

Si pensáramos el tiempo del museo dentro del pasado, sería regresar a una red pasiva sin interconexiones que sólo se mantienen latentes pero no se juntan ni se entrelazan, debe ser más una red que se despierta y cobra vida por las posibilidades de la tecnología siendo un sistema abierto a todo tipo de recepción, inscripción y apropiamiento por parte de lectoautor.

Todo archivo contiene documentos que reflejan improntas del pasado que el investigador puede ir entretejiendo para armar su investigación, existe en este recobrar lo narrado del documento, una actualización del pasado que tiende a cobrar sentido al reunir en un orden todos los documentos para que nos puedan, no sólo *decir algo*, sino *narrar algo*. En este caso, pensar al museo como un archivo, un sistema en el cual parece se navega sin sentido, nos enfrentaríamos a documentos visuales, audios, fotografías, texto, confluyen códigos lingüísticos y signos icónicos. Nada distante al archivo tradicional, pero sí debemos regresar a esa práctica archivística por parte del lectoautor, que él se permita crear su contenido y arme sus narrativas, dejar que él elimine su pasividad y encuentre lo que desea ver, no sólo lo

que se le presenta. Este lectoautor debe acceder a la información que él busca o que se encuentra por el azar, y permitir que produzca nuevos contenidos; es a través de la práctica archivística del lectoautor como se descentraliza la información y el conocimiento, con datos fehacientes es posible crear micro-narrativas reales sobre lo real, incluso ficciones desde lo real. Armar la realidad no tiene por qué tender a la mentira y la ficción, no tiende porque determinarse como irreal. Aquí el *Museo de las Ausencias* como archivo necesariamente debe ser pensado constituido por una base de datos en continuo crecimiento que articule el conocimiento y facilite la navegación, pensar al museo con este esqueleto ordenado, permite la gestión coherente de su contenido, de sus acciones llevadas a cabo dentro de él, y abierto al mismo tiempo a la recepción de alertas sobre lo que tiene que decir el afuera sobre su contenido. Dicha base de datos permite tener un control sobre el caos y encaminarlo siempre a un filtraje ya que en palabras de Nuria Rodríguez Ortega, la base de datos es:

---

<sup>147</sup> Ibid., p. 303-304.

*...un dispositivo para la estructuración racional y sistemática de ítems de información (datos), cada uno de los cuales constituye una unidad autónoma y autosuficiente; esto es, cada uno de ellos detenta una independencia lógica y física. La base de datos, así, ha sido el soporte para la reconstrucción informática de la materialidad del objeto, pero también ha propiciado,.... la desactivación del medio digital para hilar relatos y narrativas, dada la desconexión de los objetos registrados y descritos en ellas.<sup>148</sup>*

Los datos son mensajes que deben fluir y comunicarse con otros, el lector los conecta y articula formando micronarrativas que pueden proveer de nuevos conocimientos al comparar y confrontar relatos. Cada lector trae consigo una carga explicativa distinta, y sus procesos de interpretación serían explotados y potenciados si se le otorga la posibilidad de contrastar informa-

ciones construyendo sus relatos. No sólo consiste en enlazar la información existente en esa base de datos, sino que le sea posible crear información enriqueciendo así esa base de datos del propio museo, el cual vive y se debe alimentar de la construcción del conocimiento y de la experiencia del lector. Esto le otorga un dinamismo interno que es coherente a la sociedad cambiante en la que vivimos y la heterogeneidad propia de la cultura digital.

### 3.2 DE LA MEDIACIÓN A LA HIPERMEDIACIÓN

Voy trazando poco a poco la imagen de este contenedor, su espacio y su tiempo al que hace referencia, el contexto en el que se inscribe y la ética con la que debe afrontarse. Pero no he mencionado las características en los cambios en la manera en la que nos comunicamos e informamos, ni cómo esto

influye en la manera en que nos relacionamos, algo de lo que se ha escrito ya bastante; sin embargo, es preciso recordar que estos cambios son detonados y van intrínsecamente unidos a la tecnología, misma que encamina las relaciones y no sólo la información, es en ella donde se inscriben los cambios que van a dictar la manera en que la comunicación y la información se genera, se consume y cómo es que nos relacionamos con la realidad.

<sup>148</sup> RODRÍGUEZ ORTEGA, Nuria. El museo y su problematización digital: epistemologías en transición en BELLIDO Gant Ma. Luisa (ed.). Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas. Editorial Universidad Oberta de Catalunya. 2013. p. 143 Capítulo VII

Manuel Castells en su libro *Comunicación y Poder*, menciona que la globalización se gestó gracias a que la tecnología digital propicia la conexión en red global de la propia comunicación e información. Existió un cambio drástico en la comunicación de masas tradicional en la que el mensaje producido era mantenido de manera unidireccional, esto sufrió un cambio gracias a la existencia del Internet dentro de la cual:

*...ha surgido una nueva forma de comunicación interactiva caracterizada por la capacidad para enviar mensajes de muchos a muchos, en tiempo real o en un momento concreto, y con la posibilidad de usar la comunicación punto-a-punto, estando el alcance de su difusión en función de las características de la práctica comunicativa perseguida.*<sup>149</sup>

A esta forma de comunicación la ha denominado *autocomunicación de masas*. Es una comunicación generada por cada individuo dependiendo de sus intereses y necesidades, y en la cual el mensaje es creado y canalizado por cualquier medio tecnológico que permite su reproducción ilimitada. Es ya en este contexto donde es posible hablar de tres formas de comunicación: la *interpersonal* en donde hay un diálogo y construcción de la comunicación en constantes respuestas a los mensajes; la *comunicación de masas* que es la tradicional y suele ser unidireccional, aunque con espasmos de diálogo que no repercuten en el discurso hegemónico y por último la *autocomunicación de masas*<sup>150</sup>. Todas ellas coexisten e interactúan complementándose entre sí y las repercusiones de la tecnología permite vislumbrar que ha

abarcado todo ámbito social.

Parece que la manera en que se organiza lo social y lo cultural es en un hipertexto que se alimenta de la interacción y que posibilita la comunicación de una manera instantánea transmitiendo la información de la misma forma. Se creería que hay menos control y más navegación sin rumbo, sin embargo se han disparado más contenidos, se han descentralizado los discursos y más lectores necesitan más posibilidades para enriquecer intereses que requieren y reclaman un protagonismo. El receptor ya no espera el mensaje, es por eso que se hablará insistentemente del lectoautor, aquel que coproduce el mensaje y lo dispara al tiempo que reclama intersubjetividades. Ya no hay una audiencia que espera, tampoco hay una linealidad del tiempo pasivo propio de la espera, hay caminatas en ese esperar mientras se produce, se responde, se concentra y se libera, se disipa o se viraliza.

Ha existido un cambio en la comunicación que deviene por lo que Carlos Scolari llama *Transformación tecnológica* (digitalización), que es la materia prima de las nuevas formas de comunicación, su contenido (multimedia) y el soporte

<sup>149</sup> CASTELLS, Manuel. *Comunicación y Poder*. Alianza Editorial. Madrid. 2009. P. 88.

<sup>150</sup> *Ibíd.*, p. 87-88.

tecnológico (redes) del proceso de comunicación que es ahora hipermedia. Y en cuanto a la recepción de los contenidos la palabra a utilizar es la interactividad.<sup>151</sup>

En este ir y venir de información y de comunicación creada y disparada por medios diversos, ese paso de una narrativa lineal a una multilineal, el cambio de lector a lectoautor y las distintas formas de producción y lectura, tienen ya su nombre y es necesario advertir que nos encontramos continuamente con un prefijo necesario para poder explicar este presente. El prefijo *hiper* dentro del cual si profundizamos en su etimología

*... veremos que deriva del griego hyper y que aparece tanto en palabras de origen griego (con el sentido de más allá de, sobre, encima de; como por ejemplo en las palabras hipérbole-exageración-o hipérbaton-transposición, pasar por encima-) como en otras palabras de formación moderna donde denota una cantidad o grado superior al normal o grado excesivo.*<sup>152</sup>

Hipertexto, hipermediaciones, *hipermedia*, es como se *hiperventila* la comunicación y la información.

Comenzar con un término así, es turbio si no se aclara qué se entiende primero como mediación. Toda mediación, en sentido estricto, surge desde una instancia cultural o sector político que gestiona y produce los significados y los sentidos cotidianos que van a ser consumidos. La mediación es un ámbito de producción donde se entreteje la producción y el consumo de significados. Es en ella donde existe una comunicación continua entre todo estrato social, configura el *bien ser y bien estar* de la sociedad tendente a compartir lo cultural, dando cabida a hibridaciones entre esos sectores sociales.

Las clases dominantes deciden el devenir de los bienes culturales, los cuales son puestos en circulación para que lleguen a ser apropiados por clases populares que reinterpretan y resignifican, logrando que exista un común simbólico entre los opuestos. Por lo tanto, existen mensajes en esta comunicación, mensajes gestados hegemónicamente y resignificados por todos para un bien común y un orden social, utilizando un discurso lineal y con poco o nulo diálogo con los receptores. Por lo tanto, la mediación es la comunicación de la sociedad, las formas comunicativas se aprecian en las tecnologías, dentro de las cuales parece existe más libertad y heterogeneidad en el presente que con la televisión o la radio, aquella muy sonada *comunicación de masas*.

Este salto de la mediación a la hipermediación, el cambio de una unidireccionalidad univocal hacia un proceso acompañado de lo *hiper*, permite el flujo de intercambios, producción y consumo simbólico, en el que el receptor ya contesta y produce, es un prefijo que potencia la comunicación y los canales de

151 SCOLARI, Carlos. *Hipermediaciones. Elemento para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa. Barcelona. 2008. p.78

152 *Ibíd.*, p. 113-114.

flujo de información; sin embargo no puedo afirmar que la información ya no se mantenga presentándose digerida, aún lo *hiper* convive con elementos de mediación y se nos brinda aún aquello que debemos o podemos tener, esa información que nos llega por la tecnología ya se encuentra manipulada de inicio.

La hipermediación, a la inversa de la mediación, se coloca en soportes digitales con estructuras hipertextuales y el usuario colabora en los contenidos. Carlos Scolari se centra en los procesos comunicativos mediados por la tecnología digital, en una *comunicación digital interactiva*<sup>153</sup>, tecnologías que se encuentran gestionadas y producidas por los enunciadores que las utilizan para canalizar sus discursos. Aquí existe un cambio en el cual el receptor no es un ente pasivo y se vuelca activo con otros receptores que producen igualmente discursos y contenidos.

La hipermediación no es una cosa, no es un espacio, pero si lo concebimos como un meta lugar, es un lugar donde confluyen elementos digitales como el audio, vídeo, textos, enlaces que se conectan a través de enlaces no lineales, posibilitando un intercambio, al igual que la mediación, de consumo y producción de elementos, pero lo que hace la diferencia no son las cantidades de sujetos que lo utilizan sino:

*... la trama de reenvíos, hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital, al reducir todas las textualidades a una masa de bits, permite articular dentro del ecosistema mediático. Las hipermediaciones, en otras palabras, nos llevan a indagar en la emergencia de nuevas configuraciones que van más allá –por encima– de los medios tradicionales.*<sup>154</sup>

153 Ibid., p. 32.

154 Ibid., p. 113-114.

Ha cambiado la manera en que vemos, leemos o producimos imágenes, audios y textos, al igual que cambia la manera en que se construyen los relatos y narrativas. Esto es claro en la reacción de los lectores, que enuncian además de leer lo que se les brinda y reconfiguran lo que leen, coadyuvando en la producción incesante de la visión de los museos se han percatado de esto y han incorporado hace muchos años atrás nuevas tecnologías en sus museografías para canalizar la narrativa y los relatos. En este caso, si estamos pensando el museo como base de datos y archivo, este debe contener no sólo nuevas tecnologías, sino utilizarlas enfocándolas a generar esa hipermedialidad y transmedialidad propia de una base de datos, al mismo tiempo que se hagan invisibles y lo que sea relevante sean los contenidos no la novedad de la utilización de la tecnología. Isidro Moreno cita a Hayles quien menciona que “... existe una simbiosis natural entre el museo y las bases de datos, de ahí que estas deban constituirse como el núcleo digital del museo y reflejar la hipermedialidad y transmediali-

dad que caracterizan al mismo.”<sup>155</sup>

La idea de rizoma me ha funcionado para eliminar el pensamiento jerárquico y las nociones de centro y linealidad, colocando en el tránsito de la comunicación, diversas vertientes, entradas y salidas por las cuales ir construyendo la navegación del lector.

El *Museo de las Ausencias* constituido como un sistema-rizoma estructurado de manera interna como un archivo con una base de datos, debe contener documentos con características diversas, sean en audio, en vídeo, en papel y en su constitución inherente, el rizoma vive por el hipertexto para dinamizarse y permitir los desplazamientos internos. No hay centro original, el centro es el lector que se utiliza como punto de referencia dentro de un mapa. El lector es el punto inicial de georeferencia dentro de la cartografía museográfica, es preciso pensarlo como un viajero a punto de iniciar un itinerario con el mapa en su mano. Nutre el sistema-rizoma.

### 3.2.1 HIPERTEXTO DENTRO DEL MUSEO

El interior de este museo contiene documentos en hipertexto, es un archivo digital y su navegación es igualmente propia de la hipertextualidad que se expande por la hipermedialidad. El hipertexto es un término que:

*... designa una nueva forma de gestionar y organizar la información de forma parecida a como opera la mente humana. La información no transcurre necesariamente de manera jerárquica ni lineal, sino que se relaciona por vínculos asociativos que trazan múltiples sendas, es decir, navegamos por la información de unos conceptos a otros dentro de un mismo texto, o desde unos textos a otros, a través de una red de enlaces.*<sup>156</sup>

Ted Nelson<sup>157</sup>, quién acuña este término de hipertexto en la década de 1960, hacía referencia al hipertexto únicamente sobre estructuras semánticas; sin embargo, ahora es prudente pensarlo en códigos lingüísticos y signos icónicos, mismos que pueden escucharse y verse asociando todo tipo de información contenida en diversos soportes. Según María Luisa Bellido Gant existen en el hipertexto, bucles compuestos por texto o lexias como

<sup>155</sup> MORENO, Isidro. *Genoma digital del museo*, p. 121 en BELLIDO Gant Ma. Luisa (ed.). *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. Editorial Universidad Oberta de Catalunya. 2013. pp. 330

<sup>156</sup> BELLIDO GANT, María Luisa. *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Trea. Gijón. 2001. p. 77

<sup>157</sup> Se han realizado grandes estados de arte de los inicios del hipertexto y la hipermedia y transmedia, uno de esos escritos que hacen un recorrido exhaustivo del origen y la evolución de los términos es por Isidro Moreno en su libro *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Paidós. Barcelona. 2002. pp. 239 donde recuerda el MEMEX y Xandu “En 1945 Vannevar Bush, profesor del MIT, escribe un histórico artículo titulado <<As we may think>>.”



Roland Barthes les nombra, sea cual sea su soporte y que mantiene enlaces hipertextuales, creándose así una red por parte del lector dentro de la cual navega libremente relacionando discursos e interpretaciones diversas sobre lo mismo.<sup>158</sup>

Esto implica que se requiere de un orden, que al no ser lineal, podría parecer caótico, en el sentido estricto de la palabra, pero no deja de ser coherente y por lo tanto debe recaer en enlaces y lecturas multilineales.

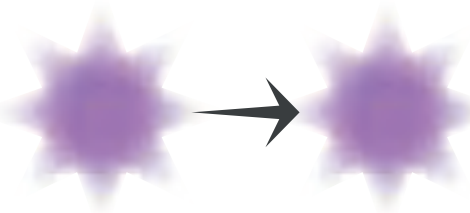
Se ha definido la hipertextualidad como una textualidad abierta que se puede someter a distintas conexiones y enlaces, permite vínculos y asociaciones dentro de un texto o entrecruzamientos entre varios textos, pero el cómo es que se congregan para generar una narrativa es gracias a los *sistemas hipermediales* y los *sistemas transmediales* que permiten crear relatos multilineales y evitar una autoría inquebrantable. Esto permite que se realicen diversas lecturas, al mismo tiempo se van construyendo los microrrelatos. Dichos sistemas indican que se requiere de un flujo o movimiento para que se concreten los vínculos, siendo el lector quién se mueve y conecta, construyendo a partir de sus intereses y decisiones. Lo que permite ese desplazamiento ágil y construcción de relatos en movimiento son este tipo de sistemas hipermediales y transmediales

En los siguientes esquemas se muestran los tipos de enlaces electrónicos que permite el Hipertexto propuestos por George Landow en *Hipertexto 3.0*.<sup>159</sup>, Aquí, el hipertexto implica un texto compuesto por fragmentos de texto, lexías, como Roland Barthes les llama, y los enlaces electrónicos que los conectan.

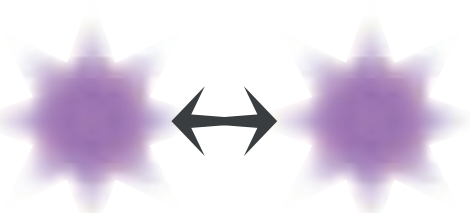
<sup>158</sup> *Ibíd.*, p. 79.

<sup>159</sup> Existen ventajas y desventajas en cada uno de ellos que pueden consultarse en LANDOW, P. George. *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Paidós. Barcelona. 2006. pp. 530-54 *Ibíd.*, p. 113-114.

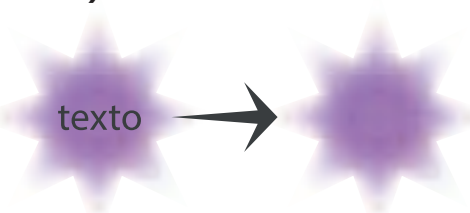
### Enlace unidireccional de lexia a lexia



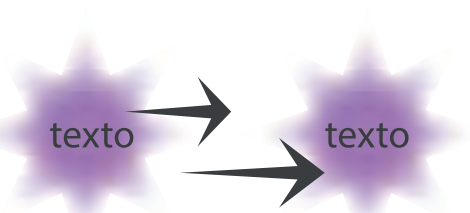
### Enlace bidireccional de lexias



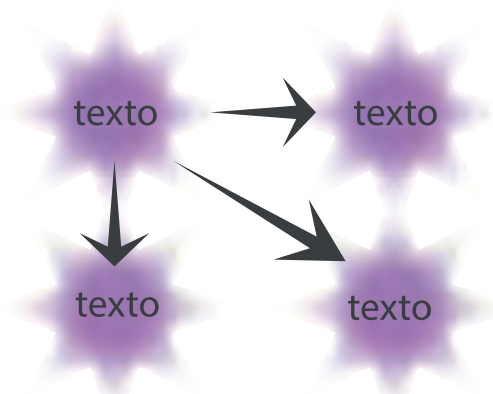
### Enlace de hilo (palabra o frase) hasta lexia



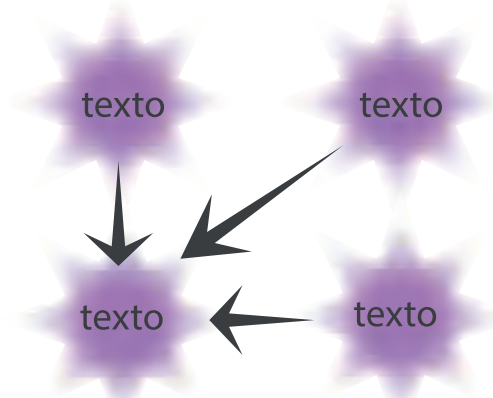
### Enlace de hilo a hilo



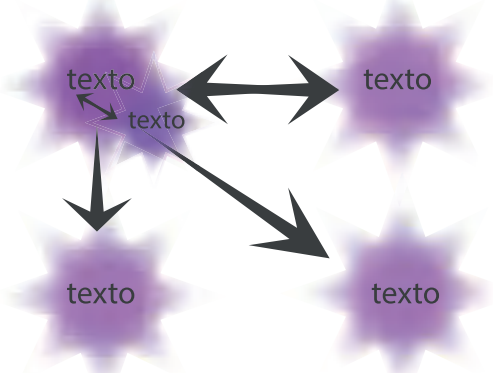
### Enlace de uno a varios



### Enlace de varios a uno



### Enlaces transcritos



## 3.2.2 HIPERMEDIA

La definición de Isidro Moreno de *Hipermedia*, permite dar cuenta que existe una coincidencia de medios dentro de una misma estructura, dentro de un continente de informaciones que posibilita al mismo tiempo su manipulación por parte del lectorautor

*Los hipermedia o multimedia interactivos constituyen un sistema semiótico que amplía y desarrolla el nuevo medio de comunicación nacido del vídeo interactivo. En los hipermedia, ... convergen interactivamente las sustancias expresivas de varios media: imágenes audiovisuales, fotográficas, infográficas y tipográficas. Tecnológicamente, los hipermedia se sustentan en soportes digitales y en arquitecturas que integran, de una forma compacta, todas las sustancias expresivas. Los hipermedia permiten alcanzar todos los niveles de interactividad y amplían y enriquecen las posibilidades del lectorautor.<sup>160</sup>*

Isidro Moreno hace énfasis en la convergencia de medios para separarse del término multimedia, mismo que sigue únicamente la suma de los medios y no la coincidencia de ellos en una misma arquitectura que englobe las distintas formas de expresión, la convergencia permite una especie de *collage-montaje* o *cut and paste* coherente que se convierte en narrativa, permitiéndole al lectorautor la producción de microrrelatos por ese dinamismo de conjugar que permite el hipermedia.

160 MORENO, Isidro. Op. Cit., p.70.

Arturo Colorado Castellary en el libro *Hiperultura Visual* señala tres niveles que se adhieren al hipermedia. Un primer *nivel de presentación*, un *nivel de información* y *nivel de comunicación interactiva*.<sup>161</sup>

El nivel de presentación es aquel que se asemeja al archivo como almacén de datos, objetos y documentos. El desplazamiento que puede hacer una persona dentro de este es limitado al únicamente poder enlazar elementos unos con otros, esto es debido a que "... supone la sistematización de estos objetos almacenados mediante un criterio de clasificación."<sup>162</sup>. El segundo nivel, el de *información*, posibilita conocer lo almacenado proveyendo de información sobre cada uno de los elementos. La información tiende a estructurarse como la lectura de un diccionario o enciclopedia, mantiene un índice que facilita el desplazamiento y el lector no sólo contempla si no que le es posible, si no profundizar, sí adentrarse en la información<sup>163</sup>. El último nivel, el de *comunicación interactiva*, es con el cual el lector ya logra tener la libertad de participar en la construcción de su conocimiento a partir de la información dada, existe un diálogo del lector con los diferentes medios que utiliza manipulándolos para completar la información, incluso el lectoautor puede construir sus propias imágenes y textos enriqueciendo la experiencia. En la hipermedialidad este nivel se expresa enteramente y es donde el grado de participación ... se alcanza cuando el usuario es invitado por el multimedia a incorporar al mismo sus propias opiniones o a completar aspectos a través del texto, la grafía o la imagen<sup>164</sup>.

Existen grandes ventajas al incorporar sistemas hipermediales dentro del museo, una de ellas es el poder asociar informaciones visuales, sonoras, textuales, que permiten la apropiación del lectoautor no sólo de la información que se le brinda sino que se apropia del espacio y de los soportes que en él se encuentran, por lo tanto existe una descentralización del aura museal del objeto intocable abriendo paso al juego de la comprensión y de la mirada junto con la incorporación de cuerpo. El museo se libera de ser un espacio que se encuentra en constante vigilancia del público, vigilancia que surge por el *no tocar* establecido, por el control de la mirada y del cuerpo impuesto dentro de este espacio. Esa sobreprotección del patrimonio y la cultura que desemboca en la terrible vigilancia constante, ya no sólo del objeto, también se incrusta violentamente la vigilancia del público que mira. Esto implica que se separe al individuo de lo que le pertenece, de la información y patrimonio que le es propio.

La sobreprotección dentro del museo ha inmovilizado no sólo al

---

<sup>161</sup> COLORADO CASTELLARY, Arturo. *Hiperultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*. Editorial Complutense, 1997 pp. 13-14.

<sup>162</sup> *Ibíd.*, p. 13.

<sup>163</sup> *Ibíd.*, p. 13.

<sup>164</sup> *Ibíd.*, p. 14.

lectoautor sino también a los objetos que custodian, y la salvaguarda se puede convertir en sinónimo de mantener agónico el patrimonio. Del mismo modo, las estructuras hipermediales y transmediales permiten que la información que antes parecería se encontraba inmóvil y nada cambiante, congelada en el frigorífico museal, se comience a mover, y el museo logre comunicarse con su público, logrando comunicación afectiva entre el visitante y el objeto y el visitante y el museo. Hacer del tocar y el pensar no una buena obra por parte de la institución, sino como una política interna.

### 3.2.3 TRANSMEDIA

Carlos Scolari retoma el concepto de *Narrativa Transmedia* de Henry Jenkins en un artículo publicado en *Tehnology Review* en el 2003, donde afirmaba que *... hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales*<sup>165</sup>. Jenkins declara que la cultura transmedia ha surgido con las generaciones contemporáneas de *Star Wars*, siendo una saga para dar un ejemplo que explique en qué consiste la

narrativa transmedia. Dicha saga mantiene una trama original, un eje rector que permite que se expanda por otros medios. Los fans y la industria pueden expandir el relato a través de muchas plataformas (cómic, redes sociales, internet, blogs, videojuegos, juegos de rol, etc.) creando incluso nuevos personajes con historias propias. Transmedia es *“...un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores*<sup>166</sup> *asume un rol activo en ese proceso de expansión.*”<sup>167</sup>. Cada microrrelato no se gesta ni vaga en soledad, sí mantienen un vínculo con el eje rector del que se desprenden y se pueden leer aisladamente sin perder el sentido, tienen la libertad de entrar y salir de la narración rectora. Las lecturas que se pueden hacer de esos relatos tienen soportes igualmente extensos, dispositivos que van desde un computador hasta una tablet, son narraciones portables. Por ende, la narrativa transmedia es un relato que se expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación<sup>168</sup>.

Las ventajas del museo transmedia es que el lector-visitante y el museo mismo pueden utilizar todo tipo de medio para comunicarse entre ellos. El museo, y los lectores llenan brechas de información en conjunto y no es el museo el único que dota de conocimiento. La posibilidad de expresar interpretaciones sobre lo mismo se potencia. Moreno enfatiza que el museo transmedia tiene sede física y virtual utilizando todo tipo de recurso digital y analógico<sup>169</sup>, es también la convergencia de soportes digitales y analógicos.

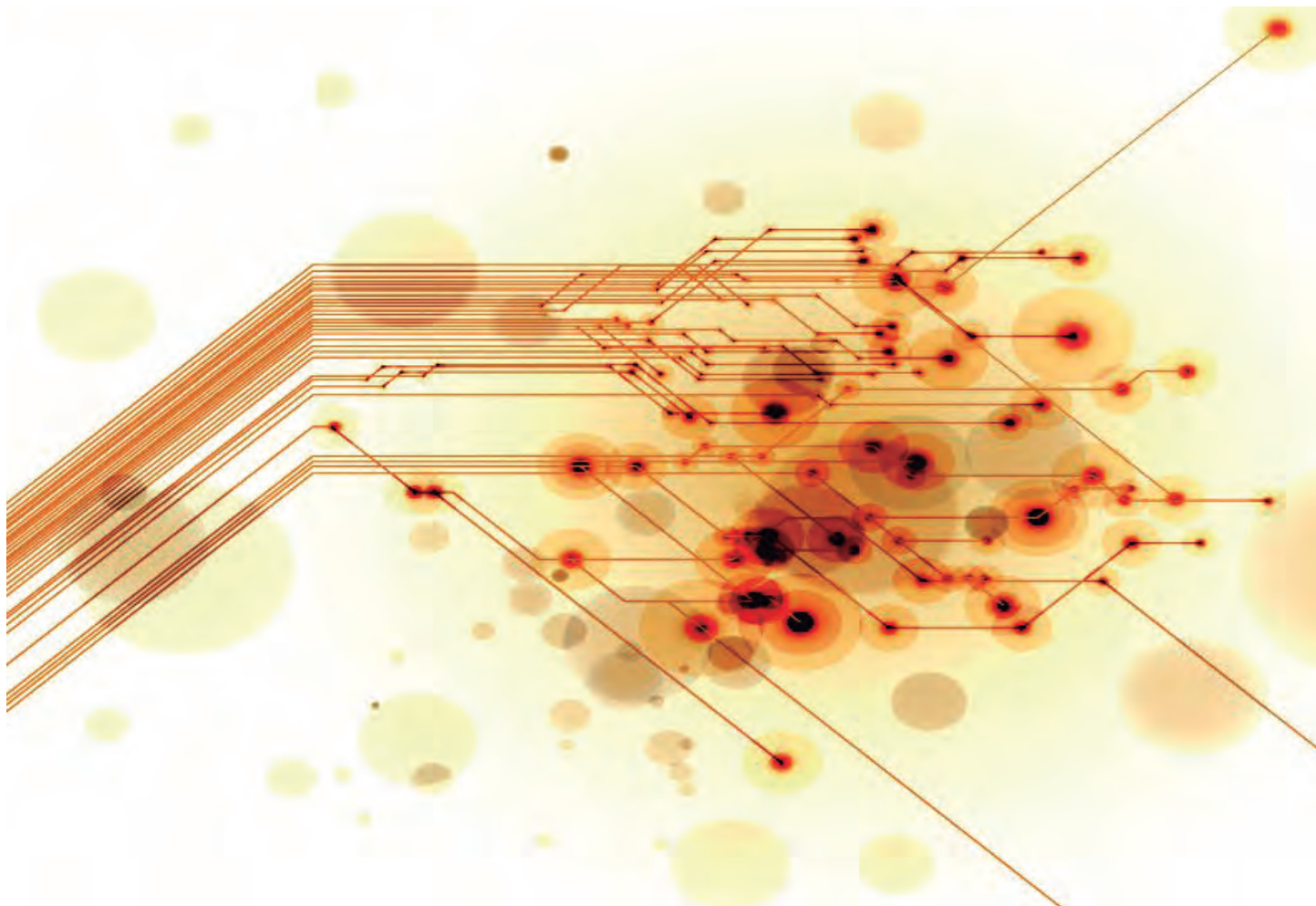
165 SCOLARI, Carlos. *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Planeta. Barcelona. 2013. p. 12.

166 El autor hace un juego de palabras en el que el consumidor es productor y se vuelca prosumidor. La idea de lectoautoría, es la más adecuada para este trabajo.

167 *Ibíd.*, p. 33

168 *Ibíd.*, p. 15

169 MORENO, Isidro. *Op. Cit.*, p.70.




### 3.3 INTERACCIÓN E INTERACTIVIDAD

Para poder entrar a la formulación del estudio de caso prototípico del *Museo de las Ausencias*, donde se ejemplifica la gestión de la información dentro del museo y se perfila el prototipo inicial de comunicación del lector con el museo y con otros lectores, así como de la información y la gestión de los contenidos construidos a priori y posteriori de la exposición, es necesario aclarar dos conceptos que se van a llevar a cabo de manera inherente e inconsciente dentro de este espacio.

Dichos conceptos son los de *interacción e interacti-*

*vidad*<sup>170</sup>, mismos que son utilizados indiferentemente para señalar acciones similares, pero concebirlos como tales no aclara su operabilidad siendo que para aplicarlos y comprenderlos claramente, debemos separar sus particularidades para definirlos. Moreno hace una distinción conceptual funcional entre ambos términos de la siguiente manera:

<sup>170</sup> MORENO, Isidro. *Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo transmedia* en *zer* Vol. 20 - Núm. 38 ISSN: 1137-1102 pp. 87-107 2015



*... interactividad es cuando hay intermediaciones tecnológicas, yo estoy interactuando con una máquina, con el ordenador. Sin embargo, interacción conlleva relaciones físicas y personales. La interactividad me parece es la gran panacea, pero le falta ese componente personal, ... ese componente personal y físico se puede mezclar, ... el éxito de las redes sociales es que tenemos interactividad, estamos con el equipo, pero detrás de ese equipo hay personas, hay interacción [...]*<sup>171</sup>

Es posible tener interacción con otras personas a través de la interactividad con la tecnología, la cual permite entre muchas otras cosas que nuestras relaciones (interacciones) sean portables. Los aparatos con los que mantenemos esa interactividad son creados de manera que contengan características que faciliten su utilización por su uso intuitivo y la ergonomía coherentes con nuestro cuerpo. Sin embargo, existe una respuesta corporal a esos aparatos, hay una reciprocidad entre los soportes tecnológicos que

respetan, en su forma, las necesidades que nuestro cuerpo requiere para utilizarlos, al mismo tiempo que tienen injerencias físicas. Al no ser nosotros pasivos al utilizarlos, ni de manera física, mental ni social, repercuten en los hábitos y en lo cotidiano, estableciendo nuevas formas de relaciones tanto entre nosotros como entre nosotros con los objetos y con el medio en el que los utilizamos. Un ejemplo tan simple de esto es detenernos a ver cómo caminamos observando la pantalla de los móviles sin tropezar, lo que posiblemente muestre una incorporación cognitiva corporal y adaptación al uso continuo de esos aparatos.

En el caso de los museos, la interactividad lleva operando por lo menos tres décadas en las cuales los aparatos tecnológicos soportan el discurso del museo y el material expositivo, pero se debe volcar a la utilización de la tecnología también hacia la interacción del museo con el público, no se ha podido rebasar la barrera de la interactividad. Interacción e interactividad son dos conceptos que deben permanecer en constante dinámica dentro del museo a través de soportes transmediales e hipermadiales, potenciando así la comunicación del museo con el visitante y a la inversa.

---

<sup>171</sup> Conferencia *Interactividad e interacción con la cultura Tlingit* en el Museo de América celebrada el día 16 de octubre de 2015 por el Dr. Isidro Moreno Sánchez en el Museo de América, Madrid.

### 3.4 EL DISEÑO DE COMUNICACIÓN NO SÓLO VISUAL HACIA LO INTERACTIVO/INTERRACIONAL EN EL MUSEO DE LAS AUSENCIAS

Para lograr una interacción dentro del museo se debe pensar en un diseño interactivo que lo permita, un diseño universal donde confluyan una serie de disciplinas en coordinación para todo tipo de público con diversas edades, capacidades físicas y cognitivas. Un diseño en diálogo que contenga las herramientas necesarias para que el lectoautor pueda generar su contenido de manera intuitiva, enfocándose únicamente en lo que él desea construir, saber, hacer y ver. El diseño interactivo al que se hace referencia aquí:

*... amplía y enriquece los medios tradicionales; permite al público compartir y comentar el contenido, así como involucrarse e interactuar con él, a diferencia de los medios estáticos (que a veces se denominan <<medios pasivos>>, tales como películas, prensa y televisión) [...]*<sup>172</sup>

El soporte hipermedia no debe limitar el acceso ni la construcción de la información, igualmente debe posibilitar la manipulación<sup>173</sup> por parte del lectoautor, de toda información absorbida en cualquier

sustancia expresiva involucrada. Es por ello que debe mantener una estructura sistémica, una estructura rizomática propia del diseño interactivo que contiene por lo menos dos vertientes. Una primera vertiente que es posible percibirse, y que mantiene una carga estética y funcional con la que se enfrenta inmediatamente el lectoautor, es una *interfaz* por la que el lectoautor se desplaza. Por otro lado una estructura interna pensada como base de datos que soporta todos los contenidos de una investigación rigurosa. Esa estructura interna, como andamiaje sistémico rizomático, no se percibe a simple vista, y es el que permite la estructura de navegación, a través de la interfaz para abrir paso a los niveles de profundización y grados de participación

<sup>172</sup> SALMOND, Michael y AMBROSE, Gavin. *Los fundamentos del diseño interactivo. Una introducción a las artes visuales aplicadas*. Blume. Barcelona. 2014. P. 10

<sup>173</sup> La idea de manipulación no implica aquí tender a la tergiversación. Se advierte que trabajar con información es lo mismo que trabajar con imágenes, siempre podemos mentir, pero si esto implica una corroboración de la información del lectoautor, objeto del que se tratará brevemente más adelante. Manipular implica únicamente tener injerencia en la posición de la información y la generación de nuevos contenidos en relación con la información dada, que debe ser controlada y no una edición de la información, tendiendo más al enriquecimiento de ella bajo validación de la misma, cada lectoautor tiene una postura y es por ello que existe una libertad en la construcción de su información.

de los que habla Isidro Moreno. La estructura interna, que no se percibe, pretende aclarar cómo es la gestión de los documentos generados y presentados en una exposición hipotética en ese estudio de caso prototípico del *Museo de las Ausencias*, y cómo se administran en los distintos espacios de representación del museo al igual de entender cómo los reciben y manipula el lectoautor.

Es en este espacio controlado, con el estudio de caso prototípico, don

de se puede experimentar con la inmersión del sujeto, librándolo de su cotidianidad, aquí la necesidad de volcar al museo, no un espacio que controla la representación; sino que la utiliza para enriquecer los diálogos, permitiendo la pausa para que el lectoautor enuncie y escuche lo que otros lectoautores desean decir. El diseño de la situación hipotética, se irá enfocando únicamente a la estructura interna para la gestión y administración de la información, es lo que prima en este ejemplo, sin menospreciar la importancia de la interfaz, punto clave para la navegación correcta de los lectoautores, no se desdeña en ningún momento, pero no es el punto de partida por el momento.

### 3.5 HACIA EL PROYECTO MUSEOLÓGICO: EL ESTUDIO DE CASO POROTOTÍPICO. UNA NARRATIVA DEL MUSEO DE LAS AUSENCIAS

Como se mencionó al inicio, el ejercicio del caso prototípico sobre un fraude electoral hipotético que desprende una serie de conflictos, debe ser contemplado como la manera interna en como sería posible gestionar la información, y la manera en que se accedería a ella. No se toma en cuenta, por el momento, la interfaz, misma que debe ser sin duda atractiva para el usuario al mismo tiempo que intuitiva. Sin embargo, para fines de este ejemplo es prudente primero, hacer énfasis en lo que un tema podría detonar, y las herramientas con las que se cuenta para mantener una coherencia en la estructura interna de la base de datos.

<sup>174</sup> MORENO, Isidro. Op. Cit., p.26.□

#### 3.5.1 LAS CARACTERÍSTICAS DEL DOCUMENTO DEL MUSEO DE LAS AUSENCIAS

Se ha planteado que el contenido del museo es de imágenes en movimiento, sonidos, imágenes tipográficas e imágenes extraterritoriales, aquellas que, según Isidro Moreno, se separan de las pantallas y complementan a las digitales<sup>174</sup> que al sumarse, potencian el espectro sensorial del lectoautor; todo esto en una convergencia coherente, debe pensarse como documentos de archivo dentro de una base de datos, de formato o soporte indistinto, que contenga la información, independientemente también de su procedencia, así sea gestada por investigaciones *ex profeso* para la exposición determinada realizada por el museo y con la rigurosidad propia de una ins-



titución, o por la libertad subjetiva de los lectoautores. Un documento se debe entender con caracteres externos e internos del mismo:

*(Caracteres externos): «Documento archivístico es toda expresión testimonial, en cualquier lenguaje, forma o soporte (forma oral o escrita, textual o gráfica, manuscrita o impresa, en lenguaje natural o codificado, en cualquier soporte documental así como en cualquier otra expresión gráfica, sonora, en imagen o electrónica), generalmente en ejemplar único, (aunque puede ser multicopiado o difundido en imprenta), ...*

*(Caracteres internos): ... de carácter auténtico, objetivo e imparcial, esencialmente administrativo y/o jurídico, generado en cualquier fecha, de forma automática y espontánea, conservado íntegro en forma original, indivisible, seriado o unido a otros de su especie por un vínculo originario y necesario, interdependiente o interrelacionado (condicionando a los demás y siendo por ellos condicionado), y formando parte de un fondo o conjunto orgánico, ...*

*(Relación con la entidad productora): ... producido, recibido y acumulado, como resultado del proceso natural de la actividad o gestión de una persona o entidad pública o privada, en cumplimiento de sus funciones o fines jurídicos y/o administrativos y conservado como prueba, información y continuidad de gestión».*<sup>175</sup>

La imparcialidad y el carácter objetivo del documento debe únicamente pertenecer a los parámetros del museo, la creación del documento por parte de los lectoautores mantiene una participación subjetiva y parcial, por lo tanto su adhesión o no a la exposición, es calificada por los criterios del museo; la descalificación de algún contenido, sería por índoles que se centran más en la falta de ética del documento generado o por la descalificación y falsificación de datos.

Por lo tanto, la información que se construya y se presente, debe ser pensada como documento, y como tal, es oportuno pensar en un contexto archivístico. El documento debe tener un contenido contextualizado y una estructura que dota de información y evidencia sobre lo que expresa. La autenticidad de los documentos creados por el lectoautor, al ser temáticas sociales, deben por supuesto pasar el filtro de ser fidedigno, de lo cual el museo se hace responsable de los procesos asociados a la actividad archivística de validación. El museo en su administración interna, está obligado a crear metadatos, que serían los datos de los datos generados por el lectoautor, y crear fichas cata-

---

<sup>175</sup> Fuster Ruiz, Francisco. *Archivística, archivo, documento de archivo... necesidad de clarificar los conceptos*. en *anales de documentación*, 2, 1999, págs. 103-120

lográficas para los documentos de todo tipo. Este tipo de trabajo cata-lográfico interno se podría realizar con formatos de registro realizados expresamente para dversas temáti-cas. Parecería que estoy hablando de una labor que deben realizar dos instituciones distintas, el archivo -espacio de documentación- y mu-seo -espacio de representación-, al conjugarlas aquí se pretende que el acto de custodiar de ambas institu-ciones se coloque no sólo en el ám-bito público, recordando que no to-dos tenemos la formación necesaria para conocer y trabajar un archivo, ni tampoco para comprender lo que por momentos los museos nos pre-sentan. Lo público aquí debe elimi-nar lo privativo que le es inherente a este tipo de instituciones, volcarnos a que la información custodiada por las instituciones colocada dentro de un ámbito público no sólo se cono-zca sino que se apropie, disfrutándo-lo al manipularlo. Una salida alterna que facilitaría la creación y gestión de los documentos, aunque restric-tiva de inicio, pero con un potencial de mantener al lectoautor, no como un simple visitante más, también como un visitante constante, es la acreditación de los lectoautores por

parte del museo, una acreditación del lectoautor que lo valide como documentador del museo, una especie de *amigos del museo* que se inscriben en él para poder ser partícipes en la construcción de los contenidos. Debo aclarar que la generación de in-formación para el museo es distinta al disfrute de la misma, todos pueden crear información, pero con validación y respeto de la misma y disfrutar sin nin-gún tipo de obstáculo

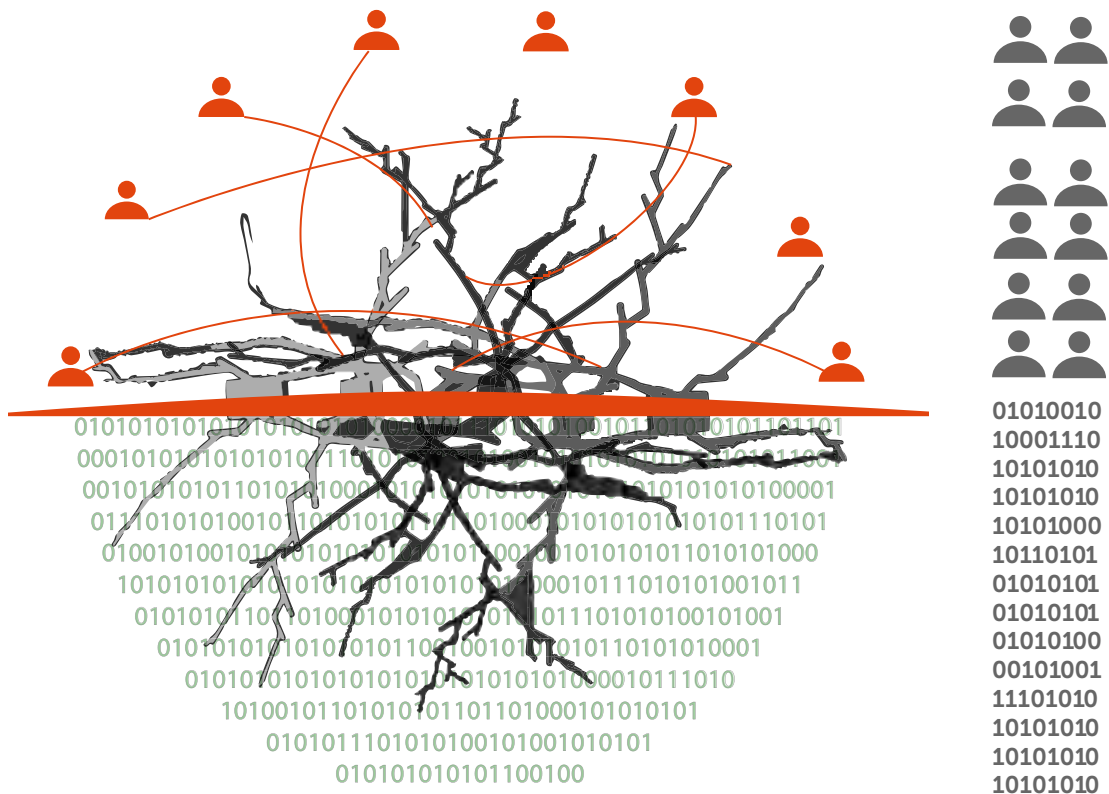
Debido a que este apartado se enfoca al diseño de la interacción, no me es imprescindible desarrollar el entorno legal del museo y su postura ante fuen-tes archivísticas, pero debe existir y ser responsable de la información y documentos que se generen al igual que la identificación y conservación de la mis-ma. Es gracias a la base de datos como se puede organizar dicha información, enfatizando que es la parte invisible, y posiblemente la parte que por aho-ra no compete al diseño visual ni a la estética de la interfaz, pero se debe aclarar cómo es la gestión de la información que se desprende hacia las interfaces para poder crearlas posteriormente.

### 3.5.2. LA INTERFAZ COMO RIZOMA ARBORESCENTE

Para que el museo pueda permitir que el lectoautor camine libremente por el espacio, no sólo real sino virtual, permitiendo el diálogo de entrecruzamien-tos, este debe utilizar interfaces que deben com-prenderse como un metaespacio, como un espacio alternativo que se suma al real para poder guiar el acto de navegación siendo ... un espacio de *selección que dirige a un espacio de representación donde se desa-rrolla la opción elegida*.<sup>176</sup>

---

<sup>176</sup> MORENO, Isidro. Narrativa Hipermedia y Transmedia, p. 27-28 en Perales, Blanco, Veróni-ca. *Creatividad y discursos Hipermedia*. Editorial Universidad de Murcia. 2012. pp. 247.



### 3.5.3 ESTRUCTURAS DE NAVEGACIÓN QUE PERMITE LA INTERFAZ. LAS ESTRUCTURAS PROPUESTAS POR ISIDRO MORENO EN CONJUNCIÓN CON EL SISTEMA RIZOMA

La interfaz debe tener estructuras interactivas básicas que permitan niveles de profundización y tener diversos grados de participación, mantener un diseño intuitivo con el cual poder acceder a la complejidad que existe detrás y que no debe percibirse ya que dificultaría el acceso. Al ser la interfaz un espacio, como bien aclara Moreno, las acciones llevadas a través de él deben ser sumatorias a las actividades de un espacio real, es decir, ser extensiones sin reducirse al campo únicamente de la experiencia del lector posibilitando también su campo sensorial y corporal.

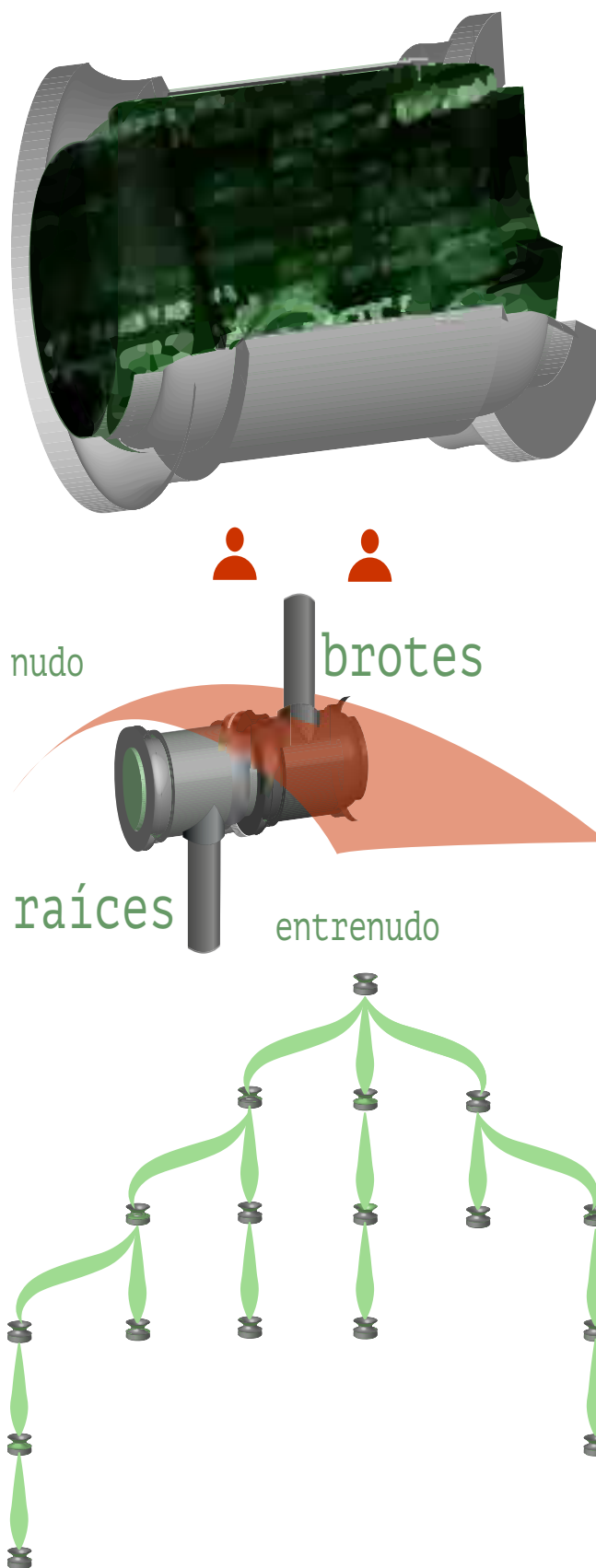
Teniendo la información organizada con la metodología de un archivo, las interfaces son las que

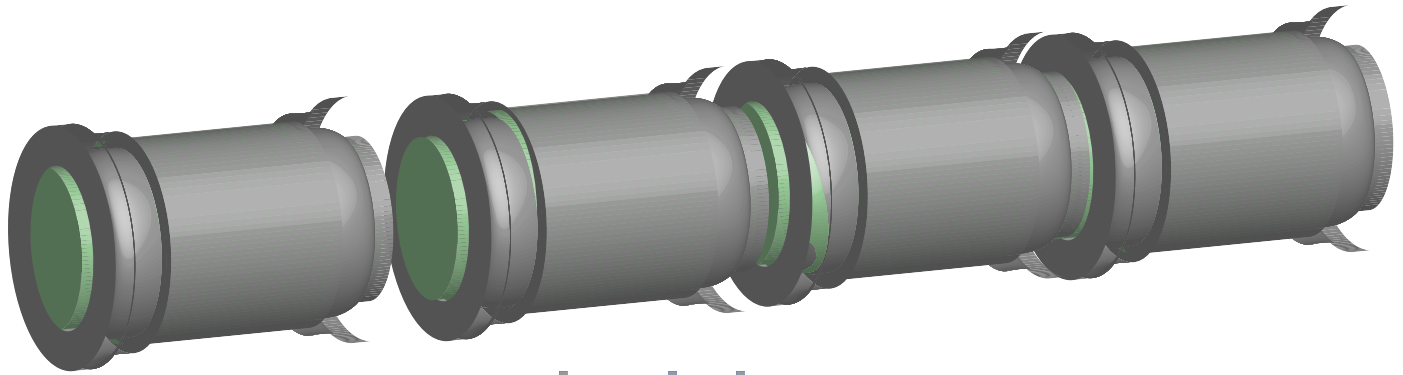
contendrán las estructuras interactivas con las cuales se accede y se construye la representación. La enorme ventaja de dichas estructuras son las opciones de la interfaz, los niveles de profundización y los grados de participación que propone Isidro Moreno<sup>177</sup> en un inicio se desarrollan en la linealidad, pero permiten sumergirnos poco a poco para evitarla haciendo entradas y salidas por distintos puntos. La interfaz es una guadaña que permite trabajar con el sistema-rizoma, con el cual podemos cortar si queremos evitar la linealidad e irnos por un atajo. Las acciones de cortar, brotar, emerger son acciones que debe permitir este tipo de interfaz.

<sup>177</sup> *Ibíd.*, p. 29-38.

### 3.5.3.1 ESTRUCTURAS DENDRÍTICO-CIRCULARES O ARBORESCENTE-CIRCULARES EN CONJUNCIÓN CON LA RUPTURA ASIGNIFICANTE DEL RIZOMA

Son las opciones principales en la interfaz, el primer acercamiento con ella y que podrían imaginarse como títulos de las que penden subtítulos que dependen entre ellos, pero no existe conexión con otro posible título alternativo. Permite iniciar la búsqueda desde un único punto, si se desea dar saltos hacia otros inicios o títulos, es imposible ya que se debe regresar al mismo punto del que se dependió. Pensar en lo arbóreo permite visualizar la información sistematizada de manera jerárquica, hay elementos que se someten a otros y se parte de un único punto. Es una relación de elementos que va de uno a otro en reciprocidad. En conjunción con *El Principio de Ruptura Asignificante*, se puede pensar en una maleabilidad de la estructura dendrítica-circular, que si bien por ella misma no lo permite por estar estratificada, organizada permitir a desterritorialización que brinda la *Ruptura Asignificante*. Cada punto, cada sección por sí misma permite la gestión de datos. Posibilitando que el lector desde esa única sección pueda generar nuevos brotes. No necesariamente conoce la totalidad.





## principio de conexión y heterogeneidad

### 3.5.3.2 ESTRUCTURAS POLIENDRÍTICAS EN RELACIÓN CON EL PRINCIPIO DE CONEXIÓN Y HETEROGENEIDAD DEL RIZOMA

Es un índice interactivo interrelacionado, a diferencia de la estructura anterior, el ejemplo de título puede conectarse con otro, dar saltos sin tener que regresar al punto de inicio. En conjunción con el concepto metáfora de rizoma, la conexión implica interdependencias, intersubjetividades, opuestos que complementan, hay una descentralización, una falta de respeto obligada al orden que mantiene diversos puntos de partida de inicio o fin que va creciendo. Los puntos desde los cuales se desee partir, conjugar o finalizar se mantienen en una conexión en potencia con otro punto cualquiera que este sea del rizoma. La información, los títulos están en una horizontalidad. De los tópicos principales se deprenden otros que están interconectados. Los elementos se conjugan en el y... y... y.. del principio de conexión y heterogeneidad.

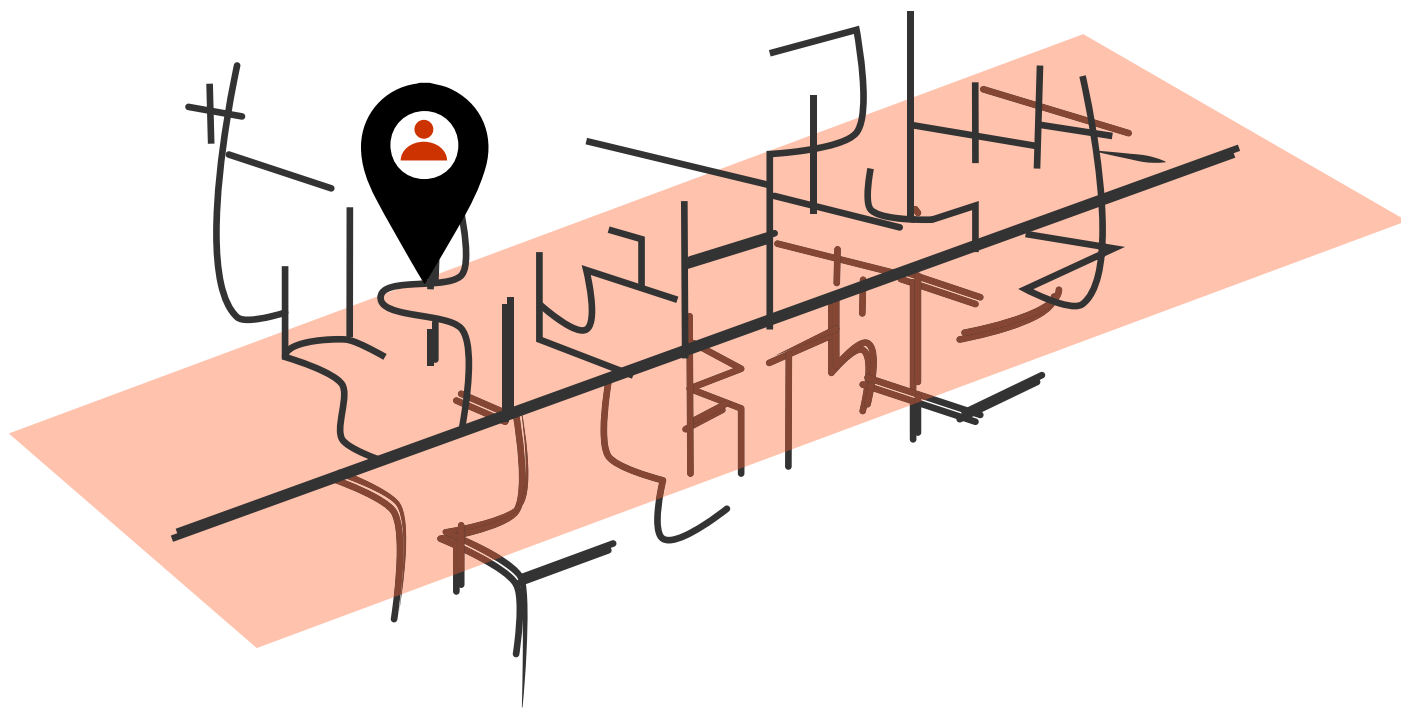
### 3.5.3.3 ESTRUCTURA ABIERTA EN CONJUNCIÓN CON EL PRINCIPIO DE CARTOGRAFÍA Y CALCOMANÍA

El autor menciona como ejemplo la saga lúdica de *Los Sims* donde las opciones simulan los comportamientos de la vida cotidiana. El lectoautor tiene opciones con las cuales jugar y fusionarse con las anteriores estructuras para que el lectoautor comience a construir sin obstáculo por cualquier vía sea digital o analógica y por supuesto la combinatoria de ambas. Existe una fragilidad en la estructura que es maleable tal como el rizoma, no hay una ley, existen al contrario reglas, y si pensamos la estructura abierta como un juego como lo hace Moreno, las reglas podríamos entender-

las con una distancia de la norma, pensando en el *Principio Cartografía y Calcomanía* la norma dentro de un mapa no respeta lo imperativo e inquebrantable de la norma, dentro de un mapa se juega con reglas y son éstas, en el contexto del juego, modos particulares de establecer el sentido de las cosas, hay libertad para utilizarla incluso de trampear su uso. Otro de los elementos imprescindibles en esta estructura es la imaginación del lector, misma que es la única que debe colocar los límites y deambular en la madrigue-

ra de información donde se experimenta con ella y se construyen diversas micronarrativas.

Las estructuras mencionadas permiten vislumbrar el acceso a la información que se mantiene detrás de la interfaz, y no se rechazan entre ellas, mantienen una correlación dependiendo de la curiosidad y necesidad del lector. En conjunción con principio de cartografía y calcomanía el rizoma es un mapa y el lector lo recorre entrando y saliendo construyendo su camino, es aquí donde el principio de multiplicidad recorre de manera continua y permanente toda la estructura al llenar todas las dimensiones de la misma dependiendo de las conexiones que se realicen en ella.



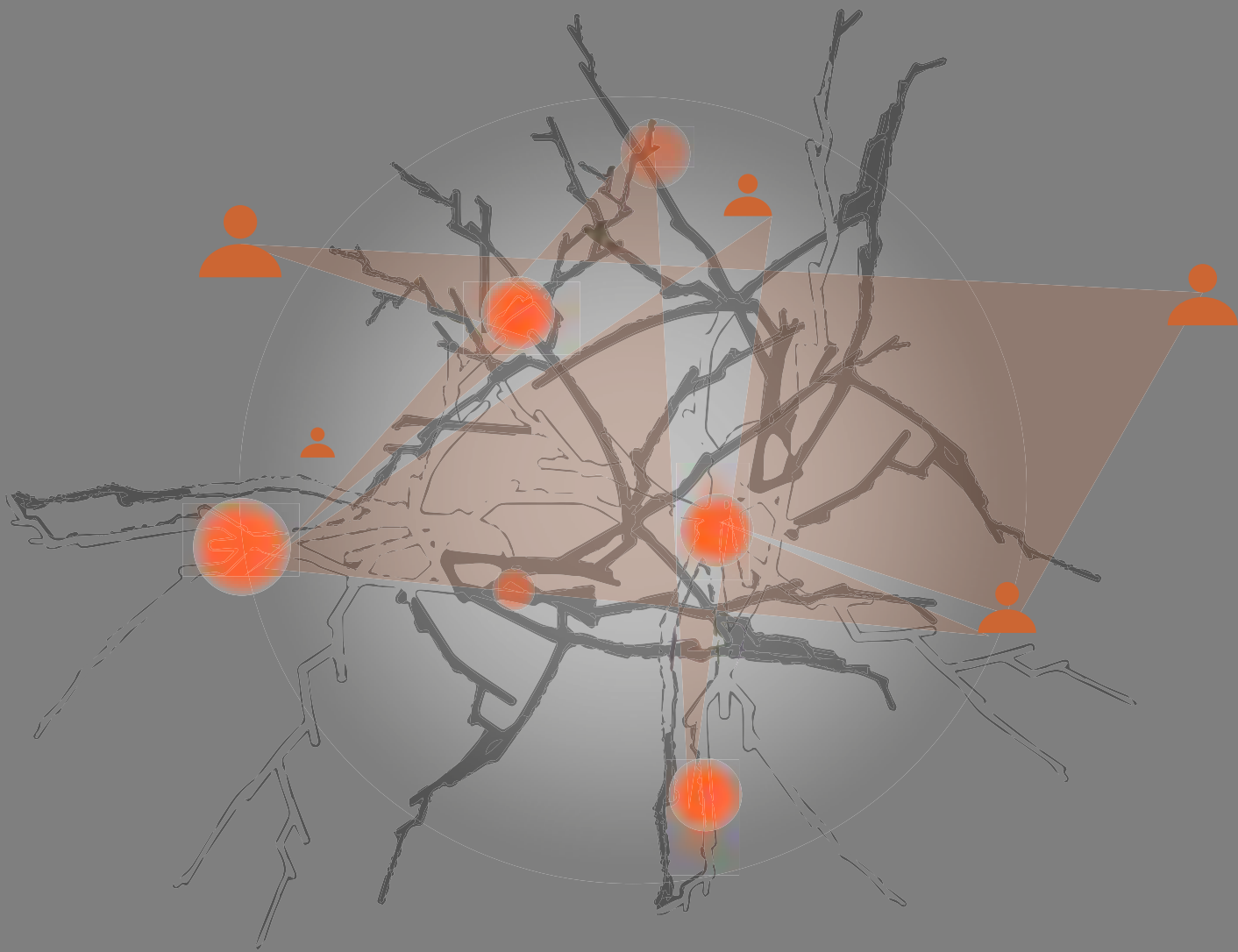
#### 3.5.3.4 Principio de Multiplicidad

El tercer principio es el principio de *Multiplicidad*, en el cual se plantea que las multiplicidades son planas<sup>178</sup> y llenan todas las dimensiones crecientes según el número de conexiones que se establezcan en él: *En un rizoma no hay puntos o posiciones, como sucede en una estructura, un árbol, una raíz. En un rizoma sólo hay líneas.*<sup>179</sup> El término meseta, aquí es únicamente retomado para aclarar que la planicie (meseta) es una multiplicidad que conecta tallos del rizoma con la posibilidad de extensión.

---

<sup>178</sup> En el libro *Mil mesetas*, se retoma el término meseta acuñado por Gregory Bateson, que es una región continua de intensidades que vibra sobre sí misma y que se desarrolla evitando toda orientación sobre un punto culminante o hacia un fin exterior en MENGUE, Philippe. *Deleuze o el sistema de lo múltiple*. Las cuarenta. Buenos Aires. 2008. p. 301

<sup>179</sup> DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. Op.Cit., p. 33.





### 3.5.4 PROFUNDIZAR Y PARTICIPAR

La idea del museo como archivo y con base de datos así como el descentramiento de la información contenida en un archivo al ser colocada en un espacio de representación como el museo, implica que debe ponerse al servicio de todo tipo de público con intereses y necesidades muy diversas. No se debe partir del hecho de que todo público requiere indagar al fondo de la información o al contrario, que todo público se coloca como simple espectador. Es por ello que se deben tomar en cuenta los diversos grados de participación y los niveles de profundización sobre la información que se brinda a los lectoautores, que puedan buscar tanto contenido educativo, con carácter académico o simplemente el disfrute.

#### 3.5.4.1 NIVELES DE PROFUNDIZACIÓN HIPERMEDIA<sup>180</sup>

##### 3.5.4.1.1 Nivel generalista

Es el nivel al que todos tienen acceso, el primero que se muestra siendo por lo mismo más sencillo. La navegación debe ser simple para su experimentación. Posiblemente contenga datos de contextos generales y que detone los pasos a seguir sobre los tópicos de las particularidades.

---

<sup>180</sup> Ibíd., p. 37.

##### 3.5.4.1.2 Nivel experto

Este es un nivel de especialización, de profundización, de simulaciones profesionales y de detalles técnicos. Tanto los aficionados al tema como los expertos deben encontrar informaciones de interés que amplíen el campo tratado. El lenguaje ha de ser específico, por supuesto siempre con la posibilidad de indagar en cada término y en cada detalle.

##### 3.5.4.1.3 Nivel científico

En el nivel científico hay que situar perfectamente el marco teórico de estudio, los avances más significativos, las investigaciones más relevantes, la bibliografía imprescindible, las publicaciones periódicas de referencia y los centros de estudio más avanzados. Todos los niveles deben permanecer abiertos a todo tipo de público y permitir el acceso

### 3.5.5 GRADOS DE PARTICIPACIÓN DEL LECTOAUTOR. EL LECTOAUTOR COMO JUGADOR

Antes de adentrarnos a los grados de participación que menciona Isidro Moreno, es conveniente, para este trabajo, sumar al lectoautor otro elemento clave para su desenvolvimiento en el ámbito museal. Este elemento es el *juego*, concepto trabajado elocuentemente por autores como Huizinga o Gadamer, quienes advierten que es un elemento fundamental en la actividad humana. Este último autor, con el cual iré de la mano para este añadido a las características del lectoautor, menciona que la actividad lúdica es un ir y venir, una especie de vaivén que implicaría la conjugación de otro, estos movimientos que implica el juego es un auto movimiento que contempla el auto movimiento de otro<sup>181</sup>

El visitante del museo, aquel visitante que se percibe pasivo hablando de un museo tradicional, desde mi punto de vista no deja de realizar una actividad constante. La capacidad hermenéutica sobre lo que ve,

implica una actividad sensorial, perceptiva al igual que cognitiva. El agregado aquí es el movimiento, y el juego entre jugadores, incluso aunque únicamente se observara, el observador es parte del juego. La coautoría del lectoautor, su construcción narrativa implicaría un cojugador que juega con otro que también construye una narrativa, después o a la par, de un trabajo hermenéutico sobre lo que se presenta. Por tanto, lo lúdico es actividad del movimiento hermenéutico sobre lo que se observa, y es necesaria una colaboración para llevar a cabo dicho juego, una andamiaje lúdico que se va construyendo por las micronarrativas que se ponen en el tablero. La actividad y participación del lectoautor, ese coautor del relato de Moreno, con el elemento juego, se convierte en un autor-cojugador. Por tanto, la participación que es particular del sujeto, por sus cargas explicativas y juicios, tiende a participar y colaborar convirtiéndose en un lectoautor lúdico.

#### 3.5.5.1 Participación selectiva

Cuando la interactividad se reduce a seleccionar entre las opciones que ofrece el programa. Es posible que se limite a la contemplación activa, deja la pasividad pero no transforma ni construye nada nuevo en relación a lo presentado.

#### 3.5.5.2 Participación transformativa

El usuario selecciona y transforma. El eje rector lo coloca el autor, el museo y el lectoautor puede modificar.

---

<sup>181</sup> Véase GADAMER, Hans-Georg. *La actividad de lo bello*. Paidós. Barcelona. 2015. Pp 66-83.

### 3.5.5.3 Participación constructiva

El programa permite al usuario seleccionar, transformar e, incluso, construir nuevas propuestas que no había previsto el autor. ...Al vivir estas experiencias es mucho más fácil retenerlas que si, sencillamente, se fuera testigo de las mismas o se ofreciesen como opciones selectivas. El receptor puede ser realmente un coautor o un lectoautor que elige, transforma y construye. *Narrativa Hipermedia y Transmedia* 31

La construcción que funciona aquí es la conexión, enlaces de temas y subtemas y de testimonios en relación a los espacios de un contexto determinado. Por ejemplo una entrevista aislada de un individuo que sabe algo de un espacio determinado puede enlazarse en audio mientras se conoce el espacio del que se habla. Otra posibilidad es la participación activa del lectoautor en ser portador de algún conocimiento en relación a lo expuesto, este puede ser anexiones de su testimonio si conoce algo sobre algún individuo en la exposición o algún espacio. No sólo transforma la narración sino que se agregaría a sí mismo. Transformando la información y el contenido. Existe por tanto una acción de colocarse en la trama.



### 3.6 CASO PROTOTÍPICO. FRAUDE ELECTORAL COMO PROBLEMÁTICA SOCIAL

Formular un fraude electoral hipotético como estudio de caso, es un ejemplo del cómo es que se detonan problemáticas sociales de lo local a lo global además de que permite contrastar lo que se ha venido proponiendo a lo largo de la tesis. En este último apartado se muestra el caso prototípico a través de una infografía y otros diagramas basados en la clasificación de datos culturales, que por su flexibilidad, permite vislumbrar las diversas conjugaciones que se llevan a cabo dentro de una estructura planteada como un sistema-rizoma. Los grados de participación y niveles de profundización se pueden ir modificando dependiendo de las conjugaciones que se vayan trazando, permitiendo dar otros sentidos al trayecto de la información.

Se eligió el fraude electoral como tema eje ya que es una problemática que permite desprender los posibles contraposiciones entre Estado y sociedad, así como las repuestas de ambos en tensión y conflicto, permitiendo a su vez, que el museo monitoree los puntos álgidos de la problemática. Este fraude electoral hipotético, abre paso a vislumbrar los trayectos complejos que de una problemática social se desprenden, y llamarlos a la existencia probable para lograr trazar un ejemplo de narrativa donde funcionen sus características y se logre visualizar.

Otra de los motivos por los cuales se eligió la temática relacionada con un fraude electoral, es que en de levantamientos sociales, permite dar cabida a uno de las características que le compete al *Museo de las Ausencias*, esto implica el mapeo continuo y en tiempo real de los puntos calientes, el poder observar las zonas con mayor movimiento en relación a la problemática social que se gesta y cómo es que lo externo al museo, se logra comunicar con este y con los lectoautores que se encuentren en el interior.

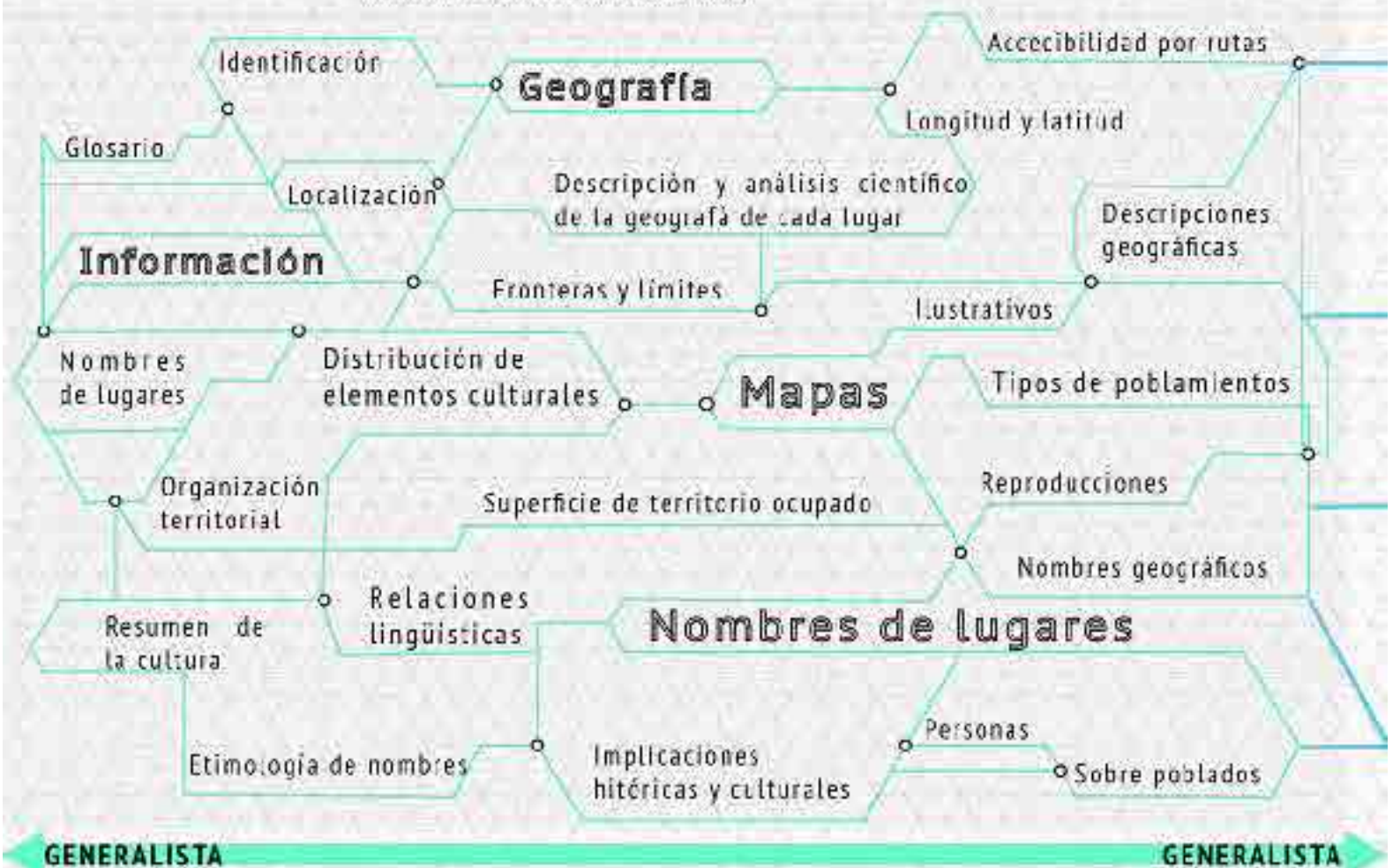
# Problemática social

## Fraude electoral

Estudio de caso prototípico estructurado como sistema rizoma, que conjuga distintos tópicos que se detonan. Muestra los posibles grados de participación y niveles de profundización, sea por lector/a con un nivel generalista, nivel experto o nivel científico, éstos últimos a su vez se pueden entrecruzar.

### IDENTIFICACIÓN

Nombre de la sociedad o del grupo cultural; otras denominaciones que se can a si mismos o que les dan otros; significado de los nombres, situación del grupo de referencia a otros semejantes o mayores; pertenencia a áreas o subáreas culturales; periodo durante el cual se estudia la problemática y relaciones con otros periodos; subdivisiones locales y temporales empleadas en la clasificación de datos.



# Vida política

Dado que los mecanismos no institucionalizados de control social, no operan realmente más allá del nivel de la comunidad, todos los gobiernos descansan sobre la autoridad y el poder que poseen para complementar aquellos mecanismos con a fuerza organizada. De aquí que la vida política se caracteriza por el ejercicio del poder o por su manejo o por las pugnas para alcanzarlo.

Recolección de fondos, programas y plataformas

Abuso y explotación del poder político

Registro de votantes

Requisitos

Sistemas electorales

Opinión pública

Recolección de fondos, programas y plataformas

## Elecciones

Procedimientos no institucionalizados para seleccionar a los funcionarios

Impuestos

Casillas electorales

Presión política

Reglamentaciones gubernamentales

Organización

Obras públicas

Hacienda pública

Campañas electorales

Procedimientos

Empresas gubernamentales

Intimidación

## Fraude electoral

Estado

Conducta de los votantes

Métodos de control de minorías

Estructuras y divisiones

Ciudadanía

Consumo político

Empresas gubernamentales

Movimientos políticos

Actividades gubernamentales

## Revolución

Investigación científica y fomento

Casiquismo político

Normas

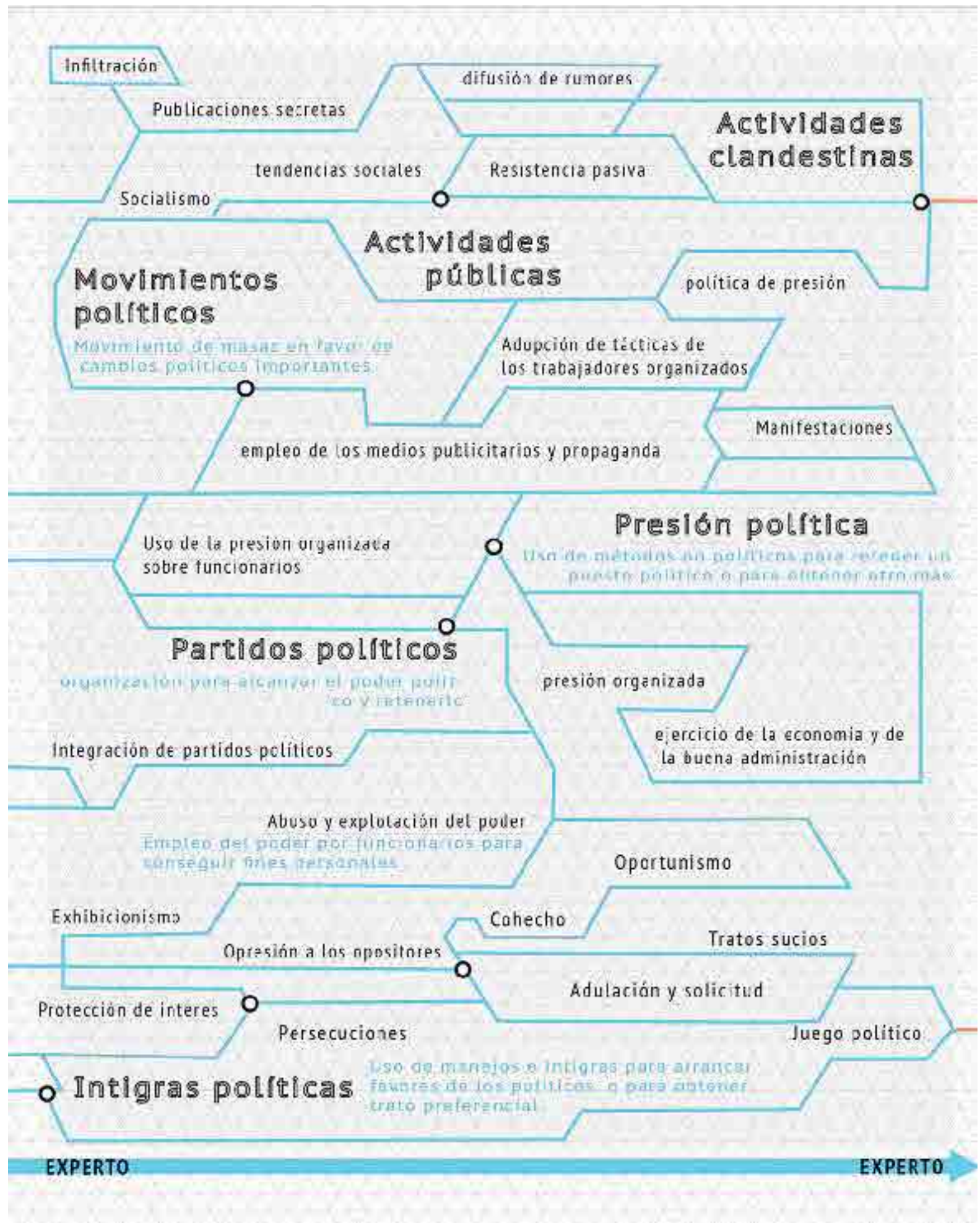
Legalidad

## Delitos y sanciones

responsabilidad legal

EXPERTO

EXPERTO









Explicación de la medida en que la investigación directa en el campo ha sido complementada o reemplazada por la utilización de documentos



## Revolución

Intentativas para tomar el poder con violencia

Uso de registros e información

Rebelión

Palaciega

Golpe de Estado

## Levantamiento social

Insurrección

Guerra Civil

Levantamiento

## Conflicto

Consecuencias del éxito o fracaso

Tácticas y movimientos contrarrevolucionarios

Estratificación

Antagonismo

Documentación de conflictos

Sobre la guerra

## Fuerzas armadas

Sobre el castigo de la traición

Finalidades de la cultura

## Historia y cambio cultura

Tácticas y movimientos contrarrevolucionarios

Sobre el castigo de la traición

## Preparación y exposición de resultados

Métodos para preparar y organizar los datos reunidos

Muestreo

Técnicas especiales de análisis

Estadísticas

Métodos para comprobar entrevistas

Grados de seguridad

Proporciones

## Actividades gubernamentales

Métodos para determinar la consistencia interna

Validez de resultados

Preparación de materiales para su publicación

CIENTÍFICO

CIENTÍFICO

# CONCLUSIONES

Para comenzar con la conclusiones es necesario dar respuesta a las siguientes preguntas:

- 1.-¿Cuál fue el aporte de la investigación?
- 2.-¿Cómo se cumplieron los objetivos generales y particulares?
- 3.-¿Cómo la información obtenida en la investigación transforma el estado del arte?
- 4.-¿Qué nuevas hipótesis surgieron a partir de la información recopilada, seleccionada y estructurada?
- 5.-¿Qué valor “académico” podría tener para una institución educativa y que prospecciones existen?

## 1.-¿Cuál fue el aporte de la investigación?

Para dar entrada a las conclusiones, donde se pretende hacer un análisis de la hipótesis, de los aportes y los objetivos, es prudente realizar otra pregunta que fue para mí una constante en la realización de este trabajo de investigación: ¿Es necesaria la formulación de otro museo en un contexto donde la existencia de museos, y el nacimiento de nuevos proyectos museísticos cubren la demanda de distintas necesidades y tipos de públicos? Esta es una interrogante que traté de responderme a lo largo de este trabajo. Posiblemente el museo sea la institución menos adecuada para realizar esta propuesta, pero al ser unos de los espacios de representación más importantes y que invitan, al entrar a sus umbrales, a pausar la mirada y generar reflexiones sobre lo que se ve, también es necesario que este espacio sea modificado al estar inserto en un contexto sociocultural nuevo y distinto a una tradición donde fueron gestados todos los museos ya existentes, en donde el mirar y el desplazarse se liberen, y el accionar del visitante no se vea intimidado por el poder del espacio museal.

Este museo, como se advierte al inicio, no se centró en un museo existente, sin embargo, sí contempla propuestas ya planteadas en relación a la administración de datos. La primera propuesta revisada es el Berkman Klein Center for Internet and Society de la Universidad de Harvard, cuya misión es explorar y entender el ciberespacio; estudia su desarrollo, sus dinámicas, normas y estándares. Jeffrey Schnapp, co-director del centro Berkman Klein y colaborador y creador de Meta-lab de la misma institución; enfocada al diseño del conocimiento experimentación e innovación en relación a los datos y la puesta en juego e interacción de lo mismos, se centra en la liberación de bases de datos construidos por bibliotecas y archivos. Mantienen la idea en que los datos por sí mismos son inherentes, inútiles si no son transformados en elementos que asumen significados sociales para comunicar valores a la sociedad contemporánea .

Otro de los ejemplos es el Arnold Arboretum de la misma universidad, otro de los trabajos serios que descubren y diseminan el conocimiento, este se enfoca al conocimiento y difusión del reino de las plantas para tener un mayor entendimiento y apreciación taxonómica de la diversidad botánica del mundo. Este proyecto se gesta en 1872, el cual promueve la investigación para aumentar el conocimiento de la biología y la historia evolutiva las plantas. Las actividades de investigación se enfocan a incluir enfoques genómicos para la fisiología y el desarrollo de las plantas, la evolución y los cambios climáticos.

Curarium , otra plataforma que permite explorar y analizar colecciones de objetos, que hacen que estos no sean inertes al convertirse en interfaces con las cuales podemos explorar y adentrarnos a la historia de vida del objeto. No es una simple plataforma de exhibición, se puede interactuar con las colecciones de manera intuitiva; tampoco es un simple inventario, dado que el objeto mismo es un mapa complejo que permite visualizar los datos con los cuales interactuar y navegar dentro de sus características, se puede igualmente conocer su ubicación y trabajar con él como un texto que contiene una narrativa propia.

En los ejemplos y antecedentes aquí mencionados, las colecciones con las que se trabajan son un conjunto de conexiones en potencia; la calidad privada de la colección y del conocimiento sobre ella, se vuelca pública, son propuestas de diseño de nuevas formas de conocer.

En este momento, el lector puede adelantarse a malinterpretar este trabajo al pensar que la propuesta del Museo de las Ausencias es algo que ya se ha realizado, que el trabajo de retomar la idea de rizoma y de sistema es el mejor aliado para dar una salida airosa y fácil para manipular algo que ya se ha realizado, pero hay puntos en los que se aparta la propuesta.

El primero de ellos es la idea de lo privado. El Museo de las Ausencias se encuentra vacío de colección, es un archivo descentralizado. La gran mayoría de las colecciones encontradas en espacios museísticos, de inicio se gestan dentro del ámbito privado, y se vuelven públicos por las transacciones propias de políticas patrimoniales y de los propios

museos. En esta propuesta se prima lo público desde lo público mismo; al no existir una colección reinada por objetos y centrarse y determinarse por datos generados en tiempo presente por las personas, lo público de lo público se mantiene presente en todo momento, incluso al estar ausente.

La idea de objeto como un testimonio de lo humano, y gracias al cual podemos explicar la complejidad del ser humano, es algo que se abandona por completo en este proyecto, abriendo paso al ser humano como testimoniarte de sí mismo de su presente y su realidad. Se advierte al inicio que se debe primar lo humano antes de su objeto. El objeto y la compleja idea de colección trae consigo la necesidad de preservar; sin embargo el cambio de la colección de un ámbito privado a uno público lo modifica en sentido dado que se impregna de características semióticas que envuelven al objeto con elementos que lo protegen ante su desvanecimiento en un mundo que atenta contra su preservación; es decir el objeto custodiado requiere y adquiere significados y representaciones que evitan su desaparición. Si todo en la cultura muere, los museos se encargan de

que sus objetos sean preservados y los discursos sobre este enfatizan la necesidad de ser resguardados. Uno de los elementos que de inicio he mencionado no se hace referencia en esta propuesta debido a que prima lo humano antes de sus objetos, es primordial para apartarme de los referentes antes mencionados en este sentido. El objeto aquí se libera de ser el eje primordial como documento y con el cual podemos explicar un contexto, o al ser humano mismo a partir de sus objetos. Esta propuesta pretende contemplar, entender al ser humano por sí mismo, sin necesidad de triangulaciones con su objeto, si bien se utilizan elementos objetuales, estos funcionan simplemente como herramientas de interactividad que facilitan el desplazamiento e interacción para acceder a informaciones generadas desde los lectoautores, objetos interfaciales que deben facilitar la interacción. En un contexto de hipermediaciones, las personas usan al objeto cargado de interfaces como un medio de representación de sí mismos no a partir de ellos.

Por otro lado tenemos el tiempo, uno de los elementos que se toman de manera opuesta a los antecedentes, ya que el pasado es latente en

ellos, la idea de archivo y su visualización es de elementos que si bien se consultan en tiempo presente no es el tiempo real de estos. Quiero decir que el objeto congela el tiempo, su propio tiempo ya no es real, es un tiempo que pasó pero que se actualiza al acceder y jugar con él, sin embargo el presente es más que una simple actualización. La primacía de los objetos es latente en las propuestas, el trayecto del objeto es posible entenderlo y contemplarlo, pero la ontología del objeto no es percibida.

El Museo de las Ausencias, es un museo modélico que es imaginado dentro de un contexto totalmente contemporáneo, con problemáticas sociales propias del presente, y que se encarga de cuestionar este tiempo antes de resguardar la memoria y el pasado. Sin embargo, es imposible crear algo desde la nada, siempre lo nuevo contiene una carga de un pasado intrínseco y de referentes y citas descontextualizadas. En este caso, no se tendió a alejarse ni de plantear los presupuestos desde las fronteras de una tradición, al contrario, hunde sus raíces en una tradición que se explica en el primer capítulo, una hábito museal que atañe sobre todo al contexto de la modernidad de la cual parte, pero se aparta para poder replantearse y constituirse; es una posibilidad a lo existente, es únicamente una alternativa.

Esa tradición moderna, a la que se hace referencia en ese primer capítulo, contempla que el museo es una institución que nace, moldeándose a realidades sociocultural determinadas, son gestadas en un pasado y es desde aquí donde este modelo de museo se aparta, buscando un cambio dentro de un contexto contemporáneo, donde la relación entre las personas se ha visto modificada por nuevas tecnologías, don-

de el visitante ya no desea ser un ente pasivo dentro del museo; el sujeto es actuante, se encuentra informado, se involucra y busca salida a su crítica, colocándolos en ámbitos con soportes tecnológicos y/o analógicos. Las propuestas museográficas que puedan surgir de este modelo, serían formuladas entendiendo que el visitante no es ya un receptor pasivo, este reacciona, o quiere hacerlo, y la propuesta debe contemplar el proceso cualitativo y de interacción de su experiencia.

Regresando a la idea de modernidad, este un término contextual al cual no hago referencia directa en este trabajo, o al menos no tiendo a definirla; pero se mantiene latente en la crítica sobre esta institución. El museo es un espacio institucional que ha mantenido su interés en la protección, no únicamente del patrimonio, sino de la razón misma. Sin embargo, se entiende la modernidad del museo como un cambio continuo y que se modifica por el proceso de transformación permanente de la sociedad. El museo que se presenta en este trabajo se destina a la creación de estrategias de comunicación y gestión de la información, haciendo referencia y prestando rigurosa atención a los cambios y crisis que en la vida social se gestan, y cómo es que las acciones de los agentes sociales se enfrentan a esas transformaciones. Se coloca un énfasis en el proceso de socialización de esa información entre lectoautores, colocándolos como punto medular para la exigencia de los modos de producción museográfica. Se alerta también sobre la realización de métodos de investigación a priori, en contraposición de las muy comunes evaluaciones del estudio de la experiencia museográfica a posteriori a las exposiciones.

El Museo de las Ausencias es un espacio de emisión, de traducción de discursos personales que se conjugan con otros, espacio de representación intersubjetiva, espacio lúdico para co-jugadores y lectoautores que ejercen un trabajo hermenéutico sobre la sociedad misma, sus problemáticas y su colectividad. Estos puntos son relevantes debido a que nos encontramos en una sociedad dispersa, que se compone de comunidades diversas que al parecer se contraponen desde ellas mismas.

Otro de los puntos con los cuales se separa este modelo en relación al museo moderno, es que no va a colocar un sentido sobre lo emitido, es decir, no presenta un discurso previo. En la historia de la institución, presentada al inicio de este trabajo, se va advirtiendo que los proyectos museológicos y museográficos surgen de proyectos con intereses institucionales, colocando y autojustificando necesidades que no parten de la sociedad visitante. Más que tender a contener la razón, tiende a mostrar también las pasiones de los sujetos en los ámbitos socioculturales, se busca que la experiencia del sujeto no implique una autoreferencia únicamente, y se aleje de

una autojustificación, una unidirección del sujeto, abriendo paso a que el lectoautor proponga, y que su experiencia vivida en el interior no sea únicamente del ser para sí, sino el ser para consigo mismo en referencia al otro. El museo es un punto fijo dentro de un mundo fragmentado, un espacio libre donde el sujeto es el centro de reflexión que se proyecta en una experiencia que se conjuga con un otro desde el sujeto mismo. Todo esto en dentro de un mundo fragmentado.

Es necesario reiterar que la modernidad no se adaptó de manera uniforme, igualmente la globalización, el contexto en donde se piensa el Museo de las Ausencias, ha sido violentamente aceptada por lo local provocando la existencia de globalizaciones, aquellas particularidades de vivir lo mismo. Es dentro de este contexto donde se coloca la intención primaria del museo: La representación de la diferencia a partir de las coincidencias sociales en el ámbito museal. Tender a la representación de la complejidad a través de sistemas complejos de representación visual y traducción de la información generada, no es más que la propuesta abstracta que no es posible vivenciar sin el diseño de la

información y las interfaces coherentemente diseñadas para el acceso intuitivo.

La idea de que el sujeto se presente estando ausente, aquel que no se encuentra de visitante en el museo, invita a que diversas disciplinas se conjuguen para lograrlo, para que se enuncie y que logre que participemos con él. La idea que va a ser otra de los ejes de este trabajo, y que deambula peregrinamente en cada uno de los capítulos, es la necesidad de saber que la ausencia acontece en todo ámbito de la vida. Un espacio de representación como este, el cual abre paso al detenimiento, permite tener conciencia de aquello que se encuentra ausente, igualmente invita a no ser indiferentes hacia el otro. Esto posibilitaría saber que lo otro estando ausente se presenta. La idea de colocar en un espacio la imagen del otro para conocerlo, es notificar su ausencia y mostrar la posibilidad de hacer consiente su presencia, es, en pocas palabras, llamarlo para coparticipar. El Museo de las Ausencias con el uso de las nuevas tecnologías y un adecuado diseño de información y de comunicación visual, elimina los límites con lo externo.

Por otro lado, la conjugación de la idea de sistema con el concepto-metáfora de rizoma, se entretienen desprendiéndose de los paradigmas primeros y constitutivos del museo, principios primeros a los que nunca pretendí atender, pero sí cuestionar para generar una nueva necesidad de un espacio de representación, de un museo como un espacio apropiado, de diálogo y de traducciones. Uno de los aportes de este trabajo es que el Museo de las Ausencias propone formas de conocer, experimentar, hablar, enunciar, evocar, denunciar y vislumbrar la



complejidad de conflictos sociales. Busca la reconciliación de tiempos, de lo particular con lo general y de lo local con lo global a través de la navegación dentro de un sistema de contingencias insertado en un espacio de representación. El museo se ha dado a conocer como institución de la sociedad, así mismo debe frecuentarla, protegerla y ser un espacio para ella, no un espacio dentro de ella.

Dichas proclamas, dan dirección a estas conclusiones, mismas que se escriben con una visión poco optimista en relación a la utilización de las nuevas tecnologías. Las nuevas generaciones se encuentran ya manipulando de manera diestra todo tipo de soporte tecnológico, es por ello que no se llega a vislumbrar qué tipo de tecnología debe existir en este museo, debe ser una tecnología coherente y atractiva, sin embargo, este trabajo sí se hace responsable sobre la estructura interna, la gestión de datos y la ética en relación a dichos datos. El Museo de las Ausencias, gracias a su ética formulada, se abrió camino para concebir que nace como un acto de denuncia de lo social. Aquí un referente potente podría ser wikileaks, pero inserto en un espacio de representación tangible, donde se logren informaciones que no son distribuidas en medios tradicionales por la censura o autocensura, y por lo tanto no se conocen. Es un espacio que hace el llamado a la utilización de mapas de calor; estos mapas que nos permiten el monitoreo continuo y permanentemente de puntos estratégicos de los conflictos sociales, las acciones de los individuos manteniéndose como un espacio, no de representación únicamente, que sea de protección, y es por esa ética formulada, que se evita el voyerismo o amarillismo; la acción mis-

ma de denuncia y de información del museo permite dar vuelta a ese tratamiento perjudicial. Las nuevas tecnologías aquí, son enfocadas no únicamente a la diversión, que si bien la idea de esparcimiento y juego deben ser involucradas, también son encaminadas a la divulgación y difusión de la información de manera atractiva y útil. Ideas que surgen para ser contempladas en el seguimiento de este trabajo.

El Museo de las Ausencias invita a comprendernos, aprendernos mutuamente como un texto complejo, observarnos como imagen e interpretarla apelando a lo que uno, como imagen tiene que decir. Los lectoautores también son texto, mismos que son interpretados en un espacio de representación, que por sus condiciones hipermedia, es un espacio de inmersión. La interacción, interactividad e inmersión se conjugan para colocarnos en la mira del otro, responder a lo que me tiene que preguntar e inquietarme para conocerlo y conocer lo que compartimos en los social. Esta propuesta pretende romper las barreras de lo que miramos, y que lo que miramos vuelque su mirada a nosotros, mientras el museo como institución nos mantiene protegidos.

## 2.- ¿Cómo es que se cumplen los objetivos generales y particulares?

Toda conclusión de este trabajo parte de presupuestos, de prejuicios que dan cabida a las preguntas. ¿Qué es la hipótesis sino un presupuesto o un prejuicio?. Un prejuicio que es la guía inicial de la cual se parte esta investigación. Es aquí donde no tengo la intención de comprobar la hipótesis, pretendo irme por la vía de ver su transformación y su contradicción para caminar y no frenar el desarrollo posterior esta propuesta.

Debido a que el pensamiento no es pasivo, a lo largo de la investigación existieron nuevas rutas que debí seguir. Si no cambiaran los caminos de este trabajo implicaría que no existe un proceso de investigación. Indico que no existió una modificación al proyecto inicial, ni a los objetivos ni mucho menos a la hipótesis. Sería tramposo no mantenerlos de la misma forma, y al respetarse esto, es posible contradecirlo. El objetivo primario de este trabajo fue dirigido a la reflexión sobre las cualidades de este museo modélico, centrándose en recurrir a constantes socioculturales dentro de un mundo globalizado. Comenzaré

por enunciar las respuestas a los objetivos generales y particulares de esta trabajo de investigación:

### Objetivo

Reflexionar sobre las cualidades que tendría un museo modélico, como lo es el Museo de las Ausencias el cual lograra reflejar las coexistencias socioculturales, capaz de mantener un discurso común, compartiendo las diferencias y enfatizando con ello las coincidencias. Para poder llevar a cabo esta reflexión, es menester recurrir a constantes socioculturales como lo es la necesidad ontológica que tiene el ser humano y crear las cualidades de representación para los elementos fundamentales, primarios y compartidos entre todo Ser Humano como lo pueden ser su experiencia en un mundo globalizado, el hombre y sus conflictos actuales. Se requiere igualmente analizar cómo es que los elementos de la producción estética simplifican esta complejidad y ver qué elementos contendría la representación para poder apreciar las coincidencias a partir de las diferencias.

Sobre el objetivo general, mismo que pretende hacer una reflexión sobre un museo modélico, que logre representar las coincidencias y coexistencias socioculturales a partir de las diferencias, enfatizando las coincidencias, la idea de representación que se ha utilizado desde un inicio, no pretende la idea únicamente de una contemplación ante esa representación; al conjugar diversas perspectivas sobre lo representado en este museo modélico, la representación entra en la esfera de conjugarse con intercambios hermenéuticos, lo representado se activa a partir de las interpretaciones que entran en juego

por emisores y receptores. Es un intercambio que va modificando lo representado y que se completa o se mantiene incompleto constantemente precisamente por ese actuar sobre él.

La idea de modelo de simulación, que tiende únicamente a la predicción, más no a la caída en lo empírico, se trabajó como un espacio de diálogo donde sea posible, a través del diseño de la información y las tecnologías, apreciar la complejidad. Se tendió a comprender cómo es que la representación de dichas complejidades se puede expandir o citar por el lector, no precisamente se centró en el contenido, sino en las necesidades del continente, en este caso el museo mismo. Se alerta sobre la necesidad de generar un diálogo entre disciplinas y los medios de representación para una comunicación sencilla de lo complejo.

El diálogo entre distintas ideas explicativas de las disciplinas en este trabajo es sin duda generado, pero

advirtiendo de antemano que se comprenden desde un único punto de vista, de una reflexión de soliloquio. Se conjuga de inicio la museología con la filosofía, filosofía con la antropología y la museografía con el diseño de información. De esto se plantea una estrategia que permite una representación futura, no en este trabajo, pero sí en su continuación. La estrategia a seguir parte de el término de lector y cómo es que este permite una experiencia que debe conjugarse con demás experiencias. Se coloca un énfasis en la necesidad de crear una interfaz, sin embargo no fue el punto clave, mismo que debería ser para la continuación de la investigación.

## OBJETIVOS PARTICULARES

**1** Generar el diálogo entre las técnicas de investigación propias de las disciplinas sociales y los medios de representación para lograr una comunicación sencilla de lo complejo. Los procesos de codificación compleja requieren de nuevas formas detenidas de lectura que pueden ser facilitadas por disciplinas encargadas de la producción estética.

Damos entrada a la explicación de los objetivos específicos, en el primer objetivo, mismo que pre-

tende generar un diálogo entre las técnicas de investigación propias de ámbitos sociales y medios de representación para lograr procesar la información de manera que se codifique. Sí se logra conjugar diversas disciplinas con el fin último de crear una opción de representación de lo complejo, y la posibilidad de corresponderle a la representación

por parte del lectoautor, dándoles las posibilidades para conjugar su punto de vista y su propia idea explicativa con lo que observa y con los que observan. Se debe recordar que el museo únicamente tiende a colocar temas clave y posibilidades de navegación sobre aquello que se observa y se presenta. En relación a la codificación de la información compleja, sí se previsualiza el dictar un punto de partida para posibles exposiciones de problemáticas sociales.

2

Reflexionar sobre las alternativas para la construcción de una transdisciplina coherente que logre proveer los puntos de coincidencia entre las disciplinas sociales y las disciplinas encargadas de la producción estética para lograr una representación que abra paso a que la experiencia sobre lo humano no se postergue y detone inmediatamente sensaciones y pensamientos dentro de un ámbito controlado como lo puede ser un museo.

En la redacción de este trabajo pretende lograr hacer coincidir las diversas disciplinas y sus diversos presupuestos teóricos, no es una transdisciplina porque esta no pue-

de ser construida desde una única interpretación y un sólo marco explicativo, se requieren otros ojos para construirla y visibilizarla. Si bien existe una articulación de disciplinas, se requiere evitar el hermetismo de los postulados por parte de cada una de ellas, no trasciende a transdisciplina, pero sí es generado un espacio de congregación de postulados y conceptos donde se unen las disciplinas y sus características logrando bien una ambiente interdisciplinar.

Se gesta una amalgama entre la filosofía y el pensamiento complejo desde la sociología, una formulación ética, y la representación proyectiva del diseño de comunicación visual y la administración de los datos coherentes entre sí desde el diseño de información. Esto se realizó para trazar un camino hacia la posibilidad de generar las herramientas críticas y analíticas para que el lectoautor pueda visualizar los datos. Es bien un entramado abstracto que debe hacerse ver en su ejecución. No se enfatiza en qué tipo de tecnologías deben colocarse la información, es una interfaz que no se ha creado y que debe atender al seguimiento de este trabajo, pero sí advierte sobre los contenidos previos que parten de cómo es que se vive lo mismo. Al generar una ética, se da lugar a que las disciplinas se enfoquen a cómo deben ser tratada la información, qué tipo de información le atañe al museo y cómo divulgar y difundirla.

Esto da cabida a que todo gire en torno a la ética del museo, ésta es la línea a seguir para mantener un hilo conductor al tratamiento no únicamente de la información, hablando de información en todo formato -sea en imagen sonido medios tradicionales o

extraterritoriales-, sino que la ética misma permite los puntos de coincidencia. Igualmente, en sentido operativo, el haber pensado al museo como archivo, logra mantener un control sobre los datos generados desde afuera y desde el interior del museo. Se generó un proceso cognitivo para hacer, en el seguimiento futuro de esta propuesta, que el diseño de comunicación visual y el diseño de la información, logren que se perciba visualmente el contenido, descodificar lo que se ha propuesto aquí para una visualización efectiva de ello.

**3** Explicar cómo es que se puede crear una representación basada en un trabajo recíproco entre las disciplinas sociales y las disciplinas encargadas de producción estética dentro del museo. Crear una corresponsabilidad para la representación producida por varias disciplinas puede explicar con mayor certeza la complejidad de lo diverso, gracias a la producción estética que trabaja en pos de una simplificación de la representación de la realidad.

Para hacer un diagnóstico del tercer objetivo, en inicio no se explica cómo es que se puede crear una representación que conjugue disciplinas sociales con aquellas encargadas de la producción estética, es decir, no se explican los pasos a seguir, pero sí se logra al crear una corresponsabilidad que no se advierte en ningún momento, se entreteje en silencio. A mi parecer el amalgamiento de las disciplinas se va dando a lo largo del trabajo, la investigación presente se enfrenta y se coloca en este modelo, dando por resultado la idea de archivo como el eje rector de la sistematización de la información desde donde debe actuar las disciplinas que crean los medios de repre-

sentación que logren visualizar los datos al diseñar la información desde una investigación previa, llevada a cabo por disciplinas sociales.

El punto de partida, fue comprender la estructura del museo, después generar una metáfora de navegación que se coloca como un archivo, que contiene información y que debe descentralizarse y romper la linealidad en la gestión de los datos a partir de un diseño de la información, el cual detona las necesidades que debe tener la interfaz para que el lector juegue y navegue de manera coherente, siendo él mismo el punto de partida en la navegación dentro de la información que se encuentra en este museo modélico. Esto se da gracias a las nuevas tecnologías que permiten una interacción y un dinamismo; sin embargo en este trabajo no se menciona dichas tecnologías, siempre se tendió primero a generar su estructura y el diseño de la información antes que la liberación de los datos de la información.

La conjugación de la antropología y el diseño es un punto clave para entender el amalgamiento. La disciplina antropológica entiende el contexto en donde se va a insertar el diseño, este se apropia del

contexto simplificándolo o haciendo una síntesis para visualizar dentro de él. El diseño apoya tanto a la filosofía como a la antropología para que los datos, postulados y sus complejidades se comprendan.

El objetivo cuarto y quinto se entrecruzan, tramposamente dicen lo mismo:

**4** Explicar cómo es que se da el anclaje entre la producción estética con las técnicas de investigación propias de disciplinas sociales con el fin de simplificar una complejidad dictada por el proceso de representar la diferencia.

**5** Reflexionar sobre una estrategia en donde se entrelacen las técnicas de investigación propias de las disciplinas sociales en pos de la producción estética para lograr representar la complejidad de la diferencia a partir de las coincidencias.

Aquí, el diseño de comunicación visual, diseño gráfico y el diseño de información, siempre van a depender de una investigación previa, una investigación que si bien le compete, no siempre se lleva a cabo, y es a partir de esa investigación como se logra una visualización de la mis-

ma. Los datos se deben colocar en representaciones visuales e interactivas para abrir paso a la interacción del lectoautor y propiciar el aumento de conocimientos y de información, esto sería tarea que se da tanto por parte del lectoautor como del museo, al mismo tiempo que de otros co-jugadores. Existe una investigación previa, y la tarea del diseño se involucra al generar vías de representación para informar sobre esa investigación, tarea imprescindible para hacer visible la complejidad de una investigación que por sí sola sería imposible de representar.

El diseño debe comunicar y crear todo un entramado estructural para que se pueda acceder a la información, y manipularla, conjugarla e incluso refutarla gracias a los niveles de participación del lectoautor. Hacer accesible la información es un punto al que no se logra llegar en este trabajo, debido a la complejidad misma de la estructura interna y metafórica del modelo, pero tanto las disciplinas sociales como el diseño deben combinarse para descentralizar la información, facilitar la búsqueda y su entrelazamiento.

### **Hipótesis**

Es posible lograr una representación dentro del ámbito museal de la diferencia de los grupos sociales a partir de las coincidencias, si los medios de representación se basan en técnicas de investigación y estrategias de documentación propias de disciplinas sociales, y que de la mano con disciplinas encargadas de la producción estética reinterpretan y simplifican esa complejidad.

Para la comprobación de la hipótesis, se tejieron

diversas vertientes, no para comprobarla pero sí para transformarla a partir de su presupuesto, no se anuló ni se invalidó. Se transformó, mas que desmentirla o comprobarla. La idea de lograr la representación dentro del ámbito museal, una representación que no es pasiva e que invite a la acción, implicó pensar el museo como un sistema- rizoma que va a ser su estructura interna, es el marco teórico que dio cabida a poder entretejer la complejidad, y al reflexionar sobre la realidad en la que debe insertarse este museo, implicó igualmente concebir qué tipo de complejidad existe en una realidad actual. ¿Es posible realmente representar la diferencia de los grupos sociales a partir de la coincidencia?, se afirma que nos encontramos en un mundo de globalizaciones, es decir, cada sociedad o comunidad se adhiere de forma disímil a la realidad que estamos viviendo. ¿Pero por qué sostengo que existe una diferencia que es necesaria advertir antes de caer nuevamente en la igualdad? no somos iguales pero tampoco somos opuestos, esto es una advertencia que se coloca en este trabajo siguiendo la filosofía de Deleuze, en la necesidad de proclamarnos como diferentes, más que tender nuevamente a la idea de igualdad que elimina de inmediato toda particularidad, y es menester tratar de encargarse de las particularidades sobre lo mismo.

En este caso y siguiendo dicha línea, sí se comienza a trabajar la hipótesis, no se atenta contra ella, pero sí construye una visión de su estructura que constituye el modelo para poder lograr la representación de lo complejo. También se hizo énfasis en pensar el modelo como un archivo, y se generó un presupuesto teórico dentro de algo posible, el

archivo descentralizado y vivo que elimina la linealidad, se brinda con ello un tiempo y espacio plurilineal. Es aquí donde entró igualmente la necesidad del diseño de la información y de aquí alertar sobre un diseño de interfaz que permita los diversos caminos a seguir del lector y también como el museo mantiene en contacto con lo externo a él, la sociedad que vive. dentro del ámbito museal de la diferencia dentro de un mundo globalizado y ver cómo se vive lo mismo de manera distinta.

Comprendí que si los medios de representación se basan en técnicas de investigación y estrategias de documentación propias de disciplinas sociales, pero se requieren de modelos para simular por adelantado la experiencia de los lectoautores, y colocarlos como elementos primordiales en relación a su contexto.

Para lograr que los medios de representación y las disciplinas encargadas de la producción estética reinterpreten o simplifiquen la complejidad, se generó una ética, y al hacer referencia a la ética del modelo, no sólo va a contemplar el deber ser del museo en relación a esa realidad, sino que también va a

dictar el tratamiento de la información gestada dentro de él, y los pasos que debe seguir para el respeto de la información generada.

Más que la simplificación de la complejidad se alertó sobre cómo es que se puede acceder a ella, se volcó hacia el interés a las problemáticas sociales, por esa misma ética a la que se hizo referencia, atendiendo más a los levantamientos o espasmos de conflictos en la sociedad. El museo como espectador también de la realidad, no como un intérprete de ella, y que genera el diálogo, el museo como espacio de representación pero también de encuentro, dotar al museo de elementos que hagan al lector navegar por el museo con una base sólida y que su experiencia no se centre en sí mismo, sino con el otro, experiencia compartida.

### **3.- ¿Cómo la información obtenida en la investigación transforma el estado del arte?**

Al diseñarse este museo modelico, se retomaron propuestas abstractas tanto de artistas como Duchamp, hasta teóricos de la museología como Malraux y Juan Carlos Rico. Este trabajo abre ca-

mino a la generación de un nuevo museo dentro de un nuevo contexto. Los postulados de los teóricos mencionados tienden a que el museo abra sus puertas, un museo que salga a las calles, o que se adecúen de manera correcta a su contexto, siendo su arquitectura el poder de esta sobre el espacio. Pero ¿por qué pensar nuevamente en un museo que no existe? Porque es el museo el espacio que permite tener una pausa para la reflexión de lo que ve y lo que provoca el lector. Puede transformar el estado del arte ya que se enuncian nuevas problemáticas que le atañen a la institución museística, alejado del objeto cargado de razón o sin razón.

Es una propuesta que no se basa únicamente en la comunicación del museo con su público, sino un espacio que da cabida a que los visitantes se comuniquen entre ellos con el exterior del museo. Sin la idea de lectores como jugadores, el museo no protege la copresencia, y no asegura la comunicación. Tiende a enfatizar la comunicación, ya no más como una institución mediática, sino como una hipermediática dentro de un contexto fragmentado, y que asegure la integración. En ese mundo fragmentado, el Museo de las Ausencias ya no se preocupa por el objeto, y si lo hiciera aseguraría el objeto con una libertad de mirarlo. Propone la necesidad de que el lector se comunique con otros, con aquellos con los que vive sin darse cuenta, que reconozca la presencia del otro, y la enunciación de los diversos puntos de vista, facilitando la interacción y la inmersión.

En relación al diseño de comunicación, se advierte la importancia de la disciplina en relación a las problemáticas sociales. Muestra una alternativa



al cambio de los museos en un tiempo distinto, una alternativa en cómo crear la información y hacerla visible dentro de un espacio de representación propio de un siglo XXI. Se propone un museo que atienda directamente a lo social, podría caer en un museo activista, pero es prudente pensarlo en este tiempo.

#### **4.- ¿Qué nuevas hipótesis surgieron a partir de la información recopilada, seleccionada y estructurada?**

1.- Es posible generar una metodología que conlleve a una transdisciplina enfocada a la representación compleja, que involucre la solución a la accesibilidad ante toda limitación por parte de los veedores y que se sustente en el diseño de comunicación visual para que los sujetos se apropien de los contenidos de una manera emotiva y sensitiva no únicamente hermenéuticamente.

2.- Las emergencias y constreñimientos que permiten los soportes hipermedia, al momento de detonar la copresencia y la interactividad, permitiría igualmente mantener comunicación con los lugares donde se lleven a cabo las problemáticas sociales en tiempo real, cumpliendo una de las tareas de el Museo de las Ausencias, que es la protección de la sociedad en relación a la custodia de los sucesos y las experiencias dentro de ellos.

5.-¿Qué valor “académico” podría tener para una institución educativa y que prospecciones existen?

Se logró poner en relieve la capacidad que tiene el diseño de comunicación visual, sus estrategias y postulados para hacerlos coincidir en una función social apoyando a la museología en sus principios y a la estructuración de un museo, también en la posibilidad de visualizar la complejidad que desde la antropología y la filosofía se encarga de destacar. El diseño de comunicación visual logra concretar la idea. Se perfiló la necesidad de una imaginación científica de la cual parten las disciplinas que convergen en este trabajo, en conjunción, se logran varios tópicos. El primero es que la teoría, creada desde distintas ideas explicativas y postulados, brinda el camino a seguir en donde el diseño intervenga para hacerlo visible, contribuye en la explicación coherente y hace visible la complejidad.

Abre otra interrogante en relación al diseño accesible, aquel que elimina las barreras de las limitaciones de las personas, el mirar no únicamente se da desde los ojos; se escucha, se toca, se recorre el espacio mientras se huele. La necesidad de distinguir la experiencia del lectorautor en relación a sus sentidos y emociones. Este tema es impres-

cindible discutirlo posteriormente.

Una de los detonantes que permiten seguir con la necesidad de perfilar esta propuesta, invita a pensar el museo como un espacio que se utilice para proteger a la sociedad, que la comunidad dentro de ella se proclame existente y permita estar en constante reflexión sobre problemáticas sociales. Otra de las ideas primarias del museo como un espacio apropiado, y también de protección de la información gestada y emitida, es pensar que la información generada dentro de este sea en relación intrínseca a problemáticas sociales existentes en principio, en un país como México. Pensemos en problemáticas donde existen levantamientos, el museo debe permitir que se elimine el clickactivismo en las redes sociales, ese activismo lejano y despreocupado, evitando al mismo tiempo que se sumen informaciones sesgadas o poco profundas. El museo como un acto de tiempo real, donde podamos observar puntos estratégicos de problemáticas de lo social, donde la población enuncie desde lo local y lo particular, desde donde se lleva a cabo dicha problemática y poder, sin una mediación unidireccional, donde el diálogo aparezca.

El papel del diseño de comunicación visual es totalmente social, pero pensarlo dentro de las problemáticas sociales implica que se creen dispositivos para dinamizar la información al tiempo mismo de la sociedad cambiante e inquieta. Debe abrir paso a contemplar las gestualidades y las expresividades.

Lo que no se presenta en este trabajo es la arquitectura necesaria para hacerlo, se requiere de presupuesto, de un equipo interdisciplinar que coadyuve en la canalización de información digna de ser conocida, se queda en lo modélico sesgado con lo utópico, pero no por eso irrealizable. Debe tender a lo que se proclama en el tercer capítulo; un archivo vivo, una especie de periódico multidireccional e hipermediático, con el cual cada visitante/lectoautor se convierta en periodista de la vida diaria y de problemáticas existentes.

Al evocar las ideas de sociólogos como Zigmunt Bauman, mantiene la intención de entender que nos encontramos en un mundo con una moralidad neutra, desapegada del otro, para subsanar de alguna manera esta neutralidad se podría formular lo siguiente:

-Una interacción e inmersión que también intervenga en lo emocional y lo sensorial de los lectoautores. Esto permite observar gestualidades y el lenguaje no verbal del otro incluso de uno mismo.

- Reporte de puntos calientes, zonas en riesgo o zonas en conflicto, marchas, levantamientos, cosas que le atañe a lo social. Los mapas de distribución por puntos, pretenden revelar la distribución espacial de un fenómeno utilizado como marcador visual que monitoree la sociedad.

- Siempre tender a la accesibilidad. Toda limitación por parte del visitante debe ser tomada en cuenta, el diseño háptico gráfico es uno de los temas a tratar en seguimiento de esta tesis.

- Evitar fundamentalismos
- Ubicar ya un público real, potencial e idóneo.
- Evaluación previa de resultados durante la planeación y evaluación posterior
- Respuestas del público
- Diseño de interfaz
- Análisis

El Museo de las Ausencias propone formas de conocer, experimentar, hablar, enunciar, evocar y vislumbrar la complejidad. Busca la reconciliación de tiempos, de lo particular con lo general y de lo local con lo global a través de la navegación dentro de un sistema de contingencias insertado en un espacio de representación. El museo es conocido como institución de la sociedad, así mismo debe frecuentarla, protegerla y ser un espacio para ella, no un espacio dentro de ella.

## Bibliografía

- ACASO, María. *El lenguaje visual*. Paidós Estética. Barcelona. 2011. pp. 163.
- ANTÓN FERNÁNDEZ, J. Antonio. *Slavoj Žižek. Una introducción*. Sequitur. Madrid. 2012. pp. 221.
- ARFUCH, Leonor. *Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Paidós. Barcelona. 2005. pp. 232.
- ARNHEIM. Rudolf. *El pensamiento visual*. Paidós Estética. Barcelona. 1986. pp. 363.
- BAJTÍN, Mijaíl. *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI. México D.F. 2012. pp. 394.
- BALANDIER, Georges. *El poder en escenas. De la representación del poder al poder de la representación*. Paidós. Barcelona. 1994. pp. 192.
- BAUDRILLARD, Jean. *Crítica de la economía política del signo*. Siglo XXI. Madrid. 2011. pp.263
- BAUMAN, Zygmunt y DONSKIS, Leonidas. *Ceguera Moral. La pérdida de sensibilidad en la modernidad líquida*. Paidós . Barcelona. 2015. pp. 271.
- BAUMAN, Zygmunt. *Ética posmoderna*. Siglo XXI. Madrid. 2009. pp. 300.
- BECK, Ulrich. *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Paidós. Barcelona. 2008. pp. 226.
- BELLIDO GANT, María Luisa. *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Trea. Gijón. 2001. pp. 344.
- BELLIDO GANT, María Luisa (ed.). *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas*. Editorial Universidad Oberta de Catalunya. 2013. pp. 330.

BROCANO, Fernando. *Mundos Artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*. Paidós. Barcelona. 2001. pp. 328.

CASTELLS, Manuel. *Comunicación y Poder*. Alianza Editorial. Madrid. 2009. pp. 679.

COLORADO CASTELLARY, Arturo. *Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*. Editorial Complutense, 1997 pp. 210.

CORRES AYALA, Patricia. *Ética de la diferencia. Ensayo sobre Emmanuel Levinas*. Fontamara. México D.F. 2009. pp. 146.

DELEUZE, Gilles. *Diferencia y repetición*. Amorrortu. Buenos Aires. 2012. pp. 460.

DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. *Rizoma*. Fontamara. México D.F. 2009. pp. 69.

DELOCHE, Bernard. *El museo virtual*. TREA. Gijón. 2006. pp. 224.

DÍAZ BALERDI, Ignacio. *La memoria fragmentada. El museo y sus paradojas*. Trea. Gijón. 2008. pp. 175.

ECO, Umberto. *El museo*. Casimiro. Madrid. 2014. pp. 70.

ELIASSON, Olafur. *Los modelos son reales*. Gustavo Gili. Barcelona. 2009. pp. 32.

FERNÁNDEZ, Luis Alonso. *Museología y museografía*. Ediciones del Serbal. Barcelona. 1999. pp. 383.

FERNÁNDEZ, Luis Alonso y GARCÍA Fernández Isabel. *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Alianza. Madrid. 2012. pp. 275.

GADAMER, Hans-Georg. *La actividad de lo bello*. Paidós. Barcelona. 2015. pp. 124.

GARCÍA Blanco, Ángela. *La exposición un medio de comunicación*. Akal/Arte y estética. Madrid. 1999. pp. 236

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Diferentes, desiguales y desconectados*. Mapas de la interculturalidad. Gedisa. Barcelona. 2005. pp. 460.

GIDDENS, Anthony. *Un mundo desbocado*. Madrid: Taurus, 2000. pp. 117.

GÓMEZ MARTINEZ, Javier. *Dos museologías. Las tradiciones anglosajona y mediterránea: diferencias y contactos*. Trea. Gijón. 2008. pp. 341.

GUASCH, Anna María. *Arte y Archivo 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal/Arte contemporáneo. Madrid. 2011. pp. 315.

HALBWACHS, Maurice. *La memoria colectiva*. Prensas universitarias de Zaragoza. Zaragoza. 2004. pp. 192.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca. *Planteamientos teóricos de la museología*. Trea. Gijón. 2006. pp. 287.

HESKETT, John. *El Diseño y la vida cotidiana*. Gustavo Gili. Barcelona. 2005. pp. 216.

HUYSEN, Andreas. *Modernismo después de la posmodernidad*. Gedisa. Buenos Aires. 2010. pp. 231.

JIMÉNEZ-BLANCO, María Dolores. *Una Historia del museo en nueve conceptos*. Cátedra. 2014. pp. 239

LANDOW, P. George. *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Paidós. Barcelona. 2006. pp. 530

LEFEVRE, Henri. *La presencia y la ausencia. Contribución a la teoría de las representaciones*. Fondo de Cultura Económica. México D.F. 1983. pp. 277.

LEÓN, Aurora. *El Museo. Teoría, praxis y utopía*. Cátedra. Madrid. 2010. pp. 378.

LEON, Warren and ROSENZWEIG, Roy. *History Museums in the United States. A Critical Assessment* Illinois University Press, Chicago. 1989. pp. 360.

LEVINAS, Emmanuel. *Entre Nosotros. Ensayos para pensar en otro*. Pre-Textos. Valencia. 2001. pp. 289.

LIZARAZO ARIAS, Diego. *Iconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes*. Siglo XXI. México D.F. 2009. pp. 257.

LORENTE, Jesús. *Manual de historia de la museología*. TREA, Gijón, 2012. pp. 112.

LYOTARD, Jean- François. *La condición postmoderna*. Cátedra, México. 1990. pp. 179.

LYOTARD, Jean-Francois. *Moralidades Posmodernas*. Tecnos. Madrid. 1996. pp. 122.

MENGUE, Philippe. *Deleuze o el sistema de lo múltiple*. Las cuarenta. Buenos Aires. 2008. pp. 448.

MIERELLES, Isabel. *La información en el diseño*. Parramón. Barcelona. 2014. Pp. 224.

MORALES, Luis Gerardo. *Orígenes de la museología mexicana: fuentes para el estudio histórico del Museo Nacional, 1780-1940*. Universidad Iberoamericana. Barcelona. 1994. pp. 285.

MORENO, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Paidós. Barcelona. 2002. pp. 239.

MORENO, Isidro. *La convergencia interactiva de medios: hacia la narración hipermedia*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II. Madrid 2012. pp. 485.

MORIN, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa. Barcelona. 2005. pp. 167.

MURDOCK, P. George. *Guía para la clasificación de datos culturales*. Universidad Autónoma Metropolitana, México, D.F., 1994. pp. 246.

NORA, Pierre. *Entre mémoire et histoire*, en NORA, Pierre, (dir.), *Les Lieux de Mémoire*. V. 1: La République. Gallimard. París. 1992.

PERALES BLANCO, Verónica. (Ed.) (Coord.) *Creatividad y discursos Hipermedia*. Editorial Universidad de Murcia. 2012. pp. 247.

POMIAN, Krzysztof. *Collectionneurs, amateurs et curieux*. Gallimard. París. 1987.

POULOT, Dominique. *Museo y museología*. ABADA. 2011. pp.160.

RICOEUR, Paul. *La memoria, la historia, el olvido*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires. 2000. pp. 673.

SALMOND, Michael y AMBROSE, Gavin. *Los fundamentos del diseño interactivo*. Una introducción a las artes visuales aplicadas. Blume. Barcelona. 2014. pp. 192.

SCOLARI, Carlos. *Hipermediaciones. Elemento para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa. Barcelona. 2008. pp. 317.

SCOLARI, Carlos. *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Planeta. Barcelona. 2013. pp. 241.

SLOTERDIJK, Peter. *El desprecio de las masas. Ensayo sobre las luchas culturales de la sociedad moderna*. Pre-textos. Valencia. 2009. pp. 101.

TAMAYO, Sergio y WILDNER, Kathrin (Coords.). *Espacios e Identidades Urbanas*. UAM. México. 2005. pp. 381.

TODOROV, Tzvetan. *Los Abusos de la memoria*. Paidós. Barcelona. 2000. pp. 61

VATTIMO, Gianni. *La sociedad transparente*. Paidós. Barcelona. 2010. pp. 172.

VILCHIS, E. Luz del Carmen. *Metodología del diseño. Fundamentos Teóricos*. Designio. México. 2014. pp. 188



ŽIŽEK, Slavoj. *El sublime objeto de la ideología*. Siglo XXI, México D.F., 1992. pp. 302

ŽIŽEK, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. Siglo XXI. Madrid. 1999. pp. 259

Revistas:

MORIN, Edgar. *El método en Multiversidad Mundo real. Una visión integradora*. p.36.  
en [www.edgarmorin.org](http://www.edgarmorin.org) (última actualización: 11/01/2011).

MORALES, Luis Gerardo. *¿Qué es un museo?*, en CUICUILCO, Volumen 3, Núm.7, Mayo-Agosto, 1996, México, ENAH, 1996, p.80.

Red: ICOM, *¿Qué es el ICOM?* en <http://www.icom-ce.org/contenidos09.php?id=27>  
(última actualización: 16/04/2011).

Véase ICOM, Statutes, International Council of Museums, París, 1974, p.1.

BROWN, George Goode. *The relationships and responsibilities of museums*. Science 2, New Series, Vol. 2, No. 34 (Aug. 23, 1895), pp. 197-209 Published by: American Association for the Advancement of Science Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/1622598> Page Count: 13

MORENO, Isidro. *Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo transmedia* en *zer* Vol. 20 - Núm. 38 ISSN: 1137-1102 pp. 87-107 2015

FUSTER RUIZ, Francisco. *Archivística, archivo, documento de archivo... necesidad de clarificar los conceptos*. en *anales de documentación*, 2, 1999, págs. 103-120

Conferencias: Conferencia *Interactividad e interacción con la cultura Tlingit* en el Museo de América celebrada el día 16 de octubre de 2015 por el Dr. Isidro Moreno Sánchez en el Museo de América, Madrid.



## GLOSARIO

### CONSTREÑIMIENTOS dentro del sistema

Son reacciones que no siguen dentro del sistema, espasmos que reaccionan y es posible que no se perciba cambio alguno, es un respiro que ayuda a percibir únicamente que el sistema se encuentra vivo

### DISEÑO

El diseño Gráfico y el diseño de información en particular dependen de los procesos cognitivos y de la percepción visual no sólo para su creación (codificación), sino también para su uso (descodificación). Si el proceso de descodificación falla, la visualización falla.” P 9

el diseño es abstracción, es una representación abstracta y lo relevante es que

“represente la forma de cada una de las partes del objeto en relación con la función que va a cumplir. Es el sentido de diseño como representación.”

2) Es el establecimiento de reglas para producir la abstracción, un plano, una maqueta conlleva a la formulación de reglas para la ejecución. “Es el sentido de diseño como proyecto o plan.”

3) Un tercer sentido hace referencia al proceso de producción de la representación en cuanto proceso creativo que se realiza en la mente del diseñador. Es el sentido de diseño como creación mental.

4) Un cuarto sentido se refiere a la arquitectura (o estructura) de forma y función de un objeto en cuanto complejo de funciones. Así, hablamos del diseño del ala de una gaviota o de un reactor. Es el sentido en el que el objeto realiza lo que ha sido establecido en el plan abstracto. Es el sentido de diseño como estructura funcional.

5) Un quinto sentido hace referencia al proceso de transformación de la estructura funcional que puede ser o no intencional. Así, la evolución diseña los organismos, pero no los planifica, de! mismo modo, los objetos son diseñados por la sociedad o los grupos implicados en su producción y uso. Es el sentido de diseño como transformación de una estructura primitiva<sup>1</sup>.

---

1 BROCANO, Fernando. *Mundos Artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*. Paidós. Barcelona. 2001. pp. 328.

## DISEÑO INTERACTIVO/INTERACCIONAL<sup>2</sup>

Proceso de creación de estructura funcional que amplía y enriquece los medios tradicionales; permite al público compartir y comentar el contenido, así como involucrarse e interactuar con él, a diferencia de los medios estáticos (que a veces se denominan <<medios pasivos>>, tales como películas, prensa y televisión)

## DISEÑO DE INFORMACIÓN<sup>3</sup>

“El objetivo es dotar al lector de herramientas críticas y analíticas que le ayuden en el proceso de visualizar los datos. P 7

Habilidades uso de representaciones visuales, informatizadas e interactivas, de datos abstractos para aumentar el conocimiento. P 13

## HIPERMEDIA <sup>4</sup>

Los hipermedia o multimedia interactivos constituyen un sistema semiótico que amplía y desarrolla el nuevo medio de comunicación nacido del vídeo interactivo. En los hipermedia, ... convergen interactivamente las sustancias expresivas de varios media: imágenes audiovisuales, fotográficas, infográficas y tipográficas. Tecnológicamente, los hipermedia se sustentan en soportes digitales y en arquitecturas que integran, de una forma compacta, todas las sustancias expresivas. Los hipermedia permiten alcanzar todos los niveles de interactividad y amplían y enriquecen las posibilidades del lectoautor

## HIPERMEDIACIÓN<sup>5</sup>

No es un espacio, pero puede concebirse como un metalugar donde confluyen elementos digitales como audio, video, textos, que se conectan a través de enlaces no lineales que abren paso a su intercambio, producción y consumo simbólico, en donde convergen sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente, todo se articula dentro de un ecosistema mediático.

---

2 SALMOND, Michael y AMBROSE, Gavin. *Los fundamentos del diseño interactivo. Una introducción a las artes visuales aplicadas*. Blume. Barcelona. 2014. P. 10

3 MIERELLES, Isabel. *La información en el diseño*. Parramón. Barcelona. 2014. Pp. 224.

4 MORENO, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Paidós. Barcelona. 2002. pp. 239

5 SCOLARI, Carlos. *Hipermediaciones. Elemento para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa. Barcelona. 2008. pp. 317.

## HIPERTEXTO<sup>6</sup>

Gestión y organización alterna de información de manera símil al trabajo cognitivo de la mente humana. No hay jerarquías ni transcurso lineales en el trayecto de la información. Los vínculos asociativos se encaminan hacia una red de enlaces multilineales.

## INTERACCIÓN<sup>7</sup>

Acción y relaciones físicas y personales. Reciprocidad entre personas, animales o cosas. Hay copresencia, participación y dinamismo que con la existencia de soportes tecnológicos se potencian, existen personas detrás de esa tecnología que la utiliza para comunicarse y expresarse de manera interrelacional.

## INTERACCIONES dentro del sistema<sup>8</sup>

suponen elementos, seres u objetos materiales, que pueden encontrarse;  
suponen condiciones de encuentro, es decir, agitación, turbulencia, flujos contrarios, etc.;  
obedecen a determinaciones/constreñimientos que dependen de la naturaleza de los elementos, objetos o seres que se encuentran;  
en ciertas condiciones se convierten en interrelaciones (asociaciones, uniones, combinaciones, comunicación, etc.), es decir, dan lugar a fenómenos de organización.

## INTERACTIVIDAD

Es un diálogo mediante programa informático entre el usuario y el ordenador. No existe ese componente interpersonal mediato. Implica la existencia de intermediaciones tecnológicas. La tecnología posibilita conexiones. entre el cuerpo y la información o la actividad

## INTERFAZ<sup>9</sup>

Espacio alterno que se suma al real para poder guiar el acto de navegación del lectorautor.

---

6 BELLIDO GANT, María Luisa. Arte, museos y nuevas tecnologías. Trea. Gijón. 2001. p. 77

7 Conferencia *Interactividad e interacción con la cultura Tlingit* en el Museo de América celebrada el día 16 de octubre de 2015 por el Dr. Isidro Moreno Sánchez en el Museo de América, Madrid.

8 MORIN, Edgar. Introducción al pensamiento complejo. Gedisa. Barcelona. 2005. pp. 167.

9 MORENO, SÁNCHEZ, Isidro. Narrativa Hipermedia y Transmedia, p. 27-28 en Perales, Blanco, Verónica. Creatividad y discursos Hipermedia. Editorial Universidad de Murcia. 2012. pp. 247.

Es un espacio de selección que redirige a un espacio de representación donde se desarrolla la opción elegida.

#### IMAGEN<sup>10</sup>

Representación visual que posee cierta similitud o semejanza con el objeto al que representa

#### LECTOAUTOR<sup>11</sup>

Receptor no pasivo, es un lector activo y participativo, coautor del relato

#### ORGANIZACIÓN<sup>12</sup>

Disposición de relaciones entre componentes o individuos que produce una unidad compleja o sistema, dotado de cualidades desconocidas en el nivel de los componentes o individuos. La organización une de forma interrelacional elementos o eventos o individuos diversos que a partir de ahí se convierten en los componentes de un todo. Asegura solidaridad y solidez relativa a estas uniones, asegura, pues, al sistema una cierta posibilidad de duración a pesar de las perturbaciones aleatorias. La organización, pues: transforma, produce, reúne, mantiene

#### RIZOMA<sup>13</sup>

Un tipo de tallo subterráneo y ramificado de ciertas plantas, que generalmente crece en forma horizontal emitiendo raíces y brotes herbáceos, donde se almacenan las sustancias de reserva, como es el caso del lirio que posee un rizoma. Los rizomas crecen indefinidamente y en el curso de los años mueren las plantas más viejas, pero cada año se producen nuevos brotes, cubriendo de este modo grandes áreas de terreno.

Lo que diferencia, sobre todo al rizoma de otras plantas se manifiesta precisamente en la parte que normalmente no se ve ya que por debajo del suelo hay una estructura. En una raíz de árbol, por ejemplo la estructura subterránea es similar, casi simétrica a la superior arborescente. El rizoma muestra un entramado de raicillas entrelazadas que dan origen a otros y sin reproducirse sexualmente viven permanentemente.

La idea metafórica del “rizoma” no presupone un sujeto observador separado, individual-

10 ACASO, María. *El lenguaje visual*. Paidós Estética. Barcelona. 2011. Pp. 37

11 MORENO SÁNCHEZ, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Paidós. Barcelona. 2002. P. 24.

12 MORIN, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa. Barcelona. 2005. pp. 167.

13 RINCÓN PÉREZ, David A. en nota editorial de DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. *Rizoma*. Fontamara. México D.F. 2009. pp. 9-10

izado y distinto de la realidad que observa, sino que ayuda a concebir al observador, o a la comunidad de observadores como inmersos ellos mismos en una red, en constante flujo y cambio, de relaciones de interdependencia en las que las “operaciones de observación” no son algo separado o “distinto” esencialmente del resto de las operaciones en que se mantiene y desarrolla vivo el entramado del Rizoma total de materia, vida, y toma de conciencia de ese cosmos en las construcciones científicas, filosóficas o religiosas hechas desde el interior de ese cosmo-rizoma que es la realidad.

No comienza y no termina, siempre está en medio, entre las cosas, es un inter-ser, un inter-mezzo. El árbol es filiación, pero el rizoma es alianza, únicamente alianza. El árbol impone el verbo “ser”, pero el rizoma tiene tejido la conjunción y. En esta conjunción hay fuerza suficiente para desenraizar el verbo ser [...]. Entre las cosas, no designa una relación localizable y que va de uno a otro, y recíprocamente, sino una dirección perpendicular, un movimiento transversal que lleva uno al otro, arroyo sin comienzo ni fin, que corroer sus orillas y toma velocidad entre las dos.<sup>14</sup>

#### SISTEMA<sup>15</sup>

Inidad global organizada de interrelaciones entre elementos, acciones o individuos

#### TRANSMEDIA<sup>16</sup>

Relato donde la historia toma rumbos diversos a partir de múltiples medios y plataformas de comunicación, sean estos tradicionales, analógicos, digitales o virtuales, y los consumidores asumen un rol activo en la propagación de los relatos.

#### VEEDOR

Este trabajo lamentablemente se centra en público normovisual, quedando por ende excluidas personas con capacidades diferentes, aquellos con ceguera adquirida o cognitiva. Se tiene, sin embargo, la intención de seguir este trabajo enfocado a contemplar éste público.

---

14 Ibid., p.13.□

15 MORIN, Edgar. Introducción al pensamiento complejo. Gedisa. Barcelona. 2005. pp. 167.

16 SCOLARI, Carlos. *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Planeta. Barcelona. 2013. p. 12.

