



El ser virtual: El museo virtual

El Museo de Arte de Uruguay, MUVA

Resumen:

El presente trabajo intenta cuestionarse que ocurre cuando se aborda el museo de arte como una construcción virtual, es decir, en los casos en que no posee una ubicación física y sólo existe en la Web.

El museo de Arte de Uruguay (MUVA) marca nuevos límites y fronteras, presenta una nueva manera de pensar el "ser real"; no se contrapone a lo real sino que se complementa, utilizando la aplicación de nuevas tecnologías como reflejo de sus actividades.

A su vez, la virtualidad nos hacen pensar hasta qué punto este nuevo ser museo tiene entre sus prioridades la conservación y patrimonialización de la cultura, lo que ha necesario indagar en los procesos de legitimación que producen dichas instituciones dentro de la escena artística.

Abstract:

The following paper attempts to question what happens when the museum of art is approached as a virtual construction, in cases where it does not possess a physical location and exists only in the Web.

The Art Museum of Uruguay (MUVA) sets new limits and boundaries, presents a new way of thinking about "being real". This is not opposed to the real but it is complemented by using the application of new technologies as a reflection of their activities.

At the same time, its virtual status reminds us how far this new museum has among its priorities transforming culture into heritage and making it necessary to investigate the processes that produce these institutions legitimacy within the artistic scene.

Palabras clave castellano: museo, virtual, simulacro, legitimación.

Palabras clave inglés: museum, virtual, simulation, legitimization.

Inicios hablados

En el presente texto se encuentra un esbozo sobre la problemática, los museos y la virtualidad, ante lo que se nos presenta el siguiente problema: ¿Con el mundo virtual se ha presentado una nueva manera de pensar el "ser real"?

Lo más frecuente y lo que nos sucede desde la infancia es tomar por real a lo físico externo a nosotros. Con el tiempo aparece la presencia de las ideas y la consecuente cuestión de la entidad de *idea*. Es sabido que para Platón (2004) y sus seguidores el verdadero ser eran las ideas y, por ser tales, eran justamente lo opuesto a lo real. Platón propuso, pues, una visión del ser (o si se quiere de la verdadera realidad) -y una manera de entender- más compleja.

Aristóteles (2004) dio un paso atrás y redujo las ideas a lo real singular donde yacían incrustadas las formas que luego la mente humana abstraía. De este modo, la verdadera realidad volvía a ser la física concreta y las ideas una "sustancia segunda", casi un ser de segunda categoría.

La virtualidad, en la actualidad, vuelve a poner en tela de juicio no solo la validez -indiscutible del instrumento virtual-, sino el problema de la ontología subyacente.

Así, se plantea una posible hipótesis: la virtualidad es una forma de ser inicial abierta de una entidad aún no constituida pero con potencialidad para emerger de diversas formas.

La virtualidad repropone un problema que siempre estuvo latente en la filosofía aunque no haya sino un problema puesto en relevancia por la filosofía oficial: y es el problema de la virtualidad.

Algo ha sido tocado, aunque tangencialmente cuando se ha querido identificar la virtualidad con la potencialidad. Sabemos que Aristóteles entendía la realidad como algo en movimiento y esto suponía un pasaje de lo potencia a lo real (llamado actual): en resumen, la realidad podía entenderse como un pasar de la potencia al acto, acercándose más al *fluir* de Heráclito que a la estaticidad de Parménides. Estos autores vieron -y acentuaron- sólo un aspecto y la realidad debía verse como más complejo pero siempre desde el contexto y la unicidad real de lo físico concreto.

Fue el autor Duns Scoto, llamado doctor sutil, uno de los que supuso la cuestión de si la potencialidad debía o no identificarse con la virtualidad.

Si bien estos dos términos puede tomarse en diversos sentidos, consideramos que en el pasaje de la potencia al acto (del poder caminar al caminar de hecho), se supone que el ser contenido en la potencia está pleno en su ser (no le falta nada), aunque no es pleno en su realización o actualización (aunque tiene todo para realizarse). Quien está sentado está en potencia para alzarse (el cuerpo no requiere de nada extra física o realmente, más que de la decisión del sujeto).

El concepto de virtualidad, por su parte, sugiere que un ente virtual, al pasar de un estado a otro, hace emerger algo más de lo que tenía en potencia. Por ejemplo, en el encuentro de dos moléculas de hidrógeno y una de oxígeno, aparece una molécula de agua que no está contenida ni en uno ni en el otro elemento.

Para el filósofo A. Rosmini (1977), el ser virtual era el ser inicial abierto. En la raíz de todo lo que es se da existe, una virtualidad que da fundamento luego a la constitución de los entes en cuanto reciben además diversos términos: todo lo que es tiene inicialmente ser, pero termina siendo diferente (un ente real, una idea, un acto moral, etc.). El ser potencia ya está constituido, aunque no del todo actualizado; el ser virtual es condición de posibilidad pero aún no constituida.

Deleuze (1968) aportara que lo virtual y lo posible establecen diferencias con respecto a la realidad, radicadas en que lo posible puede realizarse o no en el futuro; mientras lo virtual, siempre real, puede realizarse pero carece de existencia actual. Puntualiza en este análisis desde la filosofía de la diferencia, en que considera que el par posibilidad-realidad elimina la divergencia y la creación. Lo posible, es lo real desde el punto de la representación, en cambio lo virtual es real a condición de crear sus propios términos de actualización, proceso que sigue a la Idea en su proceso de diferenciación.

El proceso de diferenciación que genera la actualización de ser virtual – la Idea según Deleuze – es una producción positiva de la actualización y multiplicidad del mundo una creación que involucrará la diferencia. Lo virtual no es un segundo mundo, ya que no existe fuera de los cuerpos, o sea es aquello que los cuerpos implican, aquello que lo que son en la actualización.

Es Pierre Levy (1999) quien, retomando a Deleuze, plantea que el espacio virtual es un lugar de proyección de la identidad, en tanto el *otro* no desaparece, ya que hay un proceso de existencia involucrado. "La virtualización no es en ningún caso una desaparición en lo ilusorio, ni una desmaterialización. Más bien hay que asimilarla como una desustanciación..." (Levy, 1999:121).

Aporta la idea de sustancia, como materia contenedora de esencia, así la desustanciación no será la pérdida de existencia, como ocurre por ejemplo con en la presencia corporal, el cuerpo nunca deja de existir sino que entabla otro tipo de presencias.

El uso reiterado de las nuevas tecnologías, según Maldonado (1999) conforman una realidad alternativa, sustituida de la realidad real o paralela a ella. Se conforma una nueva edad donde el ambiente es generado a través del ordenador. Según Baudillard (1998), se perfecciona tecnológicamente lo virtual para reproducir -virtualmente- la

realidad ya dada, una ilusión producida por las nuevas tecnologías que es desilusionante ya que nos encontramos ante la realidad en que ya estamos; una glorificación de existente.

Pero ¿qué ocurre cuando el ser virtual es en una obra artística o en un museo virtual, fenómeno que aparece contiene aspectos de virtualidad, no sólo por la virtualidad física propia de la cibernética (donde lo electrónico no es propiamente una imagen, sino que esta imagen surge de una sinergia entre la base física y la mente humana), sino también la propia de la emergencia que suscita en los que lo visitan?

EL MUVA. Museo Virtual de Arte Uruguayo.

Las instituciones de la sociedad según Foucault (1967) son utopías en donde se emplazan los lugares reales, dentro de esta categoría podríamos colocar a la Institución Museo. Nació para constituir un lugar de todos los tiempos estando él mismo fuera del tiempo. Se conforma como un lugar que organiza una acumulación, *"encerrar en lugar todos los tiempos, las épocas, los gustos, etc."*

Así el museo se convierte en la acumulación del tiempo, en heteropías (Foucault, 1967), es decir que no cesan de amontonar y enmarcarse sobre sí mismo, lo cual comenzó como una expresión individual que se inició en el siglo XVII. Esta concepción fue promovida por las élites ilustradas, que recogían los tesoros acumulados en los conventos durante la Edad Media y las posteriores colecciones reales. En esta etapa, se impulsó la acumulación de objetos y obras de valor teniendo como denominador común la conservación de productos representativos de diversas épocas de la humanidad y, como resultado, la transmisión de la cultura a través de los siglos.

En consecuencia, la cultura occidental desde el siglo XIX, proyectó en el museo, un reencuentro con el tiempo, con toda la historia de la humanidad que establece una suerte de gran saber inmediato.

Por ello, la definición tradicional sobre los museos será la que los considera como instituciones "...para la adquisición, preservación, estudio y exhibición de trabajos artísticos" (Koester, 1993:8). Luego ésta se supera con la posición de la Asociación Americana de Museos (AAM) en 1970, que redefinió la institución como una entidad "organizada permanentemente, sin ánimo de lucro, con propósitos educativos o estéticos y con un grupo de profesionales que se encarga de cuidar sus objetos, organizar exposiciones públicas y establecer un programa".

Aquí nos detendremos en los museos de arte, que Brea (2006) orienta en la esfera de lo estético, estableciendo la experiencia de gozo ante lo sublime, o como explica Deloche (2001), está destinado a poner el arte en contacto con el público. Sin embargo, para Adorno (1962) éstos en realidad sepultan las obras de arte y dan testimonio de la neutralización de la cultura.

En los últimos tiempos el museo surge como nuevo dispositivo que se proyecta en el ciberespacio, lo cual genera nuevas operaciones de producción de sentido en la esfera artística. Esta idea se ejemplifica en dos posibilidades, por un lado los museos reales que tienen extensiones, a través de portales Web y por otro los museos virtuales, dispositivos que existen solo en la red y generan nuevas operaciones de producción de sentido en el mundo del arte.

Nos detendremos en este trabajo en el Museo Virtual de Arte Uruguayo (MUVA), concebido como un museo dinámico e interactivo que registra las obras más destacadas del arte uruguayo contemporáneo. Abrió "sus puertas" el 20 de mayo de 1997 en el sitio <http://muva.elpais.com.uy/>.

En el año 1996 fue tomando forma la idea de crear un museo virtual, a pesar de las dificultades por las que pasaba el país y de la lentitud con que se suele salir de los periodos de crisis, pero ante los posibles trámites y la burocracia se recurrió al patrocinador, el diario El País del Uruguay.

Su directora Alicia Haber (2000) menciona que desde que abrió sus puertas en la Red en 1997, el museo era visitado por usuarios de veinticinco países diferentes cada día de setenta países cada mes, con un promedio de cinco mil consultas diarias.

El desarrollo de Internet y los avances de realidad virtual permitieron diseñar este museo en forma virtual, para que luego sea exhibido en el ciberespacio. Su conformación se basó desde la propia arquitectura hasta las obras como un espacio virtual. Por ello, no sería un museo real, pero tampoco es el recorrido lineal de un catálogo de imágenes.

El edificio, con sus salas y corredores, sus espacios públicos y archivos tendrían una dimensión real-virtual que emularía a un museo posible. Para ello, tuvieron en cuenta una arquitectura de lenguaje contemporáneo simulando el emplazamiento dentro de las clásicas edificaciones que existen en una de las principales arterias de la ciudad de Montevideo.

La principal propuesta fue reunir y dar acceso en el espacio virtual a pinturas, esculturas, dibujos e instalaciones que no se habían exhibido en muchos años, o por el contrario, obras que se encontraban en talleres y colecciones privadas que no solían llegar a centros de exhibición como museos o galerías. Lo que permitió la inclusión de obras artísticas emergentes como aquellos con una vasta trayectoria dentro de la escena artística. A su vez, el poder albergar un gran número de obras en un solo espacio real es una tarea muy difícil, pero por las particularidades del medio virtual la acumulación de propuestas fue totalmente posible.

Se ha desarrollado utilizando tecnología que permite interactuar desde tres módulos principales: recorrido 360 de un espacio, la visualización de un cuadro en sala presentando distintos vínculos a la información (textos, videos, etc.) relacionada con la obra y el artista, realizar un zoom a la obra de hasta un 200% o cambiar el color de la pared sobre la que se encuentra.

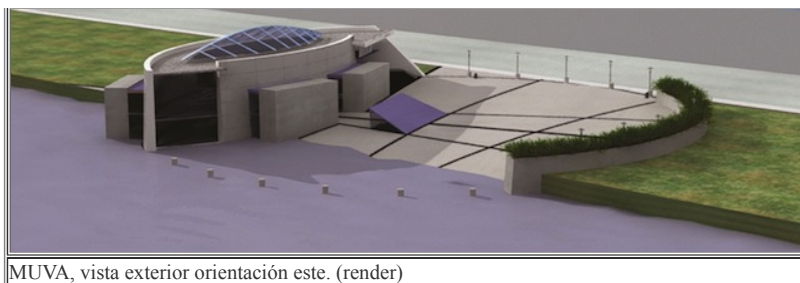
Se introduce así una nueva manera de que los ciudadanos puedan disfrutar de su arte pero también se pone el acento en captar otro público, ciudadanos de escala mundial que pueden conocerlo, recorrerlo y disfrutarlo. Para ello, fue pensado su recorrido desde el uso simple de las herramientas que posibilita la Web, a través de dos opciones interactividad: por un lado, la barra de navegación y, por otro, la propia pantalla. Estos mecanismos ofrecen numerosas variantes de navegación, tanto para el visitante novato como para el más experimentado; dejando la decisión a cada visitante según su comodidad.

Diez años después de su inauguración, la tecnología fue tomando nuevas dimensiones por lo que se confeccionaría el MUVA II. Siguiendo la lógica del primer museo, se armó una nueva construcción virtual de un nuevo edificio, en base a los planos originales, se levanta la estructura realizando el modelado tridimensional del edificio colaborando decisivamente con una nueva disciplina, la arquitectura virtual. Una vez armado todo el espacio virtual, se generaron las vistas necesarias para que acepten un recorrido de 360 grados y una vista detalle de cada una de las obras.

La principal diferencia radica en que es multimedia, y se centra en captar diversos sentidos, entre ellos el auditivo no solo por los audios de los videos y el relato de los textos con diferentes voces, sino con sonidos de mar y gaviotas. A su vez, implica un usuario activo al que se le ofrece una comunicación no lineal, ya que el usuario tiene diferentes accesos para "estar" en el museo, textos, videos, audio, todo pensado desde las nuevas formas de narración y transmisión de la información, sin un principio, medio y fin establecidos en el recorrido. Convirtiéndose en un proceso o una realidad mucho más dinámica.

Hablamos de simulacros





MUVA, vista exterior orientación este. (render)

El MUVA como ser virtual existe solamente en el ciberespacio, lo que genera que tenga características diferentes a la representación tradicional de un museo. Sin embargo para su creación se apeló a modelos de museos que existen en la realidad, intentando simular, fingir tal vez aquello que no tiene.

Si pensamos en los *modelos icónicos*, Sayre (1965) entiende que estos se han llamado también *modelos de réplica*, por cuanto el aspecto de réplica es esencial en la estructura icónica. Es decir, remiten a una presencia; planteando como verdad aquello que lo inspiró como referencia, pero en cierta forma dejando de existir para convertirse en lo que Baudillard (1978) considera “puro simulacro”.

Aquí la copia de lo real, no será una mera apariencia virtual de lo verdaderamente real sino su interpretación, o sea su enriquecimiento virtual o potencial. Según Gadamer (1977), no sólo remite a algo, sino cuando en él esta propiamente aquello a que se remite.

La virtualidad estética es mimética no porque reproduzca lo real sino porque como enriquecimiento de lo real representa la transformación de la realidad hasta su verdad, de modo que lo que llamamos ‘realidad’ es ‘lo no transformado’ [...] El mundo que aparece en la virtualidad estética es el mismo mundo real pero en la ‘acrecentada verdad de su ser’ (1977:157, 185)

La mimesis para Gadamer, es desde esta posición un acontecimiento ontológico, no solo porque tiene que ver con el ser sino porque representa el “poder ser”.

La construcción de un edificio real, requiere de arquitectos que proyectan la obra y plasmen los planos, luego una empresa constructora que se encargue de llevar a cabo ejecución del proyecto. En cambio en el MUVA, en lugar de utilizar una empresa constructora se manejaron computadoras para generar la estructura que luego fue revestida e iluminada para albergar las piezas que componen al museo.

Esta manera de visualizar el proyecto arquitectónico planteó el uso de recursos 3D, en donde los dibujos de los planos en un programa de computadora se “levantaron”; el esqueleto de las paredes se “rellenó” al igual que los pisos, para luego aplicar se las luces, cristales, sombras, texturas, etc.; no se trató de imitar sino de una suplantación por signos de lo real.

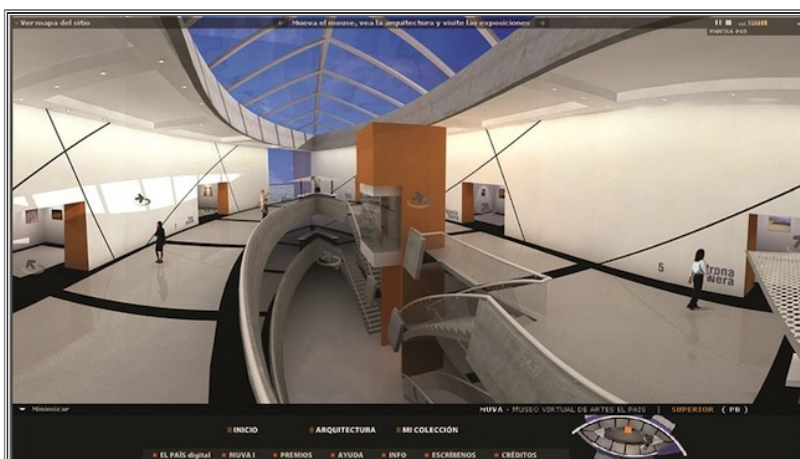
Algo similar podemos decir que ocurre en la construcción del patrimonio artístico. Se trabajó en varias etapas; la primera consistió en fotografiar las obras de arte reales (pinturas, esculturas, dibujos, etc.). Luego, fue el escaneo de las fotografías para que ese material digitalizado lo tomara el diseñador para realizar el tratamiento de imagen (eliminación de imperfecciones, marcos, etc.). Así, las “obras virtuales” o “imágenes” fueron colgadas o presentadas en las salas.

Es Baudillard, quien considera que la simulación se caracteriza por la presión del modelo. Si nos detenemos en el segundo ejemplo el modelo, es la propia obra de arte que es fotografiada, y desde allí se reproduce en otro formato. Esta confusión de si su reproducción tiene el mismo valor en este nuevo espacio, da lugar a interpretaciones posibles, incluso contradictorias “*verdaderas todas, en el sentido de que su verdad consiste en intercambiarse, a imagen y semejanza de los modelos de que proceden...*” (1978: 35).

Otra particularidad que presenta este museo es que el espectador puede mirar estas obras, a través de un proceso de programación que permite “navegar” por las salas, observando en primer plano los cuadros. A su vez, a través de links puede conocer datos técnicos e información general relativa a temas abordados por la muestra.

Esta realidad nuevamente nos recuerda a los textos de Baudillard; la gente se acerca a tocar, mira como si al mirar tocaran, su mirada es un aspecto más de la manipulación táctil, “la gente queda implicada en el proceso de: manipular/ser manipulado, evaluar/ser evaluado, circular/ hacer circular...” (1978: 91)

Estaremos ante lo que Baudillard, configura como universo de simulacros, donde pierde sentido la diferencia entre copia y el modelo, entre el espectáculo y la realidad. Frente a la disolución entre la distinción de espectáculo y realidad, solo queda reflexionar que si todo es construcción, código, espectáculo o simulacro, como se debe configurar el museo virtual para denotar que no es una simple ilusión.



MUVA, vista interior de la sala principal del museo. (screenshot del sitio)

Legitimando un simulacro

El museo fue y es un dispositivo organizador de los imaginarios de la representación de las comunidades. A partir de las transformaciones que se producen a partir de las nuevas tecnologías, este ve modificado su estatuto afectando desde las formas de representar, construir la verdad y la memoria hasta las proyecciones y perspectiva de las prácticas simbólicas y culturales que en él se desarrollan.

El museo moderno ofrecía dentro de sus propuestas museables al objeto como el soporte principal de los conceptos de “lo auténtico”, “lo objetivo”, “lo original”. En ese sentido, el objeto artístico también creaba un aura de poder al estar en el museo, así muchas veces se lo valoraba en función “de lo que tiene” o “no tiene” o “debería tener”.

Esta construcción del museo alrededor del objeto se denominó “fetichización”. Según Adorno (1962), esto aporta que la obra fuera amenazada por la cosificación y la indiferencia.

Noción que valió a este tipo de institución como poseedora de una moral, como depositaria de un saber de aquello que debe ser, hechos y valores encarnados en objetos, obras de artes, que devienen en una representación empírica del mundo social.

Surge entonces el museo como poseedor de lo legítimo, que según Weber (1977) se basa en el concepto de poder legítimo; nexos entre la creencia en la legitimidad y el potencial de justificación de ciertos ordenamientos y su validez fáctica.

Esta idea se sostiene en la creencia de que la legitimidad se reduce a la legalidad. Parafraseando a Habermas (1973), lo que se pretende decir es que necesita un contexto para que el museo sea la institución que es; normas u obras reconocidas por las partes que conforman una comunidad; que reconoce en ellas su identidad.

Sin embargo, si recordamos que los museos son concebidos por elites que tomaron decisiones desde una cierta autoridad, no podemos pensar que su idea de identidad o tradición responda a intereses generales sino a intereses particulares.

Así, se conforma según Bourdieu (1966), un juicio estético en donde “determinados” definen en su ser y su función, un juicio objetivamente instituido sobre el valor y la verdad de una obra.

En palabras de Andrés Desvallées (1992), el museo se convirtió en “el espejo cultural de unos pocos”, ya que los valores pretendidamente universales y sagrados no son realidad más que los de una elite occidental burguesa y cultivada, aferrada a sus tradiciones. Llegando en muchos casos según Deloche (2001) a convertirse el museo en mecanismo implícito de propaganda política ideológica.

La virtualidad nos hacen pensar hasta qué punto este nuevo ser museo tiene entre sus prioridades la conservación y patrimonialización de la cultura. La deconstrucción de esta institución da luz posiblemente a una pérdida de “valor de verdad” que postula Vázquez Rocca (2008); el museo comienza a dejar de ser el lugar de la verdad del arte a ser convertido en lugar de su falsificación. Recordemos que la consigna de lugar como “mausoleo” ya había sufrido quiebres ante las proclamas de las vanguardias y los procesos de banalización de la cultura.

En la era digital el museo se convierte en objeto desterritorializado, ya que el arte puede estar en todas partes, sin centro ni periferia, desde una obra multimedia o la imagen digital hasta CD-RW. Desarticulando lo que fue en un momento “el campo de poder” para Bourdieu, o “mundo del arte” para Danto (1962) en donde el museo ocupó un lugar privilegiado dentro del circuito hegemónico de exhibiciones de los bienes culturales.

El proceso de globalización también abordó el consumo del arte, según Brea (2006) el espacio sagrado que poseía el museo con respecto a su visitante generó un cambio el ritual de la contemplación. Esta institución históricamente estaba fundada para Deloche (2001) en “hacer ver”. Actualmente, el espectador pasa a ser usuario/consumidor nuevamente tomando palabras de Brea, el gusto ha devenido en un “elitismo de masas” que consumen información artística tal como una actitud de shopping, propio de sociedad del espectáculo.

No se trata de pensar que es un mundo inculto, sino como explica Deloche que se trata de otra cultura, es decir una cultura diferente incluso aunque nos dé la sensación de remitirnos a la que nos ha modelado. El museo se ha dispersado, por lo que cobra vida la idea de que todo puede ser mostrado o mostrarse es; susceptible de entrar en el campo de lo sensible.

La multiplicidad y diversidad de sensibilidad, el simulacro de la democratización de los gustos nos permite pensar en los postulados que los museos virtuales de arte presentan; el MUVA podría ser considerado legítimo desde los “nuevos valores” que constituyen los principios de estos nuevos espectadores que lo visitan.

Por otro lado, si planteáramos el cierre de los museos reales ante el nacimiento de esta nueva realidad, no todos los sustitutos serían equivalentes, ya que las razones de su nacimiento son diferentes. Deloche, menciona que algunos han nacido por defecto como un fin didáctico, como contexto de la fetichización, o intentando reproducir de forma más fiel posible el original para crear una ilusión, otros conservando algunos aspectos significativos del objeto, o como una simple necesidad.

El caso del MUVA se puede reflejar en el último mencionado, ante la necesidad de confeccionar un museo de arte en Uruguay, frente a los costos que esto implicaría la institución permitió una posibilidad distinta. Probablemente no debe pensarse esta institución, solamente con sentidos tradicionales de memoria y rescate, sino con una serie de historias interrelacionadas, no ya como un discurso lineal sino con el estímulo a un juicio estético independiente y a un pensamiento crítico, lo cual hace caer en una exploración individual y una flexibilidad mental, pensarlo como actuación... como un ser virtual.



MUVA, vista interior de la sala de exhibición de la artista Lacy Duarte. (screenshot del sitio)

Consideraciones finales

El Museo Virtual de Arte de Uruguay fue creado según los textos que presenta el portal bajo el lema del arte como una contemplación universal, que intenta romper con la idea de piezas que solo sean apreciadas por aquellos a los que les pertenecen, quedando prisioneras de la intimidad de un hogar.

Este pensamiento se refuerza al orientar la elección por Internet, considerándola como el mejor potencial para dicha propuesta. Esta institución confeccionada dentro del espacio virtual derriba murallas del espacio físico, pero según sus creadores bajo la lógica de una utilidad ligada a la gente. El museo encontró en Internet, la posibilidad de llevar el arte a dimensiones que jamás había pensado descubrir.

A nuestro entender se despliega como un ser virtual, o sea una forma de ser potencial que puede emerger de diversas formas. Este museo se posiciona como institución artística para el Uruguay, un posible habilitante de la creación contemporánea de la región.

El posible interrogante está puesto en que es pensado dentro de lógicas clásicas, tal como una institución real, lo que difiere tal vez de lo que se puede proyectar o de las características particulares que habilita este medio.

Nos encontramos que a pesar de compartir el escenario virtual, tal como fue pensado por algunos teóricos en la búsqueda del conocimiento descentralizado con un carácter cooperativista; el museo virtual se posiciona bajo la lógica unidireccional de un museo clásico legitimador desde su concepción, arquitectura y patrimonio.

El MUVA (en cualquiera de sus dos opciones) entabla nuevos debates que giran en torno al juicio estético, y por qué no, también sobre el placer estético. Lo que proyecta es un arte, desde la concepción de un patrimonio con un fuerte carácter de simulacro de la obra original, a esto se le suma la selección de un determinado arte uruguayo, dejando por fuera tal vez artistas que merecen formar parte de la escena artística.

Por ello, estamos en condiciones de pensar que dentro de la virtualidad, el MUVA cumple con una función de sustituto, se convierte en símbolo, un ser virtual que desde lógica de museo logra su cometido de legitimador de arte.

Las nuevas costumbres de la sociedad dejan entre ver, un nuevo panorama para las instituciones que se vinculan con el arte. La distinción entre espectáculo y realidad, posiblemente se dirige hacia una pérdida de las estrictas teorías del arte y el abandono del carácter sacro que habilita la institución. Sin embargo, es aquí donde nos debemos preguntar si lo que ocurre día a día en nuestro entorno, es reproducido en el mundo virtual, y el MUVA es parecido a cualquier museo real, en su carácter de transmisor de cultura que prevalece sobre sus particularidades.

A pesar de ser presentado como en este caso bajo lógicas tradiciones, los museos virtuales son una nueva manera de pensar “el ser real”, su verdadero valor estará vinculado a la experimentación a un proyecto de conocimiento del arte; una nueva forma de conocer y vincularse con el arte.

Bibliografía

- ADORNO, Theodor (1962), *Prismas. La crítica de la cultura y la sociedad*, Barcelona: Ediciones Ariel.
- BAUDRILLARD, Jean (2007), *Cultura y simulacro*, Barcelona: Kairos. (Versión Original 1978).
- BAUDRILLARD, Jean (1998), *La ilusión y la desilusión estéticas*, Caracas: Monte Avila.
- BOURDIEU, Pierre (2002), *Campo del poder, campo intelectual*, Madrid: Montessor, (Versión Original 1966).
- BREA, José Luis (2006), “MUSEO RAM: el museo como operador de conectividad” En Simon Marchán (comp), *Real/Virtual en la estética y las teorías de las artes*, Barcelona: Paidós Estética.
- CARPIO, Adolfo (2004), *Principio de Filosofía. Una introducción a su problemática*, Buenos Aires: Gluaco.
- DELEUZE, Gilles (2002), *Diferencia y repetición*, Buenos Aires: Amorrortu editores. (Versión Original 1968).
- DELOCHE, Bernard (2001), *El museo virtual*, Asturias: Trea.
- DESVALLÉES, Andrés (1982), *Psicología de la percepción*, Montreal/París: Études vivantes.
- FOUCAULT, Michael (1967 marzo), *Espacios y otros: utopías y heterotopías*, París: Conferencia en el Centro d' études architectural.
- GADAMER, Hans Georg (1977), *Verdad y método I. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Salamanca: Sígueme.
- GUTIERRES POZO, Antonio (2005), “Virtualidad estética y realidad” en *Praxis Filosófica*, 20 (enero-junio), 113-120.
- HABERMANS, Jürgen (1999), *Problemas de legitimación en el capitalismo tardío*, Madrid: Cátedra. (Versión Original, 1973).
- LEVY, Pierre (1999), *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona: Paidós.
- MALDONADO, Tomas (1999), *Lo real y lo virtual*, Barcelona: Gedisa.
- PLATON. (2003), *Diálogos. Obra completa* (9 volúmenes), Madrid: Editorial Gredos.
- SAYRE, Kenneth (1965), *Recognition: a Study in the Philosophy of Artificial Intelligence*, Indiana: University of Notre Dame Press.
- SIMON VIÑAS, Ana María (2011), “Pensar la diferencia: la filosofía de Gilles Deleuze”, *Revista de Filosofía*, Nº V. Disponible en: <http://www.revistadefilosofia.com>. Consultado el 1 de Septiembre de 2012.
- ROSMINI, Antonio (1977), *Teodicea*. Libritre, Roma: Città Nuova.
- KOESTER, Stephanie (1993), *Interactive multimedia in american museums*. Pittsburg: Archives & Museum Informatics.
- WEBER, Max (1977), *Economía y Sociedad*. (2 volúmenes), México: Fondo de Cultura Económica.

Alejandra PANOZZO ZENEI

Docente adscrita en Epistemología de la Comunicación y auxiliar de investigación en el Seminario de Arte Latinoamericano, doctoranda en Comunicación Social (Universidad Nacional de Rosario-Argentina)

Fecha de Entrega: 10/07/21
Fecha de Admisión: 10/09/21