

Entrevista Curador en jefe del Museo Chileno de Arte Precolombino José Berenguer.

- **¿Se ha considerado el uso de más tecnología u otras tecnologías como apoyo a la entrega de información/conocimiento del museo?**

Sí, tenemos un convenio con la empresa "PLAYONTAG" para poner códigos QR en las vitrinas con rutas de 30 minutos. Ya está el diseño y la gente se va a poder llevar la información, se puede almacenar en el celular e incluye revistas, noticias, etc. Todavía no se ha resuelto el idioma, con las audio guías sí, y ya está a punto de aplicarse.

También está el sitio web que es un portal enorme y tiene una política de "Open Access", acceso abierto digamos a las publicaciones, las publicaciones están gratis, las que nosotros sacamos están gratis para todo el mundo y las pueden bajar por internet, cosa que no ocurre en los países más ricos digamos donde todo cuesta, acá no, es una política y eso nos ha instalado como el principal, yo diría, sitio web sobre el mundo precolombino en el mundo digamos, en este momento nuestros mayores visitantes son Mexicanos pero va cambiando, el año pasado fueron los Argentinos, y así digamos, no?, entonces hay una gran eh... ese sitio con toda su complejidad, etc., es uno de nuestros grandes orgullos, bueno hemos sacado premios, etc.

Y lo otro a propósito de "PLAYONTAG", lo primero que te estaba hablando, también nosotros podemos llevar una lista de cuáles son las vitrinas que están siendo más vistas y cuáles gustaron digámoslo, eh... en fin, y eso es re importante para nosotros como curadores porque nosotros podemos entonces determinar cuáles son las vitrinas estrellas, cuáles nosotros deberíamos añadirles algo, en fin, etc. Por lo tanto nos sirve como para encuestar y analizar digamos, entonces es una tecnología al servicio digámoslo, de los contenidos nuestros.

Y lo otro es bueno, Facebook. Tenemos una comunicación a través de Facebook, eso lo maneja la Relacionadora Pública del Museo, ella es la que está inscrita, ella es la que contesta y ahí mantiene al tanto, y tiene una serie de seguidores, en fin. Y eso permite que podamos difundir a ese nivel digamos las actividades del museo, por ejemplo cuando estábamos haciendo la exposición eh... teníamos una comunicación diaria de cómo se iba haciendo y ... el laboratorio, cómo se estaban haciendo las maquetas, en fin, las reuniones con los diseñadores, en fin. Entonces todo eso ha mostrado al museo por dentro, porque uno de los grandes temas es que cuando la gente viene al museo ve un producto hecho no más pero no se imagina detrás de eso lo que hay, la trastienda digamos, cómo se hace, quienes trabajan ahí, y eso es lo que se quiere visibilizar ahora, que es una aproximación que hoy día los museos tienen en diferentes partes del mundo, a veces es físicamente, o sea, a veces en el mismo recorrido, por ejemplo en el Louvre uno ve digamos a un curador trabajando ahí en una oficina transparente digamos, con la sala donde uno está viendo una gran obra de arte, entonces va viendo el interior del museo se puede decir, bueno eso por lo menos nosotros lo estamos logrando a través de Facebook, ese tipo de cosas.

- **¿Está familiarizado con la técnica del Mapping?**

No, ¿Qué es el mapping?

- Son proyecciones que se hacen generalmente en fachadas de edificios, por ejemplo como se ha hecho en La Moneda o en el MAC, aunque también se pueden hacer en interiores, tengo algunos ejemplos aquí.

Ahh, son como los gobos, ¿Los ubicas?

- Hmm, no.

Son como esas cosas que dan vuelta como en las discotecas, son como esos discos que tienen como patrones de diseño a través del cual pasa la luz y esto se proyecta entonces en el suelo o en otros lados, en las paredes digamos, un determinado patrón en movimiento. Si es para producir efectos, algo tenemos, ¿No sé si has visto nuestra sala de Mustakis? Ahí hay algo digamos, ese tipo de proyecciones, en realidad para las exposiciones temporales funciona, pero para las exposiciones más permanentes no, por lo tanto es en las funciones temporales donde nosotros experimentamos con ese tipo de recursos. Hemos tenido por ejemplo una ballena de tamaño natural proyectada en la pared nadando con otros mamíferos acuáticos mientras teníamos la exposición sobre los Changos, los pescadores del Norte de Chile digamos, con sus balsas y todo, entonces eso era también bien impresionante, ahí estábamos usando... era un efecto más decorativo que interactivo. Estuvimos también en algún momento en conversaciones con gente para ver un poco los que hicieron la presentación de Chile en Beijing, y ellos claro, se ponía la mano, que se yo, y la mano te abría un diálogo con otra persona, ese tipo de cosas. Claro, todas esas cosas son para nosotros súper importantes tenerlas en cuenta en la medida en que realmente nos sirvan para nuestros propósitos y no que transformen en una especie de jugueto nomás o la última novedad digamos, para las generaciones jóvenes, si no que más bien tengan un sentido.

- **Pero por ejemplo, en la sala “Chile antes de Chile” que sería en el fondo la más oscura y en la que se podría realizar una proyección ¿No se ha considerado usar como un apoyo para explicar ciertos procesos, lo que genera más dudas, como por ejemplo la momificación?**

Lo que pasa es que ahí bueno, esa sala tiene varios problemas porque en realidad la sala fue una sala que fue... nosotros queríamos hacer otra cosa pero nos obligaron a hacer algo muy artístico, muy estético mejor dicho, y poco explicativo. Logramos poner textos pero muy limitadamente, en una cantidad muy pequeña. Y por otro lado está la cosa de la iluminación y la luminosidad que son factores que inciden sobre las piezas e impiden también poder exponer esas piezas a muchas proyecciones, y finalmente está el tema de que lo que más importaba parece digamos eran las vitrinas, porque las vitrinas son verdaderos autos de lujo digámoslo, como no se po... unos Roll Royce y las paredes y el edificio también importaba mucho, las paredes, entonces tampoco se podían usar las paredes para ese tipo de cosas. Entonces ahí estaba en el fondo una exposición al servicio digamos de otro cuento, yo estoy crítico frente a esa exposición entonces no es mi mayor eh... yo no me enfocaría ahí digamos, porque no pudimos hacer mucho más, pero evidentemente nos hubiera gustado haber mostrado... ahora, nosotros pensamos que a través del Smartphone

vamos a poder explicar algunos procesos más adelante, esa es la idea digamos, porque hasta ahora quedan muchas cosas pendientes digamos, es muy difícil de guiar además esa exposición, así que tiene varios problemas.

Así que si, es una tecnología... las de proyección yo diría, las de luz y de imágenes, la interactividad son más para las exposiciones temporales que duran 3 - 4 meses y que no comprometen; porque por una parte también hay que reconocer que las tecnologías quedan obsoletas rápidamente, entonces para una exposición que va a durar 10 o 12 años hoy día es muy acelerado el cambio, cambian incluso hasta en el aspecto digamos de los, por ejemplo nosotros el año 2006 hicimos animaciones para explicar cómo se hacían unos determinados gorros, eran unas animaciones digitales entonces, cómo lo iban haciendo, cómo entrelazaban las cosas, todo está animado; y eso cuando vinieron unos colegas el año 2007 lo encontraron maravilloso, lo encontraron increíble, que se yo, de Estados Unidos encontraron que esto no se ha hecho en ningún lado, era una novedad, los teníamos en unos monitores chiquititos ahí adentro. Pero hoy día esos monitores son ya obsoletos y la tecnología ya ha ido mucho más... porque era muy artificial, parecían como lulos de plasticina y hoy día se puede hacer todo como mucho más realista.

- **Volviendo a la sala Chilena, he visto que hay varias personas que reclaman que es muy oscura, ¿Eso se debe a los objetos?, ¿Esa es la máxima cantidad de luz que pueden recibir?**

Sí, eso se debe a la conservación, no podemos resolver ese tema y bueno... es así no más porque no... lo mismo pasa con la sala de textiles, donde hay textiles en general y también madera pero específicamente textiles hay que bajar la luminosidad y ahí, eso en todos lados es así.

Oye, conoces este libro (Diseño de exposiciones; Phillip Huges), porque habla mucho de las... hay unos tableros que son súper buenos para hacer recorridos, tienen un tablero central, se organizan todas las vitrinas a través de un tablero donde tu pasas, es touch y deslizas información, abres, en fin. En este caso digamos, el caso que dan es sobre la historia de Gran Bretaña, pero se puede aplicar para muchas cosas. En esto nos basamos bastante nosotros te fijas tú, aquí tienes en este tablero toda la cronología de Inglaterra en el Museo Churchill, es re interesante, te lo recomiendo. Es del año 2010 así que está bastante bien.

- **Claro, pero el aplicar por ejemplo pantallas táctiles requiere un presupuesto mucho más grande, ¿Eso no sería una limitante?**

Por supuesto, es una limitante pero a veces también es necesario y cuando no se consigue la plata evidentemente es una limitante, no siempre se puede hacer. Pero depende, las exposiciones temporales generalmente están financiadas por Bancos, Empresas, que se yo... auspiciadores digamos.

Entrevista Andrea Gana, Directora de Proyectos y creatividad, DelightLab.

1- ¿Cuáles serían los aspectos básicos para realizar una proyección mapping exitosa en interiores?

Tener control absoluto de la luz, es necesario tener oscuridad.

Los lugares, muros y/o objetos a proyectar deberían ser claros (blancos o gris claro).

El espacio y dimensiones adecuadas para que los tiros de los proyectores puedan dar y cubrir las áreas. (Según esto se hace un diseño de montaje de proyectores, se ve qué tipo de proyectores hay que utilizar, si son espacios pequeños hay que pensar en lentes gran angulares).

2- ¿Cuál es la cantidad de luz mínima que se puede utilizar para realizar una proyección en interiores?

Esto es muy variable, si queremos proyectar en una pequeña vitrina podemos utilizar un proyector miniatura de 30 lumens. Si queremos proyectar en un muro podemos utilizar uno de 2.000 ansi lumens o de 5.000 ansi lumens. Si es espacio es gigante de grandes dimensiones en altura como por ejemplo si queremos proyectar todo el ancho de Casa de Piedra por dentro podemos usar varios proyectores de 10.000 ansi lumens. Otra cosa q es importante es que el lugar no tenga luz artificial que intervenga nuestra proyección. Si se quieren iluminar otras cosas como mesas pasillos, etc., deberían ser luces dirigidas y con poca luminosidad para que no le quite potencia a la proyección.

3- ¿Qué otros equipos son necesarios para hacer una instalación de mapping interactiva? (¿Sensores de movimiento, parlantes, softwares, programación?)

La programación es la base de una proyección interactiva. Hay muchos softwares que permiten programar: Arduino, Processing, Pure Data, Touch desing, etc... Cualquiera de estos necesita de sensores: parlantes, micrófonos, kinect o cámaras que capturen la imagen de una persona (para hacer touch una proyección).

4- ¿Qué tanto aumenta el valor entre ambas? En cuanto al trabajo en sí (procesos, profesionales involucrados, equipos, etc.) y también monetariamente hablando.

Es mucho más caro hacer una proyección interactiva, hay que sumar los honorarios de un programador que toman bastante tiempo (hay que hacer muchas pruebas, un margen de error), hay que contemplar la compra o arriendo de equipos que permitan hacer una obra así (cámaras, kinetc, etc). El proceso es más largo y complejo. Se hace un trabajo en equipo donde el diseño de animación se tiene que coordinar con lo que requiera el programador.

5- ¿Has tenido la experiencia de trabajar con Museos o instituciones ligadas a la cultura? ¿Cómo ha sido?

Si, hemos y estamos trabajando para el Museo de Historia Natural de Valparaíso. Ahí desarrollamos la sala de introducción, que es 260º envolvente donde proyectamos en 3 muros, como la sala es pequeña se utilizaron lentes gran angulares, 3 proyectores de 6 mil ansilumens y un sistema de despliegue con un computador macbook retina. La experiencia ha sido fantástica, ahora seguimos trabajando para el mismo museo desarrollando el contenido de todas las pantallas infográficas. Me interesa la museografía, pensar que hago algo para que otros puedan aprender y contemplar y que tenga una permanencia con más tiempo. Las proyecciones al exterior suelen ser efímeras (no es algo malo, es distinto).

6- ¿Cuál crees que es la postura que toman las instituciones de este tipo frente a la incorporación de tecnologías como apoyo a su labor? ¿Es una herramienta útil o sólo la última novedad?

Para alguna gente puede ser un “chiche” y que no se justifique. Pero considero y porque lo he visto en museos internacionales que la tecnología brinda notables beneficios, creo que para la pedagogía para hacer más lúdicas las actividades de una institución son notables y necesarias, hay que avanzar y usar lo que tenemos a disposición para hacer una experiencia inolvidable la visita a un museo.

7- ¿Cuál crees que es el estado de la técnica en Chile, con respecto al mundo en este campo?

Creo que es buena, pero hay muy poco porque lamentablemente es caro y no se invierte mucho en estas cosas, siempre se bajan los presupuestos y cosas que podrían ser increíbles terminan siendo “desde”, como que todo cumple pero no logra sobresalir. Tenemos los recursos, hay programadores, oficinas de mapping, hay gente especializada, poca igual, pero si no se financia esto es imposible que podamos ver cosas de calidad en nuestro país.

8- ¿En qué ámbitos crees que podría aportar el mapping dentro de un museo de carácter educativo?

Los niños y jóvenes cada vez que hay una proyección por lo general se vuelven locos viendo incluso las sombras de sus manos en ellas, creo que ese simple impacto crea una atención que se puede usar para enseñar. El mapping se puede utilizar de diversas formas en objetos pequeños como en grandes espacios, se pueden generar escenografías, pequeñas historias, etc. Creo que es un aporte en todo sentido.

9- ¿Qué crees que está retrasando la integración de este tipo de tecnologías como una herramienta para este fin?

El dinero.