

Los dispositivos digitales como herramientas de interpretación en entornos museales

(Digital Devices as Interpretation Tools in Museum Settings)

HÉCTOR VALVERDE MARTINEZ

Abstract

Digital techniques have evolved in such a way that it is not difficult to imagine that they are about to effectively replace analog technologies as a predominant method to produce not only moving images (Darley 2002), but also to be our eyes, ears and our voice. The technological developments used in the museum spaces focused on interaction and simulation become the means to vehicle the dialogue between the text (museum) and the reader (visitor of the museum), so the simulated experiences of the three-dimensional space, become vivid experiences, and therefore real for those who experience them. In this way, it is possible to land an aircraft on the deck of a moving aircraft carrier, observe how a nuclear particle hits a hypothetical wall, live with a dinosaur, and even place oneself in the place of a migrant crossing the border between Mexico and the United States (Davis 1973). This text will analyze, from Ricoeur's mimesis, how digital devices in exhibition spaces serve to enable visitors, based on the generation of a virtual experience through Mixed Realities, to have a better understanding of the topics addressed in exhibition spaces, or through empathy, wonder or aesthetic enjoyment.

Keywords: Digital Devices, Interpretation Tools, Museum Settings

Resumen

Las técnicas digitales han evolucionado de tal manera que no es difícil imaginar que están a punto de sustituir eficazmente a las tecnologías análogas como método predominante para producir no solo imágenes en movimiento (Darley 2002), sino para ser nuestros ojos, nuestros oídos y nuestra voz. Los desarrollos tecnológicos empleados en los espacios museales centrados en la interacción y la simulación se convierten en los medios para vehicular el diálogo entre el texto (museográfico) y el lector (visitante del museo), así las experiencias simuladas del espacio tridimensional, se convierten en experiencias vívidas, y por tanto, reales para quien las experimenta. De esta manera, se puede aterrizar un avión sobre la cubierta de un portaaviones en movimiento, observar cómo una partícula nuclear choca contra un hipotético muro, convivir con un dinosaurio, e incluso ponerse en el lugar de un migrante al cruzar la frontera entre México y Estados Unidos (Davis 1973). El presente texto analizará, a partir de la mimesis de Ricoeur, la manera en que los dispositivos digitales en los espacios expositivos sirven para que los visitantes, a partir de la generación de una experiencia virtual por medio de Realidades Mixtas, puedan tener una mejor comprensión de los temas abordados en los espacios expositivos, ya sea a través de la empatía, el asombro o el goce estético.

Palabras Clave: dispositivos digitales, herramientas de interpretación, entornos museales

1. Introducción

A lo largo de su historia, la humanidad ha empleado diferentes recursos para comunicar, y comprender la realidad, con la introducción de los nuevos desarrollos tecnológicos en las vidas de las

personas como instrumentos vehiculares del texto, otras formas de estar-en-el-mundo se han hecho patentes y la manera en que las personas ponen en común se ha visto modificado, pues actualmente las personas piensan de otra manera, hablan diferente, con un lenguaje que ya no está centrado en la palabra, sino en las imágenes, por lo tanto, se comunican de otra manera (Peirone 2012: 73).

Por esta razón, cuando las instituciones culturales como los museos se enfrentan a una generación mediatizada como la que caracteriza a los jóvenes del presente siglo, sería deseable que se comience a analizar la capacidad que los dispositivos digitales tienen para poner en común y funcionar como un recurso interpretativo para el lector de la exposición.

Los mecanismos de interpretación empleados en el texto museal buscan hacer un llamado al horizonte de referencia de las personas para mediar el proceso dialógico entre el lector y el texto. El problema que se avizora con el empleo de estos recursos es que el vehículo enunciativo se convierta en el enunciado a interpretar.

El presente texto busca reflexionar, desde la mimesis de Ricoeur, ¿cómo a partir de un ejercicio xipetoteico los recursos digitales de Realidades Mixtas sirven para mediar la relación entre los lectores y el texto museal? Para tal efecto se revisarán los usos de inmersión empleados en espacios museales.

2. El acto interpretativo para comunicar

La comunicación es un proceso por medio del cual los agentes comunicantes expresan el pensamiento simbólico manifestándolo por medio de los diversos códigos culturales y sus distintos soportes, los cuales pueden ser efímeros (como la palabra), o más o menos permanentes (como los registros análogos en donde encontramos la escritura, la pintura, la fotografía, y más recientemente los registros digitales).

Ya varios autores han planteado la importancia del proceso interpretativo como parte del acto comunicativo, y a decir de Grondin (2008) Gadamer, al hablar de la "universalidad del carácter lingüístico del entender", se refiere a que constantemente nos enfrentamos al problema de la interpretación en cada experiencia vivida, especialmente en lo que se refiere al lenguaje hablado y escrito, así como a lo que concierne a otras formas de comunicación como la imagen, los movimientos y los gestos corporales.

La interpretación, aclara Gadamer, no es un acto complementario y posterior al de la comprensión, sino que comprender implica siempre interpretar, y en consecuencia la interpretación es la forma explícita de la comprensión, esto quiere decir que en la comprensión siempre tiene lugar la aplicación de un texto que se integra a la situación actual del intérprete (Gadamer 1999: 378-379), es decir, que al realizar un ejercicio interpretativo está teniendo lugar la fusión de horizontes del intérprete con el del texto, lo que conducirá a una mediación de la relación del intérprete consigo mismo y con su entorno a partir de una reflexión de su relación con el mundo, proceso que le dará [un nuevo] sentido a su propia vida.

La acción interpretativa implica, entonces, una lectura [del texto lingüístico, visual y kinético] que enlace un discurso nuevo con el discurso del texto a partir de la relación que establezca con el propio, es decir, una apropiación, entendiéndola como la comprensión de uno mismo a partir de la integración del texto al horizonte de conocimiento y su posterior vinculación con el mundo sensible contrastando los signos culturales en los que uno mismo se forma y se documenta para desarrollar un nuevo punto de partida para el siguiente texto (Ricoeur 1999: 74).

Por tanto, el proceso comunicacional da[rá] lugar a una dialéctica entre lo extraño y lo familiar, entre lo lejano y lo próximo

(Ricoeur 1999: 154). Es decir, el acto comunicativo es un proceso interpretativo a partir de una serie de referentes contextuales construidos por el propio ser social, lo que supone el desarrollo de un complejo entramado de significaciones tejidas a través de cuya mediación por el ser social se presenta y representa ante el mundo, a la vez que, por medio de ese mismo entramado, hace del mundo un referente visible e inteligible (López 2012: 91).

3. La interpretación en ambientes museales

Para Amador (2008, 2015), el método hermenéutico no es una acción complementaria para el proceso comunicativo, sino que es parte esencial del cual parte la Comunicación, y el Museo como Institución es un agente interpretante e interpretable, que hace uso de diversos recursos para darse a comunicar frente a los distintos agentes con los que interactúa. En ese sentido, la experiencia museal no está exenta del proceso hermenéutico, mismo que se puede apreciar en el desarrollo de los dispositivos análogos y digitales que emplea para mejorar la experiencia del visitante y por el que la visita se convierte en una experiencia significativa que será recordada.

Si bien en cada etapa de la historia del Museo Moderno ha existido un interés por que se conozca el patrimonio cultural que resguarda, no es sino hasta mediados del siglo XX que desde el museo se entiende a la interpretación como un proceso de comunicación significativa entre patrimonio y público en el que la significación y reflexión personal juegan un papel central en la conformación de significados. De acuerdo con uno de los precursores del concepto de interpretación patrimonial, Freeman Tilden, se considera que la tarea de interpretar consiste en descubrir el significado de las cosas y sus relaciones con los objetos originales mediante la experiencia personal y los ejemplos, antes que con la

mera comunicación oral o escrita de las informaciones concretas (Hé Hernández 2004: 35–36).

El objetivo de considerar la interpretación como eje metodológico es integrar conocimiento y sensibilidad, y fomentar actitudes que revaloren como resultado de la experiencia con el patrimonio, por tanto, la interpretación consiste en algo más que transmitir información; debe ofrecer nuevos puntos de vista, ideas y maneras integrales de ver y apreciar un sitio, ciudades, centros históricos, paisajes, monumentos, obras de arte, objetos, lenguas, leyendas, fiestas o costumbres (Tabraham 2006: 59).

El proceso que realiza el lector de interpretar aquello que lee en el texto museal trata de darle sentido a inmuebles derruidos y objetos expuestos, hace un llamado a las historias escondidas detrás de los detalles formales como los arquitectónicos y pictóricos, de las leyendas, o los mitos que encierran los bienes patrimoniales; trata de establecer conexiones entre el monumento y los habitantes de la localidad en la que se ubica, de hacer visible el significado de la fiesta para todos aquellos que participan en ella (Hems 2006: 190).

A decir de Tilden (2008), desde los museos y centros de interpretación patrimonial se entiende que la interpretación ayuda a:

- Sensibilizar a las personas para que entiendan mejor los sitios, colecciones, objetos o procesos históricos, y todo aquello que se ha denominado patrimonio cultural.
- Conferir de un sentido a los recursos culturales y ambientales o naturales.
- Fortalecer la capacidad de apreciación del visitante y promover un mayor entendimiento de aquello a lo que se enfrenta.
- Desarrollar una mayor responsabilidad y más cuidado en la preservación de lo que ellos identifican como un recurso precioso.

- Enriquecer la experiencia del visitante para que busque regresar y permanecer por más tiempo en el museo, sitio o inmueble histórico artístico.
- Poner a las comunidades en disposición para entender mejor su patrimonio y para expresar sus propias ideas y sentimientos sobre el área en la que habitan.

4. La acción xipetoteica de las herramientas para interpretar el mundo en el museo

El proceso comunicacional en el espacio museal es un acto más complejo que el envío y recepción de estímulos, implica un ir y venir que confronta constantemente todos los códigos simbólicos y culturales con los que llegamos al museo contra lo que encontramos ahí a través de las exposiciones permanente y temporales.

Valiéndome del concepto de mimesis en la hermenéutica de Ricoeur, contemplo tres momentos de la interpretación que realizan los visitantes de una exposición: mimesis I, mimesis II y mimesis III.

Doy por sabido que mimesis II constituye el eje del análisis; por su función de ruptura, abre el mundo de la composición poética e instituye, como ya he sugerido, la literalidad de la obra literaria. Pero mi tesis es que el sentido mismo de la operación de configuración constitutiva de la construcción de la trama resulta de su posición intermedia entre las dos operaciones que yo llamo mimesis I y mimesis III, que constituyen “el antes” y “el después” de mimesis II. Con esto me propongo mostrar que mimesis II consigue su inteligibilidad de su facultad de mediación, que consiste en conducir del antes al después del texto, transfigurar el antes en después por su poder de configuración (Ricoeur 2004: 114).

Lo anterior se puede entender como la imitación del mundo puesto en escena e interpretado por el lector, o en el caso de los museos, por los visitantes. Así, al igual que una obra literaria, una exposición se compone por tres imitaciones: En la primera (mimesis I), el autor del texto (el curador, y por tanto el museo) toma parte del mundo y lo representa en una obra (exposición). Toma pedazos de la realidad y los transforma. El mundo como tal, que sería la primera mimesis, es la imitación de las ideas humanas. En la segunda (mimesis II), la obra (exposición) por sí misma, ya escrita, editada, dispuesta a ser leída por alguien. Es la imitación del mundo, y como imitación no logra el grado de realidad, pues simplemente es una copia editada de esta: la obra es ficción (la exposición es ficción). En la tercera (mimesis III), el lector (visitante) toma el texto y lo interpreta, gracias a la posibilidad que tiene cada uno, es decir, para cada persona hay una mimesis distinta, una imitación y representación de lo que la obra (la exposición) le dice, le cuenta y le sugiere, por medio y gracias a su experiencia.

A partir de esto, puede afirmarse que la mimesis II es una mediación entre la mimesis I y la mimesis III: pues gracias a ella, encuentran relación. Por ejemplo: alguien que lee el Quijote lo puede entender en su contexto, captar incluso el comportamiento y pensamiento de una época, encontrarse a sí mismo en las letras de hace más de 400 años, gracias al texto escrito, a la mediación. Comprender el mundo que imitó el autor. Por tanto, los dispositivos museográficos (análogos y digitales) dentro del museo son herramientas que sirven a los visitantes para mediar su experiencia de visitar una exposición, pues les permiten acercarse a los objetos y el conocimiento vertido en ellos por los curadores, les permiten descubrir su significado histórico, así como la relación que pueden guardar con su realidad actual.

En ese sentido, la interpretación aproxima, iguala, hace que lo extraño resulte contemporáneo y semejante, es decir, convierte en algo propio lo que, en un principio, era extraño. La acción xipetoteica, es precisamente eso, una forma de entrar en la piel del otro para mirar con sus ojos, algo parecido al *Gegenüber* de Ricoeur, lo que implicaría que la construcción de la historia presentada en el dispositivo digital pretende ser una reconstrucción que respondan a la necesidad de un "tomar el lugar de..." (Ricoeur 1990: 157).

Por esta razón es que se decide emplear el término "experiencia xipetoteica" en referencia al dios mexica Xipe-Totec "nuestro señor desollado": dios de la vegetación que renace, cuyos atributos y rituales se pueden leer en distintas fuentes históricas, las cuales mencionan que cuando los españoles llegaron a Mesoamérica quedaron maravillados por las manifestaciones culturales indígenas: arquitectura, escultura, comercio e, incluso, gastronomía. En contraste, en varias de sus crónicas, los conquistadores documentaron el gran rechazo que les causaba la celebración de prácticas rituales como los sacrificios por extracción de corazón, el flechamiento, la antropofagia y, como punto a destacar, el desollamiento de personas. Se sabe que el desprendimiento de la piel de una persona se efectuaba a modo de un tratamiento religioso postsacrificial; esta actividad culminaba frecuentemente en la utilización de la piel de la víctima inmolada a modo de vestimenta en los rituales dedicados a Xipe-Totec y la preparación para el periodo de siembra (Cortéz Meléndez 2019: 24–32), lo que implicaba que el portador de la piel se compenetraba con el sacrificado, acción que equivaldría a mimesis II dentro del arco hermenéutico ricoeuriano, es decir, realizaba un *Gegenüber*.

Por tanto, acercar una experiencia [ajena] a alguien a tal punto que la convierta en propia, actualiza las posibilidades semánticas del discurso al horizonte de conocimiento del lector, ayudándolo a

superar la distancia cultural y fusionando la interpretación del texto con la de uno mismo, conduciendo el discurso textual a una dimensión similar a la del habla (Ricoeur 1999: 75).

Para lograr lo anterior, los espacios expositivos se hacen valer de distintos recursos interpretativos, comenzando por el objeto mismo, el texto escrito, el texto audiovisual (imágenes, audio, video), los interactivos mecánicos que buscan una implicación más compenetrada con el lector de la exposición al invitarlo a tomar una actitud más activa que pasiva, y más recientemente con la adopción de los interactivos digitales que integran todos estos elementos y a partir de recursos creados en computador, estimular todos los sentidos.

Sin embargo, en el caso de los dispositivos digitales, el texto, en tanto artefacto [que emplea símbolos], busca más allá de representar la realidad, fusionar los horizontes de información del lector con el texto en un nivel kinético para que la aproximación resulte en una acción xipetoteica más auténtica para los sentidos a partir de la creación de ambientes digitales que los estimulen, y permitan observar y captar signos sensibles de un algo que de otra manera no sería posible, es decir, a través de la vivencia.

Por tanto, la tarea de la lectura, en cuanto interpretación, consiste en realizar esa referencia a la realidad apoyándose de los anclajes que se puedan lograr al relacionarse con todos aquellos textos que sustituyen a la realidad circunstancial (Ricoeur 1999: 63).

Por tal motivo, para el análisis de los ejercicios de Realidades Mixtas en ambientes museales se parte del supuesto de que el lenguaje [empleado] es mediación entre seres humanos, con el mundo y con uno mismo, en donde el lenguaje [más que enunciado] es sentido, transformando la experiencia vivida en discurso.

5. Aplicaciones digitales para un proceso comunicacional en ambientes museales

Entre los desarrollos que han llamado el interés de museógrafos, desarrolladores y usuarios de los museos se encuentran las denominadas Realidades Mixtas (RM), entendidas como el espectro de posibilidades de creación de ambientes digitales como espacios de inmersión sensorial y potenciadores del mundo sensible (Milgram et Kishino, 1994). Dentro de este espectro, los más populares son la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA). Por RV (también denominada Entorno Virtual o EV) se entiende a la inmersión completa de un sujeto en un ambiente sintético desarrollado totalmente por una computadora, por lo que el usuario no es capaz de percibir el mundo real (sensible) a su alrededor. A diferencia de los EV, la RA significa tomar información generada de manera digital y sobreponerla sobre el mundo real, modificando el mundo sensible en tiempo real; tanto la RA como la RV pueden utilizar los cinco sentidos para crear el ambiente deseado, pero actualmente es común el desarrollo de ambientes que utilizan como medio vehiculante de la experiencia el sentido de la vista.

El potencial que tienen estos desarrollos para influenciar y potenciar la educación formal y no formal son inmensos, pues crean simulaciones que permiten a las personas explorar esa virtualidad, observar[la] y captar sus signos sensibles. Con la implementación de estrategias pedagógicas en ambientes digitales de inmersión total o parcial, por ejemplo, se puede permitir a los usuarios ingresar a las más recientes excavaciones de los túneles en la ciudad prehispánica de Teotihuacan sin necesidad de comprometer el trabajo realizado por los arqueólogos, ni de exponer a los usuarios a riesgos propios del trabajo arqueológico, e incluso mostrar cómo pudieron verse en su momento de apogeo.

Los desarrollos de entornos virtuales están cargados de posibilidades y se encuentran en el reino de la mimesis II, es decir, del *como si*. Esto quiere decir, que se encuentran en el terreno de la ficción en tanto disposición de los hechos narrados para la configuración de un relato, cuyo paradigma será la construcción de la trama o el estímulo. (Ricoeur 2004: 130). En el caso de las RM, esto se logra gracias al desbordamiento de lo imaginario que se integra en lo real por medio del estímulo de los sentidos.

Las RM en entornos museales, tienen un gran potencial para conservar, difundir, estudiar y exponer el patrimonio material e inmaterial de la humanidad como herramienta al servicio de los museos, prácticamente no existen límites en su aplicación (en teoría), ya que pueden traer a la vida los objetos expuestos y de esta manera crear exposiciones más dinámicas e interesantes para atraer a un público más vasto.

Entre los usos que se pueden mencionar sobre la implementación de RM en los espacios expositivos están:

- I. Generación de una experiencia totalmente inmersiva
- II. Potenciador del entorno
- III. La ludificación del espacio museal
- IV. La estimulación sensorial con fines estéticos

La Art Gallery de Ontario desarrolló la experiencia Small Wonders: The VR Experience, en el que se puede explorar a profundidad una pieza, explotarla y analizar sus partes por separado, así como obtener una descripción y explicación más detallada de los elementos constitutivos como forma de estimulación sensorial con fines estéticos; el Museo de Historia Natural en Londres ha estado trabajando en un proyecto de RV titulados Hold the World, el cual es descrito como la primer experiencia de RV que combina la tecnología de los videojuegos con una narrativa de estilo documental como una forma de ludificación del espacio museal. Finalmente, la instalación

Carne y Arena en el CCUT, realizada por el cineasta mexicano Alejandro G. Iñárritu, busca sumergir al espectador en la experiencia que viven los migrantes mexicanos y centroamericanos en su intento por cruzar la frontera con Estados Unidos, y las visitas 360° de los museos y exposiciones son ejemplos sobre la generación de experiencias totalmente inmersivas.

Entre los potenciadores del entorno, se puede mencionar el desarrollo del Museo de Historia Natural de Berlín que logró animar el esqueleto de un dinosaurio, brindando la posibilidad de que el animal cobre vida y pueda ser visto caminar por la sala y así, el visitante experimente cómo hubiera sido estar frente a este animal cuando estaba vivo; el Pabellón de Alemania en la Exposición Universal de Milán en 2015 en donde los visitantes eran invitados a ser agentes activos dentro del espacio expositivo con el "SeedBoard" que les permitía navegar de forma libre dentro del espacio expositivo y explorar la información adicional que brindaba en el llamado "Campo de Ideas"; la aplicación para celulares Ver México permite realizar un recorrido por tres salas del Museo Nacional de Antropología, y obtener información de 15 piezas emblemáticas del recinto entre las que destacan la Piedra del Sol y la Coatlicue.

Sobre los proyectos de ludificación del espacio museal se pueden mencionar el Borrowing real art in augmented reality que desarrolló el Stedelijk Museum y permitió al público del festival de música Lowlands seleccionar y colgar de manera virtual sus piezas favoritas del museo en los distintos rincones de Ámsterdam y de esta manera desbordar al museo no solo de sus cuatro paredes, sino también del mundo perceptible; la Immersion Room en el Smithsonian Design Museum emplea una superficie parecida al Surface de Microsoft como interface para que los visitantes utilicen elementos estéticos de las piezas exhibidas para crear atmósferas en un ambiente interactivo, invitando a jugar con los diseños y explorar la colección

del museo para proyectarlas en las paredes del cuarto, explorar los patrones y colores de las piezas del museo y cambiar instantáneamente el ambiente de la habitación, así como mezclar los distintos elementos para que los visitantes creen sus propios diseños.

Dicho lo anterior, el trabajo de mimesis I por parte del museo debe[rá] consistir en abstraer el mundo a partir de la imitación del mismo y plasmarlo en el texto, es decir, en los desarrollos de RM, construyendo una narrativa que atienda a los códigos culturales que conforman el universo del horizonte con el que llega el lector y del que forma parte el creador del texto, para que pueda materializarse en la mente del lector (Ricoeur 1999: 63). La mimesis II plantea, en este caso, el surgimiento de otras formas de presentación dentro de la tradición museológica, la cual sería la interface de los dispositivos mismos de RM, listos para ser usados y generar la nueva experiencia sensorial, ya no solo en la mente del lector, sino a través de una forma xipetoteica en la que se sitúe al lector en la experiencia sustituyendo al mundo circunstancial de la palabra; es decir, no solo deberá enunciarlo, sino que a través de la implementación de las RM en la experiencia museal se permitirá habitar [aquello a lo que se apele] a través de los sentidos. La mimesis III implica, por tanto, la refiguración de la configuración del texto expositivo, es decir, la manera en que el lector se deja envolver por la experiencia digital y fusiona los horizontes.

Al respecto, Ricoeur nos recuerda que para la construcción de un texto (cualquiera que éste sea), es necesario tomar en cuenta que el acto interpretativo implica la concatenación de frases narrativas para que adquieran sentido en un todo textual que guiarán las acciones dentro del relato para su comprensión, cuyo resultado será la respuesta (de aceptación o rechazo) del lector al texto a partir de la contraposición de sus expectativas al comienzo y al final del proceso, por lo que sostiene que un final (de este encadenamiento de frases)

más que previsible, debe ser aceptable a partir de una revisión de los episodios que desembocan en el producto resultante (Ricoeur 1999: 90–93).

Así, por ejemplo, en el ejercicio de la Art Gallery de Ontario el usuario tiene una expectativa a partir de aquello con lo que está familiarizado como los audiovisuales de las computadoras, los videojuegos, y las apps de teléfonos celulares, por lo que entiende que la experiencia a la que está próximo a enfrentarse debe cumplir con al menos ese lenguaje empleado en otros textos similares. De igual manera, la lectura que tenga del inmueble más que contar de manera explícita la historia del mismo o abordar de manera técnica la teoría arquitectónica o los elementos estéticos que componen el edificio, presenta una experiencia estética que tendrá como resultado que las personas se familiaricen y analicen sus partes de otra manera, más detallada y significativa.

El ejercicio de la instalación *Carne y Arena*, por su parte, llevó al espectador a ponerse en la piel de los migrantes, descolocándolo de su posición de espectador para posicionarlo en el de actor de la experiencia, e independientemente del resultado de la historia narrada, la manera en que se le presentó al lector lo llevó a otro tipo de reflexión sobre ese problema, pues ya no se apela a sentimientos, sino a sensaciones que se pueden traducir en emociones.

El desarrollo del Museo de Historia Natural de Berlín, por su parte, implica no solo imaginar a partir de los restos, pues lleva al lector a enfrentarse al animal al verlo desplazarse por el espacio, escucharlo, y en un futuro tocarlo y olerlo, lo que implicará una forma de aproximación completamente diferente a la que tuvieron nuestros padres o abuelos.

6. Conclusiones

Las RM pueden ser empleadas para brindarle a los públicos una experiencia significativa, prolongando y enriqueciendo su visita, para lo cual es importante definir y desarrollar un lenguaje propio para este tipo de plataformas a partir del objetivo que se desee obtener, lo que repercutirá en la salida gráfica y los dispositivos a emplear para el desarrollo de la experiencia que puede ser para potenciar el entorno de los visitantes, desbordar la experiencia del museo más allá de sus cuatro paredes, ludificar el espacio expositivo, la estimulación sensorial, o la creación de ambientes totalmente inmersivos para nuevas formas de interpretación del patrimonio cultural.

En ese sentido, el ejercicio de interpretación, además de desarrollar mensajes claros y cortos, debe ser relevante para las personas y debe ser capaz de ser traducible a un lenguaje que esté cercano al horizonte de conocimiento del destinatario final. A través de las experiencias desarrolladas en RM se debe sistematizar la información, discernir y jerarquizar entre los contenidos que van a muro, de aquellos complementarios que van a cédulas de mano, fichas técnicas y apoyos museográficos.

El desarrollo e implementación de RM para espacios expositivos, por tanto, permite a los usuarios apropiarse de los objetos del museo de una manera no antes vista, hasta cierto punto, podría decirse que democratiza el acceso a la cultura, pues los usuarios no solo observan, se les brinda la posibilidad de manipular los objetos, de hacerlos suyos y de habitarlos; de, en una manera xipetoteica, meterse en la piel de lo presentado y vivirlo.

Finalmente, sería importante recordar que los dispositivos museográficos empleados deben ser entendidos como recursos que sirven a los visitantes para mediar su experiencia en una exposición, que son empleados para que quien los utilice, pueda acercarse a las

colecciones y el conocimiento que guardan y descubrir su significado histórico de una manera más dinámica, e incluso íntima, estableciendo así, un vínculo con el pasado que haga eco en el presente del visitante: es decir, aproximarse al bien patrimonial y descubrir la relación que puede guardar con la realidad actual del intérprete a partir de una contextualización viva.

Referencias

Amador, J. (2008). *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Amador, J. (2015). *Comunicación y Cultura: Conceptos básicos para una Teoría Antropológica de la Comunicación (15-261)*. Ciudad de México: UNAM.

Cortés Meléndez, V. 2019. Evidence of Human Skin in Tenochtitlan. *Mexican Archaeology*, 156: 24–32.

Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós Comunicación.

Davis, D. (1973). *Art and the Future: A History/Prophecy of the Collaboration Between Science, Technology and Art*. New York: Praeger.

Gadamer, H. (1999). *Verdad y Método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.

Grondin, J. (2008). *¿Qué es la hermenéutica?* Herder.

Hems, A. (2006). Thinking about interpretation. En Hems y Blockley (eds.). *Heritage Interpretation*. London: Routledge

Hernández, F. (2004). Didáctica e interpretación del patrimonio. En Masachs y Merillas (coords.). *Comunicación educativa del patrimonio: referentes modelos y ejemplos*. Trea: España, 35–50.

López, F. (2012) En busca del objeto perdido: la construcción del problema de la comunicación y el cruce entre hermenéutica y semiótica. En Lince Campillo, Rosa María y Julio Amador Bech

(coords.). *Horizontes de interpretación. La Hermenéutica y las Ciencias Humanas (Tomo I: Hermenéutica, Comunicación y Discurso Político)*. México: UNAM, 87–116.

Milgram, Kishino (1994). A taxonomy of Mixed Reality Visual Display. *IEICE Transactions of Information Systems*, E77-D (12).

Peirone, F. (2012). *Mundo extenso*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 47–75.

Ricoeur, P. (1999). *Historia y Narratividad*. Barcelona: Paidós.

Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y Narración I*. México: Siglo XXI.

Ricoeur, P. (1990). *Time and Narrative III*. Chicago: The University Chicago Press.

Tabraham, C. (2006). Interpreting Historic Scotland. En Alison Hems y Marion Blockley (eds.). *Heritage Interpretation*. London: Routledge.

Tilden, F. (2008). *Interpreting our Heritage*. Fourth edition and update. Carolina: The University of North Carolina Press.