

**Descomponer para aprender y sentir :
Propuesta visual interactiva en torno a una obra de
arte en el contexto de un museo**

Memoria para optar al título de Diseñador gráfico

Por :

Alexandra Arellano Espinoza

Profesor guía :

Juan Calderón Reyes

2011

No autorizado por el autor para ser publicada a texto completo en Cybertesis

Resumen . .	4
Indice . .	5
NO DISPONIBLE A TEXTO COMPLETO . .	8

Resumen

El Bellas Artes, es una Institución de carácter público y como tal juega un rol social. Su misión central es difundir el patrimonio visual y artístico nacional. Las actividades educativas que se realizan, presentan las muestras de arte como piezas de conservación del pasado en el presente, entregando así un planteamiento historicista.

Más que crear instancias educativas que permitan establecer vínculos de sensibilidad estética, reflexiva y crítica en el público, hacia las muestras permanentes del Museo, se opta por elaborar una línea de trabajo centrada en una visión enciclopedista de las piezas de arte.

Para realmente desarrollar el concepto de Museo vivo, se debiera explorar en como transformar la experiencia estética del visitante, en un aprendizaje que considere el “saber y el sentir”, buscando potenciar la comunicación en una relación de proximidad entre el espectador y las exhibiciones permanentes del Museo, bajo una instancia de interacción, en la cual no se presenten las obras como algo clausurado y delimitado por sus condiciones espaciales y temporales.

El proyecto propone una nueva forma de representación visual, que sumerja al visitante del Museo Nacional de Bellas Artes en una experiencia que abarque el saber y el sentir de este, a través de una aplicación interactiva de multimedia.

Indice

Capítulo I – Fundamentos del Proyecto11

1. Introducción13
2. Planteamiento del Problema14
3. Objetivos15
4. Preguntas de investigación16
5. Justificación de la investigación17
6. Metodología18

Capítulo II – Marco Teórico21

1. Fuentes Bibliográficas Comentadas23
 - 1.1. Museo Nacional de Bellas Artes.23
 - 1.2. Museos y Educación26
 - 1.3. Concepciones museológicas y museográficas.29
 - 1.4. Museos y Públicos31
 - 1.5. Diseño Interactivo32
2. Museo Nacional de Bellas Artes; desde sus orígenes hasta la Actualidad34
 - 2.1. Orígenes y desarrollo del Museo34
 - 2.2. El Museo en el siglo XX36
 - 2.3. Desde 1993, hasta Hoy39
 - 2.4. Organización y funcionamiento de la Institución41
 - 2.5. Departamento de Educación MNBA43
 - 2.5.1. Organización Departamental43
 - 2.5.2. Tareas43
 - 2.5.3. Objetivos44
 - 2.5.4. Actividades Educativas Realizadas45
3. Museo y Educación Tradicional51
 - 3.1 El rol educativo de los museos51
 - 3.2. Los tres autores frente al modelo de educación Tradicional54
 - 3.3. Por una Pedagogía Crítica56
 - 3.4. Por una pedagogía crítica en el Bellas Artes58
4. Museo: espacio comunicacional60
 - 4.1. La teoría de los museos como espacios de comunicación60
 - 4.2. El Bellas Artes como un espacio de comunicación61

4.3. Hacia una Nueva Museología	62
5. Diseño Interactivo	65
5.1. Definición	65
5.2. Objetivos y características principales	66
5.3. Elementos fundamentales del Diseño Interactivo	67
5.4. Etapas proyectuales básicas del Diseño Interactivo	69
5.5 Diseño Interactivo y Nuevos Medios	71
5.5.1. Nuevos Medios de Comunicación y su relación con el Diseño Interactivo.	71
5.5.2. Actividad de interés: Experience Design	72
Capítulo III – Etapa Proyectual	75
1. Definición Proyecto de Diseño	77
1.1. Conceptualización	77
1.2. Objetivos Proyectuales	79
1.3. Propuesta Proyecto de Diseño	80
1.4. Dispositivo de Interacción	81
1.4.1. Requerimientos Técnicos	81
1.4.2. Especificaciones	81
1.4.3. Diseño Espacio Expositivo	82
1.4.4. Sistema de Navegación	85
2. Grupo Objetivo	86
2.1. Visitante del Museo Nacional de Bellas Artes	86
2.2. Selección Grupo Objetivo	87
3. Referentes	89
3.1. Estudio de Referentes	89
3.2. Directrices básicas extraídas	94
4. Tecnología	95
4.1. Arduino	95
4.2. Lenguaje de Programación	97
4.3. Arduino: Filosofía del código abierto	98
4.4. Ejemplos Proyectos de Arduino	99
5. Desarrollo Proyecto de Diseño	102
5.1. Análisis Ontológico y Fenomenológico del cuadro “Fango original, Ojo con los Desarrolladores”	102
5.1.1. Estructura Ontológica y Fenomenológica de una obra de arte	104
5.1.2. Análisis Ontológico de la pintura	105

- 5.1.3. Análisis fenomenológico de la pintura107
- 5.2. Estructura Animación109
 - 5.2.1. Story Line109
 - 5.2.2. Story Board110
- 5.3. Descripción Procesos de diseño117
 - 5.3.1. Arduino117
 - 5.3.2. Descomposición pintura119
 - 5.3.3. Desarrollo de Animación121
- Capítulo IV- Viabilidad y Planificación125
 - 1. Financiamiento y Presupuesto127
 - 2. Carta Gantt129
- Capítulo V – Conclusiones131
 - 1. Conclusiones Finales133
- Capítulo VI – Bibliografía135
- Capítulo VII – Anexos143
 - 1. Entrevista145
 - 2. Cd versión digital del informe + archivos de diseño149

NO DISPONIBLE A TEXTO COMPLETO

No autorizado por el autor para ser publicada a texto completo en Cybertesis.