

DEDICATORIA

A Dios, a nuestros padres y a
nuestra amada UCV.

AGRADECIMIENTOS

Increíble llegar aquí, donde tanto soñamos estar, haciendo un trabajo maravilloso y del cual estamos completamente orgullosas. Estas dos páginas son nuestro pequeño medio para dejar por escrito nuestras palabras de agradecimiento y emoción. ¡Lo hemos logrado Jhoa!

Muchas personas a quienes tengo que agradecer por su apoyo incondicional y su ayuda en los momentos de mayor tensión. Quiero agradecer primeramente a Dios, por estar presente en cada paso que dimos, por tu bendición en todo momento. Gracias a mis padres, Antonio y Lucy, por ser mi pilar fundamental, quienes me alientan y me ayudan a seguir adelante, los amo con todo mi corazón. Gracias a mis familiares (mis abuelos, mis tíos y primos), con quienes he compartido a lo largo de mi vida y me han visto crecer, esta es otra meta cumplida que celebraremos juntos. A mis amigos de infancia, de mi Colegio, de mi amada UCV... Gracias por estar cuando más los necesité.

Gracias a todos los profesores que han servido de ejemplo en mi vida y me han formado académicamente para ser lo que soy hoy día, en especial a María Antonieta, gracias a ella, me enamoré de la historia del arte.

A ti Jhoa, por ser una excelente compañera de tesis y amiga, lo hemos logrado juntas. Que este trabajo sea sólo el inicio de la carrera profesional que nos queda por delante. Aún nos quedan más metas por cumplir y más por aprender.

Simplemente, ¡gracias a todos!

Atte: Stephanie Lirio

Pocas personas tienen la dicha de hacer lo que realmente les apasiona y con esta investigación mi compañera y yo tuvimos la oportunidad de contribuir con la escuela que nos abrió las puertas durante más de cinco años, con algo de lo que nos sentimos totalmente orgullosas.

A pesar de que las palabras nunca son suficientes, quiero aprovechar para agradecer a alguien que más que una compañera, ha sido una amiga desde el primer día que dimos inicio a este camino. Fany, gracias por tu paciencia, disposición y por ser la horma de mi zapato desde que decidí que mi proyecto estuviese vinculado con la museología.

A mi mamita por ser mi apoyo día tras día, mi ejemplo de entrega y amor incondicional, gracias por siempre estar ahí para lo que necesito con las mejores palabras. A mi papi por demostrarme que nada es tan complicado como a veces lo veo. Gracias a ambos, sin ustedes definitivamente no sería quien soy y quiero que sepan que me siento sumamente afortunada de tener unos padres que valen más que cualquier tesoro.

A Roger por demostrarme que el amor es todo lo que una persona necesita, gracias por estar conmigo desde el principio, no sabes lo feliz que estoy de que compartas conmigo la culminación de este logro en el que tanto me has apoyado.

Barbita, a ti te debo el cobijo y las conversas, te doy las gracias por nunca negarte a ayudarme, eres una amiga excepcional y espero que aunque pase el tiempo la amistad se mantenga intacta.

Y por encima de todas las cosas a mi Diosito, por mi pasado, por mi presente y sobre todo por mi futuro que sé que estará lleno de cosas maravillosas. Los quiero a todos, muchas gracias.

Jhoangela Maestre

CONTENIDO

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	1
Planteamiento del problema	1
Objetivos de la investigación	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
Justificación de la investigación	3
Línea de investigación	5
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	6
Antecedentes de la investigación	6
Bases teóricas referenciales	8
Patrimonio y sociedad	8
Sociedad de la Información	8
Patrimonio cultural	9
Las expresiones artísticas como patrimonio cultural	10
Nuevas tecnologías	11
Internet	11
Navegador	11
Páginas web	11
Tours virtuales	11

Concepto de museo	12
Evolución histórica del museo	12
Ámbito museístico	15
Museología, Museografía y Nueva Museología	15
Museología dentro de las ciencias de la información	15
Museografía	16
Nueva museología	16
Funciones del museo	17
Tipos de museos	17
ICOM	19
Museos virtuales	19
Museos virtuales y digitales	19
Tipos de museos virtuales	20
Características de los museos virtuales	20
Ventajas y desventajas de los museos virtuales	21
Museos virtuales existentes	23
Los museos virtuales en Venezuela	23
Galería de Arte Nacional	24
Marco legal	26
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	28
Tipo o nivel de la investigación	28
Diseño de la investigación	28
Población	29
Muestra	30
Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	31
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	33
Análisis encuestas	36
Análisis entrevistas	61

Comparaciones de museos virtuales	63
CAPÍTULO V: PROPUESTA	67
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES	82
REFERENCIAS CONSULTADAS	84
ANEXOS	89
Anexo A – 1: Instrumentos utilizados, encuesta	89
Anexo A – 2: Instrumentos utilizados, entrevista	94

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

	Página
Tabla N°1 Evolución histórica de los museos	13
Tabla N°2 Ficha técnica de la GAN	25
Tabla N°3 Datos de origen gráfico 1	36
Tabla N°4 Datos de origen gráfico 2	38
Tabla N°5 Datos de origen gráfico 3	39
Tabla N°6 Datos de origen gráfico 4	40
Tabla N°7 Datos de origen gráfico 5	41
Tabla N°8 Datos de origen gráfico 6	42
Tabla N°9 Datos de origen gráfico 7	43
Tabla N°10 Datos de origen gráfico 8	44
Tabla N°11 Datos de origen gráfico 9	45
Tabla N°12 Datos de origen gráfico 10	46
Tabla N°13 Datos de origen gráfico 11	47
Tabla N°14 Datos de origen gráfico 12	50
Tabla N°15 Datos de origen gráfico 13	51
Tabla N°16 Datos de origen gráfico 14	52
Tabla N°17 Datos de origen gráfico 15	53
Tabla N°18 Cuadro comparativo museos virtuales	64
Tabla N°19 Ficha técnica de la GAN Virtual	68
Tabla N°20 Leyenda galería virtual	75
Tabla N°21 Leyenda creación galería virtual	78
Gráfico N°1 Profesión	31
Gráfico N°2 Visita a Galería de Arte Nacional	38
Gráfico N°3 Conocimiento de obras y exposiciones de la GAN	39

Gráfico N°4 Visita a la página web de la GAN	40
Gráfico N°5 Necesidad de información respecto a la GAN	41
Gráfico N°6 Información eficaz	42
Gráfico N°7 Información sobre la GAN en Internet	43
Gráfico N°8 TICs aplicadas en museos	44
Gráfico N°9 Conocimiento sobre museo o galería de arte virtual	45
Gráfico N°10 Visita a museo o galería de arte virtual	46
Gráfico N°11 Museo o galería de arte visitado	47
Gráfico N°12 Percepción sobre la visita a un museo o galería de arte virtual	50
Gráfico N°13 Percepción sobre la GAN a nivel virtual	51
Gráfico N°14 Impacto de los museos o galerías de arte virtual	52
Gráfico N°15 Aumento del prestigio de la GAN	53

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura N°1 Acceso a GAN Virtual desde la página web	70
Figura N°2 Página de inicio de la GAN Virtual	70
Figura N°3 Galería de imágenes de lo que fue la exposición	71
Figura N°4 Exposición “Interpretaciones de la mirada” a nivel virtual	72
Figura N°5 Elementos interactivos de la GAN Virtual	72
Figura N°6: Detalle de la obra “Miranda en la Carraca” de Arturo Michelena	73
Figura N°7: Detalle obra con dominio público	73
Figura N°8: Video relacionado a la exposición	74
Figura N°9: Folleto descargable sobre la sala expositiva	74
Figura N°10: Foro de opinión para los usuarios	75
Figura N°11: Crea tu propia galería virtual	77
Figura N°12: Crea tu propia GAN virtual	77
Figura N°13: Compartir propia galería por redes	78
Figura N°14: Fases para elaboración del proyecto	80



DISEÑO DE LA GALERÍA DE ARTE NACIONAL VIRTUAL

Autores: Stephanie Lirio

Jhoangela Maestre

Tutor: Prof. José López

RESUMEN

Se propone el diseño de la Galería de Arte Nacional Virtual como estrategia museológica para difundir las obras de arte venezolano. El desarrollo del presente trabajo se estimó como una investigación descriptiva sostenida en un diseño de campo y documental. Asimismo, se realizaron encuestas y tres entrevistas a: María Rengifo Directora de la GAN, Mireya García Jefa del Departamento de Publicación y Penny García Jefa de Gestión Interior respectivamente, para determinar el impacto que tomaría esta herramienta y si es de interés para los usuarios. Con la creación de este sistema no solo aumentaría el prestigio de la institución y sus obras de dominio público, sino su popularidad, sirviendo como herramienta para la interacción y como medio educativo.

Palabras claves: Galería de Arte Nacional – Museos virtuales – Diseño – Arquitectura informacional



DESIGN OF A VIRTUAL NATIONAL ART GALLERY

Authors: Stephanie Lirio

Jhoangela Maestre

Tutor: Prof. José López

ABSTRACT

This research propose is the design of the Virtual National Art Gallery as a museological strategy to spread the works of Venezuelan artists. The development of this work was estimated as a sustained descriptive research in a field and documentation design. Interviews were made to Maria Rengifo Director, Mireya Garcia Head of the Department of Publication and Penny Garcia Head of Interior respectively, to determine the impact it would take this tool and if it is of interest to users. The creation of this system would not only increase the prestige of the institution and its public domain works also would increase its popularity, serving as a tool for interaction and education.

Key words: National Art Gallery – Virtual museums – Design – Informational architecture

INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad del conocimiento, donde cada día nos hacemos más preguntas, investigamos más temas y nos interrogamos sobre innumerables situaciones que suceden alrededor del mundo; gracias al avance tecnológico, que ha traído consigo diversas herramientas, se ha facilitado dicho proceso de búsqueda de información.

Las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC), han desarrollado un papel protagónico, ya que por medio de la red, es posible la expansión de cantidades incalculables de datos que llegan a todos los que conforman la sociedad en cuestión de segundos. Mediante el uso de la tecnología es posible la ejecución de diferentes tareas de una manera más práctica, sencilla, rápida y en algunos casos hasta simultánea; su alcance es infinito y sólo es necesario contar con un computador, o aparato inteligente (*'smartphones'*, *'tablets'*) con conexión a internet, para tener acceso a ese sinfín de datos.

Una de las tareas que ahora se puede realizar de una manera innovadora, y en la cual nos centraremos en este trabajo de investigación, consiste en la visita a un museo. Anteriormente, era necesario asistir a la unidad y adquirir la entrada para tener acceso a las obras en exhibición, hoy día, desde la comodidad del hogar es posible realizar el recorrido en pocos minutos, a través de museos virtuales, los cuales no sólo reproducen un catálogo virtual (con colección parcial o total de la unidad de información), sino también nos muestra información sobre el museo, su historia, horarios de visita y en algunos casos se caracterizan por su alto nivel de interactividad para el usuario. Se identifican del resto, gracias al uso de medios

informáticos, electrónicos y tecnológicos con el fin de mostrar, preservar, estudiar, reconstruir, pero principalmente de divulgar el patrimonio material o inmaterial de la humanidad.

Para algunos, esto resulta una grandiosa idea que corta los límites y trasciende los territorios, una idea capaz de conectar personas e inclusive países, una idea que promueve al intercambio de conocimientos y por ende al desarrollo social y cultural de una nación, una idea que rompe con los paradigmas y la concepción del mundo tal y como se proyectaba en el hombre. La publicación de un museo virtual sería una labor extraordinaria, ayudaría a la formación y educación del usuario en cuanto al fondo artístico que conserva alguna Unidad de Información, además de ser una guía para aquellos que requieran un compilado de estos datos, lo que constituye también una memoria y un registro para el espectador.

Al unir ambas acepciones con respecto al museo y el uso de las TIC, surge un campo muy amplio de posibilidades e ideas innovadoras. En el mundo, la lista de museos virtuales es extensa, en Venezuela no es tan amplia, pero existen algunos, como: el Museo Virtual del Zulia, el Museo Virtual Scouts Venezuela y el Museo Geológico Virtual de Venezuela, entre otros, sin embargo, es importante resaltar que los museos anteriormente señalados, son páginas web referenciales, es decir, la mayoría de ellos presenta una especie de catálogo sobre las obras allí conservadas, pero no fomenta a la interacción entre el visitante y el museo. Es por ello que el presente trabajo de investigación, buscará plantear los lineamientos necesarios para la aplicación de este concepto de Museo Virtual en una importante unidad de información venezolana, conocida como, la Galería de Arte Nacional (GAN), siendo un importante centro que resguarda parte del patrimonio cultural de nuestro país.

El presente estudio tendrá un nivel de investigación de tipo descriptivo, porque se centrará en conocer y estudiar tanto la colección, como las exposiciones realizadas en la GAN, y percibir la intervención de las TIC en la institución. Por otro lado, tendrá un diseño mixto, de campo, porque la recolección de datos será realizada directamente en el lugar, en un período de tiempo transversal, para analizar el problema, las variables, los posibles afectados y, consecutivamente proponer una solución; también documental porque para su realización es necesaria la consulta de material bibliográfico y hemerográfico.

Para determinar si la aplicación sería bien recibida por los usuarios, se realizaron 100 encuestas a diferentes profesionales y 3 entrevistas a personal clave en la Galería de Arte Nacional, con dichos instrumentos de recolección de datos se logró determinar las ventajas y desventajas que tendría la herramienta y las necesidades informacionales de los usuarios, lo que desean ver.

Por otra parte, se realizó un análisis de los museos virtuales seleccionados por los usuarios en las encuestas para establecer sus características principales y llevarlas al diseño de la GAN Virtual, teniendo como resultado el Capítulo V con la propuesta y la arquitectura informacional de lo que sería la aplicación.

El trabajo de grado está estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I, se presentará el planteamiento del problema, los objetivos generales y específicos, la justificación y la línea de investigación.

En el capítulo II, se abordarán los aspectos teóricos referentes a los museos, los museos virtuales y las tecnologías de la información y comunicación, presentando los antecedentes utilizados para la realización de esta investigación, y el marco referencial y legal.

En el capítulo III, se conceptualizarán los aspectos metodológicos, el nivel de la investigación, el diseño, la población y muestra a utilizar, así como las técnicas e instrumentos a emplear.

En el capítulo IV, se mostrarán los resultados de la metodología utilizada, a través de tablas y gráficos, los análisis de las entrevistas, el diagnóstico de la GAN y la comparación de los museos virtuales escogidos por los usuarios.

En el capítulo V, se desarrollarán los planteamientos y pautas para el diseño de la Galería de Arte Nacional virtual y se visualizará la arquitectura informacional de la GAN Virtual.

Y, por último, se expondrán las conclusiones de acuerdo a los resultados obtenidos y a la investigación realizada y las recomendaciones.