



APLICACIÓN DE LUDIFICACIONES Y GAMIFICACIONES EN RECORRIDOS ESPACIALES MUSEOGRÁFICOS

Aviles, Aylén

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo FADU-UNL

Director/a: Torres Luyo, Silvia

Área: Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Palabras claves: Sistema Abierto, Gamificación Significativa, Nueva Museología.

INTRODUCCIÓN

El campo de la comunicación visual está estrechamente vinculado a tareas que desempeñan los museos que se enmarcan dentro de la nueva museología: comunicar, generar una experiencia y vincularse con el medio. Desde el presente proyecto, se los denominará sistemas abiertos que interactúan constantemente con el medio que los rodea para nunca llegar a un punto de equilibrio. Este foco comunicacional y visual se vincula a tres características de estas instituciones: espacios rituales, educativos y lúdicos. El factor lúdico no siempre se hace visible o tangible, es por ello que para abordarlo se plantea una tríada sistémica entre diseño-museo-juego, proponiendo puntos medios entre algunos conceptos derivados de la ludificación y gamificación: la gamificación significativa y se lo vincula con otro punto propuesto por este proyecto que es el diseño significativo. A partir de esta unión es posible construir el elemento lúdico y su proyectualidad. Para llegar a estos resultados se ha seleccionado el recorrido espacial de Sistema 01: Muestra Museo Tomado” y su “Sub-Sistema 01: Viaje por el Rosa” perteneciente al Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo.

Título del proyecto: APLICACIÓN DE LUDIFICACIONES Y GAMIFICACIONES EN RECORRIDOS ESPACIALES MUSEOGRÁFICOS

Instrumento: CAI+D

Año convocatoria: 2019

Organismo financiador: UNL

Director/a: Torres Luyo, Silvia



OBJETIVOS

- Reflexionar e indagar en los elementos y estrategias que constituyen las estructuras de gamificación y ludificación en los recorridos museográficos.
- Descubrir sistemas visuales que conforman las piezas gráficas, experienciales y sensoriales presentes en el recorrido museográfico.
- Generar categorías de análisis en función de conceptos retomados del ámbito del diseño para analizar el sistema (y su apertura) teniendo en cuenta constantes y variables.
- Proponer una síntesis de los aspectos analizados que permita identificar particularidades en casos testigos.

METODOLOGÍA

Bajo una metodología interpretativa se seleccionaron las unidades muestrales: SISTEMA 01 “Exposición Museo Tomado” y el SUBSISTEMA 01 “Activación Viaje por el Rosa”. Mediante una tríada conceptual entre museo, juego y diseño, se analizan los componente visuales y experienciales presentes en el recorrido. Esto dió soporte para responder la pregunta problema ¿de qué modo se da la influencia de la comunicación visual en la implementación de estrategias lúdicas en recorridos museográficos?



Figura 1 Vínculo triádico y subáreas correlativas a hipótesis.

El procedimiento comenzó por determinar hipótesis de trabajo (fig. 1):

1. En los recorridos museográficos es posible advertir convergencias disciplinares donde el diseño de la comunicación visual se expresa para la construcción de una experiencia ritual, lúdica y educativa, construyendo así un sistema abierto.
2. El factor lúdico es indivisible de la actividad de diseño. La proyectualidad del juego supone la consciente actividad del diseño.
3. La interacción no existe únicamente en la posibilidad del tacto, ya que donde no es posible manipular obras, la interacción es generada a partir de ponderar otros sentidos y construir relatos.
4. El uso de los recursos de telling y showing son claves para la construcción de una ambientación, es decir, generar un espacio que posibilite el juego.

Luego de la construcción del marco teórico y el armado del corpus (relevamiento online y presencial) se sentaron las bases para constituir la herramienta analítica: una ficha que a partir de la tríada se ramifique para posibilitar el estudio del corpus (fig.2). También se realizaron entrevistas a personas relacionadas con espacios culturales y museos.

Además de atender a la segmentación que propone la tríada, la ficha se organiza en binomios: DISEÑO-JUEGO / JUEGO-MUSEO / MUSEO-DISEÑO / DISEÑO-EXPERIENCIA.

De este modo la herramienta permitió analizar casos semejantes a fin de optimizar la apertura de sistemas abiertos vinculando diseño, museo y juego y, por otro lado, constituyó un modelo a priori de cómo vincular transdisciplinariamente distintas áreas de un mismo museo en clave de constantes y variables. A su vez, se integró un cuarto factor que son las personas, una categoría no domable, ya que es tan variable como cantidad de personas transitan el museo.

CONCLUSIONES

Los museos son sistemas abiertos que, a su vez, albergan subsistemas en donde es posible detectar constantes y variables. La constante con mayor variabilidad son los públicos, es decir, quienes mantienen el sistema en desequilibrio. A partir de las características rituales, lúdicas y educativas en vínculo con la tríada conceptual propuesta por este proyecto, se reconocen puntos medios conceptuales y analíticos: la gamificación significativa y el diseño significativo. Estos conceptos se atraviesan para visibilizar el factor lúdico (no siempre tangible y visible) y recurren al recorrido espacial museográfico como interfaz mediadora entre lo propuesto por la institución y lo propuesto por la gente.

De este modo es posible hablar de una proyectualidad de juego, lo cual propone un pensamiento visual-experiencial-sistémico en vínculo a propuestas participativas. Introducir el pensamiento sistémico en la proyectualidad del juego pone al diseño de la comunicación visual en el centro de la actividad expresiva, multilinguaje y multisensorial que se va a plasmar en la interfaz y a resignificar en cada experiencia individual y colectiva. Cabe aclarar que este trabajo transdisciplinar es posible gracias a una política y actitud de la institución, la cual se reconoce y construye “desde” la nueva museología y “desde” la experiencia, y no “para” la experiencia.

En una de las bibliografías centrales de este proyecto es el “Antimanual del Museólogo” de Lauro Závala, el autor hace un repaso sobre diferentes nociones para llevar a cabo un proyecto museográfico. A partir de esta lectura se comenzó a pensar en la casi inexistencia de bibliografía destinada a diseñadores que cumplen su labor dentro de museos y es por ello que se generó un “Antimanual para diseñadores en museos” como objeto de divulgación de la investigación.

El antimanual presenta modos de abordar un proyecto a partir del concepto de sistema abierto, poniendo a disposición la ficha de análisis utilizada y la exposición del análisis del sistema Museo Tomado-Viaje por el Rosa (figura 2).

por fuera
un cascarón
jerárquico
y elevado



Figura 2 Muestra de ficha analítica (binomio) en uso - del "Antimanual para diseñadores en museos".

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Mazzeo, C.** 2017. Diseño y sistema. Bajo la punta del iceberg. Buenos Aires: Ed. Infinito.
- Zavala, L.** 2013. Antimanual del museólogo: hacia una museología de la vida cotidiana. México D.F. Ed. Instituto Nacional De Antropología E Historia - INAH , UAM.
- Marczewski, A.** 2013. Gamification: a simple introduction & a bit more.
- Avarici, R. García Marín, D.** 2016. Prosumidores y emirecs: análisis de dos teorías enfrentadas. Comunicar, nº 55 v. XXVI, 2018 | Revista Científica de Educomunicación | ISSN: 1134-3478; e-ISSN: 1988-3293
- Huizinga, J.** 1970. Homo Ludens: A study of the play element in culture. London: Maurice Temple Smith Ltd.
- Marache, C. & Brangier, E.** 2013. Perception of gamification: between graphical design and persuasive design. En M. Aaron. (Ed). Design, User Experience, and Usability. Health, Learning, Playing, Cultural, and Cross-Cultural User Experience (pp. 558-567). Las Vegas, NV, USA, Springer.
- Gardil, R.** 2014. La nueva museología y las TICS. Dirigida por Ysabel Tamayo, FADU-UNL
- Baqué Gomez, A.** 2015. Propuesta de Gamificación del Museo de Historia de Girona. Gamificación mas allá de lo audiovisual y pantallas táctiles. Universidad de Girona, Facultad de Turismo.