



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**MAESTRÍA Y DOCTORADO EN PEDAGOGÍA**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**  
**EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD CULTURAL**

**REPENSANDO EL MUSEO VIRTUAL:**  
**TALLER PARA LA CREACIÓN DE MUSEOS VIRTUALES COMUNITARIOS**

**TESIS**  
**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE**  
**MAESTRA EN PEDAGOGÍA**  
**PRESENTA**  
**GUADALUPE GARCÍA CÓRDOVA**



**ASESORA: MTRA. MARÍA DEL CARMEN SALDAÑA ROCHA. FACULTAD DE**  
**FILOSOFÍA Y LETRAS. COLEGIO DE PEDAGOGÍA.**

**MÉXICO, D.F. NOVIEMBRE 2014**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*“Más correcto es decir que en el paraíso,  
Aureliano supo que para la insondable  
divinidad, él y Juan de Panomía (el ortodoxo  
y el hereje, el aborrecedor y el aborrecido, el  
acusador y la víctima) formaban una sola  
persona.”*

*Jorge Luis Borges.*

**ÍNDICE**

**Introducción.....4**

**Presentación.....11**

**Capítulo 1**

El museo.....18

- Introducción.....18
- Educación no formal e informal .....18
- El museo y su paso hacia la virtualidad.....26

**Capítulo 2**

El museo virtual.....45

- Introducción.....45
- Entre lo digital, el ciberespacio y lo virtual.....46
- El museo virtual.....53
- Lo museal y su trato en el museo virtual.....59
- Una posible clasificación del museo virtual .....63
- ¿Los museos virtuales en México,  
una realidad o confusión conceptual?.....66

**Capítulo 3**

Los museos virtuales comunitarios una alternativa para aprender a  
convivir.....69

- Introducción.....69
- Nuevas necesidades educativas:  
aprender a convivir.....72
- La compasión y la responsabilidad  
por los otros.....75
- Comunidad e Interculturalidad.....82
- Nosotros y los otros.....88
- ¿Cómo comunica el museo virtual  
la cultura del otro?.....90
- El contexto y la narrativa  
en el museo virtual comunitario.....91

Índice

- Construyendo museos virtuales comunitarios.....	96
<b>Capítulo 4</b>	
No se trata sólo de construir museos.....	98
- Introducción.....	98
- La comunidad y la comunicación.....	101
- El patrimonio y el desarrollo social.....	104
- El problema de la inserción económica .....	110
- El taller.....	115
<b>Conclusiones.....</b>	<b>151</b>

**Bibliografía**

**Anexos**

- **Anexo 1:**Particularidades del Museo Digital
- **Anexo 2:**Particularidades del Cibermuseo
- **Anexo 3:** Particularidades del Virtual
- **Anexo 4:**Los museos virtuales en el contexto mexicano
- **Anexo 5:** Ficha técnica taller
- **Anexo 6:** Material didáctico para contenido 6
- **Anexo 7:**Material didáctico para contenido 7
- **Anexo 8:** Material didáctico para contenido 8
- **Anexo 9:**Material didáctico para contenido 9
- **Anexo 10:** Material didáctico para contenido 10

## INTRODUCCIÓN

*“... pero los jeroglíficos, los hombres superiores  
y los penates han estado ahí por muchos años,  
mudos como la piedra o el barro de que están hechos,  
porque no se les ha dado vida indicando  
los pensamientos que cada uno de ellos encierra.”*

*Gumesindo Mendoza<sup>1</sup>*

El museo posee diversas tareas y funciones que se desarrollan según la época y sociedades a las que responde, y su construcción, por lo general, contesta a las ideologías y pensamientos de los contextos en los cuales se encuentra inserto. Estas funciones van desde el resguardo hasta la exhibición, la comunicación y la investigación, pero entre ellas existen otras que tienen que ver con necesidades específicas de los públicos, y de las comunidades que rodearon la creación de los espacios museográficos. Aunado a lo anterior podemos citar el caso del Ashmolean Museum (1683) de Oxford, que se crea como un centro de estudios de historia natural, cuya finalidad estaba en satisfacer las necesidades de los investigadores en paleontología, botánica, biología, entre otras áreas, los cuales a través de los gabinetes de curiosidades podían llevar a cabo distintos proyectos de orden académico. Otro ejemplo es el Museo de Louvre (1793, dedicado principalmente al arte), que nace como consecuencia de la Revolución Industrial, y que además de guardar los tesoros de Francia buscó ser testigo de la construcción de ese país como una república.

En el siglo XXI las tecnologías de la información y la comunicación, internet y la interactividad han creado nuevos espacios de exposición museográfica, donde además de mediar con las necesidades propias de las sociedades ante el museo, como son el

---

<sup>1</sup> *Director del Museo Nacional (1876) y fundador de la Sociedad Farmacéutica Mexicana*

resguardo y la conservación de los patrimonios culturales, cuestiona las funciones primeras y principales (exhibir y proteger) del museo, con respecto a su papel dentro de las nuevas construcciones: digitalidad y ciberespacio<sup>2</sup>, ya que por sus características la exhibición y el resguardo les son casi obsoletos. Esto último como consecuencia de la intangibilidad de los elementos patrimoniales (que se colocan dentro del ciberespacio, y son transformados a través de la digitalidad), con el objetivo de procurar su no desgaste, y protegerlos de posibles robos. De esta manera se proponen nuevas funciones a los museos en línea como son los *egalabs*<sup>3</sup>, o folletos digitales de museos físicos.

Otro de los nuevos proyectos que la museología e internet trajeron, son los museos virtuales, que en el lenguaje cotidiano hacen referencia a los museos en línea. Sin embargo al otorgarles dicho nombre, aparecen una serie de confusiones conceptuales relacionadas con otras categorías como son los cibermuseos, los museos digitales o las grandes bases de datos en línea, por citar algunos ejemplos. Dichas confusiones no son exclusivas de la cotidianidad, sino que se desplazan hacia los ámbitos académicos, convirtiéndolo en un problema de mayor seriedad, porque al teorizar y construir propuestas, aparecen dificultades al no contar con un campo preciso, o por lo menos un tanto delimitado en torno a lo que es el museo virtual.

El problema suscitado con la falta de delimitación, provoca que casi cualquier número de objetos colocados en la red bajo el nombre de museo, pueda ser llamado museo virtual, ya que se usa como sinónimo de digital o en línea. Esto ha llevado a que distintos pensadores, en torno a la museografía y museología digital, admitan como válida la no distinción entre digitalidad y virtualidad, como explica Juan Carlos Rico: *El concepto de <<museo virtual>>, sin importar ser técnicamente incorrecto e inapropiado (...), es usado para describir los museos en internet (Rico, 2009:101), esto quiere decir que a*

---

<sup>2</sup> La digitalidad se entiende como una característica propia o adquirida de ciertos elementos que se logra mediante una forma de traducción del lenguaje humano al binario y viceversa; el ciberespacio como el lugar de interrelaciones que forma la información ubicada en internet.

<sup>3</sup> Los *egalabs* son espacios de experimentación en línea, donde a través de la interacción con los fenómenos químicos, físicos, biológicos, históricos, etc., los visitantes pueden lograr alcanzar objetivos de aprendizaje.

pesar de reconocer las diferencias entre el museo en línea y el museo virtual, por la complejidad de este último concepto, es más sencillo usarlos como sinónimos.

Fenómeno semejante sucede con María Luisa Bellido (2011), quien después de explicar el concepto de ciberespacio, realidad virtual y virtualidad, parte de Sergio Talens para explicar al museo virtual, quien lo entiende: (...) *como una réplica de los museos tradicionales pero en soporte electrónico* (Bellido, 2011: 248). Acá volvemos a observar la homologación de lo virtual con lo digital, al reducirlo a aquello que se encuentra en un formato electrónico.

Es a partir de esta homologación entre lo digital y lo virtual que también surge la equiparación entre las funciones tradicionales del museo tangible, y las posibilidades de lo virtual en una curaduría en línea, esto porque el museo digital y el cibermuseo no se vinculan precisamente a nuevas funciones, sino a nuevas presentaciones, espacios y soportes del museo, por ello Theater en *A Museum is a Museum...Or Is It?* (1999) plantea que los museos en la red mal llamados virtuales, limitan sus funciones a las de folletos de marketing de museos tangibles<sup>4</sup>, o a exponer galerías digitales, cuando podrían aprovecharse para otros proyectos, donde la narrativa y los elementos patrimoniales se junten para contar grandes historias en torno a temas que no se centran primordialmente en los objetos. De críticas como éstas es que nace la propuesta de Deloche; una alternativa de construcción de museos digitales a través de la virtualidad.

Sin embargo, no es posible hacer propuestas del uso de la virtualidad en los museos si antes no se tiene claro, o por lo menos delimitado lo que este concepto implica, porque como se acaba de mencionar, aún no hay suficiente consenso en lo que sí es. Por ello y continuando en la línea de Deloche y Theater, es que este trabajo propone repensar el museo virtual, iniciando por conocer a qué se refiere la virtualidad, y de dónde proviene la idea del conjunto de ésta mas el museo.

---

<sup>4</sup> El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española lo define como: “Que no debe o no puede tocarse.”



Existen dos conceptos primordiales que se deben tener claros: En primer lugar está lo virtual que se entiende como: *aquello que existe en potencia pero no en acto y que tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal, es decir, nunca está completamente determinado o terminado (Lévy, 1999: 10)*, y como resultado de éste aparece un segundo concepto, que es el de museo virtual, que se ha definido por distintos autores y que se puede concretizar de acuerdo a lo que dice Deloche como:

(...) el museo virtual no tiene nada que ver con un prodigio tecnológico como sería por el contrario una prolongación virtual del museo actual, tal como se lo imaginan con más o menos pánico algunos de los protagonistas del debate contemporáneo. Seguramente podemos decir que estamos en una <<situación de museo virtual>> siempre que haya un proceso de apuesta en imagen (Deloche, 2001: 188).

Y que se complementa con lo escrito por Enrique Gabaldón Peñaranda, quien lo resume de la siguiente manera:

Cuando hablamos de “museo virtual” no nos estamos refiriendo sólo al museo que podemos encontrar en Internet (al que sería más pertinente en nuestra opinión denominarlo “museo digital”) sino a toda una configuración socio-cultural y sobre todo a una concepción filosófica que se basa en adoptar las características del museo-texto y del museo-red enunciados más abajo y llevarlos hasta un extremo limítrofe con la desmaterialización y la deslocalización (ubicuidad), aboliendo las nociones tradicionales de espacio, tiempo sujeto, objeto y representación (Gabaldón Peñaranda, 2011: 1).

Entonces, se puede decir que el museo virtual es el museo no determinado (tanto como es posible), que está en constante reproblematicación y que por ende ofrece a sus visitantes una variedad de museos en sí mismo, esto como consecuencia de que se construye por dos vías: desde el autor del museo y desde el visitante (navegante), esto como uno de los elementos primordiales para la no determinación, porque permite que el museo se plantee a través de diversas bifurcaciones de un mismo tema y: *que a su vez se conectan con otras narrativas y contenidos y que tiene por resultado un tejido donde el museo se vuelve actor y útil de desarrollo cultural, social y económico de un grupo determinado (Fernández, 2012: 93)*.

Permite nuevas construcciones de lo museal<sup>5</sup>, que significan nuevas estrategias de comunicación de ideas, narraciones, temas, discursos e ideologías, lo que en consecuencia quiere decir que los beneficios y tareas del museo crecen y se diversifican.

Entonces, el museo virtual actúa como una forma del nuevo museo que permite a sus constructores beneficios más cercanos, que tienen que ver con aspectos distintos a la conservación del patrimonio que se relaciona con el desarrollo de la comunidad. Sin embargo, la sola característica de la virtualidad (que permite navegar por los contenidos de diversas y distintas maneras) no brinda la posibilidad de que los objetos (o sus sustitutos) narren historias a través de sus significados.

Cuando hablamos de un nuevo museo, se trata de atribuir nuevas funciones a nuevas construcciones que exploren el campo de la formación y la educación, más allá de la transmisión de información, con estrategias distintas a la memorización y que se ubican en la formación y construcción de conciencia, valores, críticas, reflexiones y análisis. Acudir a los significados en el patrimonio, quiere decir, hallar en ellos un medio o herramienta de conocimiento que implica conocer más allá de lo técnico, y profundizar en elementos como son la cultura y la historia, propias del contexto original de piezas (sustitutos), en otras palabras indagar en el objeto, sus usos y significados en el ambiente del mismo antes de entrar al museo.

Si se trata de dar nuevas funciones, propósitos, finalidades y construcciones a los museos virtuales, ¿Qué es lo que podemos hacer con ellos? Y ¿Qué atribuciones, espacio compartido, lugares y servicios comunes podemos darles? Este pilar tiene por nombre

---

<sup>5</sup> “Lo museal tiene dos acepciones: como adjetivo y como sustantivo. El adjetivo museal sirve para calificar a todo lo que es relativo al museo a fin de distinguirlo de otros dominios (...). Como sustantivo, museal designa el campo de referencia en el cual se despliegan no sólo la creación, el desarrollo y el funcionamiento de la institución museo, sino también la reflexión acerca de sus fundamentos y las expectativas en juego” (ICOM, Conceptos claves de museología, 2010: 48).

aprender a convivir, y se relaciona con las capacidades interculturales<sup>6</sup>, de acuerdo a los 4 pilares de la UNESCO.

Aprender a convivir significa relacionarse con los otros y lo otro, de manera que la alteridad, la compasión, el respeto y la responsabilidad primen, para que no sólo se acepte su presencia y su cultura, sino que también seamos capaces de apoyar en su tarea de desarrollo, de conocimiento, crecimiento y formación. Lo escrito puede conseguirse esencialmente a través del encuentro con el otro, lo cual permite su conocimiento y reconocimiento; encontrarse con el otro para propiciar valores que permitan identificarlo como un ser humano con necesidades, carencias, con una forma de vida que debe ser reconocida, conservada y que por lejano que parezca es igual a nosotros.

Propiciar valores y entendimiento requiere repensar espacios, relatos y formas de narrar que traten como un reflejo la cultura y sus componentes<sup>7</sup>. Lo anterior es posible bajo la siguiente perspectiva:

El patrimonio surge cuando una comunidad cultural le da forma a esos lazos de conectividad y pertenencia, y otorga calidad de representación a los bienes tangibles e intangibles que elige valorar. Hace visibles dichos lazos creando constantemente significados que se plasman en danzas, cantos, esculturas, obras arquitectónicas y tantas otras formas creativas. Cabe reconocer, por lo tanto, que el patrimonio se halla en constante redefinición y movimiento. Dicho de otra manera, lo que mantiene con vida al patrimonio es que los individuos de la comunidad cultural recuerden y recreen su significado en cada periodo histórico<sup>8</sup> (Arizpe, 2006: 254).

Visto así se puede llegar a conseguir lo relatado si se le toma como la huella de una cultura, capaz de comunicar gran parte de sus componentes como: tradiciones, cosmovisión, formas de vida cotidiana, símbolos y signos pertenecientes a su contexto,

---

<sup>6</sup> La Interculturalidad: “define un enfoque, procedimiento, proceso dinámico de naturaleza social en el que los participantes son positivamente impulsados a ser conscientes de su interdependencia y es, también, una filosofía, política y pensamiento que sistematiza tal enfoque” (Aguado Odina, 1991: 1).

<sup>7</sup>La educación formal a través de las escuelas ha tenido ya numerosos esfuerzos por convertirse en un lugar de experiencias, pero la cantidad y diversidad de contenidos que debe abarcar cerca estas posibilidades, ya que siempre se encuentra sujeta a planes y programas de estudio que en gran medida dictan el cómo y el que se enseñará, limitando la posibilidad de incluir nuevas prácticas.

<sup>8</sup> Las ideas de Patrimonio cultural de Lourdes Arizpe se encuentran ligadas a las planteadas originalmente por García Canclini, en el capítulo 2 se estudiarán con más precisión estas posturas en torno al patrimonio.

historia e identidad. Esto teniendo en cuenta que como Lévinas explica la huella del otro, *ese que no soy yo* (Lévinas, 1998), es el reflejo de su rostro, su rostro desnudo, muestra su humanidad, fragilidad, es decir, expone a la persona o comunidad con su contexto detrás de la huella. Esta manera de entender el patrimonio (y sus significados) y ponerlo al servicio de fines contrarios a su propia conservación y uso turísticos, se liga tanto a la Nueva Museología como a la microhistoria propuesta por González González.<sup>9</sup>

Finalmente, aterricemos. Hemos hablado del museo virtual comunitario como una de las expresiones del museo virtual, que apuesta por la narración y la comunicación de ideas y de relatos teniendo como medio el patrimonio, donde se coloca en un discurso museográfico que proviene de la Nueva Museología y que da prioridad a lo que se puede decir, comunicar, informar y formar, antes de conservar y mostrar objetos. Y como resultado de su característica de virtualidad el museo que aquí se propone es capaz de alcanzar nuevas misiones que tienen mayor relación con el desarrollo comunitario, y la formación ciudadana.

Todo lo anterior se explicará y argumentará con más detalle en los capítulos que componen este trabajo de investigación. No obstante, en el siguiente apartado se describirán el cómo, y el porqué de la propuesta del museo virtual comunitario como una forma de intervención educativa.

---

<sup>9</sup> La propuesta de la microhistoria guarda una profunda relación con la idea de comunidad, ya que sus relatos parten de lo que las historias particulares tienen que decir de los pequeños lugares, de los personajes sin mitos; se presenta desde las mismas comunidades y no de la macrohistoria o de las historias globales que parten de la perspectiva nacional y oficial (González, 1997).

## **Presentación**

En la introducción hablamos de los principales conceptos que conforman la idea de museo virtual comunitario. A continuación se abordarán los elementos que permitieron construir la siguiente propuesta y sus posteriores resultados. Algunos de éstos son: el objetivo principal y la descripción de la metodología utilizada.

Iniciemos planteando que el objetivo principal de este trabajo consiste en construir el concepto de museo virtual comunitario, explorando sus posibilidades educativas a partir de la reconceptualización del museo virtual, y convertir dicho concepto en una propuesta práctica que lleve a las comunidades beneficios directos e indirectos.

La transformación y construcción de los conceptos mencionados antes de llegar a su ejecución necesitan ser argumentados, justificados y tratados a través de planteamientos distintos a los que hoy aplican los museos digitales (principalmente en México), ello para crear nuevas propuestas donde se aproveche su potencial, por lo que fue necesario conceptualizar y caracterizar una forma específica de construir y pensar a los museos digitales, desde las ideas de museo de Deloche y Maulraux, de patrimonio de García Canclini y Enrique Florescano y virtualidad de Deleuze y Lévy principalmente.

La investigación desde donde se apoya el presente trabajo, es principalmente de carácter documental y bibliográfico (especializado en museos y su relación con las tecnologías y la digitalización), aunado a la observación de los sitios web y sus respectivos espacios museográficos. Esta investigación, además de realizar un diagnóstico básico de la situación de los museos virtuales en nuestro país, está compuesta por un aparatado que sienta las bases teóricas que conceptualizan el museo virtual y el museo comunitario, es decir, una revisión, selección, reflexión y análisis de diversas posturas en torno a la cultura, el patrimonio, la historia, la comunidad y la diversidad.

La teoría y conclusiones a las que se llegó en esta tesis se construyeron a partir de los siguientes pasos de investigación:

1) Investigación documental y bibliográfica:

- Historización del museo para conocer las razones que llevaron a construir museos virtuales, teniendo como base la evolución del museo y la historia de la museología, rastreando principalmente las necesidades educativas, la inserción de las tecnologías y los cambios en el paradigma del papel del objeto y el visitante que han provocado sus transformaciones. La historia del museo de la cual se partió en este trabajo, proviene primeramente de la historia universal y de la historia del arte, no obstante para conseguir describir con mayor precisión el desarrollo se apoyó en la historia del museo como institución, con autores como Francisca Hernández Hernández y Rivière Georges. Fue necesario revisar el papel del museo en la educación desde la perspectiva no formal, propuesta por Coombs, la cual permitió entender las razones por las cuales es posible atribuir funciones educativas al museo virtual comunitario.
- Diferenciación entre conceptos: virtualidad, digitalidad y ciberespacio; para lo cual se tomaron conceptos de dos tipos: los directamente relacionados con la tecnología como los de Juan Carlos Rico, Pierre Lévy y Aguirre Romero, y los que derivan de la filosofía como Deleuze y Malraux con la finalidad de conseguir enmarcar las definiciones y en consecuencia sus características y alcances, lo que a su vez llevó a ubicar su usos y relaciones con la educación formal y no formal. Se han escogido estos autores porque describen y explican con mayor calidad y diferenciación estos conceptos sin confundirlos u homologarlos, llevando a que se configure con mayor sencillez la idea de museo virtual, y por tanto ubicar sus características para proponer su uso en el ámbito formativo y del desarrollo comunitario.

2) Conceptualización y delimitación museográfica: Una vez que se logró un cerco en torno a lo digital, el ciberespacio y lo virtual se establecieron las características específicas, es decir, el papel del objeto museable y de la curaduría para crear narrativas educativas y de aprendizaje que den forma al museo virtual

comunitario, esto recuperando las ideas de la Nueva Museología en torno a los paradigmas de las relaciones entre museo, patrimonio, visitantes y especialistas, donde priman las necesidades de los públicos sobre las de los objetos a conservar.

- 3) Diagnóstico y evaluación de los museos virtuales en México: Se llevó a cabo a través de la observación de los sitios web de los nombrados así mismos museos virtuales de autoría mexicana, y mediante tablas comparativas se categorizaron sus principales características para diferenciar sus posibilidades narrativas. Se decidió hacer este proceso porque no se podía depender únicamente de la teoría de Deloche en torno a la confusión y uso difuso del concepto de museo virtual, para afirmar que México cuenta con pocos museos de acuerdo a las características propias de este modelo, y por ende para determinar si aprovechan su potencial educativo, aunado a conocer también los puntos a partir de los cuales se construyen los museos virtuales en el país, y aprovechar para identificar sus debilidades y fortalezas, y usarlas en la propuesta del museo virtual comunitario.
- Caracterización y delimitación del museo virtual comunitario: Las posibilidades comunicativas, formativas e informativas del museo virtual comunitario permitieron identificar su potencial para comunicar narrativas diferentes al objeto que resguarda, ya que este tipo de espacios museológicos tienen la capacidad de cubrir ciertas necesidades educativas que se relacionan con el patrimonio, la defensa de la cultura y el conocimiento del otro, como sucede con los pilares derivados del informe “La educación encierra un tesoro” de UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), donde uno de los pilares fundamentales, que se relaciona más armónicamente con el museo virtual, es el de: aprender a convivir, dado que si buscamos incluir en él nuevas funciones como la narrativa y el relato, encontrando estrategias que empoderen, y eviten la discriminación y despojo de los otros, se convierte en una función primordial para apelar a una vida en sociedad . Lo cual no puede concebirse si antes no se ponen en cuestión términos como cultura, historia, comunidad, interculturalidad, y se

parte de propuestas que logran conjugarse con la propuesta de la Nueva Museología, y en consecuencia del museo comunitario. Los conceptos de los cuales se cimienta este tipo de museo parten desde la perspectiva de autores como Canclini, Gonzáles Gonzáles, Florescano y Dietz, quienes proponen un trabajo de la cultura y sus relaciones desde la perspectiva Latinoamérica, que no se piensa desde una verdad hegemónica, sino desde la diferencia y la diversidad, lo cual permitió a esta tesis sostener la importancia de la compasión, la alteridad y la responsabilidad.

Con esta idea de los valores en torno a la ciudadanía, es que se eligió el concepto de otredad de Lévinas, porque en él se lee mucho más que la verbalización de la diferencia, ya que busca la identificación y generación de valores como la responsabilidad, compasión y la alteridad. Y no apela principalmente a mirar a través del folclore, sino de la realidad de la situación de las personas y las comunidades, con sus carencias y dificultades, teniendo presente que existen situaciones y características que nos unen y hermanan, en tanto todos somos humanos y compartimos las implicaciones de esto.

- La construcción del concepto de museo virtual comunitario como medio para propiciar aprendizajes en convivencia obligó también a establecer sus alcances en otras áreas como en el desarrollo comunitario y el turismo, sin olvidar mostrar que cuando se abre el patrimonio cultural y la cultura a otras comunidades, se corren riesgos ejemplificados en la etnofagia y expolio, lo cual implicó una nueva revisión bibliográfica y mesográfica en torno a temas relacionados con el desarrollo comunitario, y usos y manejos de los recursos culturales. Se consideró necesario trabajar los beneficios y contrariedades del museo comunitario, más allá de lo educativo, desde la perspectiva de los estudios culturales y la antropología, porque así se tiene una visión que, aunque se relaciona con la pedagogía, no parte directamente de ella lo que abre el horizonte, convirtiendo al museo virtual comunitario en una propuesta integral para las comunidades.



- 4) Elaboración de una propuesta de intervención, a través de un taller basado en los contenidos ideales de un museo virtual comunitario:
- Consiste en un taller que expone de manera sencilla la construcción de un museo virtual comunitario, con la posibilidad de narrar la cultura de quienes construyen el museo, puesto que al buscar una transformación que no sólo alcance a la academia, se debe contar con herramientas para las comunidades y sus intermediarios culturales (quienes ayudarán a la construcción del museo mediando entre la cultura a exponer y sus posibles navegantes), para que éstos puedan poner en ejecución lo planteado en esta tesis, dando además elementos complementarios, por ejemplo algunas plataformas y plantillas que permiten instalar museos virtuales sin depender de un programador o diseñador, o sobre algunas estrategias para la obtención de recursos y apoyos económicos independientes a los gobiernos estatales o federales.

Como resultado de la investigación se obtuvieron principalmente dos productos:

- La conceptualización del museo virtual y su caracterización, teniendo como principal referente lo propuesto por Deloche en el *museo virtual*
- La clasificación y caracterización de los museos virtuales del país.

La investigación y las propuestas que sustentan el siguiente trabajo, se presentan en tres capítulos, que llevan al lector a través del desarrollo de la propuesta conceptual, que inicia con la problematización, y concluye con reflexiones en torno a los problemas y virtudes del museo virtual, independientes de la conceptualización y caracterización. **El capítulo uno** trata los rasgos generales del museo y su función educativa, además de cómo es que esta se lleva a cabo a través de procesos de enseñanza aprendizaje que se ligan con la enseñanza de carácter no formal y que permite pensar nuevas formas de satisfacer las necesidades que la escuela no logra cubrir.

**El capítulo dos** conjuga un breve recorrido histórico que muestra el devenir de los museos tradicionales a los museos virtuales, con la presentación de la problemática en torno a su concepto y sus usos, además de la caracterización y categorización del museo virtual y de sus elementos conceptuales en función a su condición de virtualidad en la red, esto para definir sus diferencias con un museo digital o un cibermuseo, y con base en ello plantear las potencialidades y posibilidades comunicativas, educativas y narrativas del museo virtual.

**El capítulo tres** ahonda en las potencialidades educativas y formativas del museo virtual a partir de sus características derivadas de su condición virtual posicionándose en una particular; la de comunicar un relato o una narrativa teniendo como medio los objetos y no la de comunicar sobre los objetos, que en el caso de este trabajo se trata de comunicar la cultura, respondiendo al aprender a convivir, uno de los pilares educativos planteados en el informe de la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura): “La educación encierra un tesoro”. Construir museos virtuales comunitarios requiere una forma particular de pensar la virtualidad y la narrativa museográfica, lo cual implica identificar determinados conceptos como son: cultura, patrimonio, comunidad, historia e interculturalidad, además de mostrar sus relaciones y posiciones en el museo.

**En el capítulo cuatro** se hace un pequeño apartado que pretende mostrar que los proyectos culturales, como son los museos, específicamente los comunitarios, por un lado apoyan el desarrollo integral de las comunidades, y les brinda herramientas que los empoderan dándoles voz, por otro lado muestran ciertas trampas que trae consigo la idea desarrollo, todo lo anterior presentando siempre las relaciones y posibles intervenciones del museo virtual para comunicar. Además el capítulo se complementa con una herramienta crucial para crear museos virtuales, el taller, que está determinado por tiempos o estrategias de integración. Es por un lado una herramienta que busca guiar la construcción de los museos virtuales comunitarios, sin depender de un gran número de elementos conceptuales y teóricos, por otro lado es el mapa que muestra al lector la

estructura formal, los componentes, elementos técnicos, las estrategias de relaciones, el planteamiento de la narración que la descripción teórica y los planteamientos conceptuales, que en muchos de los casos no se muestran.

Al finalizar se ponen a disposición del lector una serie de anexos que funcionan como material didáctico y de apoyo para la ejecución del taller, y para la elaboración de futuros museos virtuales comunitarios.

Para concluir, esta tesis buscará mostrar la necesidad de crear nuevos espacios que sirvan de empoderamiento para quienes han sido silenciados, donde las nuevas construcciones narrativas de los museos, sus formas de entender y elaborar nuevos espacios, sean una posibilidad para mostrar los límites desconocidos, en cuanto a la aplicación de estrategias educativas de carácter no formal, con miras a ampliar el desarrollo social, cultural e intercultural del país.

## CAPÍTULO 1

### EL MUSEO

*“No cabe duda: el mundo se está musealizando y todos nosotros desempeñamos algún papel en ese proceso. La meta parece ser el recuerdo total. ¿Es la fantasía de algún encargado de archivo llevada al grado de delirio? ¿O acaso hay otro encanto en juego en ese deseo de traer todos esos pasados al presente? ¿Un elemento específico de la estructuración de la memoria y de la temporalidad en nuestros días que no se experimentaba de la misma manera en épocas pasadas?”*

*Andreas Huyssen.<sup>10</sup>*

#### **Introducción**

Dedicaremos las siguientes páginas a introducir al lector en la idea de museo virtual, tanto en lo conceptual como en lo histórico, ya que esto fungirá como herramienta para entender temas que en otros capítulos se desarrollarán, reflexionarán y que permitirán llegar al planteamiento del museo virtual como comunicador de la cultura del otro, y los elementos prácticos que se requieren para hacer de éste una realidad.

Se expone un desarrollo histórico del museo que lleva paso a paso a entender la aparición de los museos virtuales en nuestra sociedad, las necesidades y causas que dieron paso a su existencia, además de un primer acercamiento a ciertos conceptos que constituyen la idea de museo virtual y que le dan sentido, sin los cuales no podría entenderse, aunque algunos de estos conceptos parecen no tener relación resultan ser un referente que brinda bases y contexto.

#### **Educación no formal e informal**

La sociedad en México, al igual que las del resto del mundo, ha visto, reconocido y teorizado desde finales de la segunda guerra mundial, sobre los cambios en las necesidades educativas de los sujetos que las componen. Reconocemos a la escuela como el medio universal de formación, instrucción, educación, y como la herramienta esencial

---

<sup>10</sup> Critico de la contemporaneidad, abordando temáticas como la postmodernidad y la memoria cultural en los conflictos políticos internacionales.

de alfabetización y preparación para la convivencia en sociedad de los seres humanos. Sin embargo, la falta de cobertura, inclusión, equidad, y la escasa responsabilidad frente a la diversificación de características específicas que componen una sociedad, han demostrado los límites de la escuela tradicional.

En los años 70 Coombs, Ahmed (1973, 1982, 1978) y Trilla Bernet (1996), llegaban a la conclusión de que las necesidades educativas de las sociedades desarrolladas y en vías de desarrollo excedían los alcances de la escuela tradicional, al no ser siempre el medio ideal para llegar a todos, ni para cubrir las necesidades que los cambios históricos, sociales y económicos requieren. Debiendo admitir entonces que la escuela tiene límites, y que hay ciertos objetivos educativos a los que no puede responder ni adaptarse, además de que la institución no siempre será la mejor respuesta a los problemas educativos o sociales.

Hoy, después de más de 40 años, la UNESCO en los objetivos del milenio, *“Educación para todos”*, identifica que existen ciertas necesidades que requieren de acciones educativas distintas, ya que la escuela por sí sola no será capaz de: alfabetizar a toda la población, y de cubrir las necesidades sociales que requieran formas distintas de enseñar y aprender, lo cual no quiere decir que la escuela sea un medio obsoleto, por el contrario sigue y seguirá siendo el lugar por excelencia para el aprendizaje. Coombs en *“La crisis mundial de la educación”* (1978) ya reconocía que existen instituciones que no pertenecen al ámbito de la educación formal y que imparten **educación informal y no formal**, es decir, ya no es sólo la escuela la que se encarga de cubrir las necesidades educativas específicas, y brindar medios y herramientas para lograrlo. Conceptualicemos los tipos de educación antes de hablar de sus alcances y posibilidades.

La **educación formal** es aquella que se relaciona directamente con la escuela en cualquiera de sus grados o niveles, es decir, va desde el preescolar hasta la universidad. Entre sus características principales podemos nombrar: el ser impartida en una entidad institucionalizada, es sistematizada, intencionada, sus objetivos pedagógicos son

formulados de forma previa y explícitamente; está graduada cronológicamente y jerárquicamente, además de que las instituciones que albergan este tipo de educación están creadas para que en ellas se eduque. (Trilla, 1986:34).

La educación formal posee además una definición del espacio tiempo (la escuela como lugar); establecimiento de tiempos prefijados de atención (horarios, calendarios, etc.); la separación institucional de roles asimétricos y complementarios (maestro-alumno); la presentación y ordenación de los contenidos que los relacionan por medio planes de estudio. (Trilla, 2003: 28)

La educación **informal**, por otro lado, se entiende como la que se recibe a lo largo de toda la vida, en las actividades habituales de los adultos, jóvenes y niños, tiene como características principales ser particularista, está determinada por situaciones cotidianas de contacto social, en su mayoría no son organizadas o administradas por una estrategia educativa determinada, son experiencias que se dan en ámbitos más relajados que los escolarizados y la familia es el principal grupo social en el que se desarrolla, este tipo de educación no posee objetivos previos ni pedagógicos convencionales, ya que su intencionalidad educativa no está establecida sino que forma parte de un gran número de acciones y objetivos que no tienen que ver con los educativos tradicionales.

Finalmente nos queda el concepto de la educación **no formal** que generalmente se define como:

“El conjunto de procesos, medios e instituciones específicas y diferenciadamente diseñadas en función de objetivos explícitos de formación o de instrucción, que no están directamente dirigidos a la provisión de los grados propios del sistema educativo reglado.”(Trilla, 2003: 30)

A lo descrito se añaden características como ser extremadamente amplia y heterogénea, sus funciones abarcan desde:

“numerosos aspectos de la educación permanente (incluyendo ciertos medios de alfabetización de adultos, programas de expansión cultural, etc.) a tareas de

complementación de la escuela; **desde actividades propias de la pedagogía del ocio a otras que están relacionadas con la formación profesional.** La educación no formal atiende en sí misma a cometidos de formación cívica, social, política, ambiental, ecológica, físicas, sanitarias, etcétera.”(Trilla, 2003: 31)

Las estrategias de educación no formal tienen métodos, procedimientos e instituciones variados, ya que conjunta los individualizados y colectivos; los presenciales y a distancia; en algunas ocasiones implican el uso de tecnología sofisticada y en otras recurren al uso de lo más artesanal y rudimentario, hay actividades minuciosamente programadas y otras en las que sólo se parte de una muy genérica definición de finalidades.

El público que la educación no formal atiende no es una población específica, ya que en ella confluyen grupos sociales distintos, que se diferencian: por su género, edad, clase social y habitat urbano o rural. Los recursos no formales han servido además para proveer de educación a los sectores que por distintas razones se encuentran menos atendidos por el sistema escolarizado convencional, como consecuencia de no limitar sus acciones a relaciones formales. Las metodologías de evaluación que acompañan lo no formal son menos académicas o rigurosas, lo mismo sucede con los contenidos y métodos, ya que se adaptan a las particularidades de los sujetos y de los contextos donde se realiza la acción pedagógica. (Torres, 2007)

Es importante notar como explica Trilla Bernet que: “la educación formal, informal y no formal están <<funcionalmente relacionadas>> entre sí” (Trilla,1996: 188) por ello no es tarea fácil ubicar al museo (ya sea virtual o físico) en alguna de estas formas de educación, porque en él encontramos a las maneras de entender la educación, conformando una sola integralidad; cuando un turista acude al museo con la intención de entretenerse, los aprendizajes que de ello se obtienen no están planeados con anterioridad, ni se tienen objetivos previstos sobre lo que se busca aprender o para qué se busca hacerlo, sino que el aprendizaje se da de una forma no intencionada en el

sentido de que la finalidad inicial no fue ir aprender sino a divertirse o entretenerse dentro del mismo, este tipo de visita hace del museo un sitio de educación informal.

Por otro lado cuando una escuela o grupo escolar acude a un museo lo hace con objetivos educativos y pedagógicos definidos no por el sujeto sino por los planes y programas de estudio establecidos por el sistema educativo, el sujeto sabe qué va aprender, cómo lo va aprender y para qué lo va aprender, visita un museo que responde a las características de la educación tanto formal como no formal, ya que en ellos, también se da el aprendizaje de formas distintas a como se aprendería en la escuela; no existe un plan de estudios que deba seguirse, las actividades educativas pueden ser abiertas y cercanas a la realidad.

No obstante para fines de la presente investigación entenderemos a los museos como lugares de educación no formal de acuerdo con lo propuesto por Cesar Torres Martin., quien encuentra a las instituciones de formación social y cultural como parte de los métodos no formales. Esto porque “son centros que desarrollan una serie de programas educativos fuera del ámbito formal, esto quiere decir que dichos programas se llevan a cabo fuera de la legislación del sistema educativo regularizado.” (Torres, 2007: 24); a esto yo agregaría que además son capaces de recibir a un mayor número de necesidades y diversidades a diferencia de la educación formal que aun lucha con las barreras de la normalización.

En nuestro país esta situación es de hacerse notar, ya que constitucionalmente<sup>11</sup> nos reconocemos como un país pluricultural, por lo cual no podemos unificar la educación a un solo método, espacio o lugar ya que las necesidades educativas son tan diversas como cada uno de los niños, jóvenes y adultos que habitan cada rincón del país; por lo

---

<sup>11</sup> “La Nación tiene una composición pluricultural sustentada originalmente en sus pueblos indígenas que son aquellos que descienden de poblaciones que habitaban en el territorio actual del país al iniciarse la colonización y que conservan sus propias instituciones sociales, económicas, culturales y políticas, o parte de ellas.” *Vid.* CPEUM, artículo 41, párrafo 1, 2014.



tanto para lograr cubrir estas necesidades (creadas como resultado de un proceso histórico, de un modelo social, político y económico) hay que recurrir a otras instituciones. Pero al ser la educación informal de difícil control y administración, se requiere acudir a instituciones con cimientos concretos, como son aquellas que pertenecen a la categoría de educación no formal.

Pero, ¿Cuáles son las necesidades específicas o con distinto enfoque que la educación no formal atraviesa y para las cuales da herramientas e instituciones que las cubran? Pastor Hooms (2009) nos habla de cuatro grandes núcleos en los cuales se pueden conjuntar las necesidades educativas que la educación no formal cubre, y que se encuentran orientados al desarrollo:

- Económico.
- Social cultural.
- Político.
- Científico tecnológico.

Se debe tener en cuenta también el cómo es que la educación no formal cubre las necesidades ubicadas dentro de estos núcleos, siendo que ahí radica la diferencia con la educación formal, ya que la primera entiende el proceso educativo como heterogéneo, se adapta a su público, en sus objetivos educativos no priman la obtención de títulos y certificados, además atiende y llega a grupos vulnerables y minorías, o bien trata contenidos que han sido relegados o minimizados.

La aparición y crecimiento de opciones distintas a la educación formal responden al hecho de que su máximo representante, la escuela, se encuadra en contenidos, espacios (como el aula) y metodologías que responden al ideal de educación nacional, que está a favor de un proyecto nacional.

Las instituciones que mejor representan a la educación no formal son: Las casas de cultura, los centros sociales y de capacitación para el trabajo, entre otras. Pero aquella

que resalta entre los demás es el **museo**. ¿Por qué? en primer lugar por el reconocimiento y desarrollo de su función educativa.

Pastor explica que:

El museo se encuentra en la capacidad de instrumentar oportunidades con un soporte y fundamento académico para la construcción de sus propuestas. Las instituciones educativas que no tienen el carácter de formal como el museo, pueden propiciar alternativas educativas que incidan en estos aspectos de forma muy dinámica (Pastor, 2004, página no encontrada).

Y en segundo lugar por la cantidad (que es un buen número) de museos en nuestro país.

Sin embargo el museo, al igual que la escuela, se encuentra sometido a ciertas ideologías que lo ubican dentro de modelos educativos, que tienden también a responder a un modelo de nación. No obstante para este trabajo son instituciones de enorme potencial educativo por el tesoro de información, reflexión, y disfrute que albergan, pero principalmente porque ellos son quienes resguardan el patrimonio cultural en muchas de sus formas.

Pero antes de iniciar a escribir sobre el museo virtual, sus derivaciones técnicas y teóricas, profundicemos más en la relación educación-museo. Hemos dicho que este último está sometido a las fricciones y cambios en las concepciones de aprendizaje y de enseñanza, lo que significa que no todos los museos tienen las mismas formas de entender y aplicar las teorías y recursos que de ellas se ramifican, por ello cada museo posee distintas formas de enseñar mediante el patrimonio, el arte, la historia y la ciencia.

Existen entonces museos que tienden hacia lo tradicional o hacia el constructivismo (aunque no se debe olvidar que la polarización de las posturas funciona principalmente), y de acuerdo con esto Ángela García Blanco propone una clasificación que divide en tres grupos según su intencionalidad comunicativa<sup>12</sup>:

---

<sup>12</sup> GARCÍA Blanco, Ángela. *Didáctica del museo*. Ediciones de la torre, España, 1988. PP. 56-59.

- **Museo contemplativo:** Es un escaparate temático de tipo enciclopédico, donde se apela a la capacidad visual y no se considera necesario hacer uso de los demás sentidos, la contemplación es la única respuesta que se obtiene cuando no se entiende el valor o el significado de lo que se ve en la exposición. La selección de las piezas se hace por su arte, notabilidad o nobleza. Sus piezas se apoyan en leyendas que sólo pueden comprender unos cuantos iniciados.
- **Museo informativo-transmisor:** Este tipo de museo pretende dar a conocer a su público las interpretaciones que el museo ha formulado con respecto de los objetos que alberga. Los conocimientos acostumbran estar seleccionados y sistematizados en el orden que quieren ser transmitidos. las piezas son valoradas por su trascendencia científica y su importancia dentro del discurso expositivo. La comunicación se hace en una sola dirección y la actitud que se propicia en el público es fundamentalmente pasiva, no hay ninguna participación intelectual creativa. En estos museos se desconoce al público homogenizándolo, ya que elige un nivel único de transmisión de la información.
- **Museo didáctico:** Es en el que se aprende a aprender y posibilita el descubrimiento. En este tipo de museos los objetos son fuente de información por sí mismos y no son presentados aisladamente sino que son parte y constituyen un contexto. Sus exposiciones buscan que el público tenga procesos de investigación, es decir, que la persona tiene que hacer sus propias conclusiones. Se trata de un museo que busca dar una respuesta más participativa y activa por parte de espectador con respecto del objeto. El museo didáctico tiene la intencionalidad comunicativa que se relaciona mejor con la creación de experiencias de aprendizaje.

Esta última forma de llevar a cabo los procesos educativos en los espacios museográficos, es con la que se conjuga la tesis de investigación de este trabajo. Porque para construir una propuesta de museo virtual que se constituya de la posibilidad de

narrar y comunicar la cultura, propiciando experiencias que favorezcan aprendizajes y valores para la convivencia, requiere de bases teóricas que en primer lugar ponga al museo en el papel de educador, para posteriormente idear las estrategias que ayuden a cumplir lo planteado como propósito de este trabajo.

Ya hemos hablado del museo como institución de enseñanza no formal, lo que significa que además de los procesos inherentes a los objetos que se resguardan, es decir de conservación y restauración, existen otros que se vinculan con la misión educativa, éstos son la enseñanza y el aprendizaje. Éstos al igual que las corrientes museológicas, están determinados por ideologías de pensamiento que definen su forma ponerse en práctica.

Existe una perspectiva que prima en los museos, principalmente en aquellos que ponen su función educativa y comunicativa a la altura de la conservación y la exposición. Cuando se trata de educar y formar en museos, hay que tener presente que los aprendizajes que buscan lograrse son generalmente a corto y mediano plazo (este último sobre todo cuando se trata de sembrar la curiosidad por continuar desde casa o la escuela con lo que se inició en el museo), por ello los procesos que tienden al logro de experiencias y al descubrimiento, que pueden completarse con mayor facilidad en periodos cortos, a diferencia de la memorización que requiere más constancias y métodos distintos a los que el museo puede usar, teniendo como principal herramienta sus objetos y lo que de ellos se puede decir.

Cuando de expresiones y descubrimientos se trata, el constructivismo es la corriente que los apoya más sólidamente, y es la que se adapta mejor a la educación no formal y por tanto al museo, ya que la nueva museología la ha traído consigo ya desde hace varios años. En concordancia con esto, es que esta tesis vincula los aprendizajes (no solamente de contenidos, sino también de valores) del museo a la teoría propuesta por Ausubel, del aprendizaje por descubrimiento.

**En el aprendizaje por descubrimiento:** (...) *el contenido principal de lo que se va a ser aprendido no se da, sino que debe ser descubierto por el alumno antes de que pueda incorporar lo significativo de la tarea a su estructura cognoscitiva...*(Ausubel, 1983: 34).

Se ha elegido dicha teoría porque cuando se trata al museo como mediador, la interpretación por parte del visitante es la que marca pauta para describir lo que las obras y la curaduría guardan. El sujeto, es decir los visitantes, puede lograr sus aprendizajes mediante dos procesos que forman el ciclo completo enseñanza aprendizaje<sup>13</sup>:

- La enseñanza, consiste en el proceso mediante el cual se transmite, muestra o se pone delante un determinado aprendizaje. El museo generalmente lleva a cabo este proceso en la exposición de la información en las salas (se encuentran de manera explícita –el discurso museográfico- e implícita –las cédulas-), en la difusión de materiales educativos e informativos, los talleres, cursos, actividades en sala y por supuesto en las visitas guiadas o mediadas.
- El aprendizaje, proceso a través del cual una persona en interacción con el medio incorpora y procesa la información, según su estructura cognitiva, las posibilidades, necesidades e intereses.

En los museos están presentes diversas maneras de transmitir conocimiento e información, pero cuando se trata de generar experiencias, la forma más fácil de hacerlo es la que ya se ha explicado con el aprendizaje por descubrimiento, esta forma de enseñanza se liga al **aprendizaje significativo**, que comprende la adquisición de nuevos significados de forma no arbitraria y sustancial, su esencia reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas con lo que el sujeto ya sabe. La combinación de aprendizaje significativo con aprendizaje por descubrimiento permite distintas maneras de mostrar el contenido al visitante, y por tanto una variedad más grande de estrategias y acciones para lograr disminuir las deficiencias de los museos. Para

---

<sup>13</sup> De entrada debemos recordar que este proceso no es exclusivo del aula, sino que se puede encontrar en todos los ámbitos y todas las etapas del ser humano.

entender esta idea primero es necesario comprender cómo se da la relación aprendizaje significativo-aprendizaje por descubrimiento.

***El aprendizaje significativo- aprendizaje por descubrimiento***, implica una etapa previa de solución de problemas antes de que el significado aparezca y se aprehenda. Esta conjunción la vemos representada en la resolución de problemas y la puesta en práctica de la capacidad creativa:

- **Resolución de problemas:** *Se refiere a cualquier actividad en la cual la representación cognoscitiva de la experiencia previa junto con los componentes de una situación problemática presente son reorganizados para alcanzar un objetivo predeterminado (Pozo, 1999: 186).* Las fuentes de los aprendizajes por resolución de problemas, son aquellas actividades que van conduciendo a los visitantes a través de un proceso mediante el cual se encuentran una situación problema que requiere buscar soluciones y aplicarlas.
- La **creatividad:** *está relacionada directamente con la resolución de problemas y consiste en el proceso de percibir elementos que no encajan o que faltan, de formular ideas o hipótesis, de probar las mismas, de comunicar resultados, tal vez modificando y volviendo a probar las hipótesis (Ausubel, 1976: 509).*

Las dos combinaciones anteriores son las que solucionan algunos de los problemas de comunicación de los conocimientos en los museos principalmente de corte tradicional, no obstante son los menos usados, debido a la poca familiaridad de los métodos de enseñanza de este tipo de museos con técnicas y métodos activos que rompan con los modelos de educación tradicional.

Las características que permiten identificar que un museo trabaja con una perspectiva constructivista, de acuerdo con Pastor son:

- Los criterios para la presentación de los contenidos en las exposiciones no dependerán de la estructura lógica interna de la materia, sino de las necesidades educativas de los visitantes.

- El visitante construirá su propio conocimiento mediante la interacción con las obras expuestas. Se facilitará dicha integración mediante distintas posibilidades.
- Los programas educativos tendrán un diseño tal que permitirá múltiples caminos o trayectorias posibles a través de las exposiciones, y darán al visitante la opción de elegir entre diversas modalidades y medios para conseguir información
- Se favorece que los visitantes establezcan conexiones entre el contenido de las experiencias propias y previas, experiencias y concepciones, así como la relación del mismo con los que les son familiares.
- Se permitirá y animará al visitante a elaborar sus propias conclusiones sobre el significado de las exposiciones, asumiendo que no existe una única y mejor manera de presentar la información ni una única y mejor manera de aprender (Pastor Homs, 2009: 55).

Vemos con lo anterior que cuando se quieren lograr objetivos educativos en el museo, no se trata únicamente de pensar qué formas de curaduría, museografía o de comunicación de la información y los objetos se deben tener, sino que además es necesario tener claro desde qué supuestos pedagógicos se parten, para pensar los procesos de transmisión de los objetos y su contexto. Ahora regresemos al eje central de esta tesis. Volveremos a este punto, sobre el aprendizaje y las experiencias, en el capítulo 3.

### **El museo y su paso hacia la virtualidad**

Aclarados los antecedentes teóricos pedagógicos del museo didáctico, elemento primordial de este trabajo, ya que formar ciudadanos es ante todo una tarea pedagógica y educativa, pero que requiere de elementos que den contenido en lo que se va a formar, será necesario, antes de comenzar a trabajar las reflexiones en torno al museo, conocer qué es un museo y algunos de los conceptos que son parte de su corpus teórico.

Muchos de nosotros hemos recorrido los pasillos de un museo y mirado sus objetos en varias ocasiones, y parecería una tarea fácil definir los que es un museo, que podría entenderse como el lugar donde se guardan, restauran y exponen una diversidad

de objetos. Sin embargo, esta definición resulta escueta y gris cuando al hacer un breve recorrido por la historia del museo nos encontramos con todos los papeles que ha jugado en distintas sociedades, y en momentos diferentes de las mismas. Si bien, no siempre ha tenido el nombre de museo, sus antecedentes ayudan a conocer la evolución de su significado, concepto y funciones, para entender cómo se llegó al objeto de esta investigación: **EL MUSEO VIRTUAL**.

Los museos son instituciones complejas, tanto como las sociedades que los construyen. Aunque a primera vista nos parecen profundamente tradicionales e inamovibles, que se han configurado de acuerdo a las características y al contexto de la comunidad o la sociedad a la que pertenecen; sus valores, la misión, el concepto y la definición de museo están en constante evolución.

La palabra museo proviene del griego *mouseion*, es decir, la casa de las musas. Esta palabra se usó por primera vez en Alejandría para nombrar el complejo cultural creado por Ptolomeo II (285 A.C.), lugar provisto de observatorio astronómico, jardín botánico, colecciones zoológicas y la gran biblioteca de Alejandría, lugar donde se reunían sabios y filósofos (Hernández Hernández, 2001), sin embargo, en este *mouseion* no se encontraba el museo encargado de conservar y exhibir, razón por la cual el museo que hoy en día visitamos obedece a razones diferentes a la reunión para la reflexión.

Las colecciones religiosas y sagradas de los templos de oración en Grecia, como fueron *Delfos*, *Olimpia* y *Efeso*, constituyen el verdadero antecedente de los museos tradicionales, teniendo en cuenta que en ellos se conservaban y sacralizaban bellos objetos de adoración a los dioses. Lugares que sirvieron para la oración y también para que el visitante disfrutará de ellos. Rivière (1993) relata que esto los convirtió en los primeros depósitos de obras de arte, ya que se crearon edificios destinados al resguardo de aquellas obras que los templos ya no podían proteger debido al creciente número de ellas, lo que llevó a la creación de espacios destinados únicamente a conservar y guardar dichas obras, y por la importancia de su contenido recibió el nombre de "*Thesaurus*". A la



par de éstos, en Atenas surgen las “*Pinakotheke*”, lugar en el que se conservaban los estandartes, cuadros, tablas y obras de arte de mundo antiguo (Schmilchuk, 1987).

Fernández (1993) explica que durante la Edad Media, los museos o sus antecedentes fueron producto de los botines de guerra y de las conquistas. La iglesia católica en sus monasterios, los señores feudales y los príncipes comenzaron a formar colecciones particulares donde se resguardaban grandes obras de arte obtenidas por la rapiña durante las guerras, estas colecciones se limitaban para el disfrute de sus dueños y amistades. No es hasta el Renacimiento que encontramos los antecedentes de mayor peso del museo moderno: los gabinetes de curiosidades utilizados principalmente por la burguesía y la aristocracia para guardar pequeñas y raras colecciones tales como: insectos, mapas, piedras preciosas y pinturas con la finalidad de dar a conocer de alguna manera sus posesiones y poder de adquisición similar al de la monarquía, no obstante la verdadera aportación está en la apertura de las colecciones a los investigadores y estudiantes en ciertas épocas del año para iniciar investigaciones y estudios en torno a la biología y la naturaleza ( Fernández, 1993).

Es en el siglo XVIII cuando se consolida el museo como institución abierta. El gran paso fue resultado de la Revolución Francesa y de la toma del magisterio francés del palacio de Luis XVI. Donde la torre de Louvre se resguarda en la defensa de los tesoros patrimoniales ahí contenidos, hecho que aceleró la creación del primer museo público en Francia, al tomar las colecciones reales y religiosas y hacerlas de propiedad del Estado. Pero la apertura al público general no fue garantía de democratización de la cultura.

No obstante, para Francisca Hernández (2001) existen dos antecedentes anteriores a la creación del Museo de Louvre, el primero de ellos es la fundación del *Ashmolean Museum* (1683) de Oxford, cuyas colecciones estaban compuestas de piedras, animales, plantas e instrumentos científicos, lo que hoy en día correspondería a un museo de historia natural, y el segundo antecedente (el primer museo de arte e historia aunque no como institución pública) remite a la colección, resultado del descubrimiento de Pompeya

y Herculano, que consistió en la exposición de bronce, medallas, esculturas y pequeños objetos en las salas de la Villa real de Portici, que aún conserva el rotulo de: *Herculanense Museum* (1738).

Ya en el siglo XX, al término de la segunda guerra mundial, comienzan a darse cambios en las necesidades de las sociedades, tomando la educación un lugar fundamental en la construcción de la sociedad, generando así las primeras conceptualizaciones y convenciones en torno al museo moderno, y que tienen como principal representante la constitución del Consejo Internacional de Museos, ICOM, en 1946, institución dedicada al apoyo y formación profesional del museo, quien lo define como: *El museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y transmite el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y de su medio ambiente con fines de educación y deleite* (ICOM, 2012).

Es aquí donde llegamos a lo que hoy conocemos como museo, cuando termina su tránsito al ámbito público y sus exposiciones comienzan a responder a las expectativas de nuevas capas de la población y nuevos intereses culturales, educativos y económicos, pasando a ser una institución cultural de masas. No obstante aún en el siglo XXI el museo continúa funcionando como almacén especializado centrado en el objeto, aún cuando la definición del ICOM presenta una apertura hacia actividades distintas a la conservación, ya que el problema radica en que éstos continúan girando en torno a los objetos que resguarda, lo que es innegable es la evolución de las funciones del museo que como consecuencia de las necesidades de la sociedad lo han llevado de contenedor a transmisor y educador, dando pie a la aparición de los museos de carácter lúdico y educativo, principalmente en Estados Unidos.

Las críticas al museo tradicional<sup>14</sup> desde la Nueva Museología y la museología crítica han crecido. La aparición de nuevas formas de entender la cultura, el patrimonio (temas que se tratarán más adelante), el uso de las tecnologías y **el internet han dado pie a la formulación de propuestas alternativas al museo tradicional**, donde se cuestiona el concepto de museo y el de los objetos<sup>15</sup> que lo componen. Es importante decir que al igual que el concepto de museo, el de patrimonio cultural es polivalente y depende de la perspectiva a partir de la cual se ha trabajado, y si bien es un tema que apenas en el siglo XX comenzó a robar interés, además de los intelectuales dedicados a su estudio, investigación y salvaguarda se unieron los organismos internacionales (principalmente de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) y las mismas naciones, llevando a que el concepto de patrimonio sufriera también varios y diversos cambios.

Así mismo para fines de este trabajo y en concordancia a una concepción contemporánea de patrimonio, se trabaja desde la perspectiva participativa, que se nota claramente en la construcción del patrimonio desde y por la comunidad, como sucede en el taller que el capítulo tres presenta y que en palabras de Bonfil Batalla refiere a:

(...) ese acervo de elementos culturales - tangibles unos, intangibles otros- que una sociedad determinada considera suyos y de los que echa mano para enfrentar sus problemas; para formular e intentar realizar sus aspiraciones y sus proyectos; para imaginar, gozar y expresarse. Todo esto teniendo presente que todos los pueblos tienen cultura, poseen y manejan un acervo de maneras de entender y hacer cosas según un esquema que les otorga un sentido y un significado particulares los cuales son compartidos por los actores sociales. El patrimonio cultural no está restringido a los rastros materiales del pasado, sino que también abarca costumbres,

---

<sup>14</sup> Se habla de crítica al museo, porque a lo largo de la historia las necesidades sociales evolucionan y se multiplican, requiriendo espacios que las vayan satisfaciendo. El museo tradicional al igual que la escuela está construido para ciertas necesidades como son reguardar y exhibir, si bien ha buscado transformarse por medio de estrategias que involucren al público, lo principal serán los objetos, porque estos museos fueron y son construidos para ellos, lo que no significa que no veamos sus carencias y dificultades que generalmente funcionan para observar cuales son los puntos ciegos que los museos tradicionales tienen y con base en ello proponer museos paralelos, alternativos que se hagan cargo de los espacios que los primeros no pueden llenar.

<sup>15</sup> Se habla de objetos museables, es decir, todo aquello que puede ser colocado bajo un discurso curatorial.

conocimiento, sistemas de significados, habilidades y formas de expresión simbólica que corresponden ( Bonfil Batalla, 2004: 31).

La Nueva Museología y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han tenido como resultado la apertura de nuevos espacios museológicos, y una forma distinta de entender lo museal y al museo. Entre ellas resaltan principalmente el ecomuseo y el museo comunitario, además de los museos interactivos y museos virtuales.

Durante los años 60 y 70 a nivel mundial se dio a conocer una naciente corriente de la museología que vino a proponer nuevas funciones y reconceptualizaciones entre ellas la de museo, patrimonio, cultura y comunidad, que marcaron el cambio también en las instituciones culturales. No obstante cultura y comunidad son conceptos complejos, y se trabajarán con más detalle en el capítulo 3. Para entender la Nueva Museología y sus diversos representantes: **el ecomuseo** y el **museo comunitario**, resulta importante describir la línea desde donde es tratada a través de este trabajo.

El concepto de cultura se abre y democratiza, dando espacio a otros planteamientos que hacen referencia a una pluralidad de culturas, que miran hacia los dominados, las minorías y reconoce la existencia de patrimonios y formas de expresión que no se ajustan ni tienen que ajustarse a modelos o estándares universales, lo que permite el reconocimiento de ciertas comunidades hasta ahora abandonadas.

La nueva museología es algo más que un intento de innovación museológica permanente. Moviliza a quienes abogan por una transformación radical de las finalidades de la museología y, en consecuencia, preconiza una mutación profunda de la mentalidad y las actitudes del museólogo” (Mayrand, 1985: 200).Y se puede definir-de acuerdo con el texto Hernández “Como aquella ciencia encargada de desarrollar la vocación social del museo, potenciando su vocación multidisciplinar y sus formas de expresión y comunicación (Hérmadez Hernández, 2006:170).

La función básica del museo, construido a partir de los postulados de la Nueva Museología, es ubicar al público dentro de su mundo para que tome conciencia de su problemática como individuo y hombre social:

(...) debe propenderse a la constitución de museos integrados, en los cuales sus temas, sus colecciones y exhibiciones estén interrelacionadas entre sí y con el medio ambiente del hombre, tanto el natural como el social. (...) Esta perspectiva no niega a los museos actuales, ni implica el abandono del criterio de los museos especializados, pero se considera que ella constituye el camino más racional y lógico que conduce al desarrollo y evolución de los museos para un mejor servicio a la sociedad (ICOM U. , 31 de Mayo de 1972).

Además centra sus objetivos en la comunicación, conocimiento, educación y entretenimiento y ya no en la conservación y sacralización.

Uno de los elementos principales que caracteriza al nuevo museo es que en él se conjugan: **territorio, patrimonio y comunidad**<sup>16</sup>, a diferencia del museo tradicional cuyos elementos principales de acuerdo con Hernández (2006) son los objetos museales y los especialistas en ellos. Esta nueva manera de trabajar al museo trajo consigo la idea del museo integral, el que forma ciudadanos y transforma socialmente; es un llamado al cambio (a la reflexión) de todos los museos contemporáneos y que no pretende necesariamente la creación de un nuevo tipo de institución, sino la transformación de la presente poniendo énfasis en: *la función social que todo museo debe cumplir* (DeCarli, 2006: 26). Sin embargo la Nueva Museología se materializó de varias formas entre las que resaltan: el **ecomuseo y el museo comunitario**.

El ecomuseo se define de acuerdo a la declaración de Oaxtepec como: *un acto pedagógico para el eco-desarrollo*<sup>17</sup>. Nace en Francia en 1971, y son Hugues de Varine Bohan y Georges Henri Rivière quienes lo proponen por primera vez, este último lo caracteriza como:

---

<sup>16</sup> Conceptos sin los cuales no es posible entender la premisa del museo virtual como facilitador de la cultura del otro, por lo cual en un capítulo posterior se abordaran se abordara una breve discusión y reflexión sobre los mismos.

<sup>17</sup> El eco desarrollo se refiere a la formación integral del hombre- naturaleza.

- Un instrumento que un poder público y una población conciben, fabrican y explotan conjuntamente.
- Un espejo en el que esa población se mira, para reconocerse en él, donde busca la explicación del territorio al que está unido, junto al de las poblaciones que la han precedido, en la discontinuidad o la continuidad de las generaciones. Un espejo que esa población presenta a sus huéspedes, para hacerse comprender mejor, en el respeto a su trabajo, sus comportamientos, su intimidad. Una expresión del hombre y de la naturaleza.
- Una expresión del tiempo que juega, en este caso, un papel de información y de análisis crítico.
- Una interpretación del espacio. De espacios escogidos, donde el visitante pueda reposar, o caminar.
- Un laboratorio, en la medida en que contribuye al estudio histórico y contemporáneo de esa población y de su medio.
- Un conservatorio, en la medida en que ayuda a la preservación y a la valoración del patrimonio natural y cultural de esa población.
- Una escuela, en la medida en la que asocia a una población con sus acciones de estudio y de protección, en la que incita a un mejor análisis de los problemas de su propio futuro.
- La cultura que ellos invocan hay que entenderla en su sentido más amplio, al tiempo que se consagran a dar a conocer la dignidad y la expresión artística de las diversas capas de población de las que emanan las diferentes manifestaciones.
- En el ecomuseo la diversidad no tiene límites, da cuenta de las diferencias existentes.

En los países latinoamericanos comenzaron a surgir los primeros museos comunitarios y escolares. En México éstos tuvieron un especial auge y fueron representantes de la Nueva Museología latinoamericana en el resto del mundo. De acuerdo con el *Manual para la creación y desarrollo de museos comunitarios* de Teresa Morales y Cuauhtémoc Camarena (2009), un museo comunitario es creado por un grupo

social que comparte una identidad principalmente territorial, es una herramienta para afirmar la posesión física y simbólica de su patrimonio, a través de sus propias formas de organización, un espacio donde los integrantes de la comunidad construyen un autoconocimiento colectivo, propiciando la reflexión, la crítica y la creatividad. Fortalece además la identidad, porque legitima la historia y los valores propios, proyectando la forma de vida de la comunidad hacia adentro y hacia fuera de ella.

El museo comunitario fortalece la memoria, genera múltiples proyectos para mejorar la calidad de vida, ofreciendo capacitación para enfrentar diversas necesidades, fortaleciendo la cultura tradicional, desarrollando nuevas formas de expresión, impulsando la valorización del arte popular y generando turismo controlado por la comunidad. Además de ser un puente para el intercambio cultural con otras comunidades, que permite descubrir intereses comunes, forjar alianzas e integrar redes que fortalece cada comunidad participante a través de proyectos conjuntos.

Poco después del surgimiento de la Nueva Museología, y con miras a transformar los museos, pero principalmente a la museología, aparecieron los primeros planteamientos sobre la museología crítica, que defiende al museo como un espacio o medio capaz de producir conocimiento mediante la musealización y la patrimonialización de ciertos elementos de una comunidad, y como una institución que debe fomentar el mejoramiento de la condición humana, así el objetivo fundamental de la museología crítica es el promover una sociedad mejor mediante el estudio y análisis crítico del museo, así como la comunicación del conocimiento del patrimonio y de los pueblos que lo crearon. En este sentido “museología” no sólo incluye a los objetos de museo sino todo el espectro del patrimonio cultural y natural en su contexto histórico, social político y económico.

La Nueva Museología propone, aunado a lo anterior, que su función abarque a la institución y sus contextos: político, social y económico, es decir, entender el fenómeno museológico como un proceso que implica una construcción social, y que ha tenido cambios como consecuencia de las políticas culturales a partir de las cuales se entiende la

idea de museo, lo que significa que derivan de conceptos en torno a la naturaleza o el patrimonio transformados históricamente.

La constante evolución del museo trajo como primer paso para su integración en las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el uso del ordenador como la primera herramienta museológica digital que en adelante dará pie a otras como los CD-ROM, los software interactivos, la generación de bases de datos. Por otro lado la computadora llevará a la digitalización de la información y en consecuencia a que los museos dejen de ser totalmente análogos y den el paso hacia lo digital.

Aún antes del invento de los ordenadores personales, se puede considerar a los museos interactivos como los primeros pasos para llegar al museo virtual, aunque en cierta medida su desarrollo se debe a los ordenadores, existen ya desde 1926 (cuando a Lissitzky quien desarrolló una vitrina o exhibidor abstracto, donde el visitante dejaba de lado su pasividad, ya que diseñó un espacio donde las perspectivas variaban de acuerdo a la posición del espectador, además de implementar visores o máquinas de films), como resultado de la emergencia de hacer al museo un medio de comunicación Domínguez Brito (Domínguez Brito, 2003) considera al cine como antecedente del museo virtual por ser un medio de comunicación interactivo (término que se definirá y trabajará en adelante) entre objeto y sujeto, brindando prioridad al sujeto y su relación con el conocimiento y el aprendizaje.

El paso de lo analógico a lo digital no puede ser esporádico. Si bien el museo recibió a las nuevas tecnologías con buena cara, la computadora e internet fueron en un inicio sólo para respaldar la información y fichas técnicas de las obras que los museos resguardaban. Durante inicios del siglo XX las principales tareas del museo seguían siendo: conservar, coleccionar e investigar (aún cuando durante la ilustración ya se reconocía el papel educativo del museo) lo que quiere decir que estas herramientas museológicas digitales se usaron primariamente para la generación de bases de datos, tanto de imágenes como de información e investigaciones sobre las piezas y colecciones de los museos, lo que permitió un mejor manejo, administración y tratamiento de las mismas.



Si bien atribuimos la creación de los museos virtuales a la intervención de las TIC y de internet, ya que brindan la plataforma y red de información que dan bases para la creación de los mismos y pese a que tanto internet como las TIC son interactivas es hasta la aparición de la web 2.0 que se da la creación de los primeros museos virtuales, ya antes aparecieron los softwares educativos con fines didácticos y las grandes bases de datos de imágenes para los museos, pero la llegada de la web 2.0 permitió construcciones modificables por los usuarios, ello porque ésta se define como:

(...) aquella web que permite la participación e interacción entre usuarios, se centra en el usuario más que en el contenido, destaca su contenido en metadatos y estándares web a través de los cuales los usuarios operan libre y colectivamente para generar información. Una de las esencias de la web 2.0 consiste en crear recursos más fáciles de compartir y permitirnos usar la información (Santacana, 2010: 343).

Internet brindó un espacio cibernético y un medio de difusión más democrático en sus contenidos (democracia que es el resultado de un proceso histórico de apertura, ya que la internet en sus inicio fue únicamente de acceso gubernamental para los Estados Unidos y no fue hasta que, tras la exigencia de particulares, este medio se abre al uso personal trayendo consigo nuevas propuestas de difusión y almacenamiento de información y conocimiento) y la web 2.0 vino a permitir que este espacio cibernético fuera más accesibles para aquellos que no son los programadores.

Con la Nueva Museología llegó también el reconocimiento del papel del museo como agente educativo integral, como todo un sistema que lleva a la formación de ciudadanos donde la interactividad tiene el papel de facilitador, es decir que va más allá de conseguir fines nacionalistas. Cuando hablamos de interactividad no es sinónimo de tocar, correr y gritar, ni de espacio lúdico o infantil, es un concepto complejo que no se limita ni a lo digital ni a lo físico. Por lo cual la interactividad se entiende como la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones,

etcétera. Se refiere principalmente a una capacidad referente a los seres humanos<sup>18</sup>, pero que no es exclusiva de ellos y no puede entenderse sin la mediación del cerebro:

(...) la interactividad en el museo es aquella facultad que ejercemos dentro del propio museo de forma casi automática, respondiendo a estímulos mentales sin necesidad de que exista una incitación directa explícita, es decir, al acceder a un museo, observamos, analizamos, catalogamos, deducimos, comparamos, etcétera, y toda esta información es procesada por nuestro cerebro produciendo una respuesta inmediata (Santacana, 2010: 90).

Pero así como hay distintas formas de provocar reacciones en el visitante de un museo, hay también distintos niveles y tipos de ejecución de la interactividad. La web 2.0 trae para el museo el regalo de nuevas formas y niveles de interactividad, lo que de a poco lo va convirtiendo en espacio con finalidades que comienzan a dejar de lado la conservación y dan cabida a nuevas funciones como son el marketing cultural, el ocio y el turismo.

En el caso de la interactividad en la web 2.0 se pueden presentar tres formas de la misma, (Santacana, 2010):

- **Selectiva:** cuando lo que se ofrece al usuario es únicamente escoger la información que más le interesa.
- **Transformativa:** cuando el usuario puede modificar los contenidos definidos previamente.
- **Constructiva:** cuando el usuario puede crear contenido libremente de formas no predefinida.

La web 2.0 trae para el museo el don de nuevas formas y niveles de interactividad, lo que de a poco los va convirtiendo en un espacio con finalidades que comienzan a dejar de lado la conservación y dan cabida a nuevas funciones, como son el marketing cultural, el ocio y el turismo. Es la consolidación de la Web 2.0 la que nos da los museos virtuales

---

<sup>18</sup> La interactividad entre seres humanos se refiere a la participación en relaciones comunicativas establecidas entre las personas, donde es común utilizar la voz interactuar en lugar de conversar, dialogar, colaborar, votar, etc.

que hoy conocemos y visitamos. Para Santacana (2010) ésta se define como aquella Web que permite la participación e interacción entre diversos usuarios, una de sus esencias consiste en crear recursos más fáciles para compartir y de reutilizar la información, además se puede describir como una plataforma mediante la cual interactúan los contenidos cuyas principales características son:

- Escritura semántica.
- La presencia de servicios web.
- Mezcla de contenidos.
- Navegación emergente y pertinente.
- Adición de metadatos a través del tiempo.

Ya se ha tratado el desarrollo histórico del museo, pero ¿Qué es un museo virtual?

Para llegar al desarrollo de este tema, antes es necesario aclarar una serie de conceptos que si bien ya han sido introducidos en la primer parte de este capítulo, es importante aclarar sus definiciones, y que antes que relacionarse con la tecnología se vinculan con la museología, y por qué no iniciar justo con este concepto.

¿Por qué iniciar con la museología? Ciertamente este trabajo de investigación es principalmente de orden pedagógico, pues parte de sus objetivos buscan la exploración y el planteamiento del potencial educativo de los museos virtuales como instituciones de educación no formal a través de una presentación específica de éste que es el museo comunitario, sin embargo uno de sus objetos de investigación como se ha hecho notar depende de la museología y es el de museo. Para poder mostrar las formas de comunicar del museo es pertinente conocer los términos que la componen, y antes de identificar los básicos, hay que saber de dónde parte y la museología justo cumple este papel. La museología: *comprende el conjunto de tentativas de teorización o de reflexión crítica vinculadas con el campo museal* (ICOM, Conceptos claves de museología, 2010: 59), por ello cuando en las páginas de este trabajo se trate este término se hace generalmente para tener las bases para repensar al museo. Lo cual no es posible sino se tienen claro

otros términos. En primer lugar están los que se relacionan más directamente con la práctica de la museología que son la museografía y la exposición:

- Actualmente según el ICOM, *La museografía se define como la figura práctica o aplicada de la museología, es decir el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales y particularmente las que conciernen al acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición* (ICOM, Conceptos claves de museología, 2010: 55).
- Otro lado **la exposición**, el Manual de conceptos claves de museología entiende esta definición a partir de dos posturas, por un lado *:(...) como continente o como lugar donde se expone (del mismo modo que el museo aparece como la función y también como el edificio), no se caracteriza por su arquitectura, sino por el lugar en sí mismo. También la define como: (...) la característica fundamental de la institución en la medida en que es el lugar por excelencia de la aprehensión sensible, sobre todo por su puesta en presencia (visualización, mostración, ostensión) de elementos concretos que permiten su presentación (un cuadro, una reliquia) o evocan conceptos o construcciones mentales (la transustanciación, el exotismo)* (ICOM, Conceptos claves de museología, 2010: 36).

En ambos casos notamos que se refieren a formas concretas de la comunicación en el museo, es decir, de la postura o de los paradigmas con los cuales se ejecuten y guiarán los mensajes del museo hacia un público diverso. La importancia de estos conceptos, para esta tesis, radica en la idea de enunciar los modos de crear y montar, que poseen los museos, en cuanto a finalidades, y por lo tanto el papel que se le asignará a las comunidades, a la historia y al patrimonio.

Ahora bien, parte del patrimonio está constituido de objetos, objetos que se resguardan en museos por distintas razones, sin embargo no todos los objetos de los que se constituye una cultura, una comunidad o una historia son expuestos en una narrativa museográfica, ¿Qué diferencia entonces a los que sí son parte de una colección que se

expone de los que no? Responder esta pregunta por medio de la conceptualización significa comenzar a descifrar la problemática de la exhibición virtual y digital, ya que ayuda a discernir qué es o qué conforma la propuesta de comunicación del museo virtual y lo que constituye sus salas y exposiciones.

- Primero veamos lo que aporta el diccionario del ICOM, en cuanto al concepto de objeto museal:

Un objeto de museo es una cosa musealizada, una cosa que puede ser definida como cualquier realidad en general. La expresión “objeto de museo” podría casi pasar por un pleonasma en la medida en que el museo no es solamente un lugar destinado a cobijar objetos, sino también un lugar cuya principal misión es transformar las cosas en objetos. En ningún caso el objeto es una realidad en bruto o un simple dato que bastaría recoger para constituir, por ejemplo, las colecciones de un museo, como si se recogiesen conchillas en una playa. Tiene un status ontológico que va a asumir, en ciertas circunstancias, tal o cual cosa, dando por entendido que dicha cosa no será siempre asimilable a un objeto.(...) En este sentido, el objeto es abstracto y está muerto, como cerrado sobre sí mismo, hecho del que da testimonio la serie de objetos que es la colección (ICOM, Conceptos claves de museología, 2010: 61).

- El objeto museal, aunque nos pareciera predeterminado por ser en sí mismo, no logra serlo si antes no se ha pasado por el proceso de musealización, que de acuerdo con el ICOM podemos entenderlo como:

La palabra tiene dos acepciones, según se la considere como adjetivo o como sustantivo. El adjetivo “museal” sirve para calificar todo aquello que se relaciona con el museo a fin de distinguirlo de otros dominios; como sustantivo, lo museal designa el campo de referencia en el cual se verifican no sólo la creación, el desarrollo y el funcionamiento de la institución museo, sino también la reflexión acerca de sus fundamentos y sus desafíos. Este campo de referencia se caracteriza por la especificidad de su alcance y determina un enfoque de la realidad (considerar una cosa bajo el ángulo museal es, por ejemplo, preguntarse si es posible conservarla para exponerla al público) (ICOM, Conceptos claves de museología, 2010: 50).

Estos son algunos de los términos principales que permiten entender al museo y al museo virtual ya no desde la perspectiva histórica sino desde la conceptual, lo cual deja el espacio abierto para introducirnos en los conceptos propios de la virtualidad.

## CAPÍTULO 2

### EL MUSEO VIRTUAL

*“El éxito de un museo no se mide por el número de visitantes que recibe, sino por el número de visitantes a los que ha enseñado alguna cosa. No se mide por el número de objetos que se expone, sino por el número de objetos que los visitantes han logrado aprehender en su entorno humano. No se mide por su extensión, sino por la cantidad de espacio que el público puede recorrer de manera razonable en aras del aprovechamiento. Eso es el museo.”*

*Georges Henri Rievère<sup>19</sup>*

#### Introducción

La literatura sobre museología y herramientas digitales incorpora todo lo que este siglo ha descifrado del museo. Además se ha formulado una cantidad variada de conceptos, sin los cuales no podríamos entender lo que es hoy el museo virtual.

Definir al museo virtual es una tarea que puede ser sumamente sencilla o compleja dependiendo del enfoque que se le dé. Razón por la cual se ha brindado importancia a definir los límites del museo virtual, reconocer sus funciones y sus principales características, sobre todo que hoy en día el internet contiene sitios web que tienen como eje central el patrimonio cultural, sin embargo no siempre son museos virtuales.

---

<sup>19</sup> Cofundador con Paul Rivett del Museo del Hombre, e iniciador del Museo Nacional de Artes y Tradiciones Populares de Francia, así como primer director del Consejo Internacional de Museos (ICOM-UNESCO).

### **Entre lo digital, el ciberespacio y lo virtual**

¿Qué es el museo virtual? es un cuestionamiento central, porque únicamente a partir del conocimiento de lo que es, se podrá establecer aquello necesario para volverlo un educador patrimonial, y no un expositor de objetos digitalizados.

En la red encontramos distintos sitios que bien podrían nombrarse museos virtuales, no obstante no todo el patrimonio cultural digitalizado y expuesto es sinónimo de museo virtual. La digitalización es un factor determinante para la construcción de museos virtuales, lo que no significa que lo determine. En la literatura y las clasificaciones que de ella provienen se observa que existen tanto museos virtuales, como cibermuseos o museos digitales, conduciendo a definir tres conceptos esenciales que permiten entender el museo virtual: **lo digital, el ciberespacio y lo virtual**.

Lo digital refiere a aquello que ha pasado por un proceso de traducción, Juan Carlos Rico define este concepto como una propiedad específica que ciertas entidades poseen, y que por la naturaleza de su estructura se hayan sometidas a un lenguaje binario (que está constituido de 1 ó 0, *yes o not, true o false*, etcétera) (Rico, 2009). Usemos de ejemplo una fotografía digital, al visualizarla se asemeja a la original, es decir, nos parece estar viendo la misma imagen que se creó mediante procesos químicos, sin embargo, la imagen digital jamás podrá regresar a ser lo que era aunque a nuestros ojos lo parezca, esto sucede mediante un proceso de traducción (decodificación) que convierte el sistema binario a un lenguaje que nuestros oídos, ojos y otros sentidos pueden leer, en el caso de la fotografía se transforman en pequeños puntos de pixel.

Un museo en la red en consecuencia está construido a partir de objetos digitalizados, pero no todos tienen un formato análogo, existen aquellos que han sido creados en formato digital desde un inicio, no obstante la decodificación es necesaria e inseparable del objeto digital ya que sólo a través de ésta podemos comprenderlo. Lo digital es entonces un elemento de los museos en línea y de los multimedia, sin ser



sinónimo de ciberespacio o virtualidad, que tienen significados distintos pero que no pueden entenderse a nivel de museo en línea sin la digitalización.

Ciberespacio es otro de los conceptos a analizar; hace referencia a una de las posibilidades donde instalar lo digital pero no es un espacio digitalizado. La Real Academia de la Lengua Española lo define como: “un espacio artificial creado por medios informáticos”.

Para Aguirre Romero (2004) existe solamente como espacio relacional, su realidad se construye a través del intercambio de información; una red sin interacción entre sus miembros deja de ser una red, la red existe porque concurren relaciones entre sus integrantes, además posee el carácter de emergente que vuelve esencial su vinculación con: la idea de comunicación. El Ciberespacio surge en y por la comunicación, de ahí su doble naturaleza de espacio y medio, por tanto, es un espacio que se genera cuando se producen ciertos tipos de comunicación. Esquemalizando lo dicho el ciberespacio es el lugar donde se dan los flujos e intercambios de comunicación, donde se coloca la información digitalizada, que se condensa en páginas web, y diversas plataformas que nos permiten el contacto con el conocimiento.

Quedando por definir lo virtual, este concepto puede pensarse de distintas maneras, teniendo en cuenta que además de hacer referencia a un concepto técnico aplicado a internet o a un proceso referente a las tecnologías de la información y la comunicación, es principalmente a una reflexión sobre lo real, lo posible, lo actual y lo intangible, ubicadas en el orden de lo filosófico. Cuando se intenta definir lo virtual existe una tendencia a homologarlo con lo digital o intangible.

Por otro lado Pierre Lévy explica en *¿Qué es lo virtual?* que: *La palabra virtual procede del latín medieval **virtualis**, que a su vez deriva de **virtus**: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal* (Lévy, 1999: 10).

El significado de lo virtual se ha construido en el lenguaje común como la antítesis de lo real, donde todo aquello que se califica como virtual tiene las características de ausencia pura o simple de existencia, presuponiendo lo real como lo material o lo tangible. Pierre Lévy (1999) dirá que basamos nuestra diferencia de lo virtual y lo real a partir del “yo lo tengo” (lo real) y el “tú lo tendrás” (es decir, aquello que está en el orden de la ilusión, lo virtual), es él mismo quien admite en este enfoque ciertos rasgos de verdad, pero no podemos decir que eso es lo virtual, porque lo virtual propone otra forma de experiencia de lo real y del ambiente, además de ser experiencias perceptivas desde el usuario.

Lo virtual y lo real no se oponen, Deleuze en *“Diferencia y repetición”* (2002) explica que lo virtual se opone únicamente a lo actual<sup>20</sup> (lo virtual posee una realidad, a pesar de que ésta sea virtual), lo actual y lo virtual son dos maneras de ser diferente, el objeto virtual se encuentra en el plano de la problematización de sus posibilidades, del cambio y de la mutación de la identidad. Tanto lo actual como lo virtual tiene procesos de transformación, dichos procesos hacen referencia a la actualización y a la digitalización. El primero es el proceso mediante el cual se da solución a un problema de forma original, la virtualización por otro lado es el replanteamiento continuo de la una situación, donde no se brinda una solución definitiva al problema, consiste en una constante interrogante a la actualidad.

Pero hablar de lo virtual en lo concreto parece ser más difícil que hacerlo en lo abstracto (y hacerlo desde la teoría ya es suficientemente complicado). ¿A qué se refiere lo virtual cuando hablamos de imagen o realidad? Para Lévy (1999) lo virtual no se encuentra en el objeto digitalizado, ni en la herramienta que lo hace posible, es en las imágenes donde está el potencial de lo virtual, que se conoce como potencial real, pero

---

<sup>20</sup>Si lo virtual es el constante replanteamiento de la pregunta, es una identidad no definida y cambiante y la actualización es entonces la posibilidad de mostrar las múltiples respuestas y soluciones a lo que la virtualidad pone en la mesa. Entonces lo actual es una cuestión terminada, cuya identidad no se moviliza ni transforma, lo actual se presenta como lo que puede someterse al proceso de virtualización como una opción a mudar y evolucionar en búsqueda de transformar sus bases.

no es hasta que ese potencial se pone en relación con los sujetos que lo interpretan que se convierte en virtual. Esto porque el objeto potencial de lo virtual sólo muestra sus múltiples posibilidades e identidades en la relación con los sujetos que interactúan con él, y al igual que en la metáfora del río de Heráclito las posibilidades de lo virtual se revelan de múltiples maneras según los caminos que las necesidades y curiosidades vayan abriendo. Los caminos de lo virtual los determina el navegante, es la interacción de lo digital, sus diversas herramientas y los sujetos lo que constituye lo virtual. Comparando un objeto actual y un objeto virtual, podemos decir que en el primero es el autor quien determina el objeto, el objeto es lo que es, en cambio lo virtual se construye de lo que el autor ha elaborado y de las decisiones que el navegante toma, en consecuencia el objeto nunca termina de transformarse, siempre está en construcción y en redefinición.

Por ello la imagen virtual no es la imagen digital, ni la realidad virtual una dimensión digitalizada, ambos son la posibilidades de lo no determinado, son a la vez lo que fueron y lo que serán, en otras palabras, nunca son, por lo que se encuentran en constante reconstrucción. Cuando navegamos en un espacio virtual, es el navegante con sus pasos y decisiones quien le va dando forma, es el modo en él que interactúa con el espacio el que lo define, aunque pocas veces esa definición es determinante.

Podríamos decir entonces que el ciberespacio es ese lugar de relaciones entre información y contenido, donde encontramos lo digital, objetos que han pasado por un proceso de traducción e interpretación para poder ser montado, y lo virtual es una de las formas de ser lo digital, no todo lo digital es virtual ni todo lo virtual es digital y de acuerdo con estas diferencias conceptuales podemos encontrar a:

- **Museo digital**<sup>21</sup>
- **Cibermuseo**<sup>22</sup>
- **Museo virtual**<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Vid. Anexo 1.

<sup>22</sup> Vid. Anexo 2.

Lo ideal sería describir las posibilidades que de estos conceptos derivan, pero existe una barrera que impide dicha empresa, la falta de consenso, el uso desmedido y poco preciso de cada uno de los términos en la práctica y en la teoría.

Cabe señalar que ningún museo en línea puede pensarse ni existir sin la digitalización, por ello podría decirse que todos estos museos son museos digitales, a pesar de ello existirán características específicas que los particularizan y provocan una gran variedad de ellos, con lo que no se está diciendo que todos los museos *en línea* sean museos virtuales, esto de acuerdo a lo que ya se ha descrito en los párrafos anteriores. Para tener más clara estas diferencias dedicaremos el siguiente apartado a definir lo que es un museo virtual y sus principales características. Pero continuando con lo expuesto en el párrafo anterior, y retomando clasificaciones como las propuestas por Santacana o Teather dentro del mundo de los museos en línea y fuera de línea, podemos encontrar también:

- *Egalabs* (electronic galleries and laboratories).
- Grandes bases de datos o catálogo en línea.
- Folletos electrónicos de museos físicos.

Ellos son por tanto opciones para presentar o acercar las distintas formas de patrimonio cultural, histórico, científico, natural, industrial, entre otros. Cada uno de ellos presenta sus propias ventajas y desventajas, además de que responden a fines específicos reflejados en la forma en que están contruidos.

Aunado a la digitalización y a la colocación en el ciberespacio (características específicas de un museo en línea y que en cierta medida son complementarias la una de la otra, por la relación de dependencia entre lo digital y el ciberespacio) existen otros elementos y características sin las cuales no puede materializarse el museo virtual y estas son el **hipertexto**, **interactividad**, **hipermedia** o **multimedia** e **inmersión**. Características definidas para reconocer los elementos primeros y básicos de un museo en línea y que

---

<sup>23</sup> Vid. Anexo 3.

posteriormente, introducen en las características específicas requeridas para la conformación de un museo virtual.

*En arte, museos y nuevas tecnologías* María Luisa Bellido (2011) hace un análisis de estos requerimientos inseparables del museo en línea. Es importante aclarar que esta autora al igual que otros utiliza como sinónimos museo virtual, cibernmuseo o museo digital, marcando únicamente las diferencias entre el museo y la galería virtual, sin embargo al no ser las segundas temas de esta investigación no se presta atención a dicha distinción, rescatando de la propuesta de esta autora los componentes sin los cuales no es posible entender el museo en línea, y los primordiales son: **el hipertexto y la hipermedia** (o multimedia).

### Hipertexto

Cuando hablamos de hipertexto se designa a una nueva forma de organizar y gestionar la información, que se relaciona mediante múltiples vínculos (de forma similar a como se organiza la información y procesa la información en la mente humana), estos vínculos se encuentran asociados unos con otros conformando una red de información. El hipertexto obliga a trabajar la información con una metodología distinta ya que requiere además de ser leído ser navegado.<sup>24</sup> Su principal característica y lo que le da su esencia es su estructura interactiva, la cual explica Bellido (2011) tiene dos componentes: los bucles de contenido compuestos por texto, sonido e información gráfica y audiovisual, los eslabones o enlaces hipertextuales que unen los diferentes bucles. Estos bucles son abiertos lo que permite que se conecten unos con otros a través de palabras permitiendo la navegación, estos bucles van desplegando la información según las necesidades del usuario. Sin el hipertexto no es posible concebir la idea de virtualidad, ya que le brinda la lectura no lineal y en consecuencia le permite romper con la estructura tradicional del museo físico.

---

<sup>24</sup> El principio de navegación es uno de las principales aportaciones para la construcción de un museo virtual, por lo cual su definición y posibles relaciones se han dejado para un momento posterior de este trabajo.

#### Multimedia

El hipertexto cumple una de las funciones más importantes para construir museos en línea y es determinante para llegar a la idea de museo digital, el hipertexto no existe sin otros dos elementos que Santacana (2010) considera indisociables del museo en línea: la multimedia y la hipermedia. Cuando usamos estos términos en el lenguaje común es difícil encontrar las diferencias entre ambos, esto porque los dos hacen referencia a los **mass media** (medios de comunicación en masas), pareciendo que uno es el antecesor de otro, es decir, el multimedia antes que el hipermedia, sin embargo, esto no es así.

Se denomina multimedia a la integración de los medios digitales, son sistemas que utilizan información almacenada o controlada de forma digital que se combinan para formar una única presentación, que se puede definir como la mezcla de información de diversa naturaleza, coordinada por un ordenador y con la que un usuario puede interactuar, la información se presenta principalmente a través de: animaciones, gráficos, sonidos y video.

Por otro lado la hipermedia (*html*) es el resultado de la combinación del hipertexto y la multimedia, que lleva al usuario a una experiencia de interactividad, donde por un lado la multimedia muestra la información en sus diversas presentaciones y por otro el hipertexto da la estructura que permite navegar sobre dicha información o contenidos, por tanto, se puede deducir que la hipermedia es la organización de información visual, textual, sonora o gráfica a través de vínculos que crean asociaciones y relaciones entre dichos tipos de información.

Además del hipertexto, multimedia e hipermedia existen dos elementos más que permitirán en adelante entender y construir la idea de museo virtual siendo ellos: la **interactividad** y la **navegación**. Efectos de lo antes descrito, ya que en los sistemas que usen adecuadamente el hipermedia serán en consecuencia interactivos y navegables, pero cuando estos poseen solamente hipertexto o multimedia no garantizan que la navegación y la interactividad se cumplan.

Lo cierto es que ambos términos no se reducen al ámbito de lo digital o de lo virtual, son parte de nuestro lenguaje cotidiano. Por ejemplo lo interactivo está explícito e implícito en nuestro actuar en el mundo, habiendo museos que sin ser objeto de digitalización son interactivos (como son los museos de ciencia, el caso de Papalote Museo del Niño, Universum Museo de las Ciencias de la UNAM, Museo de Luz, donde su filosofía consiste en tocar como la base para conocer), esto teniendo en cuenta que la interactividad no se reduce a saturar de hipervínculos una página web, ni a la idea de tocar y aprender.

La interactividad en web y los museos se encuentra en tres niveles principales: **selectiva, transformativa y constructiva**. Cualquier museo en línea que se haya elaborado en la **web 2.0** ya es un museo con interactividad selectiva, por lo que el museo virtual debe buscar en la medida de lo posible la conformación de una plataforma que sea constructiva y no sólo selectiva.

### El museo virtual

Un museo virtual posee las características tanto de un museo digital, como de un museo *en línea*, porque brinda por un lado los requerimientos mínimos para ser instalado en la red y que los ordenadores tengan la capacidad de interpretarlo y mostrarlo; por otro lado, permite la construcción de la arquitectura sin la cual el contenido no tiene espacio, tiempo, ni la posibilidad de relaciones con otros tipos de información.

Reconocidas algunas de las características estructurales del museo virtual y siendo conscientes de su problema<sup>25</sup>, es posible presentar una definición apoyada en la contextualización que antes se ha hecho.

---

<sup>25</sup> Problema que se relaciona principalmente con el uso indiferente de los términos: museo digital, cibermuseos y museo virtual, lo que implica la no diferencia de sus características y conceptos. El diccionario de conceptos claves de la museología, plantea el problema en los siguientes términos:

Con el desarrollo de las computadoras y del mundo digital se ha impuesto progresivamente la noción de cibermuseo, llamado impropriamente "virtual", definido de manera general como "una colección de objetos digitalizados, articulada lógicamente y compuesta de diferentes soportes que por su conectividad y su carácter de acceso múltiple, permiten trascender los modos tradicionales de comunicación y de interacción con el

Deloche explica que:

(...) el museo virtual no tiene nada que ver con un prodigio tecnológico como sería por el contrario una prolongación virtual del museo actual, tal como se lo imaginan con más o menos pánico algunos de los protagonistas del debate contemporáneo.”<sup>26</sup> “Seguramente podemos decir que estamos en una <<situación de museo virtual>> siempre que haya un proceso de apuesta en imagen (Deloche, 2001: 188).

Esta idea de se complementa de manera más clara con la explicación que Gabaldón Peñaranda hace:

Cuando hablamos de “museo virtual” no nos estamos refiriendo sólo al museo que podemos encontrar en Internet (al que sería más pertinente en nuestra opinión denominarlo “museo digital”) sino a toda una configuración socio-cultural y sobre todo a una concepción filosófica que se basa en adoptar las características del museo-texto y del museo-red enunciados más abajo y llevarlos hasta un extremo limítrofe con la desmaterialización y la deslocalización (ubicuidad), aboliendo la nociones tradicionales de espacio, tiempo sujeto, objeto y representación (Gabaldón Peñaranda, 2011: 1).

En el imaginario se creó la idea de que los museos del futuro serían enormes bunkers tecnológicos, donde la realidad virtual, la alta definición y las multimedia harían de los museos espacio de interactividad ilimitada, también se pensó que el museo digital

---

visitante.(...) Esta definición, probablemente derivada de la noción relativamente reciente de memoria virtual de las computadoras, se manifiesta en cierto modo como un contrasentido. Conviene recordar que “virtual” no se opone a “real”, como se tiende rápidamente a creer, sino a “actual”. (...) En este sentido, el museo virtual puede ser definido como el conjunto de museos imaginables, o bien como el conjunto de posibles soluciones aplicadas a las problemáticas a las que responde en especial el museo clásico. (...). El museo virtual constituye un conjunto de soluciones susceptibles de ser aportadas al problema del museo que incluyen naturalmente al cibermuseo, pero no se limitan sólo a él (ICOM, Conceptos claves de museología, 2010: 54-55).

<sup>26</sup> Debate que gira en torno a si hoy en día existe el museo virtual, si es sólo un resultado de la ciencia ficción, si son los museos digitales que hoy en día encontramos al servicio de los museos institucionales (físicos) o una posibilidad distinta de usar el patrimonio, con medios y herramientas distintas.



vendría a desplazar al museo tradicional<sup>27</sup>; pero aún no vemos en nuestras ciudades, ni la desaparición de los museos instituciones, ni los bunkers tecnológicos al servicio del arte.

Si los museos virtuales no son museos digitales ni bunkers tecnológicos ¿Qué son entonces? y ¿Existen? Ya en el primer acercamiento Deloche permite ver que son los museos que tienen una apuesta en la imagen, se puede creer que todos los museos tradicionales, físicos o digitales tienen esta condición, pero cuando vemos que muchos de ellos siguen teniendo al objeto de conservación como el principal elemento del museo, sabemos que sus finalidades siguen teniendo como eje fundamental el objeto que se resguarda.

Por tanto, el museo virtual es aquel que está compuesto de sustitutos analíticos se: (...) *inscriben en un proyecto de conocimiento y no es sino un rastro controlable del objeto; además se diseña distinto al original al que ha de representar* (Deloche, 2001: 168), *y: es el esbozo del análisis del original ya que su objeto no es tanto restituir la apariencia como revelar sus propias articulaciones y su propia lógica* (Deloche, 2001: 168), no de sustitutos analógicos: (...) desde el punto de vista museológico, poco más o menos, un simple doble del original- es decir, un original que se ignora (Deloche, 2001: 168), el museo virtual no busca únicamente una descripción satisfactoria de los objetos reales ya que esta función bien la puede cumplir un museo físico, debe ir más allá desempeñando otras funciones, las cuales en adelante iremos describiendo.

El museo virtual es un museo paralelo<sup>28</sup>, es el otro museo y para lograrlo éste tiene que pensarse diferente, desde conceptos, paradigmas y arquitecturas distintas. Lo virtual en sí mismo es el preámbulo de lo diferente, Pierre Lévy nos dice: *lo virtual es lo que fuerza, al introducir la diferencia, el <<hacerse otro>>* (Lévy, 1999: 17), lo virtual autoriza

---

<sup>27</sup> El museo tradicional es él que tiene como posición inicial la obra de arte sacralizada, su función museal están en el culto la apropiación patrimonial por parte de las instituciones, el estatus de las colecciones es de originales y el papel que juegan los sustitutos es de preservar/mostrar lo original. (Deloche, 2001)

<sup>28</sup> En el museo paralelo la obra de arte se banaliza pero se asimila a la imagen, su función museal, busca el tratamiento y difusión de las imágenes, el estatutos de sus colecciones es el de los simulacros y el papel que los sustitutos juegan es el de analiza/mostrar lo sensible. (Deloche, 2001:184)

los desplazamientos hacia otras formas de plantear los problemas, dar esquemas y caminos de respuestas a través de desplazamientos, ya que: (...) *lo virtual es el producto de una cosa dada, considerada como un caso particular o como una solución dada también, hacia la problemática que lo sustenta* (Deloche, 2001: 131-132).

Para pensar un museo virtual hay que: (...) *empezar a privarlo de su estatus de esencia cristalizada, objeto de culto incondicional* (Deloche, 2001: 141), dejar de confundir lo museal con la sacralización de las colecciones y romper con la fetichización (que ha tenido como pretexto la conservación de las colecciones) implica una nueva comprensión de lo museal, donde hay una revalorización del simulacro y de sus sustitutos, y no del objeto en sí mismo, esta liberación permite retomar el control de los conocimientos expuestos y comunicados en el museo.

La idea de un museo paralelo surge a partir de las premisas del ***museo imaginario*** de Malraux, quien explica:

Hasta el siglo XIX, todas las obras de arte fueron la imagen de alguna cosa que existía - o que no existía - antes de ser, antes de poder ser obras de arte. Sólo a los ojos del pintor la pintura era pintura; muchas veces también era poesía. Y el museo suprimió de casi todos los retratos (aunque lo fueran de un sueño) casi todos sus modelos, al mismo tiempo que arrancaba a las obras de arte de su función (Malraux, 1956: 12).

Antes de existir el museo: *La obra de arte se encontraba ligada: la estatua gótica a la catedral, el cuadro clásico al decorado de su época, pero no a otras obras de espíritu diferente. Se la aislaba de las demás para poder apreciarla mejor* (Malraux, 1956: 12). Es decir que las obras y los objetos de las colecciones tenían una función, representación y significado dentro de la vida social, no fueron creadas como “obras maestras”, pero es el museo quien les da valor de arte y las coloca en nuevo contexto que cambia sus significados. El museo reúne en sus espacios aquellas cosas que no tienen ninguna relación funcional entre una y otra (la gárgola y los biombos), y les brinda un nuevo contexto y les ofrece otra función.

Malraux encuentra que la función de las piezas y su posible reproducción (época en la cual la reproducción se conseguía sólo con la fotografía y su multiplicación a través de las imprenta) puede estar más allá de la admiración sacralizada. La fotografía fue uno de los primeros medios que permitió la democratización del arte, que no significa solamente que todos accedan a mirar y admirar lo que los museos han reservado para los privilegiados, sino que puedan construir sus propios espacios museísticos. “**El museo imaginario**” se concreta en hacer un museo que muestre más allá del valor estético de las piezas museísticas, y que revele otras posibilidades como las “*culturas*” y las historias que se reflejan en las piezas, por ello el museo imaginario de Malraux en su caso concreto busca relatar la historia de las sociedades a través de su arte, convirtiendo el crucifijo en una representación del contexto histórico, político, económico de una época y una sociedad específica.

Son la reproducción y la fotografía elementos que hacen del museo un espacio de sustitutos, nos son las piezas que están en los museos físicos, se les parecen, pero lo que quieren transmitirnos y para lo que trabajan, está determinado por la función que se le da al museo imaginario, permitiendo otras formas de hacer y pensar el museo, y que dependen del uso y la función que dé a la obra el autor del museo. Los sustitutos abren una nueva gama de posibilidades, como consecuencia de haber perdido la característica de sacralidad, logrando desplazar los procesos de conservación y restauración. El museo virtual se construye de **sustitutos analíticos**, convirtiéndolo en un espacio de reflexión y análisis; la cuestión se ubica entonces en cómo construir esos sustitutos analíticos.

Al no ser los sustitutos, grandes obras maestras requieren espacios expositivos y arquitecturas distintas que den al navegante las condiciones que lo lleven al análisis, es decir, que los sustitutos, principalmente los analíticos, necesitan que en su “montaje” logren relacionarse unos con otros. Este tipo de arquitectura busca romper con la exposición lineal y cronológica, encontrando formas donde predomine la reflexión, el análisis y la empatía en el navegante, para lo cual la planeación de las salas debe girar principalmente un tema o un núcleo.

Es necesario, además, que el navegante pueda encontrarse con las distintas aristas del tema (o problema), en otras palabras los ejes que lo atraviesan y componen, sin embargo estamos acostumbrados a que el museo muestre el esplendor de una “cultura”, las grandes obras del artista, las maravillas de la naturaleza.

Cuando se habla de ejes transversales no debe limitarse a mostrar lo bonito, lo bueno, lo reconocido o lo instituido, si lo que busca el museo es comunicar y propiciar valores, análisis, reflexiones y opiniones en la mente el visitante resulta útil que éste conozca de alguna forma la totalidad, de acuerdo a las posibilidades del museo, del problema o el tema y no sólo una parte o perspectiva.

Romper con el modelo tradicional del museo, significa fracturar la relación con las piezas sacralizadas y con las formas de comunicación tradicional. Ángela García Blanco (1999) escribe sobre tres intenciones comunicativas de los museos, que son: contemplativa, informativa/transmisora y didáctica. Estos niveles o funciones comunicativas del museo se ven reflejadas en las actividades, exposiciones e información que se presentan y determinan el papel del museo y del navegante.

En el primero se propicia el diálogo o una comunicación unidireccional con el navegante, y en el segundo es él mismo que determina si será activo o pasivo ante la información y los procesos de comunicación, siendo activo el navegante que logra entablar relaciones entre sustitutos; información previa y expuesta; con la problemática o tema general; con los ejes transversales y en el mejor de los casos que crea una opinión propia sobre lo que se trata en el museo. Desde la postura de este trabajo las tres funciones comunicativas que Blanco plantea quedan un tanto cortas con lo que el museo virtual quiere conseguir, en consecuencia en este trabajo se propone una cuarta que va más allá de descubrir aprendizajes de datos e información sobre las piezas (función didáctica) y que consiste en llevar estos aprendizajes a la reflexión y el análisis según lo busque el museo.

En una primera conclusión, el museo virtual es el que se encuentra colocado en el ciberespacio y cuyos objetos de colección son resultado de un proceso de digitalización. Además es **una posibilidad distinta al museo tradicional por responder a nuevas problemáticas que la museología y sus instituciones enfrentan hoy en día**. Su función y finalidades responden antes que a los objetos que conserva a los sujetos que lo navegan, su construcción es partir de sustitutos analíticos, que son utilizados para presentar otras realidades, otras historias o perspectivas a través de la imagen y sus colecciones. Para conseguirlo tendrá que apoyarse de herramientas como la hipermedia, el hipertexto, la interactividad y la inmersión.

### **Lo museal y su trato en el museo virtual**

Hasta ahora hemos reducido el museo a la institución, y ha parecido como el centro de atención, pero ¿Qué es lo que conforma el museo? y ¿Es el museo el centro del problema?

Deloche plantea el cuestionamiento sobre si es posible atribuir un número indefinido de funciones al museo y si cualquier objeto puede ser colocado dentro del mismo, cuando se responde que sí, se tienen resultados como la plataforma *The Museum of Me*, plantillas predefinidas para subir fotografías, en la mayoría de los casos es utilizado como una especie de álbum fotográfico que no tiene una finalidad específica, una misión, visión u objetivos, las salas no giran en torno a un núcleo temático ni buscan la conservación y exposición de un objeto patrimonial, este tipo de propuesta se limitan a contener fotografías de particulares. De casos como este es que surgen preguntas, tales como: ¿Qué es lo que sucede con el proceso de musealización y lo que provoca las diferencias?, ¿Es el objeto el que hace al museo o el museo el que convierte al objeto? y ¿Cuál es el cambio necesario para la construcción de museos virtuales y si este debe recaer en la institución o en el objeto expuesto?

El proceso musealización determina ciertas de las diferencias entre el museo tradicional y la nueva museología, lo cual significa también la manera en que el museo virtual entiende este proceso y si es que en realidad aún existe.

Según el sentido común, la musealización designa de manera general la transformación de un lugar viviente en una especie de museo, ya sea centro de actividades humanas o sitio natural. (...). El neologismo museificación traduce, en sí mismo, la idea peyorativa de “petrificación” o “momificación” de un lugar viviente y se encuentra reflejado en numerosas críticas vinculadas a la “musealización del mundo”. Desde un punto de vista estrictamente museológico, la musealización es la operación que tiende a extraer, física y conceptualmente, una cosa de su medio natural o cultural de origen para darle un status museal, transformándola en musealium o musealia, “objeto de museo”, al hacerla entrar en el campo de lo museal (ICOM, Conceptos claves de museología, 2010: 50).

Lo que quiere decir que la museología tradicional piensa el proceso de introducir al objeto en el museo, cómo hacer de él una pieza de exposición, como bien explica Malraux cuando agrega que el objeto pierde sus características cotidianas para convertirse en un objeto de culto y admiración.

La musealización comienza por una etapa de separación o de suspensión de los objetos y cosas (verdaderos), separados de su contexto de origen para ser estudiados como documentos representativos de la realidad que constituían. Un objeto de museo no es más un objeto destinado a ser utilizado o intercambiado, sino que es llevado a dar un testimonio auténtico sobre la realidad. Este desprendimiento de la realidad constituye una primera forma de sustitución. Una cosa separada de su contexto es sólo un sustituto de esa realidad de la que se suponía debía dar testimonio. Esta transferencia, debida a la separación que se opera con el medio de origen, lleva forzosa- mente a una pérdida de información que se verifica de manera más explícita en las excavaciones clandestinas, dado que allí el contexto dentro del cual los objetos fueron exhumados ha sido totalmente vaciada (ICOM, Conceptos claves de museología, 2010: 51).

El primer cambio que se da en la una Nueva Museología y en su propuesta de la construcción de lo museal consiste en entender el museo como un medio de comunicación de segundo grado, es decir, es un medio de comunicación de medios de comunicación. Nuestra intención gnoseológica está en descubrir los fines que deben

alcanzarse con ayuda de los medios y no en detenerse en los medios mismos. En otras palabras, la tarea del museo en sí misma no es musealizar, tomar un objeto, colocarlo en un pedestal y ponerle capuchón, sin embargo, parece que los museos tradicionales lo han hecho tomando las más hermosas y bellas representaciones del arte y de la naturaleza, extrayéndolas de sus medios naturales y recontextualizándolas en el museo, para conservarlas y permitir que todos las disfrutes, entonces ¿Cuáles son los fines a los que sirve un museo tradicional y cuales a los que sirve el museo virtual?

El museo tradicional sacraliza el arte al envolverlo bajo un velo de deidad, divinidad, perfección, belleza y lo descontextualiza de su cotidianidad colocándolo en una vitrina, y nombrándolo arte, en un intento por mostrar (a veces logrado) la grandeza de una época, un lugar, idealizando al mismo tiempo la obra y a la sociedad que la construyó. El museo tradicional ha buscado sublimar al hombre, universalizarlo; guardando y conservando en sus paredes la magnificencia de “la cultura” y del hombre que forma parte de ella. Se va al museo admirar los grandes avances y creaciones, a identificarse en ellas, hacerse parte de ese mundo como hijo de la historia que los museos tradicionales exponen.

Lo museal es un término fundamental para entender qué es lo que se ha elegido para contar la historia que los museos exponen, cuáles son los objetos que el museo admite y legitiman en sus exposiciones; éstos serán los que coincidan y sean ejemplo vivo de la grandeza del hombre y la civilización

Deloche explica que como resultado, tanto de la evolución del museo, como del arte y de la cultura, aquello que un museo tradicional considera como museable está separado en dos categorías: **lo sagrado y lo profano**; lo sagrado será todo lo que si puede ser expuesto y resguardado en el museo, lo profano por otro lado es eso que no puede colocarse en un museo por ser indigno al no poseer características como la belleza, desde los estándares del museo tradicional o ser común.

El museo tradicional ha servido como contenedor de la cultura y del hombre (donde se sobrepone lo universal, nacional, académico y las bellas artes sobre lo local, comunitario, lo autodidacta y la artesanía) lo que llevó a convertir al museo en “*el espejo de cultural de unos cuantos*” (Deloche, 2001:88). Se limitó a resguardar las grandes obras de la civilización occidental o las creaciones de la naturaleza que se consideran de belleza sin igual, también se autorizó el desestimar la artesanía, o todo aquello que no es considerado digno de ser musealizado, llevando a la construcción de un objeto museal sin contexto, desinformado, unidireccional y que conforma un museo exclusivo para unos cuantos.

El museo virtual viene a proponer por un lado una nueva forma de musealización y de exposición del objeto. En primer lugar, en este espacio pueden colocarse sustitutos casi de cualquier elemento patrimonial artístico, histórico, etc., porque lo primordial está en los fines para los que se expone; dando apertura a nuevos sustitutos como lo es el patrimonio inmaterial de la comunidad, dicho cambio sólo es posible ante una concepción nueva de patrimonio. El patrimonio que el museo virtual desea integrar debe ser el resultado de un procesos de selección multidisciplinar o comunitario, brindando lugar a lo que el museo tradicional encuadraría como lo profano<sup>29</sup>, debe partir de la apertura a la diversidad de posicionamientos estético-culturales.

Lo que se busca con la musealización en el museo virtual es:

- La desacralización: porque da apertura a lo profano.
- Es un lugar donde se vierte la democracia cultural que: (...) *mostrando al hombre en su verdad concreta: presencia de lo cotidiano, de lo banal, de las herramientas de trabajo, las costumbres y del folclore* (Deloche, 2001: 96).

---

<sup>29</sup> Lo profano hace referencia a dos cosas primeramente: a todas las expresiones artísticas que la iglesia principalmente la medieval consideraba como expresiones fomentadas lejos de los principios de la religión, la otra referencia es más moderna y tienen que con las piezas artísticas que como resultado de no estar avaladas por el pincel de uno de los grandes maestro, por alguna academia de artes, o bien carecer de valor económico o religioso, eso hacia la mayoría de las expresiones artísticas objetos comunes sin valor artístico, histórico, narrativo, etc. y por tanto no valían para considerarse a exponer y ser parte de las vitrinas en los museos, ya que en sí mismo no valían para ser admirados ni venerados.



- También debe cumplir la función didáctica de: “(...) *ampliar el conocimiento mostrando las prácticas humanas, intentando reconstruir totalidades sincrónicas* (Deloche, 2001: 96).

Lo museal en el museo virtual se vincula con ejes y puntos distintos al tradicional por ejemplo: deja de centrarse en el objeto, la organización de la exposición no gira en torno al engrandecimiento e información de los objetos, el tema que se busca mostrar propicia la reflexión, el análisis y los valores próximos al tema principal del museo. El papel de los objetos dentro de este museo es de detonadores, la exposición del patrimonio es el pretexto para llegar a los navegantes. La selección de los objetos depende de la finalidad narrativa del museo, la meta y los ejes transversales que se quieran abordar, y para conseguirlo los sustitutos deben ser principalmente la mezcla de: videos, audios, textos breves y especializados.

En conclusión el objeto museal será aquel que puede ser utilizado para causar una reacción (principalmente positiva) en el navegante, este objeto siempre es un sustituto y debe poseer la características de interrelacionarse con otros objetos multimedia y fundirse en la narrativa del museo, su calidad no tiene que ser determinante, es importante que el navegante logre disfrutarlo pero la finalidad será lo que se quiere transmitir y conjurar en él, ejemplo la reflexión, el análisis, o valores como la alteridad o solidaridad.

### **Una posible clasificación del museo virtual**

A lo largo de este capítulo se definió y caracterizó al museo virtual, para lo cual fue necesario el conocimiento de lo digital y el ciberespacio; sin embargo existe falta de claridad en los usos teórico-prácticos del concepto. Como resultado de esta confusión muchos de los museos construidos en nuestro país se han nombrado a sí mismos como virtuales sin serlo realmente, sin embargo este tipo de museo es apenas una de las formas en las que se presenta el museo digital en la red, fenómeno que ha impulsado la creación de diversas clasificaciones como son las de Santacana y Theater que hacen una

categorización general de todas las formas de museo, galería o base de datos en la red o en formatos digitales.

No obstante, la investigación requirió otro tipo de categorías que permitiesen hacer el análisis de la situación actual del museo virtual en México, además de conocer cuáles son las características, funciones, objetivos y definición a partir de la cual se construyó la propuesta del museo virtual comunitario, cuestión a la cual dedicaremos el siguiente capítulo. Se consideró necesario establecer una clasificación que permita categorizar únicamente aquellos museos digitales elaborados en internet, que se nombran así mismo museos virtuales. Dentro de esta categoría existen tres subcategorías: **museo digital contemplativo-contenedor**, el **museo educativo dialogante-didáctico** y el **museo virtual**.<sup>30</sup>

El siguiente esquema ejemplifica la jerarquización:

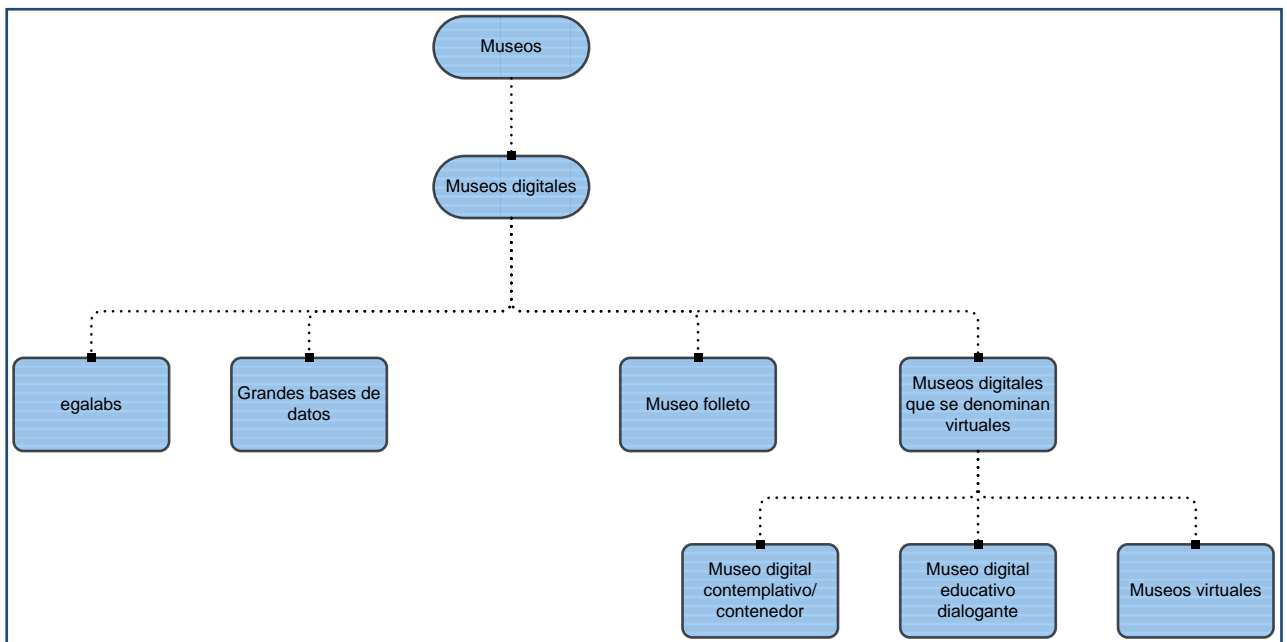


Ilustración 1, Propuesta de clasificación de museos virtuales en línea. Elaborada por García Guadalupe (2013).

<sup>30</sup> Vid. Anexo 1.

**Nombre del museo:** Museo virtual de Palacio Nacional.

**Sitio web:**

[http://www.hacienda.gob.mx/cultura/museo\\_virtual\\_pal\\_nac/shcp\\_mv.htm](http://www.hacienda.gob.mx/cultura/museo_virtual_pal_nac/shcp_mv.htm)

Un **museo digital contemplativo contenedor**, es el que se nombra a sí mismo como museo virtual pero que tiene las características de un museo físico tradicional: arquitectura que en la mayoría de los casos se convierte en una réplica del museo físico al que pertenecen en consecuencia sus salas, y la exposición de las piezas o sustitutos se presenta en forma lineal, cronológica, a través de la fotografía o el video de toma digital, que sólo favorecen la interactividad de nivel selectivo. Muchos de los museos tradicionales tienen poco manejo del hipertexto e hipermedia, en consecuencia el número de hipervínculos es mínimo. Lo que convierte al museo en un espacio sin sensación de inmersión, no obstante, si logra la programación de espacios arquitectónicos en 3D, con imágenes en alta definición y fidelidad, esto da al museo una finalidad comunicativa principalmente de carácter contemplativa y con un sistema unidireccional de comunicación, dando al navegante un papel pasivo, en otros casos el museo puede otorgar una tarea informativa, pero ésta será principalmente de datos técnicos sobre los objetos expuestos.

El museo digital tradicional con frecuencia encontrará en los soportes digitales otra forma de conservar sus piezas, difundirlas o atraer público a sus museos físicos, además en muchos de los casos se busca, además, que el visitante tenga un disfrute visual y a veces auditivo de la obra, por lo cual se pone cuidado especial en la calidad de la imagen.<sup>31</sup>

**Nombre del museo:** Museo Mexicano de la Danza

**Sitio web:**

<http://www.museomexicanodeladanza.mx/>

**Museo educativo dialogante** es el punto medio entre los museos tradicionales y virtuales, su finalidad es principalmente

educativa, esta puede ir desde usar las piezas para informar de un tema o una problemática hasta plantear los caminos que lleven al navegante a descubrir la información o conocimientos para entender uno particular, en este caso los sustitutos son analíticos, la forma de exposición es principalmente tradicional, el montaje de los objetos busca, además de mostrarlos, que el navegante los comprenda, valore, cuide y disfrute.<sup>32</sup>

**Nombre del museo:** Museo del Desierto.

**Sitio web:**

<http://www.museodeldesierto.org/interface.html>

Por último encontramos el **museo virtual**, que ya fue descrito y conceptualizado en las páginas anteriores.

En la observación práctica de los <<museos virtuales>> en internet, la separación entre cada una de las categorías es un tanto complicada, dado que en algunos museos serán muy claras sus características y delimitaciones pero en otros variarán por sala y algunas de ellas resultan confusas. En el siguiente apartado durante el diagnóstico de los museos virtuales en nuestro país veremos algunos ejemplos de lo descrito.

### ¿Los museos virtuales en México, una realidad o una confusión conceptual?

Nuestro país tiene una larga tradición museográfica y museológica, nido de grandes proyectos e instituciones, que han sido parte de las recreaciones del concepto museo, sus funciones y sobre todo los medios para elaborarlos. De estos elementos se desprende una de las principales razones de este estudio sobre los museos virtuales y que consiste en que aún con su popularización, su teoría práctica es reducida y light por llamar de una manera a la falta de rigurosidad en los temas, y la profundización de los mismos.

---

<sup>32</sup> Vid. Anexo 1.

¿Pero, los museos virtuales son una realidad o solamente la propuesta utópica de Deloche?, quien además asegura que éstos son una realidad no un invento futurista. Al colocar la palabra museo virtual en el motor de búsqueda Google, este arroja 1, 210,000 resultados, de ellos los museos digitales que encontramos que están realizados en español y desde nuestro país son 43<sup>33</sup>, la pregunta está en si: ¿Estos museos son virtuales o no?

Algunas de las características que permiten reconocer si los museos digitales que se construyen en México tienen la peculiaridad de ser virtuales son:

- Sus estructura se sustenta a partir de sustitutos analíticos.
- Se centran en el navegante o en el objeto de exposición.
- Utilizan herramientas como la hipermedia, el hipertexto y la inmersión.
- Existe un contenido o manejo del mismo, distinto al de un museo tradicional o físico (se da prioridad a lo nacional sobre lo comunal; La Historia, sobre las historias; la alta cultura sobre la cultura popular; El Arte sobre las artesanías).
- Los modelos de exposiciones y servicios al navegante se asemejan a los utilizados por los museos físicos.

La principal característica que llevó a que se eligieran estos 43 museos para este breve diagnóstico está en que ellos mismos se denominan virtuales en el nombre del museo, su descripción o en la dirección de su página de internet, el resto de los museos no son integrados, porque al no reconocerse como museos virtuales no tienen razón de primera mano para cumplir con las características y objetivos del mismo.

La mayoría de los museos virtuales mexicanos o que se nombran así, tienen una característica en común que es la falta de virtualidad, que se refleja, al igual que en los textos, en no tener en cuenta la diferencia entre una propuesta digital y una virtual. Esto ha llevado a que adquieran este nombre, aun cuando sólo ofrecen al navegante videgrabación o una toma panorámica de las salas del museo físico, en el cual están inspirados o bien al cual promocionan. En algunos de los casos las fotografías panorámicas

---

<sup>33</sup> Datos obtenidos del buscados Google el día 12 enero de 2013.

permiten elegir hacia dónde se quiere ver y hacer algunos acercamientos a ciertas piezas y otras presentan información complementaria en texto o en audio. Como ejemplo está el Museo Virtual de Acapulco (<http://www.museovirtualdeacapulco.com/#!guerrero/c1umc>), que es un espacio de información turística sobre el municipio de Acapulco en Guerrero, su finalidad es simple marketing, los sustitutos que utiliza son analógicos y aún cuando no se parece en nada a un museo tradicional tampoco tiene las características de un museo virtual, es más bien, una serie de herramientas hipermedia para fines turísticos donde lo principal es el la promoción del lugar y la idealización del mismo, práctica que no sorprende porque ante todo busca provocar el deseo de conocer, elemento (importante para ser rescatado y subrayado de este “*museo virtual*”), pero deja de la lado la creación de un espacio para la reflexión o análisis sobre un problema o tema.

La búsqueda de ejemplos sobre cómo se construyen los museos virtuales en el país, cuáles son sus características y temas que se tratan, tiene por finalidad crear una base a partir de la cual se sostiene la propuesta de este trabajo (la construcción de museos virtuales comunitarios), donde se toman las fortalezas para replicarlas y las debilidades y errores para prevenirse de ellos. Lo ideal sería que los museos digitales mexicanos logren mirar algunos de sus errores aquí expuestos y realizar los cambios para convertirse en museos virtuales y no sólo ser digitales.

## CAPÍTULO 3

### LOS MUSEOS VIRTUALES COMUNITARIOS UNA ALTERNATIVA PARA APRENDER A CONVIVIR

*“El arte es una mentira que nos hace darnos cuenta de la realidad,  
Al menos de la realidad que somos capaces de entender.”*

Pablo Picasso

#### Introducción

En el capítulo anterior se abordó la reconstrucción y replanteamiento de la idea contemporánea de museo virtual, con la finalidad dar nuevos usos a los espacios digitales y cabida a proyectos con posturas innovadoras en los empleos del patrimonio cultural, y que consigan nuevos fines que apoyen el desarrollo de una sociedad pluricultural como la mexicana.

Partiendo de la perspectiva histórica del museo se puede observar que son dos las funciones las que a lo largo de su evolución han predominado sobre el resto: la conservación y la exposición. La primera, históricamente, ha jugado un papel prioritario en muchos de los museos, subordinando las exposiciones a las condiciones de conservación, que son pocas veces negociables o revocables (aunque siempre existirán casos donde las reglas sean exageradamente rigurosas y su finalidad este más allá de la conservación y convivencia óptima en el museo), resultado de la responsabilidad de los museos al resguardar piezas de carácter histórico, antropológico, científico o artístico, que sin las condiciones climáticas, de luminosidad, humedad, etc., terminarían, después de un periodo de tiempo, por deteriorarse y o dejando de existir. La función del museo como

conservador es esencial, porque es gracias a ella que distintas sociedad pueden conservar para sus futuras generaciones los objetos que se consideran de gran valor, simbólico, estético, histórico, etcétera.

Siendo conscientes de que los objetos que son resguardados por los museos, a veces son sólo parte de una construcción del Estado, de lo que se ha instituido como cultura nacional y por ello sólo significan en tanto estén en el museo y no fuera de él. De ahí que el museo conserve y exponga las colecciones que los gobiernos constituyen como representación de la identidad nacional, y que se colocan en el pedestal que el museo brinda, transformándolas en objetos de adoración y veneración legitimizados.

La exposición en los museos tradicionales, funcionó principalmente para glorificar y poner a la vista de las mayorías objetos a los que el museo les agregaba un valor y significado distinto, se exponía en tanto para mostrar y generar admiración, que aumentará el valor social y en consecuencia económico de las piezas, como sucede con las grandes obras de arte.

Aun con de lo descrito no podemos negar que el museo tienen otras funciones como son: difundir y brindar distintos servicios educativos tales como: talleres, visitas guiadas, conferencias y cursos. Aunado a esto existen otras funciones menos evidentes que León Aurora (1995) clasifica a través de tres misiones sumadas a las mencionadas:

- **Misión científica**, la investigación es la que permite y favorece el desarrollo del museo. Esta misión se centra eminentemente en la labor profesional de cada equipo del museo que debe atender al estudio y actividades como: realización de fichas y catálogos que ayuden a controlar las existencias museísticas; publicación de resultados de investigación; activación de fondos documentales y bibliotecas, organización de exposiciones; mercadeo y adquisición de obra.
- **Misión difusora y social**, el museo desarrolla la difusión a dos niveles: hacia el exterior y en el interior del museo. Por medio de mensajes publicitarios, periódicos, guías, reproducciones artísticas, documentales, etc.



- **Misión educativa**, es la fuerza primordial de las actividades museológicas ya que radica en el desarrollo y perfeccionamiento de las facultades humanas: *se trata de predisponer la mente y la sensibilidad del visitante para el encuentro con civilizaciones pasadas o actuales que le suministrarán un vía de acceso profundo a la reflexión sobre sí mismo* (León, 1995: 306 ).

No obstante la realidad de la misión educativa y como la historia del museo ha mostrado, encontramos una diferencia entre lo que se teoriza y lo que se hace, como nos deja ver Petterson Williams:

La meta primaria de la educación en el museo debe ser, reunir a la gente con los objetos y no a la gente con la información de los objetos. Los programas que comercian esencialmente con la información acerca de la vida de artística o de la técnica de la pintura son periféricos a la experiencia esencial del visitante: la de mirar, reaccionar y pensar en un objeto de arte.<sup>34</sup>

Enunciación que parece contraria a lo que hoy distintos museos nos comparten, porque centran su enseñanza en los contenidos, es decir, se hace del museo una extensión de la escuela, provocando que sus métodos sean similares y por ello sus resultados. Este trabajo se apoya en los planteamiento de Deloche para exponer que no hay que limitar al museo a enseñar contenidos y mostrar objetos milenarios en sus espacios, ya que en ellos está presente una función social de mayor peso: narrar el patrimonio cultural (histórico, artístico, natural e industrial) y los significados que de él derivan. Estas características conducen a descubrir que el valor circundante al patrimonio que tiene repercusiones en su exposición, se concreta en varios problemas.

Los museos además de enfrentarse a los problemas que la conservación implica, a las distancias y costos, deben lidiar con los cuestionamientos y complicaciones que la inmersión de las nuevas tecnologías trajo a la museología, lo cual invita a preguntarse: ¿Cuáles son las funciones para las que los museos digitales nacen? ¿Qué necesidades buscan? Teather (1999) después de su análisis a las páginas de los museos franceses, hace

---

<sup>34</sup> Citado en Schmilchuk, 1987.

varios descubrimientos y entre ellos destacan dos principalmente. El primero de ellos es una clasificación de los museos en línea (en folletos electrónicos, reconstrucciones físicas de los centros, verdaderos interactivos y grandes bases de datos on-line) y el otro hace referencia a las funciones del museo en línea, mostrando que hoy en día y desde su creación los museos en la red han respondido a una función principal:

### “el Marketing”

Esta función se refiere a la difusión de los espacios físicos. Son páginas web diseñadas para dar conocer a los visitantes en potencia contenido específico sobre el museo físico, brindando aquellos datos necesarios para visitarlo: sus horarios, costos, direcciones, actividades culturales, apoyos didácticos, breves descripciones sobre la estructura institucional (misión, visión, filosofía, objetivos), además representaciones visuales y graficas de sus salas y obras.

En el capítulo anterior hablamos de la función y características del museo virtual, ahora pasemos a la propuesta de este trabajo de investigación: **el museo virtual como una apuesta de nuevas funciones para el museo digital.**

### **Nuevas necesidades educativas: aprender a convivir**

El informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI redacta: *(...) frente a los numerosos desafíos del porvenir, la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social.* (Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, 1996). Este informe se plantea a partir de los cambios que la globalidad ha traído a las sociedades contemporáneas, como son los grandes avances científicos y descubrimientos tecnológicos, pero que han llegado de la mano de las desigualdades económicas y de

desarrollo en los países y comunidades que los conforman. Su resultado son seis grandes tensiones, las que se presentan en el siglo XXI:

- (...) *lo mundial y lo local: convertirse poco a poco en un ciudadano del mundo sin perder sus raíces* (Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, 1996: 11).
- Lo universal y lo singular.
- La tradición y modernidad: adaptarse sin negarse a sí mismo, edificar su autonomía en dialéctica entre la libertad y la evolución de los demás.
- Corto y largo plazo: alimentada por lo efímero y lo instantáneo.
- Entre la competencia y la igualdad de oportunidades.
- Desarrollo de los conocimientos y la asimilación del ser humano.

Estas tensiones llevan a la obligación de un cambio profundo que a través de cuatro pilares:

- Aprender a conocer.
- Aprender a hacer.
- Aprender ser.
- **Y aprender a convivir juntos<sup>35</sup>.**

El último pilar es eje para lograr un cambio en nuestras sociedades, debido a que en la actualidad el nivel de discriminación y acceso inequitativo a oportunidades, requiere tomar medidas y usar los medios de comunicación y la misma escuela como elemento para aprender a convivir, lo que exige información y mejor conocimiento del otro y del mundo.

El modelo de ciudadano que nuestra sociedad necesita requiere ser complejizado en torno a valores que formen ciudadanos consientes y responsables de sí mismos, y de

---

<sup>35</sup> De acuerdo con Xesús Jares *Convivir significa básicamente vivir unos con otros basándonos en una determinadas relaciones sociales y en unos códigos de valorativos, forzosamente subjetivos, en el marco de un contexto social determinado* (Jares X., 2006: 17).

los otros y no únicamente haciéndolos participes los procesos de elección de gobierno. En la medida en que logremos entender que los otros y lo otro (eso que no conocemos, que no es parte de nuestra vida cotidiana, que tiene formas culturales y prácticas que no se asemejan a las de nosotros, pero también de nuestro de nuestro vecino y de aquellos que forman parte del medio natural con el que coexistimos) son nuestra responsabilidad, no en un sentido paternalista o de salvador, sino de compromiso, compasión, solidaridad<sup>36</sup> y conocimiento (la primera a compartir el dolor que el otro siente, entender que ante su hambre, sus carencias y conflictos algo podemos hacer nosotros que consista en primer lugar en convivir sin violar sus derechos, y pasar por encima de ellos aprovechando su condición de vulnerabilidad).

Importante es recordar que el convivir hoy día no significa la anulación del conflicto, por el contrario éste es necesario para que las relaciones de diálogo nazcan, explica Jares Xesús en *Educación y Conflicto*:

(...) convivir no significa ausencia de conflicto, ni debe tener por objetivo su eliminación. Igual planteamiento debemos tener en relación al proceso de enseñanza de la convivencia. Es más, éste va a tener todo su sentido en la forma de encarar los conflictos. Aunque pueda resultar paradójico el conflicto debe ocupar un lugar central en el aprender a convivir (Jares, 2001: 93).

La importancia de mantener el conflicto en el aprender a convivir consiste en que a partir de él se constituyen las sociedades participativas, si el conflicto no está presente querría decir que no hay diversidad de opiniones, lo cual mantendría lo social en un estado estático.

Esta necesidad de convivir surge como resultado de la diversidad cultural y de las relaciones multiculturales que de ella emanan, cuando las formas de pensar, de vivir y de relacionarse entre sujetos y culturas son distintas no se llegan a acuerdos, lo cual en la mayoría de ocasiones genera violencia contra aquel que no entendemos y una tendencia

---

<sup>36</sup> El concepto de **solidaridad** que este texto trabaja se remite al propuesto por Lévinas en “la huella del otro”, el autor entiende: (...) *no solidario como la materia es solidaria con el bloque del que forma parte, ni como un órgano es solidario con el organismo del que es función: aquí la solidaridad es responsabilidad como si todo el edificio de la creación se mantuviera sobre mis espaldas* (Lévinas, 2000: 63).

a suprimir la voz de aquellos que menos fuerza tienen para exigir sus derechos. El conflicto entonces favorece el diálogo, el intercambio entre culturas, por ende una educación para la convivencia es también una educación para las resoluciones de conflictos; por tanto, es necesario que la educación para convivencia implique la compasión y conocimiento del otro.

Hasta ahora hemos dejado algunos huecos importantes como son los conceptos de diálogo y compasión, que complementan y propician el aprender a convivir en los futuros y en actuales **ciudadanos**<sup>37</sup>, por ello éstos se desarrollan a lo largo de los siguientes apartados, y por tanto será importante no perderlos de vista.

### **La compasión y la responsabilidad por el otro**

La escuela es el lugar por excelencia donde se adquieren los valores necesarios para aprender a convivir, pero está saturada de contenidos y temas requeridos para alfabetizar e introducir al mundo académico a sus estudiantes. Al respecto Ortega Ruiz, explica lo siguiente:

*(...) los valores se aprenden si están unidos a la experiencia o más exactamente si son experiencia. El valor no se aprende porque se tenga una idea clara y precisa del mismo. No es la claridad cartesiana de los conceptos la razón suficiente que mueve y hace posible el aprendizaje del valor, sino el hecho de su traducción en experiencia y solo cuando el valor es experiencia puede ser aprendido (Ortega Ruiz, 2007, 69).*

---

<sup>37</sup> Cuando se habla **de ciudadanos** a lo largo de este texto no se hace referencia a un modelo de ciudadana homogéneo en identidad, valores, ideales, prácticas, lenguas o necesidades, sino a tener múltiples posibilidades de ser ciudadano, que corresponderán a los orígenes culturales de cada espacio, la igualdad estará en los mismos derechos y garantías ( que en un ámbito jurídico garantizan la igualdad en acceso a un bien estar particular y común) por tanto esto exige que todos posean una base similar para hacer cumplir los derechos del uno y del todos. Esto quiere decir que se necesita que todos quienes comparten un territorio o la idea de uno, tengan instrucción sobre la información que permita hacer esto fáctico.

Por ello es importante que en la tarea de educar a la ciudadanía se acuda a una educación no formal, donde las experiencias son más cercanas, porque se ligan menos a datos, a más prácticas y formas de abstracción, donde la memorización no es lo primordial, tal como ya hemos explicado en el capítulo anterior al hablar de las ventajas del museo en la educación.

Lévinas<sup>38</sup> explica que la única forma de tomar conciencia del otro - (...) *es aquello que no soy yo* - (1993: 127), y de su vida es encontrarnos con su rostro o su huella, darnos cuenta que existe, que está ahí, que desea y sufre. El encuentro con la huella provoca el cuestionamiento casi inconsciente de mi papel ante el otro, sosteniendo un diálogo donde se descubre que no se está solo y que las acciones tienen consecuencias no únicamente en mi entorno inmediato. El encuentro cuando se conduce hacia aprender a convivir lleva a la experiencia de la otredad y alteridad, al mirar ese rostro radicalmente distinto al nuestro sabemos que hay otros distintos, pero que estamos en un mismo espacio, ya sea social o territorial. El descubrimiento de la otredad origina la compasión y la solidaridad, es decir, que el encuentro con la huella se convierte en una experiencia de valores.

Contrario a lo que Lévinas escribe, respecto a dejar la otredad al encuentro del rostro y la desnudez del otro, este trabajo considera que para propiciar el aprendizaje en la convivencia y hacer del patrimonio un educador, es importante apoyarse en el conocimiento del contexto y de los datos sobre el otro<sup>39</sup> y lo otro, cuando el encuentro no es cara a cara la huella puede quedar abierta a muchas y múltiples interpretaciones, pero que al hablar de cultura y subjetividades es preferible que quien se enfrenta a la otredad

---

<sup>38</sup> Es importante recordar que el pensamiento de Lévinas está permeado de ideales morales religiosos, sin embargo los planteamientos que este trabajo toma del autor buscan tener un carácter laico que retoma la importancia de la responsabilidad por el otro y con el otro como una necesidad civil.

<sup>39</sup> Esto es claro con el patrimonio cultural inmaterial, por ejemplo las danzas en sí mismas muestran un actividad o una forma de entender el mundo, la danza del venado y de los **Tlacoloteros** ilustran lo dicho, ello porque en la primera observamos la representación de la caza del venado por las comunidades **Yakis** y **Mayos** y en segundo lugar en la danza de los Tlacoloteros nos encontramos con los rituales de las comunidades del centro de Guerrero, entre los que están la danza en la que se representa a la forma de ahuyentar al nagual de los lugares de siembra. También podemos verlo en ciertas artesanías que muestran ya sea la forma de vida económica de la región o bien como en el caso de los bordados imágenes que relatan historias de la comunidad presentes o pasadas.

tenga un acercamiento lo mas próximo, donde la huella junto con el contexto sea capaces de mostrar lo que la distancia y la ausencia del diálogo presencial omiten.

Sin embargo, el obstáculo está en ¿Cómo mostrar la huella y el rostro de la otredad? No podemos ir a conocer todas las comunidades indígenas o todos los barrios que son muestra de esa radical otredad, ni llevar las comunidades a las escuela como objetos de estudio, porque no estamos estudiando al otro, no es contenido o tema dentro del plan de estudios, no puede hacerse examen y evaluar cuantitativamente los valores o sentimiento de alteridad y compasión. No hay que reducir al otro a un dato plasmado en un papel o en un audio y para no caer ello se requiere un medio que muestre la huella y el rostro del otro; los libros texto de historia y civismo a nivel primaria y cívica y ética en secundaria tienen intentos por insertar valores positivos (como son el amor, el respeto, la tolerancia, etc.) en los contenidos, además de fomentar la identidad<sup>40</sup> hacia el patrimonio nacional, donde se les tratan como datos y no como experiencia, llevándolos a la memorización, igual que un concepto.

El patrimonio cultural es uno de los medios que permite crear relaciones con el otro, no obstante, lograrlo con la perspectiva de selección que UNESCO propone, resulta complicado, porque si bien el concepto ha evolucionado dando cabida a diferentes expresiones de las culturas, en la mayoría de los casos éste se elige por un comité intergubernamental ligado a la misma organización y no por las comunidades, sino el que Bonfil Batalla (2004) describe como:

El acervo de elementos culturales, tangibles unos intangibles otros, que una sociedad determinada considera suyos y de los que echa mano para enfrentarse a sus problemas; para formular e intentar realizar sus aspiraciones y sus proyectos; para imaginar, gozar, expresarse lo cual no lo restringe a los rastros del pasado, sino que abarcara también costumbres,

---

<sup>40</sup> *Es el sentido de pertenencia a una colectividad, a un sector social, a un grupo específico de referencia. Esta colectividad puede estar localizada geográficamente, pero no necesariamente, como ocurre por ejemplo en el caso de los refugiados o los emigrantes. Hay manifestaciones culturales que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad. Se trata de hechos que las diferencian de actividades que son parte común de la vida cotidiana. Por ejemplo, manifestaciones como las fiestas, los rituales, la música y la danza (Romero Cevallos 2005: 57).*

conocimientos, sistemas de significados, habilidades y formas de expresión simbólica que corresponden a esferas diferentes de la cultura y que pocas veces son reconocidas como parte del patrimonio cultural que demanda atención y protección (Bonfil Batalla G., 2004:31).

Concluyendo de ambas definiciones que el patrimonio cultural es un conjunto tanto de objetos como de signos y significados que dan sostén y sentido de identidad a una comunidad, lo que les permite mantenerse unidos y vivos, sin olvidar la historia y cultura que los ha constituido, sin embargo el patrimonio está sujeto a interpretaciones, que requieren de lecturas y traducciones de sus elementos, para que puedan ser comprendidos, recreados y vividos por los sujetos de la comunidad en su condición actual.

San Agustín en el *Maestro* (1996) explica que nuestro mundo está lleno de signos, símbolos, significantes y significados, que se representan en palabras, objetos, lenguajes corporales, etc. Estos significados y significantes en cierta medida comprenden el mundo en el que vivimos y para entenderlo hay que conocerlos. El patrimonio cultural es una serie de símbolos que por sí mismos son únicamente construcciones de gran valor arquitectónico, bailes que divierten, cuentos que muestran manejos interesantes de la narrativa, etc., lo que realmente brinda su valor al patrimonio cultural está en los significados que éste contiene o a los que hace alusión, en palabras de San Agustín: (...) *se aprende mejor el signo una vez vista la cosa, que la cosa cuando sólo se pronunció el signo* (Agustín, 1996:124). Por tanto, si la finalidad es conocer la cultura o la comunidad, el patrimonio cultural funciona como una serie de símbolos y signos que nos permiten acceder a ellas.

En la carga simbólica contenida en el patrimonio es donde encontramos la huella de la que habla Lévinas, convirtiéndolo desde esta perspectiva en una forma de lenguaje que condensa diversos tipos de expresiones de una forma específica de ser hombre, mujer, niño, etc., es decir, la cultura de la cual es resultado. Los significados que están contenidos en el patrimonio tienen una función y alcance mucho mayor que el dato, ya que remiten además del conjunto, a la carga simbólica que reúne el ser y el acto cultural y lo hace visible a través de los objetos y las prácticas. El patrimonio es contenedor de



significados y no un simple acto artístico, no una muestra de folclor, o de artesanía, es a su vez dador de experiencias y de información, elementos requeridos para pensar al otro.

Esto es posible gracias a que el patrimonio cultural que las comunidades tienen no resulta de una cultura nacional, por el contrario como explica Lourdes Arizpe:

El patrimonio surge cuando una comunidad cultural le da forma a esos lazos de conectividad y pertenencia, y otorga calidad de representación a los bienes tangibles e intangibles que elige valorar. Hace visibles dichos lazos creando constantemente significados que se plasman en danzas, cantos, esculturas, obras de arquitectónicas y tantas otras formas creativas. Cabe reconocer, por lo tanto, que el patrimonio se halla en contrastante redefinición y movimiento. Dicho de otra manera, lo que lo mantiene con vida al patrimonio es que los individuos de la comunidad cultural recuerden y recreen su significado en cada periodo histórico (Arizpe, 2006:254).

El patrimonio cultural encierra en sí distintas prácticas, costumbres y hábitos, los cuales se reflejan en ocasiones en monumentos, centros sociales o ceremoniales que tienen o tenían una función dentro la comunidad y que por su valor se conservan y salvaguardan, esto es el resultado de un lenguaje y un sistema cultural en común, es decir, de una identidad. El patrimonio cultural da identidad y se conforma a partir de la misma, la representa y da soporte; no se reduce a monumentos, pirámides o restos arqueológicos, sino que los cuentos, leyendas, mitos, alimentos, formas de trabajo y ocio, creencias religiosas y espirituales son también patrimonio cultural, en consecuencia constituyen un encuentro con lo otro. Al mirar el patrimonio cultural del otro nos encontraremos con su identidad, su cultura y los significados que la rodean, ya sea que esta comunidad este viva o sea el antecedente histórico de otra.

La clave está en hacer del patrimonio el medio para conseguir un fin, es decir, convertirlo en herramienta educativa, formadora de ciudadanos y transmisora de valores, en el mediador entre el navegante y la cultura del otro. Por tanto una de las estrategias de formación ciudadana y de convivencia está en la educación patrimonial. Ésta es conceptualizada por Valentina Cantón como:

(...) un campo de la educación cuyo objeto de estudio es el patrimonio. Es una acción educativa organizada y sistemática dirigida a la formación de sujetos a partir del reconocimiento y la apropiación de su patrimonio cultural, histórico y ético espiritual. Es decir, a partir del reconocimiento de su particularidad como individuos y como comunidad y de la comprensión plena, subjetiva y emancipatoria de su cultura (...) La educación patrimonial no se ocupa sólo del conocimiento de los bienes patrimoniales, sino también, y principalmente, de la formación de los individuos y las sociedades buscando desarrollar la capacidad y el disfrute de reflejarse en dichos bienes la capacidad y el disfrute de reflejarse en dichos bienes (Cantón Arjona & González Saéz, octubre 2009).

Entre las funciones y competencias que se atribuyen a la educación patrimonial y que son capaces de constituir seres humanos, y que resultan imprescindible para la formación de ciudadanos, y que además están vinculadas estrechamente con la función educativa del museo, consisten fundamentalmente en: *Mediante la educación patrimonial se promueven y desarrollan competencias como el sentido de identidad y de pertenencia; el respeto por la legalidad; el aprecio por la diversidad, la participación y la democracia, y la resolución pacífica de conflictos* (Cantón Arjona & González Saéz , Notas para una aproximación a la educación patrimonial como creadora de identidad y promotora de la calidad educativa, Núm. 161, octubre 2009).

La educación patrimonial en uno de sus aspectos trata de construir museos donde: *Los objetos son exhibidos en los museos por la carga significativa que conllevan; tienen la capacidad de transmitir o de representar mensajes y testimonios por su papel de vínculo con lo invisible por eso importan.* En cada tiempo y en cada lugar, los varones y las mujeres han necesitado de los objetos y de sus colecciones (Alderoqui, 1996:33).

Por ello es la estrategia pedagógica que ayuda a llevar el patrimonio al museo como un medio, una herramienta para conseguir fines educativos, formativos e informativos, funciones y finalidades distintas a las que da por ejemplo la curaduría, la paleontología o el turismo cultural.

Ya sabemos cómo es que podemos acercar la cultura del otro y utilizar el patrimonio y la educación patrimonial como parte de la formación ciudadana para la

convivencia, conocemos la importancia del patrimonio cultural y hemos planteado que el museo virtual tiene otras posibilidades, que no se limitan a una galería digital, cuya virtualidad es reducida. Entonces si lo que se requiere es una herramienta que acerque y enriquezca el patrimonio cultural como medio educativo para la formación ciudadana, el museo virtual funciona porque no está limitado por los espacios, las distancias y los procesos burocráticos necesarios para instalar un museo, además facilita que el patrimonio cultural se adueñe del espacio digital.

Aprender a convivir requiere generar valores como; la alteridad, compasión y solidaridad, el patrimonio cultural a través de la huella puede propiciarlos, sin embargo aún queda darle un lugar a dentro un espacio que facilite conseguir este fin; el museo resulta ser un medio y espacio interesante para contener el patrimonio cultural por las particulares de personalización y construcción de acuerdo a las características y necesidades del navegante.

¿Pero cuál es el tipo de museo virtual que debemos construir?, ¿Cuáles son las características que requerimos para que ese museo permita la máxima expresión del patrimonio cultural?

### **Comunidad e Interculturalidad**

El reconocimiento entre culturas necesita de dos elementos: primero, que la comunidad sea quien se exprese a través del patrimonio cultural y dos; que el medio utilizado favorezca el diálogo entre culturas, convirtiéndolo en intermediario intercultural.

¿Por qué museos virtuales comunitarios? A lo largo de este capítulo hemos hablado de la importancia del patrimonio cultural y su relación con la huella del otro, pero ¿de qué otro hablamos? Bien podríamos hacer referencia tanto a quienes están plasmados en el museo, quienes lo construyen o a quienes lo navegan (volvemos a utilizar

el término navegar porque cuando hablamos de museos comunitarios no referimos a ellos en una construcción digital y virtual), los otros desde la perspectiva de este trabajo se refieren a quienes que encontramos comunicándose en los museos, específicamente en los museos virtuales.

Aún no se contesta la pregunta sobre porqué elegir los museos comunitarios para construir museos virtuales, cuando podríamos aprovecharlo por ejemplo para difundir el patrimonio industrial que pocos espacios tienen para su exposición y su vinculación con la historia, igual que con el patrimonio natural que requiere sitios digitales donde acercarnos a su conocimiento y estudio sin afectar directamente los ambientes con el ecoturismo. Se han elegido los museos comunitarios porque el centro está en los contenidos y los significados que los objetos patrimoniales contienen.

Los museos virtuales, comunitarios y la educación para la convivencia logran unir en un mismo proyecto la resignificación del museo en sus espacios digitales, apuntando que: un museo comunitario utiliza el patrimonio para comunicar una identidad específica, una forma de vida o promover un cierto tipo de turismo. Un museo comunitario se construye a partir de una comunidad, que comparte una cultura e identidad. Este museo se encarga de conjuntar el patrimonio cultural de una comunidad, acompañarlo de contexto y una narrativa que lleven a quien lo visita a conocer la cultura del otro.

La importancia de que sea la comunidad quien genere el contenido y la museografía del museo, consiste en que únicamente quien vive la cultura es capaz de señalar lo que verdaderamente la representa, los objetos, las prácticas y hábitos, en otras palabras apuntar y destacar el patrimonio material e inmaterial que los identifica, así mismo al encontrarse cotidianamente en y con este patrimonio las comunidades son capaces de saber de dónde proviene, cuál es su significado, su función social, económica, educativa, etc., es decir, qué es lo que un museo comunitario se plantea y construye, a partir del contenido que la comunidad elabora y propone para exponer, además del mensaje que quieren hacer llegar a sus visitantes.

Sin embargo, en este trabajo aún no se trabaja el concepto de cultura del cual se parte, antes se escribió sobre su importancia, pero no a partir de los postulados que sustentan su incorporación al museo virtual. El concepto de cultura como resultado de su evolución parte de diferentes ideologías, presentes aún, como nos plantea García Canclini en *“Diferentes, desiguales y desconectados”* (2004), la cultura se piensa principalmente de dos flancos: el primero lo hace como un cúmulo de conocimientos, de aptitudes intelectuales y estéticas, esta corriente reconoce el uso textual de la palabra cultura, cuyo soporte está en la filosofía idealista, sosteniéndose en los estudios para distinguir la civilización de la cultura propuestos por la filosofía alemana de finales del siglo XIX y principios del XX, que tiene como representantes a Herbert Spencer y Wilhelm Windelband. Esta idea de cultura es la que se mantiene en el imaginario y a la cual se le da un uso popular, donde se traduce como educación, ilustración, refinamiento o educación basta.

Por otro lado está la perspectiva a partir de la cual se propone la construcción de museos virtuales comunitarios y que nace desde la antropología, principalmente a partir de la sociología de Bourdieu donde se puede afirmar que la cultura:

*(...) abarca el conjunto de los procesos sociales de significación, o, de un modo más complejo, la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación y significación de la vida social* (García Canclini, 2004:34). Ello convierte a lo que llamamos cultura en una palabra de mayor complejidad y que requiere de conceptualizaciones que rompan con la corriente tradicional y tiendan a pensarla como un proceso circundante a los significados de grupos sociales, de ahí que esta conceptualización tenga que ser más cercana a la etnografía y a los estudios culturales que a las bellas artes, por ello García Canclini añade que:

(..) Al conceptualizar la cultura de este modo estamos diciendo que la cultura no es apenas un conjunto de obras de arte, ni de libros, ni tampoco una suma de objetos materiales cargados de signos y símbolos. La cultura se presenta como como procesos sociales, y parte de la dificultad de hablar de elle deriva de que se produce, circula y se consume en la historia social.

No es algo que aparezca siempre de la misma manera. De ahí la importancia que han adquirido los estudios sobre la recepción y apropiación de bienes y mensajes en las sociedades contemporáneas. Muestran cómo mismo objeto puede transformarse a través de los usos y reappropriaciones sociales (García Canclini, 2004:34).

A partir de esta forma de entender la cultura García Canclini plantea que hay varias tendencias y modos de subrayar elementos particulares de la definición presentada. Él explica tres vertientes, la primera es la que ve la cultura como la instancia en la que cada grupo organiza su identidad, la segunda se desarrolla a propósito de la primera, no busca conjugar en todo su ser la totalidad de la vida social y afirma que las prácticas sociales tienen una dimensión cultural, pero no todas las prácticas son cultura, buscando hacer una diferencia entre lo social y lo cultural. La última tendencia es la que se determina por hegemonía, donde únicamente un modo de cultura es legitimizado. Éste limita el uso de la palabra cultura para designar un comportamiento y gustos de los pueblos occidentales o de elites (García Canclini, 2004).

La primera y segunda vertiente son las que constituyen las bases de los museos comunitarios, principalmente los que se dan en contextos latinoamericanos. Cuando el patrimonio cultural ha dejado de ser un mandato estatal o una serie de especificaciones internacionales<sup>41</sup>, los consensos y diálogos a los que llegan las comunidades dan como resultado un patrimonio participativo que se deslinda de los ideales monumentalistas o económicos, y permiten que se conserven y muestren por el significado y funciones propias dentro de la comunidad. En palabras de Lourdes Arizpe el patrimonio cultural es creación y selección de la propia comunidad, lo que implica que tanto su construcción como su transmisión/mediación requieren de medios y métodos de construcción distintos a la gran Historia globalizada.

Por estas razones es que los museos comunitarios se construyen a partir de microhistorias. A diferencia de un museo tradicional, no se sostienen de una narrativa

---

<sup>41</sup> Que no dejan de ser necesarias ya que es gracias a los apoyos económicos y educativos que éstos brindan que muchas comunidades han logrado mantener, conservar y exponer su patrimonio lo que en algunos casos no podría lograrse únicamente con los recursos propios de las comunidades o los barrios.

desde la macrohistoria, plagada de grandes sucesos históricos que marcaron el camino de una nación o de héroes con cargos militares o religiosos importantes, los museos comunitarios que este texto propone construir se piensan desde lo que González González llama **microhistoria**, este término hace referencia tanto a un proceso de investigación como a su resultado, que en breves palabras puede definirse como: *el relato humanizado de los humildes* (González, 1997: 58).

Cuando se escribe de microhistoria se apunta hacia la historia local, como González González menciona:

Puede ser una breve corporación – el Colegio de México, el Instituto Tecnológico de Monterrey, la Casa de Moneda, la casa de estudiantes de doña Julieta-; un barrio – la cohetera de Hermosillo, Tepito de la Ciudad de México-; una colonia dispersa en una urbe- los arandenses de la capital, los josefinos de Los Ángeles-; un pueblo o una villa- El Llano, San Miguel de Allende, Zinapécuaro-; una ciudad monovalente – el puerto de Veracruz, Acapulco, Monterrey-; un municipio de módicas proporciones – Yuridia, Sinaloa-; una pequeña región – La Laguna. El valle de Tecomán, la cañada Tarasca ( González, 1997:56).

Vemos entonces que la microhistoria hace referencia a la historia de los pequeños lugares o comunidades, razón por la que acudimos a ella como medio y herramienta del museo virtual comunitario, se busca que se construya a partir de su propia historia, lo que no quiere decir que se haga referencia exclusivamente a los sucesos o actores que pertenecen al pasado.

Entre las principales características de la microhistoria está su dependencia de los elementos geográficos, las historias locales requieren del contexto que les dan estos referentes, es gracias a ellos que se tiene conocimiento de las características que determinan ciertos elementos como: la actividad económica por el tipo de suelo y clima, la cercanía o lejanía con los centros urbanos o capitales económicas; el tipo de recursos naturales que los rodean y que pueden ser explotados, entre otros.

La microhistoria se centra antes que en los grandes acontecimientos históricos, en los hechos cotidianos que dan singularidad a una comunidad o espacio geográfico, por

tanto se conforma del hacer diario, no siempre se cuenta a través de relatos historiográficos, admitiendo que admite otras formas de relatar como son los cantos, los cuentos y las prácticas que se miran.

La importancia de la microhistoria para construir museos está en que México como resultado de su diversidad geográfica ha generado distintos medios de supervivencia y cada uno de ellos ha conllevado la creación de una cultura propia; éstas han tenido procesos de nacimiento y evolución distintos, cada uno tiene una historia propia que contar, detalles y personas que en la mayoría de los casos no son parte de lo que el país o los gobiernos consideran como lo trascendental, su principal finalidad está en despertar la conciencia histórica de los lugareños y de los navegantes.

En el caso de los museos virtuales comunitarios la microhistoria está construida por las personas que habitan en la comunidad, haciendo de su memoria y presente elementos para contar y describir, ellos eligen los objetos que consideran su patrimonio cultural, las narraciones que constituyen el ser de la comunidad, y donde expresan sus particularidades, es decir, lo que los diferencia de otros pueblos y comunidades, les da su identidad y en consecuencia muestra un reflejo más cercano. Lo que no sucede con un historiador o cronista externo a la comunidad, ya que éste tiene una visión externa que no siempre representa los intereses de la comunidad ni muestra su esencia, quedándose posiblemente en lo superficial, lo cual no quiere decir que la comunidad no pueda recurrir a ellos en busca de ciertos datos e información, que por ser la microhistoria principalmente oral no siempre tienen fácil acceso

Entonces un museo comunitario se funda a partir de la microhistoria de la comunidad, de una idea distinta de cultura, donde todas y cada una de las formas en que se expresa tienen cabida, sin embargo, aún no llegamos a definir qué es una comunidad. Ya que delimitarla es igual de complejo que hacerlo con cultura o educación, no obstante, necesitamos saber qué es una comunidad para definir el grupo al cual va dirigida la intervención que este trabajo propone. Lourdes Arizpe a diferencia de Dietz (quien lleva a cabo una amplia diferencia entre comunidad, comunalismo, comunalidad, etc., que si bien



es una mirada con lupa a la situación de vida en grupo de nuestro país, resulta ser un tanto compleja para su uso práctico) nos ofrece una sencilla y precisa definición de comunidad, la cual la entiende como: (...) *el conjunto de personas que se autoadscriben sentimientos de conectividad y pertenencia. Así una comunidad cultural abarca un grupo a escala local o regional, pero puede coincidir con una nación o alcanzar un subcontinente, o bien varias partes de diversos continentes* (Arizpe, 2006:245).

Hasta este momento hemos hablado de la historia, el patrimonio y la cultura como educadores, pero hemos dejado un elemento importante cuando se trata de relaciones entre cultura y comunidades que es la interculturalidad. Si la finalidad del museo es fomentar el sentido de convivencia y sus valores, hay que fomentar la idea del museo virtual comunitario como educador intercultural.

### **Nosotros y los otros**

Construir un museo virtual comunitario implica que las comunidades pasen por un proceso de selección de su patrimonio cultural. Ésta selección, no siempre se puede realizar bajo el término patrimonio, porque no en todos los casos las comunidades, pueblos, colonias, etc. están relacionadas con esta idea, no obstante, en las prácticas, ciertas costumbres y distintos monumentos o edificios, son reconocidos como un reflejo de lo que los constituye como comunidad e individuos, y que les brinda identidad.

Esto que las comunidades seleccionan y colocan en el museo, propician el diálogo que se afianza cuando la cultura detrás del museo pone al servicio su patrimonio cultural (sin ponerlo en peligro) para que el navegante pueda acercarse a conocerlo, y éste a su vez pone sus sentidos y su disposición para relacionar, escuchar, mirar, conocer y quizás entender la cultura y la forma de vida de la comunidad que se comunica mediante el museo virtual, propicia ciertos de los valores que favorecen la convivencia. Lo anterior lo volvemos a poner en la mesa para explicar por qué un museo virtual comunitario se convierte en un lugar para la educación intercultural, y como es que la perspectiva intercultural permite abrir otras puertas.

La multicultural es una característica de México (así como de la gran mayoría de los países del mundo) y no es un estado ideal al que se desea llegar, de la multiculturalidad Dietz escribe que: (...) *da cuenta de la presencia de culturas diferentes y de la necesidad de atender las demandas de los distintos grupos minoritarios* ( Dietz & y Mateos Cortés, 2012: 24.), esta característica ha llevado a desarrollar diversas y distintas estrategias para cubrir las necesidades que de ahí de derivan que van desde el indigenismo<sup>42</sup>, bilingüismo<sup>43</sup> y discriminación positiva<sup>44</sup>.

No obstante, movimientos de esta han llevado a una noción esencialista y cada vez más estáticas de “cultura”, convirtiendo a las minorías en especies en peligro de extinción, ya que políticas como las mencionadas en el párrafo anterior, buscaban principalmente la conservación de las comunidades representantes de dichas minorías, sin dar real importancia a las situaciones de emancipación, representatividad y relaciones entre culturas.

Por tanto las propuestas que deben platearse para situaciones tan particulares como lo son las de nuestro país, se tienen que pensar desde el modelo social en general y los microsistemas que lo sostienen (la educación, la economía, etc.), dichas propuestas deben pensarse desde el interculturalismo y la interculturalidad.

(...) entender por interculturalidad un enfoque que analiza y visibiliza las interacciones a menudo desiguales y asimétricas entre miembros de grupo cultural e identitariamente diversos (ante la multiculturalidad, que solo consta la existencia de diferencias, sin estudiar sus interacciones e hibridaciones), mientras que el interculturalismo sería una propuesta

---

<sup>42</sup> *Esta estrategia político-programática persigue dos objetivos estrechamente entrelazados: En primer lugar, se trata de integrar social y culturalmente a la población indígena nacional mestiza mediante una aculturación planificada, dirigida a lograr la homogeneidad étnica. En segundo lugar, y de forma paralela, se trata de modernizar la economía indígena local y regional, abriéndola hacia los mercados nacionales e internacionales* (Dietz & y Mateos Cortés, 2012: 70).

<sup>43</sup> *Que también puede recibir el nombre de educación bicultural (...) este enfoque educativo se utiliza tanto para asimilar y normalizar hacia la lengua dominante, como para mantener y conservar una lengua dominada* (Dietz & y Mateos Cortés, 2012: 51).

<sup>44</sup> *Es el término que se da a una acción que pretende establecer políticas que dan a un determinado grupo social, étnico, minoritario o que históricamente haya sufrido discriminación a causa de injusticias sociales, un trato preferencial en el acceso o distribución de ciertos recursos o servicios así como acceso a determinados bienes* (Dietz & y Mateos Cortés, 2012: 26).

político-pedagógica que enfatiza y celebra estas interacciones, intercambios e hibridaciones como deseables (frente al multiculturalismo, que sólo promueve el reconocimiento de las diferencias, no de intercambios o hibridaciones) ( Dietz & y Mateos Cortés, 2012:143).

Visto así se necesitan estrategias que desde el interculturalismo y la educación patrimonial favorezcan las relaciones y la permeabilidad. El museo virtual comunitario busca ser una herramienta que crea relaciones, como consecuencia de que el vínculo se relacione con un relato, y el visitante con el museo, que proviene de la comunidad y de los individuos, el cual se expresa a través del patrimonio.

El visitante navegará por las salas y a la vez por las distintas narrativas y relatos que le llevarán a escuchar y mirar lo que el otro tiene que contar de su cultura. Es decir, una cultura comunicando a otras algunos de sus aspectos, cosas que sabe que otras culturas tienen que relacionar para conocerla y quizás llegarla a entender, ideas que permitan solidarizarse para cumplir fines comunes o bien particulares que traerán beneficios en la calidad de vida. La cultura que navega (el museo virtual comunitario) está abriéndose a lo desconocido, a lo ajeno y a lo propio. Ahí está el interculturalismo en los intercambios y su fomento, teniendo como pretexto el conocimiento de prácticas culturales.<sup>45</sup>

Y es con la interculturalidad que comenzamos a escribir sobre la función que interesa a este trabajo respecto de los museos virtuales, que es la de comunicar (comunicar la cultura). No es una idea novedosa porque los museos han comunicado cosas por años incluso con una beta educativa. Se han hecho museos que comunican datos, momentos históricos, interpretaciones obras de arte y artesanías, avances científicos o arqueológicos, estados de conocimiento, pero gran parte de lo que se comunica gira en torno a los objetos expuestos, en otras palabras y como lo dijimos en el primer capítulo se expone el objeto y se comunican datos propios de ese objeto.

---

<sup>45</sup> Sin embargo este diálogo e intercambio estará en cierta medida determinado por el tipo de visitante que se acerque al museo y los objetivos de su visita, no obstante, si la narrativa es la adecuada se puede mover su atención hacia otros puntos y conseguir mirar de otra forma el espacio museográfico.

El museo virtual comunitario se apoya del objeto/sustituto para comunicar, lo que en este caso es: un relato en torno a la cultura de quien está detrás del museo. Con esto se reafirma la idea de construir museos virtuales para comunicar a través de los elementos patrimoniales; lo que resulta complicado, no obstante creo que es una de las formas de acercarnos al otro, cuando no existe la posibilidad de una conversación presencial.

### **¿Cómo comunica el museo virtual la cultura del otro?**

Al inicio de este capítulo describimos la función del patrimonio como espejo de las comunidades y sus formas de vida, es por ello que el museo virtual comunitario utiliza el patrimonio cultural para lograr comunicar la cultura (o por lo menos intentarlo), esto porque los sustitutos colocados en conjunto y acompañados del **contexto** y la **narrativa** configuran relatos de la comunidad.

El sustituto acompañado de su contexto y colocado entre otros sustitutos de distintas índole (audio, video, imágenes, texto, etc.) ligados entre sí, comunican parte de la cultura y la suma de los conjuntos de sustitutos serán un panorama de la comunidad y su cultura. Estos conjuntos por su disposición espacial (digital) y los elementos que los complementan narrarán distintos aspectos sobre la cultura o la comunidad. Las imágenes y distintos audiovisuales se convierten en fracciones de cuentos que juntos cuentan una gran historia.

### **El contexto y la narrativa en el museo virtual comunitario**

Al tratar el tema de la narrativa Nuria Rodríguez Ortega (Rodríguez Ortega, no 4, 2011) explica que los espacios digitales y principalmente el ciberespacio son narrativa y relato en sí mismo, sin embargo la función que se le asigne al museo determina el tipo de narrativa y relato. En los museos virtuales y digitales encontraremos dos tipos de narrativa: **la**

**elaborada por el autor del museo** (la comunidad y sus colaboradores) y **la elaborada por los navegantes** (esta está en cierta medida guiada por la primera).

La narrativa desde los autores está compuesta por la hipermedia y los hipervínculos (ya explicados en el capítulo 2); la disposición y museografía digital del museo. En el caso del museo virtual comunitario consiste en la reunión de las imágenes, audio, video y las conexiones entre ellas. Podríamos decir que los audiovisuales o textos transmiten algo en sí mismo, como puede ser un sentimiento, una idea, un concepto, una percepción específica sobre un momento, etc., pero cuando hablamos de generar una narrativa, se busca algo parecido a lo que hace un cuento ilustrado o un film cinematográfico, que es la transmisión de una relato a través de la narración de escenarios, escenas y personajes, que lo arman cual rompecabezas, donde cada pieza es fundamental para entender el todo, pero no es totalmente igual al rompecabezas porque a diferencia las piezas, los objetos /sustitutos del museo virtual cuentan cada una, una pequeña historia propia, pero que al reunirse con otras se amplían unas a otras creando relatos más complejos y de mayor tamaño, que a su vez van unidas unas con otras, y nos hablará de una gran historia (que en este caso es la cultura).

El planteamiento de una narrativa propia de los museos virtuales construida a partir de lo que se quiere decir de una cultura y no de los objetos facilita la tarea del aprendizaje en la convivencia ya que: “La profundidad interpretativa de la intelección y la afectividad abiertas al sujeto, que se expone a las cosas así como ellas se exponen y dialogan con el visitante, que construye su propio discurso en la hondura de sus lecciones, frente a la rica presencia de la realidad de lo concreto y de los significados aludidos por las cosas” (Alderoqui, 1996:18).

La relación espacio-relatos elabora distintos caminos que se bifurcan o encuentran según el final que los autores le busquen dar. La tarea va más allá de saber dónde colocar los elementos patrimoniales, sus sustitutos, contextos e hipermedias. Se trata, además, de relacionarlos y ligarlos, para que el museo actúe como intermediario.

La narrativa que los museos virtuales comunitarios ofrecen a sus visitantes debe mostrar varias perspectivas, donde se pueda navegar por diversos caminos que comuniquen aspectos específicos de la cultura. Entrelazando y formando relaciones con sustitutos, hipermedias e información que relaten aspectos concretos de la cultura, pero que a la vez permitan un ir y venir entre un contenido y otro, profundizar en ciertos aspectos o conocer procesos específicos, es decir, conocer varios museos (contenidos en uno mismo) para propiciar una relación con los contenidos comunicados sobre la cultura del otro. Construir un museo virtual implica escribir un libro de relatos paralelos que se cruzan, mezclan y relacionan, pero que finalmente se cuentan bajo una misma historia, que es la de una cultura y un otro específico.

Crear un museo significa que:

La colección de las cosas se edifica sobre un recorrido por el museo. Para el visitante, el museo es un camino. Recorrer un museo es andar por la cultura. Por esta razón, un museo no sólo debe ser mirado. Debe ser vivido. Un museo es, potencialmente, una puerta con infinitas bisagras que conducen a un sinnúmero de senderos. Acompañar al visitante en la elección de sus senderos es enseñar a comprender y a elegir (Alderoqui, 1996:19).

Pero como todo lo que se hace para que alguien más lo lea, lo vea o se relacione con él, no basta con colocarlo de tal forma que a quienes lo construyen les dé la impresión de que el relato o las ideas que quieren transmitir se entienden y sean claras. Hay que darse a la tarea de que la narrativa se elabore para quien estará detrás de la pantalla, quien navegará en el museo, para lo cual se debe tener claro que la forma de expresar las ideas y los lenguajes que usamos son distintos, y el museo debe fungir como medidor entre los sujetos detrás del patrimonio colocado en el museo virtual y los navegantes, la narrativa debe pensarse para que ayude al navegante a entender lo desconocido mediante un lenguaje que no sea ajeno a la función intercultural.

Cuando nos expresamos sobre una narrativa intercultural también lo hacemos sobre la mediación cultural que para Gunter Dietz cumplen los intermediarios culturales, cuyo papel es: (...) *obtiene la teorización de los emisores y la ofrecen a los destinatarios o*

*receptores, realizando un proceso de traducción debido a que aprehende e interpretan lo emitido por los emisores originales* ( Dietz & y Mateos Cortés, 2012: 45). En el caso de los museos comunitarios virtuales el intermediario es el museo y los emisores las culturas constructoras del museo. Dietz explica que este papel de los intermediarios se complementa con otros.

Citando a Charles explica que:

Básicamente los intermediarios juegan tres papeles principales característicos: primero, importan o exportan conocimientos, nociones y métodos; segundo, enseñan o transmiten tal conocimiento, nociones y métodos (...) finalmente, adaptan las nociones y los métodos a la cultura local para asegurar una implantación fructífera y duradera (Charle, Schriewer, & Wagner, 2006: 177).

Pensado así el museo, se consigue que sea un espacio de comunicación entre culturas y no exhibición del otro, ya que, le brinda el espacio para que su voz se posicione en un lugar donde pueda ser escuchada, en un lenguaje que facilite el entendimiento con lo que pocas o nulas veces hemos tenido contacto. Por otro lado la narrativa que la comunidad plantea a través del museo guía a los navegantes a elaborar su propia narrativa sobre el mismo, recordando que el museo virtual se construye de ida y regreso, es decir, se elabora conforme el navegante hace la elección sobre qué contenido navegar, ya que al mismo tiempo va creando una narrativa propia y relaciones con el patrimonio y la cultura de quien la presenta.

La narrativa y el relato que el museo virtual cuenta deben buscar ser algo más que la cronología de un hecho o la descripción de una actividad. Siguiendo con la línea de la microhistoria, la narrativa y el relato aunado a comunicar los grandes hechos históricos de la comunidad o a los héroes del pueblo, debe crear caminos y nódulos de los pequeños y grandes aspectos de la actividad económica, religioso, social, educativa de las personas cotidianas y de quienes fueron parte de los momentos de ruptura, entendiendo que lo anterior estará plasmado en hipermedias, en sus vínculos e hipertextos.

La narrativa es la forma de comunicar la cultura del otro en los museos virtuales, la cual no puede hacerse sin el respaldo de varios contenidos, el principal es el patrimonio, que ya en sí mismo muestra y guarda significados respecto de la cultura a la que pertenece, pero muchos de los detalles que marcan las particularidades de los significados no pueden dejarse únicamente a los sustitutos, lo que hace necesario recurrir a información en distintos formatos, que esté más allá del dato técnico y permita contextualizar las narrativas y el patrimonio que el museo virtual presenta a sus navegantes.

Para conseguir lo anterior la comunidad tendrá que transmitir a sus navegantes información diversa, ya sea en forma de imagen, texto o audio. Dicha información debe buscar provocar que el navegante cree relaciones, para lo cual se necesita: por un lado el patrimonio cultural y por otro una diversidad de conocimientos que sirvan para dar **contexto** a este patrimonio, lo que evita que la exposición sólo se quede en el nivel del folclor. En el apartado anterior mostramos a la microhistoria como elemento para construir museos comunitarios, cuando hablamos de dar contexto a los sustitutos del patrimonio cultural, nos referimos a colocarle a cada uno los signos y significados que le corresponde. A veces serán fechas, personajes, lugares geográficos, otras descripciones de la función o construcción dentro de la comunidad, también se pueden agregar los procesos de producción y de transmisión entre generaciones o bien los elementos rituales y de tradición que son parte de ellos, que harán más rica la experiencia del encuentro con el patrimonio cultural y las comunidades.

Esta idea se reivindica a partir de la necesidad de tener información, como explican George Steine y Cécile Ladjali en *"El elogio de la transmisión"* (2007) muchas veces nos encontraremos con necesidades educativas ligadas a procesos de memorización, o que no pueden limitarse a la interpretación porque requieren de la rigurosidad del dato histórico o estadístico para acceder a procesos relacionados con la reflexión y el análisis, además de que parte de la formación en ciencias, humanidades, literatura requieren junto con el derecho a la información, conocer el estado del conocimiento del mundo y no apelar



únicamente a los procesos cognitivos individuales. Así con el museo virtual, porque si bien es posible esperar del sentido estético la capacidad de conectarse con las obras y el patrimonio, creando vínculos a través de lo que las piezas por sí mismas guardan y transmiten por lo plasmado en autor, cuando hablamos de comunicar culturas, esperamos que el navegante vea a través de los elementos más que la individualidad de la perspectiva del autor, es decir, prácticas, cotidianidades, formas de vida y comunidad, que generalmente es más fácil percibir cuando se acompaña a los sustitutos del patrimonio (en el caso del museo virtual comunitario) con información sobre los mismos, información que permita ir más allá del conocimiento de la obra, llevando al navegante a conocer las narrativas de las que la obra es parte. Estamos hablando de un museo que a partir de una narrativa distinta, basada principalmente en las conexiones entre contenido, núcleos temáticos, audiovisuales, hipertextos, alejados de la linealidad de una exposición tradicional y cercana a un museo interactivo donde las cosas se organicen en torno a un tema, un discurso, no a los objetos, donde la suma de los contenidos informativos conduzca a que consolide el museo como un espacio virtual.

### **Construyendo museos virtuales comunitarios**

Este capítulo ha buscado mostrar las posibilidades que tienen el espacio y la virtualidad para alcanzar ciertos fines educativos como aprender a convivir, no obstante además de lo virtual se han descrito y mostrado las relaciones entre comunidad, interculturalidad, historia y patrimonio cultural. La virtualidad como método o como construcción específica de digitalidad permite la construcción de diversos universos bifurcados en un mismo espacio, que se construyan y reconstruyan permanentemente.

Es decir, se trata de construir museos de contenido que logren en la medida de lo posible comunicar una cultura determinada, apoyándose de la idea de museo comunitario. Recordando que el museo pertenece a la comunidad, que los sustitutos se

seleccionan a partir de lo que sus integrantes reconocen como su patrimonio, prácticas culturales, ciertos elementos de las tradiciones además de los significados e información que brindan contexto, dejando así mismo que sea la comunidad quien determina también el contenido, el tipo de narrativa museográfica y curaduría de las piezas en los espacios digitales. Pero para que esto se pueda conseguir se requiere el apoyo de un equipo especializado, en primer lugar para que ayude a las comunidades con los conceptos teóricos, y en segundo con las herramientas técnicas y tecnológicas requeridas para construir museos digitales y virtuales.

Los capítulos uno y dos se han dedicado a describir, reconstruir y repensar términos, conceptos, causas y los efectos de pensar el museo digital como un espacio virtual y de lo que se requiere para hacer de él un medio educativo, atendiendo específicamente el aprender a convivir y conseguir los valores inherentes como lo son la solidaridad, la compasión y la alteridad, pero hemos tocado muy poco cómo es que las comunidades llevarán a cabo y pondrán en práctica los conceptos y los juegos entre hipertextos, hipermedias y contenidos para que narren lo que ellos buscan transmitir sobre su cultura. En las páginas del siguiente capítulo se muestra la planeación de un taller-manual que busca guiar y dar los puntos clave para que una comunidad o una institución que respalde a un grupo cultural, puedan crear sus propios espacios museológicos y no se conviertan en réplicas de museos tradicionales o espacios de turismo y folclor popular.

## CAPÍTULO 4

### MÁS QUE CONSTRUIR MUSEOS VIRTUALES COMUNITARIOS

*“Desmantelar los silencios que imponían las organizaciones gubernamentales y eclesíásticas a la sociedad mexicana en el siglo XX exige hablar de muchas cosas.”*

*Lourdes Arizpe<sup>46</sup>*

#### Introducción

Conceptualizar, caracterizar y analizar es lo que se ha realizado en los dos capítulos anteriores, en la búsqueda por definir el museo virtual y su potencial como comunicador de la cultura del otro, sin embargo, nos hemos olvidado de las razones que llevan a buscar estrategias que comuniquen la cultura de los hasta ahora omitidos por la democracia. Si bien en el capítulo dos con el análisis del informe de UNESCO “La educación encierra un tesoro” se hace presente la necesidad educativa de aprender a convivir, queda por escribir que en la construcción de museos comunitarios virtuales existen más razones que la conformación de un espacio informativo, que puede llevar esta tarea educativa a otros ámbitos (de los que hablaremos en este capítulo) que requieren de la formación de nuevas maneras de pensar y de mostrar problemas sociales ocultos.

---

<sup>46</sup> Profesora-investigadora, El Colegio de México, 1972-85; Coordinadora Académica, Departamento de Sociología, El Colegio de México, 1975-77; Consultora, Organización Mundial del Trabajo, 1979-81; Investigadora Visitante, Institute of Development Studies, Universidad de Sussex 1980-82; Directora, Museo Nacional de Culturas Populares, 1985-88; Profesora-investigadora, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias (CRIM) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), 1988-89; \*Directora, Instituto de Investigaciones Antropológicas, (UNAM), 1991-94; \*Subdirectora General para la Cultura, UNESCO, 1994-98; Miembro de Advisory Committee for the Environment del International Council for Science (ICSU) 1995-A la fecha, Consultora para la Convención Internacional sobre Patrimonio Intangible de la Unesco, 1999. Vice-Presidente del Consejo Internacional de Ciencias Sociales (ISSC). 1998-2000, reelegida para el período 2002-2002.

En consecuencia y en relación con ser el museo virtual comunitario un espacio construido desde las necesidades e intereses culturales, económicos o sociales de las comunidades, se requiere dar herramientas y contenido que las lleve al desarrollo integral, pero antes de tratar las herramientas que las comunidades requieren para lograr constituir un museo virtual comunitario, tratemos las razones ajenas a los fines educativos institucionales que mueven a la necesidad de espacios desde donde la cultura y la comunidad se empoderen y eduquen, además de brindar pistas sobre las dificultades que la apertura de su cultura y comunidad traen consigo.

Las comunidades, principalmente indígenas, están sometidas a situaciones de exclusión que van desde la privación de servicios básicos de salud, educación, drenaje, limpia, electricidad hasta discriminación económica, social y de ocio. Lo que lleva a que los escenarios de vida y desarrollo integral<sup>47</sup> de las comunidades sean de pobreza y desesperanza, por la falta de condiciones que les permitan desarrollarse con libertad en los distintos ámbitos de su cultura. No obstante, existe una cortina que opaca esta realidad en la vida de las comunidades, resultado de la gran Historia Nacional, que ha provocado que se les mire a través de las leyendas de sus antepasados colocándolos como invencibles y sobrevivientes al paso del tiempo y a sus vicisitudes, armados únicamente de su ser histórico y comunitario.

La creencia en torno a la grandeza inmortal de las comunidades apela a: (...) la enorme fortaleza de la comunidad en una medida que la hace prácticamente imbatible (Díaz Polanco, 2003: 27), existiendo además:

(...) la convicción, más o menos explícita, de que la sobrevivencia de los pueblos indios es una batalla ganada de antemano; todo es cuestión de aguardar y esperar mejores tiempos, los que llegarán sin duda alguna. Persiste allí la conocida inclinación, propia de cierto enfoque antropológico, a conferir virtudes y

---

<sup>47</sup> Cuando se habla de desarrollo integral para las comunidades se hace referencia además de al aumento en los ingresos monetarios, al acceso a los servicios básicos de salud, educación, comunicación, ocio y cultura, que permita a mediano y largo plazo mejorar la calidad de la vida de cada uno de los integrantes de la comunidad.

potencialidades esenciales a la etnicidad que hacen a esta supuestamente inquebrantable (Díaz Polanco, 2003: 28).

La raza de bronce, aztecas invencibles y un Tepito que sólo necesitan de sí mismos para sobrevivir y donde el sentido de comunidad y dignidad los mantiene fuertes, a los cuales no hay nada que el mundo exterior deba ofrecerles, pero si mucho que ellos pueden dar a los demás, ha conducido a que el sentimiento de solidaridad que debería existir hacia ellos se desarrolle superficialmente, creando cierta admiración folclórica<sup>48</sup>, así las voces de las comunidades han sido calladas por el muro de la Historia Nacional<sup>49</sup> (la que los libros de texto y la escuela han enseñado, y se ha plasmado en los grandes monumentos y héroes nacionales) que las ha convertido en objeto de culto alejándolas de un posible reconocimiento de su condición de seres humanos, y por tanto de su exposición a la muerte.

Dicha situación de exclusión y cierto desinterés<sup>50</sup> por los problemas principalmente de orden económico por parte de los estados, lleva a las comunidades a buscar proyectos alternativos de rescate de sus procesos de producción, del campo y de algunas formas de turismo, que en determinados casos los conduce a examinar la posibilidad de un gobierno autónomo (que los aleje del yugo de gobierno federal y les permita dirigir su propia dinámica social). Dichas acciones requieren de herramientas y apoyos externos que guíen y ayuden a reducir la discriminación favoreciendo el aprendizaje en la convivencia. El museo a través del conocimiento del otro y de su cultura puede ayudar con dichas tareas,

---

<sup>48</sup> Con admiración folclórica me refiero a un gusto por el consumo de la cultura que se cristaliza en la elección de aquello que es únicamente el producto palpable de los procesos culturales y que puede someterse aún valor económico (ya sea por sus virtudes en el mercado o por sus posibilidades de entretenimiento y show) y que es principalmente vendido y presentado por distintas empresas turísticas ajenas a la comunidad promueven.

<sup>49</sup> La historia y su patrimonio nación (...) es producto de un proceso histórico, es una realidad que se va conformando a partir del reniego de los distintos intereses sociales y políticos de la nación, por lo que su uso también está determinado por los diferentes sectores que concurren en el seno de la sociedad. Por un lado el estado identificó y utilizó el patrimonio con el propósito de perfilar una identidad nacional uniforme, sin contradicciones ideológicas ni conflictos internos. Por otra, las sociedades también han echado mano del patrimonio de manera distinta en cada etapa de la historia y en cada sector social (El patrimonio Nacional. Valores, usos, estudio y difusión, 2004: 18).

<sup>50</sup> Hablamos de cierto desinterés cuando los recursos que el gobierno mexicano asigna para el desarrollo de las comunidades están destinados no a crear proyectos de autonomía o producción sino para mantenimiento del estado pobreza mediante, ya que dichos recursos mantienen a los sujetos de las comunidades en dependientes de los apoyos. Vid Díaz Polanco (2003: 104-126).

convirtiéndose en una forma de empoderar<sup>51</sup> a las comunidades al ofrecerles un medio de comunicación que muestre a los visitantes sus necesidades y conocimientos. Sin embargo, este capítulo con el desarrollo del taller presenta otras funciones del museo virtual comunitario que traen beneficios y que no están ubicados únicamente en el plano educativo formal, pero que si se relacionan procesos de formación e información.

### La comunidad y la comunicación

Cuando tratamos la necesidad de poner a disposición medios de comunicación para quienes han carecido de ellos, a través de espacios como es el museo virtual comunitario, no se trata únicamente de colocar los sustitutos para comunicar narrativas que idealicen a las comunidades y que funcionen como muestra de la diversidad cultural y étnica de nuestro país, conformando un mosaico de colores que deja sin tomar en cuenta su realidad cotidiana, apoyados únicamente en sus prácticas y rituales que cubren los requerimientos de *Patrimonio de la Humanidad*.<sup>52</sup> Esto únicamente logra una amigable

---

<sup>51</sup> Por definición, el empoderamiento significa participar o influir en el poder, lo cual tiene una dimensión estatal y otra social. Desde la primera, la cuestión radica en si las instituciones públicas están concebidas para procesar las necesidades y los intereses diversos de la sociedad en cuestión. Conforme a la segunda, el problema es tener acceso a la información y a los canales de expresión y presentación (Arizpe, 200: 143).

<sup>52</sup> Esta idea parte del artículo 1 de la Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural, celebrada en París del 17 de octubre al 21 de noviembre de 1972, con la cual este trabajo difiere, no obstante es necesario conocer que es lo que UNESCO entiende por patrimonio cultural:

*A los efectos de la presente Convención se considerará patrimonio cultural:*

- los monumentos: obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia,

- los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia,

- los lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza así como las zonas, incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico (Organización de las Naciones Unidas para la Educación).

Aunado a esta convención se encuentra también La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, donde se establece que:

*Se entiende por <<patrimonio cultural inmaterial>> los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. A los efectos de la presente Convención, se tendrá en cuenta únicamente el patrimonio cultural inmaterial que sea compatible con los instrumentos internacionales de derechos humanos existentes y con los imperativos de respeto mutuo entre*

distancia con el otro, que nos mantiene los suficientemente alejados del sufrimiento y del conflicto que las comunidades enfrentan.

No es hasta que el sujeto alejado de su comunidad se presenta ante nosotros (es decir, el indigente que migra de su comunidad) con sus necesidades, carencias y pobreza que en la mayoría de los casos asumimos que algo no está bien y hay que contribuir a mejorarlo, esto es un proceso de comunicación donde la toma de la palabra de una manera casi silenciosa nos acerca a otras realidades y por tanto a una posibilidad de conocimiento. Sin embargo, no se trata de llegar a estas situaciones, porque es posible que las comunidades retomen su voz y se empoderen teniendo otros medios. Ya hablamos del museo virtual como una oportunidad para conocer al otro y generar ciertas formas de aprendizaje en la convivencia; pero no del museo virtual comunitario como medio de acercamiento y difusión de estrategias que se vinculan con el desarrollo integral (económico, social y cultural) de las comunidades, y con su posible crecimiento y satisfacción de necesidades y problemáticas que desembocan generalmente en la pobreza y vulnerabilidad.

El modelo de museo virtual comunitario que los capítulos anteriores presentaron, trata de ser una herramienta de comunicación no sólo de las narrativas patrimoniales y culturales, sino de proyección de las necesidades y sus posibles soluciones, ya sea para que la comunidad promueva sus estrategias de desarrollo, o sirva como medio de denuncia social de las instituciones o de particulares que se aprovechan de los recursos para lucro personal. Como resultado el espacio museológico virtual tiene la capacidad de:

(...) brinda un servicio cultural a su entorno: comunidad, viajeros, turísticas y a la sociedad en general; que la comunidad a la cual pertenece el museo es el sujeto y primer beneficiario de su acción; que el museo como parte

---

*comunidades, grupos e individuos y de desarrollo sostenible* (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Unesco, 2003:2).

No obstante estas características solamente son válidas en la medida en que: “El Comité elaborará y someterá a la aprobación de la Asamblea General los criterios por los que se regirán la creación, actualización y publicación de dicha Lista representativa.” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Unesco, 2003:7), es decir, la asamblea será la encargada de legitimar todo aquello que quiera integrarse a la lista del patrimonio inmaterial, ello la convierte en una decisión institucional y gubernamental antes que comunitaria.

integrante de esa comunidad, debe involucrarla en sus actividades tendientes a su auto-identificación, preservación y difusión (...) (Declaración de Barquisimeto- Venezuela, 1995: 32).

El museo virtual que en estas páginas se presenta es construido por la comunidad, por tanto su participación y perspectiva está siempre presente, lo que hace más sencillo conseguir lo acordado en declaraciones como la de Barquisimeto. Pero no se trata únicamente de que el museo virtual se consolide como un espacio de comunicación de narrativas, sino que como explica Gonzalo Castellanos:

(...) el uso racional del patrimonio material histórico y natural, la salvaguardia y divulgación de las fiestas, tradiciones e idiomas, desde la utilización transparente de los conocimientos en medicina y en general, mediante la explotación y el consumo equilibrado de bienes, productos y servicios culturales, inmensas son las posibilidades de enriquecer el acervo de conocimiento de la humanidad y de relacionarse en el sinuoso contexto económico.

Las áreas naturales de reserva, la maravilla del paisaje cultural y el ambiente ecológico contienen recursos que los centros de poder demandarán de manera progresiva; si estos fueran estratégicamente salvaguardados, apoyarían en la tarea de nivelar el dialogo internacional (Castellanos V., 2010:17).

El valor que intrínsecamente tiene el patrimonio es también un medio para propiciar diálogos y relaciones a partir de los términos que las comunidades establecen, lo cual nos dice que el empoderamiento se encuentra también en el valor de intercambio de los significados que alberga el patrimonio, por tanto, cuando se suma al museo virtual permiten a las comunidades, si así lo deciden, encontrar medios nuevos para su desarrollo. Veamos adelante cómo es que el museo y el patrimonio pueden traer diversos beneficios o recursos a la comunidad que construya el museo comunitario como resultado de ser: (...) *espacio de participación constructiva y creativa, puede y debe tender a lograr cambios actitudinales: reflexividad, compromiso, solidaridad y potros que pueden servir como base para afrontar las problemáticas actuales y futuras a las que las comunidades están expuestas* (Declaración de Santa Cruz, 2006: 57).



## El patrimonio y desarrollo social

El museo virtual además de comunicar narrativas que apoyan el empoderamiento de las comunidades puede brindar funciones que ayudan al desarrollo social y económico, esto en gran medida se debe a las funciones atribuibles al patrimonio, resultado de su valor que está más allá del económico, de sus posibilidades intercambio o de comercialización.

Ranaboldo explica que esto es posible porque el patrimonio:

(...) permite construir una serie de vías hacia el desarrollo basadas en la interacción entre componentes materiales e inmateriales de la cultura rural. Los elementos materiales (productos artesanales, cocina tradicional, arquitectura, variedad y razas locales), al interactuar con los usos y costumbres del lugar y con el entorno natural (el paisaje, la vegetación espontánea, la biodiversidad), adquieren un valor simbólico ligado a la identidad local que logra comunicar significados distintos y que resulta apreciado por el consumidor (...) (Ranaboldo & Schejtman, 2009: 42).

A esto se suman las características propias de las comunidades que en sí mismas conducen más allá de lo económico y lo comercial ya que:

Las áreas rurales, como lugar de vida además de producción, se ven como mundos a descubrir a través de sus tradiciones, sus productos alimentarios, el excursionismo, la artesanía. Los distintos actores tienen la posibilidad de valorar económicamente la identidad local y los recursos vinculados a ella, mediante iniciativas entradas en su especificidad cultural y natural. De la interacción entre la identidad local y el exterior (extra local) nace la posibilidad de construir un valor económico (Ranaboldo & Schejtman, 2009: 43).

Las particularidades que el patrimonio obtiene de su aprovechamiento para el desarrollo integral, lo convierten al igual que a los museos (en este caso el museo virtual comunitario) en un **bien** que Gonzalo Castellanos denomina **colectivo** o **meritorio**, de esa categoría es que surgen los aportes económicos para las comunidades y permite que se le considere inversión social, lo cual significa poner las condiciones para que el patrimonio cultural se salvable y de esta manera conservar vigentes y en constante replanteamiento sus valores, significados y en cierta medida mantener su signo y símbolo

para que la comunidad pueda utilizarlo en búsqueda de su desarrollo (lo que no significa que todo sea referente a lo material).

No es una novedad que ajenos a las comunidades reconozcan el valor del patrimonio cultural y sus significados. Desde la época de las conquistas se ha sido testigo del despojo por parte de los países europeos a las tierras vírgenes. Desde aquellos días el patrimonio de los dominados se consideraba de gran valor, ya fuera por su rareza, como objeto de intercambio o por su significado dentro de la comunidad, que lo convertía en un elemento capaz de mostrar el poder, y por ende fue usurpado y explotado, haciendo ricos a quienes los toman, y dejando en la pobreza y la miseria a quienes lo poseían (aunque esta pobreza no siempre afectó su riqueza cultural permitiendo que subsistieran y en ciertos casos se volvieron más fuertes). Este hecho presente todavía ha llevado a que dos fenómenos se presenten: **el expolio** y la **etnofagia**. El **Expolio** consiste en:

El folclor, los conocimientos medicinales atávicos o formas de la tradición oral vienen apropiándose para explotación comercial por personas o empresas ajenas al origen de aquellas prácticas, al amparo de patentes o mediante el recurso de realizar nuevas obras derivadas que queden autónomamente protegidas por la propiedad intelectual. El saber indígena y el de algunas comunidades campesinas congrega creciente interés en campos como la medicina o la agroproducción; también la utilización del indigenismo, de sus insignias y símbolos para la elaboración de diseños comerciales, lo que lleva a que conocimientos, tradiciones, imágenes, espacios, diseños biodiversidad sean ocupados y puestos al uso general sin el conocimiento ni beneficio de sus propietarios (...) (Castellanos V., 2010: 71).

Pero la rapiña cultural está presente también en la apropiación de las prácticas de las comunidades y sus formas de vida, el que no ha sido solamente adueñarse del patrimonio en sus formas materiales o inmateriales; lo primero se conceptualiza bajo el término etnofagia que es la apropiación del trabajo ya sea material, cultural, o de conocimientos, sobre lo que Héctor Polanco escribe:

El gobierno mexicano hoy se pone a la vanguardia de la estrategia etnófaga que va aparejada con los aires neoliberales” (Díaz Polanco, 2003: 31), decir el estado crea reglas que “(...) conducen a la pérdida de la base de

reproducción de dichas comunidades, mediante el despojo y el ataque a la medula de la misma solidaridad étnica (Díaz Polanco, 2003: 31).

Lo que lleva a preguntar ¿Quién es el dueño (si es que lo hay) del patrimonio en sus diversas categorías (cultural, natural, industrial, arqueológico o subacuático)? y por tanto ¿Quién puede usarlo y en consecuencia cuidarlo y preservarlo en sus objetos, en el signo que los representa y en mantener las relaciones y vínculos que tienen con la comunidad y con la cultura de la misma? Existen distintas formas de entender y construir la idea de patrimonio, y cada una de ellas modifica al responsable de su cuidado y resguardo. No obstante la postura que este trabajo tiene del patrimonio<sup>53</sup>, lo coloca como:

El patrimonio cultural se reivindica como componente material e inmaterial que pertenece al interés general de los pueblos (...) Gravita allí la noción de una pertenencia relacionada a grupos humanos, a colectividades, a las naciones. El sentido de la pertenencia- al hablar de patrimonio cultural – revela así un asunto que conjuga elementos en principio disímiles: vínculos espirituales, sentidos de nacionalidad, el derecho de propiedad y hasta concepciones de soberanía territorial (Castellanos V., 2010: 65).

Aunado a ello es necesario tener presente que aunque se habla de patrimonio colectivo, o comunitario:

El concepto de pertenencia colectiva o social no presupone, valga decirlo, una forma de propiedad pública en poder de la institucionalidad del Estado. Representa, en forma diferente, una idea de propiedad traducida en relaciones esencialmente anímicas, originarias y evolutivas entre los hechos materiales e inmateriales de la cultura y cada grupo social (Castellanos V., 2010: 65).

Por ende su promoción, al igual que su resguardo, dependen en gran medida de las comunidades, porque los beneficios son principalmente para quienes construyen el museo, aunque también están los beneficios educativos, como el aprender a convivir que se dan en ámbitos externos a la comunidad. De la misma manera que sucede con el resguardo, el uso y posibilitación del patrimonio para su digitalización y colocación dentro de una narrativa virtual, sólo puede hacerse con la ayuda y autorización de la comunidad,

---

<sup>53</sup> Vid. De este mismo trabajo el capítulo 2, página 9.

porque únicamente ellos conocen de cerca el patrimonio cultural y sus relaciones en los distintos niveles sociales, más aun cuando son ellos quienes determinan las narrativas a comunicar, esto permite que sean verdaderamente las comunidades las que resulten beneficiarias y no explotadas por particulares. Además cuando la comunidad reconoce y se apropia de su patrimonio cultural a través de algunos medios de comunicación, es decir, ejercen y muestran al resto de la sociedad su derecho sobre sus construcciones (arquitectónicas, culturales, epistémicas, etc.), al igual de como sucede en la toma de la palabra los empodera a nivel social.

Así mismo para que las comunidades puedan disfrutar de los beneficios educativos, sociales y económicos además del empoderamiento social, la solidaridad con otras comunidades (que brinda la oportunidad de acercamiento a su cultura), el reconocimiento y diálogo, tendrán que ponerse las condiciones necesarias para la conservación del patrimonio cultural, sus signos y símbolos en dos rubros: lo interno y lo externo. Lo interno consiste en que la comunidad conserve y recree sus prácticas y rituales de orden espiritual, tradicional o productivo, así como sus formas de comunicación de la lengua y métodos de escritura, aunado a fomentar mediante estrategias educativas la resignificación y difusión.

En segundo lugar están las medidas de conservación relativas a lo externo, que consisten principalmente en fomentar el respeto por el otro y lo otro, mostrando la fragilidad material e inmaterial de los elementos del patrimonio cultural. Se trata en consecuencia de entender el museo virtual comunitario como un educador para: **resguardar, cuidar, preservar, recrear, transformar y transmitir los significados del patrimonio.**

Existen otros elementos indispensables en la salvaguarda del patrimonio, aunados al resguardo de los significados, que en el caso del patrimonio material consiste en favorecer las condiciones para que los elementos sobrevivan al paso del tiempo y al robo, derivando principalmente en la necesidad de crear conciencia y de conseguir apoyos del Estado (a través de políticas públicas) o de organizaciones para la conservación y

restauración de orden físico. En este caso el museo sirve como plataforma de difusión de las necesidades de resguardo del patrimonio y de la comunidad, así mismo como medio de búsqueda y contacto con los interesados en apoyar o mejorar la situación de este problema.

En lo que respecta a la conservación interna, el museo virtual comunitario no cumple únicamente las funciones descritas en el capítulo dos (brindando condiciones para aprender a convivir), también funciona como medio para mostrar a los integrantes de la misma comunidad el patrimonio cultural que posee y los contextos sociales que lo rodean y que de esta forma se identifiquen con la historia, construcción de su comunidad y cotidianidad, además si se incluye a los jóvenes o menos familiarizados de la comunidad con la cultura, en los procesos de planeación y construcción del museo como se propone en el taller, se convertirá en difusor y educador para la misma comunidad.

No obstante la relación entre desarrollo, economía, cultura y patrimonio no se consigue únicamente evocando el valor de los elementos que la constituyen, sino que es necesario recurrir a estrategias que fomenten los vínculos, para lo cual Ranaboldo conside que:

Hay dos estrategias principales en este tipo de desarrollo: exportar los productos con identidad o intentar “importar” consumidores in loco mediante operaciones de marketing que realcen las características únicas del territorio. En los casos que hemos considerado domina la segunda de estas estrategias: el turismo es de lejos el eje alrededor del cual todos los recursos locales son valorizados en modo sinérgico (Ranaboldo & Schejtman, 2009: 59).

Es importante aclarar que cuando se habla de marketing no se trata del que se criticó en el capítulo dos, donde se busca la publicidad de un objeto o espacio sino aquel que promueve los significados, narrativas, los usos alternativos y beneficios del patrimonio cultural y su relación con el desarrollo comunitario.

La tarea de promover las relaciones descritas en los párrafos anteriores tiene que ver directamente con los derechos culturales<sup>54</sup>, lo que quiere decir, que los gobiernos y sus representantes deben hacerse presentes mediante políticas culturales<sup>55</sup>, en conjunto con las comunidades aun siendo éstas autónomas. Algunas de las herramientas con las que el museo virtual comunitario apoya en la tarea del desarrollo integral de las comunidades son:

- **Turismo cultural:** El museo es una plataforma de desarrollo y difusión, la cual permite, de acuerdo a los estándares y limitaciones que la comunidad acuerde, difundir las empresas turísticas y sus servicios, también apoya a las comunidades divulgando su medio y contexto, invitando por medio del marketing y la conquista de la mirada del visitante a que éstos consideren a las comunidades como una posibilidad de turismo. La comunidad en consensos, al igual que con la construcción del museo, debe determinar qué tipo de empresas turísticas permitirá desarrollar, cuáles serán las finalidades que busquen, y las restricciones. Las empresas turísticas debe estar constituidas principalmente por los miembros de la comunidad, es decir, que la comunidad consiga propiciar los medios para que el turismo pueda llegar a ellos.

Poner en manos de las propias comunidades su desarrollo cultural y evitar que sean las grandes empresas turísticas quienes, además de aprovechar el capital cultural y el

---

<sup>54</sup>“En ellos se concentran principios básicos que resumen conceptos de la filosofía política de la vanguardia sobre los derechos humanos, sus especies y diversas generaciones, todos los cuales tiene hoy un alcance que impone- con independencia de la ideología o forma de gobierno de cada Estado- parámetros éticos y jurídicos consensuados universalmente de respeto a la dignidad humana y de los pueblos, no sujetos al arbitrio de cada gobierno, y por lo tanto exigibles, sin que el paso del tiempo exima a quienes omiten el deber de garantizarlos ni a quienes instigan o cometen actos de vulneración” (Castellanos V., 2010:25-26 ).

<sup>55</sup> Se puede definir la política cultural como el conjunto estructurado de acciones y prácticas sociales de los organismos públicos y de otros agentes sociales y culturales, en la cultura; entendida esta última tanto en su versión restringida, como es el sector concreto de actividades culturales y artísticas, pero también considerándola de manera amplia, como el universo simbólico compartido por la comunidad. Las políticas culturales surgen y se desarrollan a partir de cuatro grandes principios: el valor estratégico de la cultura como difusor de estándares simbólicos y comunicativos; base en la que fundamentar las identidades colectivas, y por tanto las identidades de las naciones y de los estados; por tener efectos positivos, tanto económicos como sociales, al desarrollar la creatividad, la autoestima y una imagen positiva de las personas y los territorios; finalmente por la necesidad de preservar el patrimonio colectivo de carácter cultural, histórico o natural.

patrimonio material para lucrar, en el proceso dañen y lastimen a la comunidad sin hacerse responsables, donde los particulares roban aquello que en inicio no resguardan, pero que principalmente con lo que no están familiarizados y en consecuencia no entienden el valor de los significados que están detrás del patrimonio cultural, lo que termina cosificándolo y haciendo de él un producto de consumo, que lejos de favorecer una relación de entendimiento, solidaridad, empatía y compasión con las comunidades que se visitan, convierte a la misma únicamente en objeto para ser visto y consumido. Así mismo si el turismo se deja en manos de externos a la comunidad los beneficios económicos en gran medida serán para aquellos que instalen los insumos del turismo, como hoteles, transporte y lugares donde comer. Para que esto no suceda y en caso de que las comunidades así lo decidan requerían de apoyos externos (principalmente de políticas culturales y apoyos económicos), que les ayuden con el proceso de lograr un desarrollo autosustentable con herramientas como el turismo.

- **Empresas culturales:** Estas pueden ser de muy diversa índole, desde la edición de libros hasta la producción de música, pero las empresas culturales que se refieren en este trabajo son aquellas que la comunidad construye principalmente a partir de sus actividades de producción como son las artesanías, de manera que puedan hacer de pequeños negocios locales microempresas (que exporten sus productos a sitios relativamente lejanos) y aumentar su producción, en el caso de conformación de estas empresas las comunidades requerirán en muchas de las ocasiones de apoyos externos que formen e informen sobre cómo han de conseguir los financiamientos para obtener las expansiones; la tarea del museo virtual comunitario contribuirá a la difusión y la venta de los productos mediante las tiendas digitales, dando a conocer los productos y sus precios.

### **El problema de la inserción económica**

Escribir de economía y cultura es también mostrar que esta tarea es compleja y que depende de distintos procesos educativos, y no exclusivamente del apoyo que el museo virtual comunitario puede ofrecer con su elaboración, ya que éste centra su interés

en procesos educativos en torno a la comunicación, valorización, recreación, resignificación, comprensión y difusión de la cultura, el patrimonio y los valores e identidades relativos a ésta, a diferencia de lo que requiere para poner en marcha un desarrollo económico y social, que tienen que ver con la instrucción en manejos financieros, microeconomía, etc.

Así mismo, cuando hablamos de desarrollo hay que tener en cuenta varias circunstancias a partir de las cuales éste se práctica o usa como medio de intervención, y que pueden depender de cómo se entiende y ejerza la idea de desarrollo y economía, que pueden ser de diversa índole y que determinarán el resultado de las estrategias que la comunidad ponga en práctica. Estos resultados pueden ser de dos órdenes: los que traerán el desarrollo integral a la comunidad y los que la perjudicarán, o bien dejan la producción económica en manos de los privados como lo mencionamos antes, en relación a la **etnofagia** y el **expolio** (aunque en la realidad los resultados no están forzosamente polarizados y claramente diferenciados). Entre los últimos está aquel que parte de una concepción donde el desarrollo es la herramienta y no el fin, sobre lo cual Romero Cevallos explica que:

(...) nada más que un mecanismo de expansión de lo occidental, de una búsqueda insaciable por «modernizar» todo, sin pensar en cuestiones de identidad o preservación cultural, soberanía, auto-determinación y otros temas similares. (...) El objetivo era motivarlos para alcanzar un alto nivel de industrialización, tecnificar su agricultura, lograr un incremento general de su producción, conseguir altos niveles de vida y finalmente adoptar los principios de una educación y valores culturales modernos (Romero Cevallos, 2005: 31).

El significado de desarrollo, al ser objeto de la occidentalización, tiende a volverse parte del lenguaje común, lo que ha llevado al desapego de la raíz de la palabra y de significados que le dan otro sentido, alterando en consecuencia las repercusiones y resultados de los proyectos que tienen en las comunidades. En este sentido el desarrollo también se manifiesta como práctica, y suele devenir en una simple transición de lo tradicional a lo moderno. En este sentido:



(...) el desarrollo sería una manera de propagación del modo de vida occidental, a través de la modernización. Las consecuencias de la aplicación de este tipo de políticas de desarrollo serían funestas para las sociedades llamadas tradicionales, pues implicarían el abandono de sus modos de vida, costumbres, creencias y prácticas culturales, y la adopción del estilo de vida de los países desarrollados (Romero Cevallos, 2005: 31).

De interpretaciones como éstas, de la idea de desarrollo, surge la necesidad de aclarar, y para ello Ranaboldo & Schejtman explican que:

No se trata sólo de usar la cultura para lograr el desarrollo económico, se trata de usar el mercado para reforzar el desarrollo, entendido como aumento de la capacidad de las personas de ser sí mismas y de ser libres. El mercado, en otras palabras, es un instrumento, no un fin, ni peor todavía, una ideología. Es un instrumento útil en ciertos contextos pero, como el “territorio” y la “ruralidad”, es una realidad socialmente construida. El desarrollo no se identifica con la expansión de los mercados: el desarrollo es el crecimiento de las personas, lo integral. (Ranaboldo & Schejtman, 2009: 71)

Por ello es importante que en el momento en que las comunidades propongan llevar a cabo proyectos, en los cuales el patrimonio cultural y la misma cultura en la que se suscribe sean los elementos de trabajo, centren su atención en no convertirlo en negocio, cosificándolo, descontextualizándolo, vendiéndolo y en ciertos casos sacralizándolo; olvidando los significados que le dan sentido, ya que como en el capítulo dos vimos parte del valor del patrimonio está en ser sostén de la identidad, creencias y formas de vida de la comunidad, por lo cual al convertirlo en elemento de intercambio económico, roba toda posibilidad a la comunidad de que brinde a sus integrantes vías de crecimiento integral, deja de ser parte de la cotidianidad tradicional y cultural, dando paso a ser una mercancía. A esto se suma que cuando se cosifica la cultura y el patrimonio, se corre con el peligro de que particulares encuentren en este suceso una oportunidad de negocio, ya que muchos de éstos, junto con sus empresas, buscarán monopolizar y privatizar lo que consideran como su materia de generación de ingresos.

Con relación a esta dificultad Ranaboldo y Schejtman explican que:

(...) la acción predatoria del turismo de masa y comercialización del folclore, apropiación indebida de la reputación, competencia con productos de menor calidad, todas amenazas que comportan una erosión de la IC y el riesgo de perder la autenticidad de la cultura local, es decir, de anular la identidad de la población local (Ranaboldo & Schejtman, 2009:68).

Sin embargo, los problemas en torno a la economía y su relación con la cultura, no se reducen a cómo entender la idea de desarrollo o a los inconvenientes que los externos traen a las comunidades y sus contextos, a esto se adicionan los conflictos que surgen del seno de las comunidades y sus integrantes, que pueden ser resumidos en cinco puntos:

- Desigualdad en el aumento de los ingresos, entre los que viven en el centro urbano y los que viven en las áreas rurales.
- A mayores ingresos mayor consumo, lo cual al igual que el resto de los puntos implica un proceso de educación, como prevención.
- Conflictos de visiones sobre la gestión de los procesos participativos.
- Sobre la gestión del proceso de valorización de los recursos locales, más o menos centralizada.
- Conflictos que implican una lucha entre diferentes actores, en distintos niveles (locales y extra locales) para la apropiación del “proyecto cultural” del desarrollo territorial conflicto entre equidad, inclusión y desarrollo, es decir, diferentes visiones del desarrollo, que implica quizás elegir entre un crecimiento rápido y otro más pausado pero más integrador y sustentable a largo plazo (Ranaboldo & Schejtman, 2009).

La inserción económica y la de búsqueda desarrollo son temas delicados, y las comunidades deben informarse de las contrariedades y de los beneficios para que sean ellas quienes determinen qué es lo que más conviene, teniendo presente que ante todo y como resultado del posible empoderamiento (que da tener medios de comunicación a su alcance), las decisiones y los caminos que se tomen en el manejo de las estrategias de desarrollo determinarán su forma de vida, de ahí la importancia que estén en concordancia con su cultura.

Parece fácil hablar de desarrollo económico y sus relaciones con la cultura, no obstante el trabajo presentado a lo largo de estas páginas no tiene por finalidad establecer una teoría económica del desarrollo comunitario, o sobre la autosustentabilidad, sino mostrar que la construcción de museos virtuales comunitarios puede apoyar en las tareas que favorecen el desarrollo social y económico de las comunidades, manifestando que si bien la principal tarea que este trabajo le asigna a este tipo de museo, la de educador para la convivencia (difusor y educador en los valores que la componen), pueden existir otras entre las que se han mencionado: la difusión y comunicación de los elementos de una cultura o identidad, la creación de conciencia en torno al resguardo, conservación y recreación de los significados, prácticas y elementos del patrimonio cultural y la difusión de distintas empresas, donde los elementos del patrimonio se relacionan con las formas de producción y sustento de la comunidad.

Lo planteado busca ser un incentivo para que las comunidades vean en la construcción de museos, beneficios que les permitan mejorar su calidad de vida y conservar sus tradiciones, sin depender de los apoyos gubernamentales y de paso conservar y divulgar la diversidad cultural, territorial, de ecosistemas y recursos de los que nuestro país está compuesto, que obligan a pensar desde la multiculturalidad estrategias que favorezcan la interculturalidad. Hasta ahora el capítulo buscó ser un breve parpadeo sobre lo que puede presentarse detrás de la construcción de museos virtuales comunitarios, así como de muchos otros proyectos culturales, no se trata simplemente de tener bases sobre curaduría digital e investigaciones sobre patrimonio. Reconocidos los alcances de este tipo de museo tanto a nivel educativo, (capítulo 3) como de potencializador del empoderamiento de las comunidades, queda por saber ¿Cómo es que las comunidades pueden generar sus propios museos virtuales comunitarios, y que no dependan de la administración estatal o privada?

Antes de introducirnos en el contenido propio del taller, cabe aclarar que el proceso de construcción está basado en un guion museográfico, éste contiene desde la misión y visión de la institución, hasta la selección de las piezas que compondrán el

catálogo, y cómo es que éstas se dispondrán en las salas y espacios, pasando por los presupuestos y el contenido de las narrativas.

Se trata de acercar herramientas y estrategias que les permitan, antes que elaborar páginas web, gestionar proyectos culturales, iniciando por el reconocimiento de los elementos representativos de su cultura e identificando las herramientas que permitan poner en práctica los museos virtuales, y además elaborar relatos y narrativas, lo que significa favorecer habilidades que se pueden desplazar a otros ámbitos de la vida cotidiana y cultural. En todo caso se mostrarán en los anexos diversas herramientas que ayuden a las comunidades en la tarea de llevar sus museos virtuales a la red, de manera sencilla y dar el paso de lo imaginario a lo virtual.

## El taller

*“Un museo es siempre la expresión y reflejo de la clase social que lo crea.”*

*Huges de Varin Bohan<sup>56</sup>*

Siendo el museo virtual comunitario uno de los medios para conseguir comunicar la cultura de ciertas comunidades o grupos sociales, y propiciar con su conocimiento el aprendizaje de la convivencia, buscando que sean las mismas comunidades las encargadas de construir el contenido y la narrativa del museo virtual, por lo que se requiere facilitar las condiciones para que las comunidades tengan los conocimientos básicos que permitan concretar el proyecto, una vez conseguidos los medios económicos.

Para brindar los conocimientos de orden técnico y teórico básicos que se requieren para la construcción de museos virtuales comunitarios, se demanda de una estrategia y de medios, que en este caso serán el taller. Se eligió esta estrategia didáctica de presentación de la información, ya que posibilita al mismo tiempo compartir el contenido y socializarlo e ir generando productos, que inminentemente lleven a la construcción. Se habla de elementos básicos porque no es tarea de este taller formar técnicos especialistas en diseño web, en museografía digital o curadores, ya que siempre que sea posible se requerirá el apoyo de un par de especialistas que hagan más fácil la tarea de construir el museo en la red, además cabe mencionar que cuando se convierte a los sujetos en especialistas técnicos de una materia, se corre el riesgo de sesgar la visión de su cultura, dejando de mirarla como su cotidianidad y convirtiéndola en objeto de estudio.

En la introducción y en el capítulo uno se explicó que la perspectiva de la cual parte este trabajo de patrimonio era de carácter participativo, y es en este momento cuando se hace presente. Existen conceptos que vienen del monumentalismo o de una perspectiva

---

<sup>56</sup>Considerado uno de los fundadores de la Nueva Museología Internacional.

económica que son resultado de consensos entre especialistas o bien de esferas de poder, en cambio cuando se trabaja desde una visión participativa los elementos patrimoniales son el consenso de una comunidad donde son sus estándares, tradiciones y su misma cultura los que los definen. El taller promueve la selección y clasificación del patrimonio, porque su producto (que es el museo y los elementos que expondrá para narrar), es construido como resultado de procesos que están en los participantes y no en las autoridades. Es participativo entonces porque no provienen de imposiciones o mandatos, sino que se construyen y reconstruyen como parte de los fenómenos sociales, principalmente comunitarios, logran autonomía y libertad para sus usos y beneficios.

La manera del plantear el taller busca que la propuesta se replique con facilidad, esto para que la aplicación del mismo no dependa de los especialistas en educación, o en proyectos culturales, que en muchos casos no obtendrán los resultados esperados por la carencia de una lengua que le permita comunicarse o bien diferencias en los referentes prácticos y conceptuales, por ende lo ideal será que el taller se replique por los intermediarios culturales, cuyo papel fue tratado en el capítulo dos, pero que en el caso específico de la aplicación del taller hacen referencia de acuerdo a Michel de Certeau:

Los articuladores que pueden identificar la información útil para memorizar en su forma general, que la retienen, luego la retransmiten en una tradición particularizada y situada según la demanda del interlocutor, las circunstancias y el contexto de transmisión. En este sentido, estos intermediarios culturales son, para empezar, traductores que decodifican y recodifican fragmentos del saber, los eslabonan, los transforman mediante una generalización, los transportan de un caso a otro por analogía o extrapolación (...) (Certeau, 1995: 163).

Los elementos que componen el taller están divididos en dos tipos de conocimiento: técnicos y teóricos. Los primeros son relativos al conocimiento de los elementos referentes a los espacios donde se pueden colocar los museos virtuales, a la hipermedia, hipervínculos, hipertexto y lo concerniente a los conceptos sobre lo digital, donde el lenguaje técnico estará a cargo de especialistas, o bien en caso de dejar la construcción a ciertas entidades escolares como bachilleratos o tecnológicos, para que así

puedan ser parte partícipe del proyecto, dando pistas de cómo y dónde construirlo. Por otro lado estarán los referentes a conceptuales del contenido, que será la tarea principal de la comunidad, como identificar cuál es el patrimonio y prácticas culturales, qué se entiende por cultura, además de conocer las ventajas y los beneficios de construir museos virtuales comunitarios tanto para la misma comunidad, como para aquellos que lo visitan.

Las actividades y los productos que a lo largo de este taller se realicen, al final del mismo se relacionarán con el contenido específico, y con el guión del museo. Para plasmar lo anterior en la red, se podrá contar ya sea con el apoyo de jóvenes de bachillerato, con los conocimientos que los mismos integrantes del taller tienen de tecnologías de la información, y la comunicación, particularmente de programación e internet, o con la contratación de especialista, no obstante si existen los recursos se puede construir a la par del taller el museo virtual comunitarios.

En las siguientes páginas se presenta una guía de contenido sobre cómo elaborar un museo virtual comunitario, es importante que el contenido sea respetado, ya que la trascendencia del presente proyecto está en que se sigan la perspectiva que se le da a los contenidos y las relaciones que se colocan, por tanto, cuando hablamos de un taller lo hacemos porque buscamos que a la par de los pasos que este trabajo contiene, la comunidad genere productos y que su construcción se adapte a lo que la comunidad, el barrio o el grupo social tenga a su alcance.

El taller se desarrolla a través de los siguientes contenidos<sup>57</sup>:

1. El museo comunitario
2. Conformación de comité
3. La imagen del museo
4. El tema general
5. Temas paralelos
6. Construyendo los temas:

---

<sup>57</sup> La ficha técnica del taller puede revisarse en el anexo 2.

- 6.1 El patrimonio
- 7. La investigación
  - 7.1 Historia oral
  - 7.2 Investigación documental
  - 7.3 Observación
- 8 Armando las salas
- 9 Servicios complementarios:
  - 9.1 Biblioteca digital
  - 9.2 Servicios educativos
  - 9.3 Servicios para la comunidad
  - 9.4 Tienda en línea
  - 9.5 Redes comunitarias
  - 9.6 Promoción cultural
- 10 El título y la carpeta
- 11 Apoyos financieros
- 12 Nuestro museo en internet

Entremos de lleno a conocer el desarrollo de los contenidos para llevar a cabo el taller.

### 1. El museo comunitario

Antes de construir un museo virtual comunitario, se requiere poseer algunos conceptos básicos que permitan tener claro qué es lo que se está, haciendo como son: qué es un museo con sus características de comunitario y virtual.

Primeramente un museo es: institución al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público que **exhibe, conserva, investiga y comunica** con fines de educación y disfrute del patrimonio.

No obstante, la propuesta que este taller trae consigo es de museos comunitarios, los cuales tiene la característica peculiar de no estar elaborados por instituciones dependientes del Estado, ni por particulares con recursos privados (que generalmente se han hechos de grandes colecciones, resultado de la compra de distintos objetos artísticos



como esculturas, pinturas, esbozos, etc.). El museo comunitario es una propuesta que viene de las mismas comunidades, ellas deciden el tema a exponer y los recursos visuales e informativos que se usaran para comunicar le tema o tópicos elegidos.

La gestión y cuidado del espacio museográfico (que en este caso es un espacio digital) depende y es responsabilidad de la comunidad, lo que a largo plazo permite que los beneficios sean también para la misma. Y aunque en muchos de los casos la construcción de un museo comunitario requerirá de financiamientos y patrocinios externos, la comunidad será quien se haga cargo de agenciarlos.

Las principales características del museo comunitario son:

- Surge con iniciativas de la comunidad.
- Su desarrollo parte de los consensos llevados por la comunidad.
- Responde a las necesidades de las comunidades.
- Cuenta las historias y relatos de la comunidad desde la visión de la misma.
- Los dueños de la comunidad son las comunidades.

La creación de museos comunitarios con la característica de la virtualidad, además de apoyar con el empoderamiento de la comunidad, haciéndola visible a los ojos de otras comunidades lo que promueve la convivencia entre ellas, también da otros beneficios a la misma que dependerán de las peculiaridades que se agreguen como elementos de la construcción del museo, entre ellas están:

- La preservación y difusión de su patrimonio y prácticas culturales.
- Generación de ingresos, como resultado de la visibilización de los sistemas económicos y de producción ante otras comunidades, y de la inserción de ciertos productos generados por la comunidad en el mercado.
- Generación de vínculos y redes entre distintos grupos sociales y comunidades.

Sin embargo, la construcción del museo implica una planeación estratégica, lo que lleva a desglosar la totalidad en distintas partes y elementos: **edificio, elementos a exponer, información completaría de las piezas y servicios que se brindan al público que lo componen**, y que a su vez responden a las a las siguientes preguntas:

- ¿Qué información queremos dar?
- ¿Por qué medios lo hacemos?
- ¿Cómo lo formalizamos? Tanto el diseño como la información tienen que ser coherentes el uno con el otro, y que la información y el contenido transmitan lo que buscamos, y que sea lo más cercano posible.
- ¿Dónde lo situamos? La localización que tendrá dentro de nuestra plataforma.

Para lograr la conformación del museo nos centraremos en que estas preguntas sean contestadas, mediante distintas acciones que paso a paso llevarán a la conformación de un guion museográfico, y a su posible implementación.

## 2. El museo virtual y su construcción

Una vez que se ha explicado qué es un museo comunitario y teniendo presente que este taller busca llegar a construirlo en espacios digitales antes que físicos, es de gran importancia introducir a la comunidad en los términos que se relacionan con el ciberespacio.<sup>58</sup>

Para ello se deben tratar los temas de:

- Lo virtual
- Lo digital
- El ciberespacio
- La navegación
- El hipertexto, hipermedia y los hipervínculos

### El museo virtual

Es un concepto complicado de explicar, pero que en breves palabras se refiere al museo que se elabora pensando en que nunca estará determinado, el que tiene la potencia para transformarse continuamente, que se mueve y por ende su identidad hace lo mismo. El museo virtual es el que se construye por la comunidades y por quien lo visita, ya que al estar elaborado con múltiples y diversos caminos a través de contenidos tejidos unos con otros, permite que el visitante, según vaya decidiendo, construya su propia versión de la visita, un acercamiento casi a la carta al patrimonio que el museo contiene o muestra. En muchos de los casos éstos parecen laberintos de narraciones, y no pueden ponerse en práctica en los espacios físicos, porque éstos están limitados y sujetos a las necesidades de

---

<sup>58</sup> Puede parecer repetitivo volver a tocar el tema de la virtualidad, de los conceptos que la rodean y sostienen, no obstante a diferencia de la lo encontrado en el capítulo uno, lo presentado en el taller está pensado para ser comunicado a las comunidades y no como parte del marco teórico, se diferencia básicamente en el nivel de especialidad del lenguaje. Ambos son necesarios ya que el primero permite realizar y llevar a diferenciar el museo virtual del digital y el taller tiene por finalidad informar y familiarizar a los participantes con la terminología del proyecto. Teniendo en cuenta además que son varios los contenidos que se repetirán, pero se debe tener presente que taller se pondrá en práctica de manera aislada a los componentes teóricos.

las piezas, por ello internet resulta una herramienta interesante para colocar el museo virtual, porque bien utilizado es casi infinito. No obstante para construir este tipo de museos virtuales se requieren de elementos indispensables, entre los que en primer lugar se encuentra lo digital.

### Lo digital

Cuando la comunidad se encuentre en el punto en el que se ha elegido el patrimonio y sus elementos que conformarán las narrativas del museo, y con la antelación de que este museo se colocará en internet, se tienen que buscar formas para hacer que lo que se quiere decir del patrimonio, y sus elementos puedan ser parte de la red de internet, y la única vía posible conocida hasta ahora es la digitalización.

La digitalización consiste básicamente en transformar un objeto palpable o que está fuera de la computadora en una serie de números, dígitos, claves (sistema binario, yes o no, true o false, etc.) que la computadora puede interpretar y reproducir de manera casi idéntica a los que se encuentran escritos en papel, a los que se les ha tomado fotografía, o a la voz que los pronunció; es decir pasan por un proceso de digitalización donde se transforma la información analógica en digital.

No obstante lo digital no es posible sin un espacio donde ser colocado, ya sea para ser exhibido, comunicado o utilizado, y entre los espacios que mejor acogen lo digital está el ciberespacio.

### El ciberespacio

Puede entenderse como una red de relaciones o conexiones de información o datos, y que se constituye principalmente por el intercambio de los mismos a través de internet. Lo que lo convierte en un espacio donde se presentan, almacenan y conjugan los hipermedia digitalizados.

Estos tres conceptos son de suma importancia para aclarar que en el taller se construirá primordialmente un museo virtual, que además será un museo digital, porque

los elementos patrimoniales que decidan exponerse pasarán por el proceso de digitalización y un cibermuseo, ya que estará contenido en el ciberespacio. No obstante se debe aclarar que:

- No todo museo digital es un museo virtual.
- No todo cibermuseo es un museo virtual.
- Y no todos los museos virtuales son digitales o están en ciberespacio.

Lo que significa que es posible realizar construcciones de museos en línea que no sean virtuales, de ahí la importancia de los hipertextos, hipermedia e hipervínculos, además de la conformación de narrativas de contenido y contexto. Sin embargo sí deben aclararse los términos de hipertexto, hipermedia e hipervínculo, y su trascendencia en el museo virtual.

### El hipertexto

Se trata de relacionar información en formato de texto, lo que permite construir las narrativas, ya que llevan a que la información pueda conformarse a través de ir venir entre varias páginas sin un orden preestablecido. No se tiene que leer primero el texto 1, para llegar al 2 y así sucesivamente, sino que se pueden leer primero el texto 6, después el 4, el 1 y finalmente regresar al 6. Se trata de formar una red de información ligado por vínculos en común.

### El hipermedia.

Se relaciona con el término hipertexto, pero a diferencia del primero se refiere a la red de conexiones y relaciones que llevan a que se conjuguen imagen, video, texto, es decir, el conjunto de multimedia utilizado para comunicar una narrativa, y que a su vez pueden conjugarse con otros elementos multimedia. Un ejemplo de multimedia son los videos o las presentaciones en *power point* con audios.

### Hipervínculo

Para conectar los contenidos en internet se requiere de ligas que lleven de una página a otra de manera sencilla, lo que permite conocer sobre un elemento patrimonial que no está presente en la imagen o en el hipermedia, y que requiere de otros espacios como ventanas emergentes donde contenerse. El hipervínculo guarda las relaciones entre los elementos, esto se logra ya que se guarda una dirección web oculta dentro del hipermedia. El uso de los hipervínculos permite que nuestro museo se conecte con distintos y diversos contenidos, para ampliar con conocimiento y contexto sobre el elemento patrimonial mostrado, favoreciendo el diálogo con los objetos y en consecuencia que cuenten y narren lo que queremos que el otro sepa.

Estos elementos permiten la construcción de un museo digital con la particularidad de ser virtual, y aunque aquí no explicamos propiamente cómo elaborar cada uno de los puntos vistos, en sesiones futuras se darán algunas herramientas que favorecen la carga de información a internet, y ayudarán a la construcción de nuestro museo virtual comunitario. Sin embargo lo que se buscó fue introducir a las comunidades en los conceptos clave de la construcción y generación de museos virtuales, teniendo como base el conocimiento del trabajo que están realizando.

### **3. Conformación de comité**

Antes de iniciar con la elaboración del guion y del museo virtual comunitario, será indispensable que se conforme un comité, que es un grupo nombrado por la comunidad para hacerse cargo de la creación y desarrollo de su museo. Este grupo coordina la

participación de los diversos grupos interesados en la construcción del museo, además de animar e invitar a que más personas de la comunidad se una al proyecto.

El trabajo a desarrollar por el comité es gratuito, por lo que sus integrantes realizan un servicio comunitario sin buscar beneficios de carácter político o personal. Su tarea no se limitará a la construcción del museo virtual comunitarios, sino también deben realizar los trámites para los financiamientos y patrocinios, el seguimiento y actualización del espacio.

La elección del comité se debe hacer mediante consenso, por lo menos de los integrantes del taller, eligiendo a aquellos que cuenten con tiempo, conocimientos y compromiso con la cultura, el patrimonio y la comunidad. La elección puede realizarse bien de manera abierta mediante la propuesta y aprobación. o bien mediante una elección secreta por votación.

El trabajo del comité durante el taller debe ser la de guiar y revisar las propuestas de las elecciones de los sustitutos, la investigación y la conformación de la narrativa a modo de que respondan a la imagen y lo intereses de la comunidad. El número de integrantes del comité dependerá de dos factores: el tamaño de la comunidad y las ambiciones del proyecto.

#### **4. La imagen el museo**

El primer punto que se debe abordar en la conformación de los temas pilares del museo, es la creación de una imagen comunitaria, que básicamente consiste en generar un nombre y un logotipo, este transmitirá la visión y aspiraciones del museo. Se trata de conseguir por medio del diálogo que los asistentes del taller puedan plasmar en una imagen, y un par de palabras de lo que representa su comunidad y su cultura, qué es lo

que mayormente los representa, da identidad o bien lo que los hace diferentes del resto de las comunidades.

Las imágenes pueden ser sustitutos idénticos de objetos de la comunidad, como una foto de un tipo de artesanía propio de la comunidad, imagen de un monumento arqueológico que aun juegue un papel para la comunidad, una indumentaria que ejemplifique las principales tradiciones de la cultura. Esto mismo puede aplicarse a un sencillo dibujo hecho por los integrantes de la comunidad, los colores, las texturas estarán determinadas por los medios y las habilidades de quienes asisten al taller.

En un primer momento se realizará la discusión sobre cuál es la imagen a utilizar, y posteriormente si será un diseño propio o bien una fotografía que sea tomada por la misma comunidad. En caso de que la elección sea por el primer el diseño, se realizará al término de la introducción del tallerista y del consejo, jugando con los elementos que los integrantes vayan considerando necesarios. En el caso de que se elija el sustituto como una fotografía, después del consenso quedará pendiente que el comité del museo elija a quienes serán los encargados de hacer las tomas del objeto que sea elegido como representante. Una vez obtenidas varias opciones, en un contenido posterior en consenso se decidirá cuál es la que será utilizada.

Una vez que la imagen del museo esté definida, habrá que buscar un lema o frase que la acompañe, que al igual que con la primera puede estar inspirado en algún canto, frase de una leyenda, o bien una serie de palabras o frases que en el uso cotidiano o ritual tengan significado especial. Todo lo que se elabore en el taller siempre será sometido a consenso y votación, y a una revisión profunda por parte del comité. Regresando al lema de la imagen del museo, se debe procurar que esta remita a la imagen lema, que el navegante del museo puede asociar el museo con la comunidad, y ciertos elementos representativos de la misma. Otro elemento para revisar es que entre la imagen y el lema exista armonía y hagan un juego interesante (es decir, quizá un juego de colores, tonalidades o la mezcla de y difuminarían de ambos elementos en uno mismo, donde la línea que los divide se desdibuje), que ningún elemento esté sobre lo otro.



El lema debe ser corto y claro, se puede acudir a la metáfora y a las lenguas que las comunidades hablan además del castellano, con el fin de que las presente de la manera más cercana. El largo de la frase puede variar, sin embargo, una oración sencilla permitirá que se inserte de manera más fácil como un sello único con la imagen, y que para el navegante y la misma comunidad sea más fácil de recordar. No obstante la creación y por tanto la imagen debe provenir de la comunidad, así que las consideraciones en torno a las características serán una decisión de lo que más convenga, y sea de mayor agrado para los fines que la comunidad desee.

Finalmente quedará unirlos en un escudo, un sello o una imagen única.

## 5. El tema general del museo

Teniendo la imagen de la comunidad, lo consiguiente será determinar cuál será el tema de nuestro museos y de este se deriva el título del mismo, el tema principal del museo se convertirá en el pretexto para comunicar y hacer al otro participe de nuestra cultura. Se trata de buscar alguna actividad cultural, económica, social, educativa, o bien una tradición como un ritual, una fiesta, también puede tratarse algún monumento, ciudad, reserva ecológica o ecosistema, que forme parte fundamental de la vida individual y social de los sujetos que son parte de la comunidad.

La importancia de que el tema del museo sea un elemento eje de la comunidad, está en torno a lo que buscaremos relacionar, la vida económica, social, educativa, las tradiciones, las creencias, la religión, lo espiritual y fundamentalmente los conflictos de distintas ídoles que aquejan a la comunidad e impiden o permiten su crecimiento y desarrollo. Debe buscarse mediante el tema general del museo, donde la comunidad pueda abrirse a que los navegantes del museo virtual los conozcan. Este tema general del museo será su núcleo troncal a partir del cual se establecerán las demás alternativas, las distintas narrativas y lecturas que se concretarán en diversas salas y maneras de visitarlas.

La elección del tema o eje central del museo, al igual que con la imagen, será una decisión a la que se llegue por consenso, se propondrán varios temas y sus justificaciones se debatirán, además de los porqué de cada propuesta, sus debilidades y virtudes, el comité del museo deberá mirar con objetividad si los temas que se proponen son viables, y si van de acuerdo a los valores y características propias de la comunidad.

La elección puede llevarse a cabo mediante dos posibles formas: la primera en grupos o equipos donde cada uno de ellos seleccione el tema que trabajará en el museo virtual comunitario, haciendo que se cumplan las características ya explicadas. Cada equipo presentará su propuesta ante el resto del taller y por votación se elegirá el que más convenga a los intereses del grupo. Ya elegido el tema, en plenaria se dialogan los

cambios y modificaciones pertinentes. Por otro lado también se puede llegar a la elaboración del tema general por medio de una lluvia de ideas, donde se planteen varios temas e ideas sobre los mismos, a la par se deberán hacer los cambios y mostrar las objeciones de lo que se presenta, a modo de que al final de la lluvia se tenga el tema del que hablará el museo. Una vez establecido se transcribirá en limpio, y guardará en la carpeta del proyecto.

## 6. Temas paralelos

La construcción de un museo de carácter comunitario y virtual necesita, además de un tema general a partir del cual comunicar la cultura de quien lo construye, diversidad de puntos y visiones desde donde tomar las diversas aristas de la vida en comunidad, que se concretan en una oferta de espacios en los que podemos admirar los objetos que construyen la narrativa del museo. Es la idea de una narrativa la que nos lleva a desarrollar este contenido. Se trata de trasladar el tema general a la idea de una narrativa y un relato, en otras palabras el cuento que contaremos al navegante es la idea a partir de la cual generamos el guion, pero antes de pensar en cómo y con que lo vamos a contar, necesitamos saber cuál será el cuento que nos interesa hacer llegar. Se trata de que alrededor de la temática general se elaboren otras más específicas, y que en conjunto la desarrollen y conduzcan al tema general del museo.

Para encontrar los temas paralelos, se puede pensar el tema general como un rompecabezas que necesita de partes para ser armado, esas partes son los temas paralelos, pensamos el tema general y lo que se puede decir de él, buscando que no sean en número excesivo, por ejemplo cuatro o seis temas paralelos evitarán que la construcción del museo sea complicada y difícil de visitar. En el contenido anterior hablamos de lo que podía tratarse como el tema general proponiendo que partiera de una globalidad, ésta debe tener particularidades, partes específicas que siempre deben relacionarse con el tema general, esto será lo que las vinculará entre ellas mismas.

Las partes de este tema general podrían por ejemplo ser:

- Sus particularidades en la **vida económica** (como se relaciona el tema con la economía, formas de comercio y modos de subsistencia, es decir con los oficios, profesiones y la vida laboral en general).
- Las **leyendas, cuentos y mitos** que podrían tener algo en común con el tema general.

- También pueden ser **los bailes y tradiciones religiosas** que se relacionan directa o indirectamente, los procesos educativos que giran en torno a lo que se ha elegido (si son en una escuela, se aprenden en casa o en los talleres artesanales, como es que se aprende y para que lo aprenden)
- O las relaciones con las **tradiciones culinarias**.

Entre los elementos que no debemos olvidar para la construcción de los temas paralelos están los que corresponden al contexto de la comunidad, es decir, se debe reservar uno de los subtemas para hablar de:

- **El contexto geográfico**, dentro del país y el estado, los recursos naturales y ecosistemas que los rodean.
- **El contexto social**, el tipo de gobierno de la comunidad, su principal actividad económica, la cantidad de pobladores y los servicios públicos a los que se tienen acceso. (siempre y cuando se tenga acceso a estos datos).

A cada uno de los temas paralelos habrá que ponerle un título que lo represente, y cada tema paralelo pertenecerá a una de las salas del museo virtual que la comunidad realizará, esto en cuanto a los temas que la comunidad construirá de la variedad de posibilidades.

Para terminar con la selección de los temas, y antes de pasar a la construcción de los mismos, será importante que el grupo tenga claro qué es lo que específicamente se quiere decir y comunicar con cada uno de los temas que se han elegido, y en consecuencia lo que se transmitirá a los navegantes de las salas, para lo cual se podrán apoyar en el material del anexo 3.<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> Vid anexo 3.

## **7. Construyendo los temas:**

### **El patrimonio**

Elegidos los temas y en consecuencia las salas del museo virtual hay que establecer qué se dirá, de acuerdo a lo que se ha establecido, en el caso de nuestro museo será a través del patrimonio ya que éste en cierta forma es una representación de la comunidad y su cultura, ya que está construido y elaborado por la misma comunidad como resultado de su cotidianidad, costumbres y creencias. Entonces se tratará de buscar el patrimonio cultural que mejor represente y comunique los temas elegidos, para lo cual en primer lugar será importante que conozca a qué nos referimos cuando usamos el término patrimonio cultural.

La palabra patrimonio remite a los bienes que heredamos de nuestros padres, extensiva y figuradamente de nuestros ascendientes. Herencia de nuestros padres y de los padres de nuestros padres. El patrimonio cultural es el conjunto de bienes históricos y culturales que pueden ser materiales e inmateriales que se reconocen como propios de la comunidad y que pueden heredarse a generaciones futuras y con esto darles las herramientas que den continuidad a la cultura, creen identidad con la comunidad en los jóvenes y favorecen la supervivencia de las tradiciones y creencias. Este patrimonio guarda la memoria de generaciones pasadas, y de lo que ellas pueden contar de la comunidad en sus diversos momentos históricos, de esos momentos que la han llevado a ser lo que es, le han aportado sus características y modos de vivir. El patrimonio cultural también es muestra de los valores de la comunidad y la moral por la que se rigen.

El patrimonio cultural puede encontrarse en las construcciones que tienen un valor histórico, religioso, espiritual, también en ciertas prácticas como la cocina que solamente tienen en la comunidad y que son parte de lo que ellos entienden como suyo, así también con rituales que sostienen su cotidianidad, sus formas de entender el mundo y crear. Pueden ser también documentos que den muestra de los hechos o canciones que los

relaten. Por otro lado son esas cosas las que hoy forman parte de la comunidad, y que les interesa conservar, porque provocan una cierta emoción o hacen sentir que pertenecen a un pueblo, una tradición o un modo de vida. Es posible también hallar el patrimonio en los saberes y técnicas vinculadas a la vida económica como las artesanías. Para que a la comunidad le sea más sencillo señalar su patrimonio, puede intentar responder a estas preguntas:

- ¿Qué objetos, prácticas, saberes y quehaceres no quieren que se pierdan y que les gustaría a sus hijos y nietos?
- ¿Mediante qué objetos, prácticas, saberes y quehaceres les permiten construir la memoria de la comunidad?
- ¿Qué objetos, prácticas, saberes y quehaceres los identifican con su comunidad y su cultura?
- ¿Qué objetos, prácticas, saberes y quehaceres creen que pueden representarlos frente a otras comunidades?
- ¿Qué objetos, prácticas, saberes y quehaceres interesa que otras comunidades conozcan?

Ahora bien una vez que se ha definido qué es el patrimonio, y ya se sabe que se utilizará para comunicar el tema general y paralelos, seguirá relacionar los objetos patrimoniales que la comunidad encuentra en contexto con los temas, elegir para cada tema un número, elementos patrimoniales, para lo cual podrá utilizarse un recuadro que el anexo 4 presenta como herramienta. Se trata de encontrar los elementos patrimoniales que ayuden al tema a comunicar lo que la comunidad busca sobre sí misma y sus modos de vida, crear y relacionar.

## 8. La investigación

Este contenido funciona como introducción a los métodos de investigación que permiten a los integrantes del taller conocer los principales métodos, mediante los cuales la comunidad pueda construir un acercamiento más íntimo con su forma de vida.

Para obtener la información que se dirá de los temas, se llevarán a cabo procesos de investigación que pueden ser de los siguientes tipos (para cada tema pueden utilizarse uno o varios tipos):

- **Historia oral:** se construye a través de entrevistas, y permite rescatar los testimonios y vivencias de los integrantes de la comunidad, además de ayudar a reconstruir su memoria.

Una de las particularidades de las **entrevistas** es que se construyen de preguntas, estas preguntas deben estar dirigidas a encontrar lo que queremos saber sobre algún elemento de los temas o del patrimonio. Para la realización de las entrevistas se debe tener gran respeto por el entrevistado adaptándose a sus tiempos y lugares para realizarla. Las maneras de documentar las entrevistas pueden ser varias, ya sea que se graben auxiliados de una grabadora de audio o una cámara de video (esta opción siempre será interesante ya que permite que el resultado de la entrevista se utilice como elemento del museo), o también se puede recurrir a hacer anotaciones en papel de las respuestas obtenidas, sin embargo se debe prestar atención también al entrevistado y a los detalles de la entrevista, para que de esta forma la información que se busca obtener sea apegada a lo que el entrevistado nos está dando.



Las preguntas se pueden categorizar por:

- 1) Preguntas **centrales y secundarias**; las primeras hacen referencia a los elementos más importantes y que mayor peso tienen para el desarrollo de la historia oral, y las segundas son para averiguar detalles de las centrales.
  - 2) **Preguntas descriptivas y explicativas**; las preguntas descriptivas funcionan para obtener datos sobre lo que se está buscando investigar, cómo pueden ser los cómo, lo qué, dónde, cuándo, y las explicativas para entender más a fondo por qué sucedieron y qué significan.
  - 3) **Preguntas abiertas y cerradas**; por un lado las abiertas permiten que el entrevistado desarrolle largamente y en detalle lo que se está indagando, y las cerradas a recoger datos muy específicos.
- **Investigación documental**; Esta consiste en buscar en libros y distintos documentos para obtener la información que se requiere del contexto de la comunidad, para completar sobre lo que se quiere comunicar de los temas y de los elementos patrimoniales. Estos libros y documentos pueden ser encontrados y solicitados en bibliotecas de la comunidad, iglesias, la cabecera municipal o con los consejos de la comunidad en caso de que los haya. Para el caso de este tipo de investigación la información se recolectará principalmente en papel por medio de la escritura, llevando una libreta donde se lleve escrita la cuestión a averiguar, y se pueda relatar lo que se obtuvo y de dónde se obtuvo.

La investigación documental nos brindará datos como el número de personas que habitan la comunidad, los mapas de posición de la comunidad y la división política del estado donde se encuentra, fotos y videos de distintas prácticas documentadas por particulares, también pueden ser datos técnicos de edificios históricos o de personajes que han sido trascendentales para la conformación de la comunidad. Otra de las fuentes de la investigación documental son las fotografías que relatan la historia de la comunidad, procesos artesanales,

educativos o narre actividades económicas y sociales, pueden encontrarse en los archivos fotográficos de las familias pertenecientes a la comunidad.

- **Observación;** cuando procesos de elaboración artesanal, practicas rituales, como danzas, ceremonia religiosas también pueden ser cuentos, leyendas, mitos no estén documentados en video, fotografía o descripción escrita, se puede realizar observación o la escucha del proceso natural de alguno de los ejemplos anteriores, se trata sólo de sentarse a escuchar, o ver con mucha atención y escribir o grabar lo que sucede.

Estos procesos se ejecutarán en dos casos: para cada uno de los temas particulares y para cada uno de los elementos patrimoniales elegidos, es muy importante que no se olvide que **no queremos hacer un museo para mostrar el patrimonio que se posee, sino para hacer llegar a quienes visitan la cultura, por tanto siempre será más significativo tener claro qué es lo que se quiere decir y usar las imágenes, los textos, los audios para decirlo, no hay que volver los objetos el centro de nuestra atención.**

Para facilitar la tarea de la organización de la información recolectada pueden utilizarse cuadros como el que se presenta en el anexo 5. Obtenida la información y concluidas las investigaciones el siguiente paso será la planificación de las salas.

El taller puede acudir a las escuelas primarias, secundarias y bachilleratos de la comunidad para que sean parte del proceso de investigación, ayuden con la redacción y elaboración de entrevistas. De acuerdo al grado pueden participar en distintas tereas, los bachilleratos por ejemplo pueden facilitar el acceso a las tecnologías para tener los productos de las investigaciones en formato digital y no exclusivamente en papel.

## 9. Armando las salas

A lo largo del taller se han guardado en la carpeta del museo una serie de elementos, indispensable para lo que a continuación realizaremos. Para que el trabajo se lleve a cabo de la manera más sencilla y eficiente se iniciará por la planeación general de las salas, y posteriormente se pasará a las relaciones de cada elemento patrimonial con su información, datos, hipermedias y otros elementos patrimoniales.

En primer lugar hay que tomar los temas paralelos y darles un nombre, para que de esta manera se obtengan los títulos de las salas (cuadro de apoyo, anexo 6.1).

El número de sala quedará libre hasta que se hayan establecido las jerarquías y relaciones entre las mismas y de los valores a tener en cuenta, para que la sala que brinda el contexto sobre la comunidad siempre resulte mejor para la comunicación de la cultura, y así el visitante pueda identificar las principales características de la comunidad.

En primer lugar se puede acudir a un modelo donde las salas sigan un camino lineal: la primera conduce a la segunda, la segunda a la tercera y así sucesivamente, persiguiendo el modelo que el anexo 6.2 propone.

La siguiente forma crea vínculos entre la elección de una sala eje y el resto de las salas. Esta sala seleccionará, por ser la principal representante del tema general, y alrededor de éstas se relacionarán el resto de las salas pertenecientes a los temas paralelos, revítese anexo 6.3.

Finalmente tendremos el modelo que favorece una narrativa más fluida, se brindan más visitas de un mismo espacio digital a los visitantes, se hace que la gran historia de la comunidad cuente pequeños relatos paralelos en torno a la misma, pero que a la vez éstos se conectan comunicando a la misma comunidad. Si logramos generar muchas relaciones sólidas, se podrán hacer museos mucho más diversos, museos que no

sólo comuniquen una cultura o pongan en diálogo a una comunidad, sino también valores, visiones del mundo, formas de socializar, etc.

Este modelo también tiene una sala eje que se elige por las mismas razones que las mencionadas en el modelo anterior, y que se puede elaborar a partir del modelo del anexo 6.4.

### **10. Selección de elementos por sala**

El siguiente punto consta en formalizar la selección de elementos por sala en un esquema que facilite una vez que se inicie con la programación (en la web del museo, para tener en cuenta el lugar en dónde irá cada elemento). Se utilizará un esquema por sala, en un primer momento se presentará el esquema de la sala sin las relaciones entre elementos y posteriormente con ellas. El esquema que se recomienda será un sencillo mapa mental, ya que además permitirá colocar en un mismo esquema texto e imágenes, y que puede observarse en el anexo 7.1.

El número de recuadros dependerá del número de elementos que se coloquen por sala. El siguiente nivel de esta estructura serán las relaciones entre los elementos patrimoniales y sus complementos, que favorecerá la creación de narrativas, por lo cual en primer lugar habrá que establecer qué es lo que queremos que cada elemento cuente, para lo cual pueden apoyarse del anexo 7.2.

Definido esto se pueden comenzar a hacer las relaciones de los elementos entre sí, teniendo como eje principal el elemento patrimonial que se ha elegido para la sala. Una de las formas más convenientes será hacerlo, mediante una sistematización que preferentemente sea por salas, iniciando por la número uno para que de esta forma no se repita el ejercicio relacional por elemento, y se pueda verificar que al final de cada esquema de relaciones se mantenga la finalidad comunicativa de la sala, se puede encontrar el apoyo didáctico en el anexo 7.3.

El número de elementos relacionales dependerá tanto de la **profundidad de lo que se quiere contar** a través del elemento central, como de lo complejo que se quiera hacer de la vinculación con los temas. También es posible trabajar el esquema en un cuarto nivel, donde a los elementos relacionales se les añada sus propios elementos relacionales, no obstante esta decisión dependerá de los integrantes del taller y del comité. Los elementos relacionales los obtendremos de las tablas que hicimos de investigación, y éstos serían: las descripciones, entrevistas, fotos, videos, etc., que tenemos de cada elemento patrimonial, también es posible relacionarlos con elementos patrimoniales de otras salas que se crea, y puedan ayudar a que el elemento patrimonial narre lo que esperamos de él.

Por otro lado cuando se busque hacer la relación entre elementos complementarios, es decir, subalternos al central, se podrá hacer colando un número entre los que se quieren conectar, por ejemplo que la lectura de un texto lleve al audio de un cuento entonces a ambos elementos se les colocaría el número 1. **Si bien estas relaciones y vinculaciones no se verán claramente en el papel, cuando se pase al diseño web éstas llevan a crear hipervínculos entre los elementos, lo mismo que con las salas, cuando planteamos distintos modelos de relación para comunicar, estamos pensando en los hipervínculos que se crearán para conectar las salas y de esta manera lograr una narrativa.**

Ya tenemos las relaciones que queremos llevar a cabo entre salas y entre piezas, con esto hemos creado una forma de contar algo de los temas elegidos, ahora toca hacer breves esquemas de cómo nos gustaría que se vieran salas en el espacio digital, para lo cual el taller puede, en caso de tener los recursos técnicos y digitales a la mano, revisar otros museos digitales e inspirarse de ellos. La colocación de los objetos en cada una de las salas muestra al visitante en un primer plano una idea general sobre nuestro tema, y como se trata de relato tenemos que acomodarlos en las salas a modo de que haya objetos que abran la sala y otros que la cierren.

Para la colocación de los elementos patrimoniales en las salas, se tiene que crear un espacio ficticio, imaginando uno o varios cuartos y pensar **¿Qué es lo primer que queremos que el visitante vea?** así sucesivamente hasta tener en orden los objetos en la sala. Al igual que como hemos hecho a lo largo del taller, la comunidad se podrá apoyar de esquemas para realizar la distribución, y al mismo tiempo que el acuerdo en torno a ésta, pueden guardarse en la carpeta para cuando se haga la programación del museo virtual.

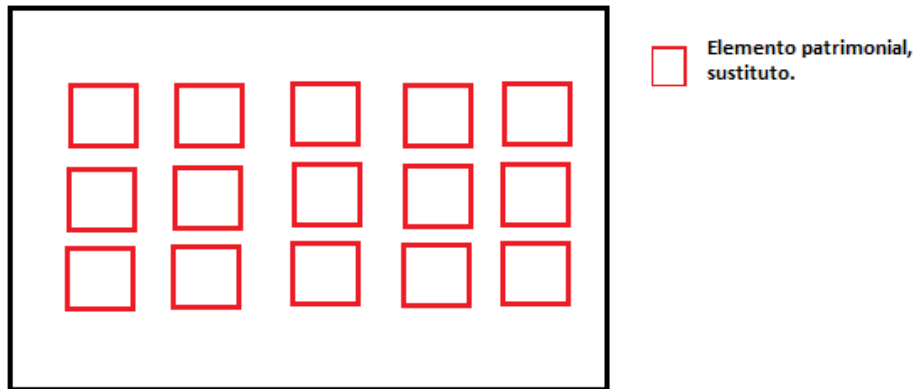
Entre las cosas que se deberán tomar en cuenta a la hora de la distribución de los objetos en el espacio digital es:

- **La mayoría de las veces trabajaremos elementos en dos dimensiones, como dibujos o fotografías, porque en lo físico, los objetos patrimoniales a los que nos referimos, serán fotos, videos o dibujos de la representación del elemento patrimonial, no podemos poner el elemento patrimonial tal cual, porque éste se vive en el quehacer diario o ritual de la comunidad, lo que colocamos en el museo es por decirlo una forma; una copia para que los visitantes pueden conocerlo.**
- **El espacio donde colocaremos las piezas es también de dos dimensiones en la mayoría de los casos, por ende a la hora del esquema de colocación de piezas hay que pensarlo como una hoja en blanco, y los elementos patrimoniales (los sustitutos) como fichas de texto o estampas que pegaremos en nuestra hoja en blanco.**
- **El color de esta hoja, sus texturas y los fondos también son parte del trabajo de los integrantes del taller, es hacer un diseño, pintar las paredes de nuestro museo, siempre pensado en que sean armónicos con la imagen del museo y el tema que la sala trata.**
- **Jamás se deben colocar los objetos en nuestra sala como si fueran un conjunto de imágenes colocadas una detrás de otra, llenar la hoja de sustitutos no narrará nada, en cambio se deben, mezclar en diversos tamaños; varios tipos de**

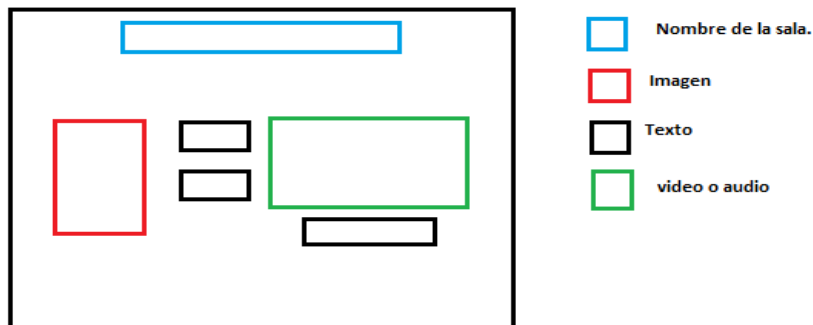
**hipermedia, por ejemplo, un una imagen seguida de dos textos paralelos, y después un video que supure en tamaño tanto a la imagen, como a los textos.**

- **Hay elementos además de los sustitutos, que deben estar presentes en las salas, como es el nombre de la misma y una breve introducción al tema de sala.**

Veamos ahora los esquemas de la colocación de los sustitutos. En primer lugar tenemos aquel donde se colocan elementos, sin el afán de contar algo, es sólo una muestra de lo que la comunidad tiene categorizado:



El modelo que este taller propone es la mezcla de diferente soportes en un mismo espacio, es hacer una imagen con la suma de los soporte que en conjunto nos digan algo sobre el tema general, aunado a los caminos alternos que se construirán con los elementos relacionales, que también pueden colocarse a manera de una sala, o bien creando un espacio particular para cada elemento a relacionar, ya que puede haber varios elementos patrimoniales que se conjuguen con un mismo elemento relacional. A continuación mostramos un ejemplo de cómo es que se podrían acomodar los sustitutos en la página en blanco:



Está contenido ha reunido la conformación de las salas desde la relación entre las mismas, hasta las posibilidades de construcción de cada uno de los espacios de las salas para los elementos patrimoniales, por tanto al finalizar se tendrán realizados y consensados los siguientes elementos:

- Diagrama de relación de salas.
- Diagrama de elementos patrimoniales por sala.
- Diagrama por elemento patrimonial sus relacionales.
- Diagramas de distribución por sala.

## 11. Servicios complementarios

El museo puede generar distintos servicios, que por un lado apoyen el recorrido del visitante, haciendo más completa su visita dando acceso a información extra o actividades lúdicas que permiten reforzar la información, las ideas y relatos que la comunidad ha contado en sus salas. Por otro lado estarán los servicios que beneficiarán a la comunidad y que dejarán otras ganancias además del reconocimiento y comunicación de su cultural.

### Servicios para los visitantes:

- **Biblioteca digital:** La biblioteca implica una tarea ardua de digitalización de documentos y libros que la comunidad posee, ya sea en sus bibliotecas escolares o



comunitarias, este proceso de digitalización y de colocación de los productos digitales en las páginas del museo llevará a la conformación de un equipo de trabajo que se encargue exclusivamente de realizar la elección de los libros a utilizar, y del escaneado de los elementos elegidos, para lo cual los integrantes del taller pueden acudir una vez más a los grupos escolares. Principalmente aquellos de nivel secundario y bachillerato. La construcción de una biblioteca digital no sólo traerá beneficios a los visitantes, sino también a los integrantes de la misma comunidad facilitando el acceso al material bibliográfico de varios tipos, como pueden ser de carácter científico, turismo cultural, alfabetización, novelas, cuentos infantiles, libros de texto, etc., todas las tareas que se lleven a cabo de manera externa al taller serán revisados por los integrantes del comité de museo.

- **Servicios educativos:** se centrarán principalmente en materiales lúdicos, que la misma comunidad construya con base a los temas del museo. Estos materiales lúdicos pueden ir desde sencillos crucigramas, sopas de letras, rompecabezas o muñecas para vestir de manera digital, estas hasta actividades pueden en un primer momento presentarse como bocetos para su posterior digitalización. Estos materiales se colocaran en una sala exclusiva y los integrantes del taller determinaran el número por sala.

### **Servicios para la comunidad**

- **Tienda en línea:** En la mayoría de los casos las comunidades tienen artesanías: cerámicas, vestidos, dulces, productos de conserva, joyería, etc., que se venden exclusivamente a los turistas que llegan hasta las comunidades, estos productos, si la comunidad lo decide, se comercializarían teniendo un espacio exclusivo para mostrarlos a los visitantes mediante fotografías digitales, agregando un teléfono o correo electrónico donde se puedan hacer los pedidos.

Los productos pueden enviarse por Correo de México o bien por alguno de los servicios de paquetería particular, los costos de envío se cargarán al visitante u el pago de los productos, más su gasto de envío, y pueden ser depositados a un

número de cuenta que se establezca para el museo, o bien mediante un envío de dinero al particular dueño del producto.

- **Redes comunitarias:** es posible establecer en el museo virtual un espacio donde el museo platique su experiencia con la construcción del museo o de los problemas con los que la comunidad vive a día, la escases de servicios, etc., este mismo espacio puede ser utilizado para quejas de la comunidad; como la carencia de algún servicio o el apoyo a una situación de la comunidad, como donación de sangre etc., aunado a lo anterior es posible permitir comentarios de quienes estén interesados en ayudar, o bien otras comunidades interesadas en proyectos como el museo que la comunidad construyó. Dicho espacio funcionaría como un medio de expresión de la comunidad, y de denuncia social que haría visibles los problemas de la comunidad y sus alrededores.

**La construcción de este espacio ayudará a que la finalidad de la construcción del museo virtual comunitario no se quede en la promoción cultural o muestra del folclor de la comunidad, sino que ante los sentidos de los visitantes muestre la complejidad de la cultura y forma de vida de la comunidad que en muchos de los casos son excluidas.**

- **Promoción cultural:** en la página de inicio del museo pueden agregarse los datos de algunos de los servicios turísticos con los que cuenta la comunidad, para favorecer el turismo en la zona.

## 12. El título y la carpeta

Para que la comunidad pueda acceder a patrocinadores y a los especialistas que ayuden a la construcción del museo en la red, o bien acercarse a las instituciones o fundaciones que les brinden apoyo se requerirá que antes se presente un proyecto de museo de manera

formal. El proyecto se presentará en una carpeta que contendrá los siguientes elementos en el orden presentado:

- Título e imagen del museo.
- Presentación de la comunidad
- Justificación de la creación del museo.
- Presentación del tema del museo y general de las salas. Aquí se incluyen el tema general del museo y sus temas paralelos y los diagramas de relación de salas.
- Presentación por sala. Por cada sala se presentará un apartado, que contendrá: esquema general de la sala con elementos patrimoniales, diagrama de elementos patrimoniales y sus elementos relacionales y esquema de organización de sala.
- Materiales necesarios para llevar a cabo la creación del museo.

### **Título**

El título se deriva de una síntesis del tema del general.

### **Presentación de la comunidad**

La comunidad en media cuartilla hablará brevemente de su comunidad, ubicación, orígenes, lenguas maternas, principales creencias espirituales, entre otras características que los integrantes del taller y que el comité de museo crea que a quién irá dirigido y que necesiten saber de la comunidad.

### **Justificación de creación del museo virtual comunitario**

En media cuartilla los integrantes del taller explicarán las razones que los mueven a buscar la creación del museo, que pueden ir desde dar a conocer a otras culturas o comunidades su manera de vivir y de socializar, hasta la necesidad de insertarse en el comercio posibilitando la venta de sus artesanías fuera de la comunidad.

**Materiales:**

Los principales materiales que requerirá la construcción del museo virtual comunitario:

- De una a tres computadoras portátiles.
- Cámara fotográfica y grabadora de voz digitales (en caso de que por cuestiones de presupuesto la comunidad durante la investigación no haya podido recabar los elementos en formato digital o la calidad de los obtenidos no sea la óptima).
- Acceso a internet, principalmente mediante una conexión inalámbrica (bam).
- Presupuesto para sueldos en caso de que se desee contratar un programador o diseñador web, o bien en caso de acudir a las escuelas de la comunidad dar apoyos a los jóvenes involucrados en el proyecto.

Si la comunidad cree necesarios otros materiales puede integrarlos a la lista, teniendo siempre presente que no deben ser usados para lucrar o fines particulares.

### **13. Apoyos financieros**

El trabajo para conseguir los apoyos financieros, en caso de que los integrantes de la comunidad deseen pedirlos, será realizado por el comité. Los tipos de ayuda pueden ser:

- Donantes: particulares que han apoyado otros proyectos culturales en el pasado conocidos por la comunidad o bien encontrados en internet.
- Recursos del gobierno de la comunidad para el área de cultura.
- Empresas regionales, nacionales o internacionales.
- Fundaciones nacionales e internacionales.

La gestión de los recursos:

Una vez identificados los potenciales financiamientos habrá que elaborar un plan de gestión compuesto principalmente de los siguientes elementos:

- Elaborar mensajes para convocar y convencer, los integrantes se reunirán para preparar la forma en que se presentará el proyecto y cómo se pedirán los recursos, teniendo presente que se debe mencionar en que ayudará el museo a la comunidad.
- Elaborar un documento base para la presentación del museo (en este caso se usará la carpeta de proyecto del museo.)
- Presupuesto, para lo cual se hará una breve investigación de los costos de los materiales que se consideraron necesarios para la construcción del museo, poniendo una cantidad de dinero que se requiere para construir el museo.

### **14. Herramientas para la construcción de museos digitales y virtuales**

En la última reunión, cuando sean los propios miembros del taller los que tomen a su cargo la construcción en línea del museo virtual, y no sean expertos en tecnología y

manejo de algunas de las plataformas que sirven para realizar posibles museos virtuales o digitales son:

- *Googlefrog* (<http://www.gogofrog.com/>). Esta herramienta permite a los usuarios por medio de un usuario gratuito, visitar espacios museológicos digitales realizados por otros usuarios, además de agregar nuestras propias salas a las ya existentes, sobre una plantilla predeterminada, permite agregar texto, imagen, y video en conjunto.
- *Photo 3d álbum*. Es una herramienta muy interesante ya que básicamente sólo se trata de cargar las fotografías y elegir la ruta que queramos que el video siga, se puede adjuntar a cada imagen una pequeña nota a modo de cédula museo, sin embargo usar hipervínculos resulta imposible al estar las plantillas predeterminadas, el número de medias a usar está determinado por ellas y su estructura previa. A diferencia de la primera herramienta, que es un sitio web donde se accede por medio de un usuario con permisos del autor, photo álbum es un software libre, su descarga es sin costo y se puede hacer directo de buscadores web.

Para ambos casos lo mejor es que los pasos específicos a seguir sean consultados directamente en las páginas de las herramientas, ya que poseen espacios específicos de ayuda, donde por medio de tutoriales explican qué hacer para cargar el contenido deseado. No obstante este tipo plataformas y software hacen una presentación lineal y tradicional de la obra y en ocasiones tiene un costo , no permiten una distribución creativa la misma, y mucho menos la posibles visitas alternativas, actividades que complementen y apoyen los fines y objetivos de la exposición, las posibilidades de diálogo son casi nulas, lo que los convierte en espacio poco interactivos, ya que ésta es sólo selectiva, y por tanto los sustitutos se convierten únicamente en analógicos.

Por estas razones es más útil la utilización de páginas web en blanco o plataformas que tienen plantillas menos rígidas y con más posibilidades, plataformas como *Wix*<sup>60</sup> o *Infopath Desegner*<sup>61</sup>, ya que permiten la construcción de páginas web con ayuda de plantillas pero que tienen la posibilidad de integrar el hipertexto y los hipermedia, no sólo imágenes digitalizadas. Ya antes se habló de la importancia de estas herramientas ya que dan al museo la característica de construcción por el usuario, de no determinación y de multiplicidad de visitas y caminos para recorrer los espacios y la información.

Sin embargo, introducirnos propiamente en el campo del diseño digital, que no es objeto de este trabajo, ya que hay otros profesionales especializados en dicho tema, como programadores informáticos, creadores de páginas web y de simuladores virtuales que manejan con más eficacia este asunto, además resulta importante decir que aunque la finalidad de este trabajo es la construcción de museos virtuales comunitarios desde las comunidades, siempre que sea posible y para alcanzar el mayor grado de interactividad se requerirá del apoyo de especialistas que enriquezcan el proyecto.

### **Conclusiones del taller**

Elaborada la carpeta del museo restará su ejecución y como se explicó con anterioridad si se desea acudir a un diseñador web será fácil porque ya se tienen el plan del museo, su curaduría y museografía, contenidos y relaciones. El diseñador o los estudiantes que se encarguen de esta parte del proyecto, deberán tener cuidado con seguir el mapa relacional que las comunidades plantean, porque son las relaciones y los hipervínculos los que darán la particularidad de virtualidad.

No se debe convertir el proyecto de la comunidad en una galería de imágenes e información de los elementos patrimoniales, ni en una página de folclore, se deben respetar ante todo las decisiones de la comunidad.

---

<sup>60</sup> ([http://es.wix.com/sitiowebgratis/es400?utm\\_campaign=vir\\_wixad\\_live](http://es.wix.com/sitiowebgratis/es400?utm_campaign=vir_wixad_live))

<sup>61</sup>Esta herramienta es parte del paquete de Microsoft office, lo cual implica que tiene un costo y este depende del tipo de paquetería que se adquiera ya que su presentación básica no la incluye.

### **Un nuevo museo virtual comunitario**

En este capítulo son dos las líneas que serán abordadas, la primera de ellas busca mostrar que tanto los museos, como el patrimonio cultural en conjunto con la cultura y los significados que guardan pueden con el plan, herramientas y medios adecuados ser un elemento de desarrollo integral comunitario, lo cual lo convierte en un proyecto útil para las comunidades y los intereses que van más allá de lo educativo, y que responden a intereses internacionales más que comunitarios.

Cuando se plantean las relaciones, beneficios y complicaciones de los museos comunitarios se trata de demostrar que son muchas las razones para dar a las comunidades sobre el papel de los museos, y la conservación del patrimonio. Teóricamente han quedado establecidas, tanto las relaciones conceptuales, como las características, componentes y papel del museo virtual (principalmente comunitario), sin embargo reconociendo que esto no es material de fácil acceso para distintas comunidades o barrios, es que se han creado varias herramientas sintetizadas en el taller que compuso la segunda parte de este capítulo, que antes de ser una secuencia didáctica es el contenido mínimo indispensable para que las comunidades se enfrenten a la construcción de museos virtuales, acompañado de materiales didácticos y ficha técnica, que buscan ayudar con la tarea del mediador o tallerista.

Finalmente queda decir que el taller fue también una estrategia para presentar las características específicas que este trabajo considera, y que la construcción del museo comunitario debería poseer, independientemente de los conceptos y de la forma en que las características deben conjugarse, para que la construcción de museos virtuales comunitarios se lleve a término. El taller es una de las formas de expresar los contenidos técnicos para la construcción del museo, como lo son los esquemas y los requerimientos internos en la comunidad.



## CONCLUSIONES

*“Educar en la igualdad y el respeto es educar contra la violencia.”*

**Benjamín Franklin**

El trabajo de investigación que estas páginas han presentado, tiene como elemento base fundamental la idea y la aplicación del Museo Virtual Comunitario, que se compone de distintas ideas, conceptos, y tejidos de relaciones entre ambos, esto se expone a lo largo de tres capítulos que llegan a las siguientes conclusiones:

Conceptualizar el museo virtual implica primeramente diferenciar: lo digital, el ciberespacio y lo virtual. Cada uno se denomina de la siguiente manera: **lo digital** hace referencia a una propiedad específica que ciertas entidades poseen y que por la naturaleza de su estructura se hayan sometidas a un lenguaje binario. El **ciberespacio** es el espacio relacional que se construye a través del intercambio de información. Y lo **virtual** en primer lugar es: *aquello que existe en potencia pero no en acto* (Lévy, 1999: 10), que tiende a actualizarse aunque no se concretiza de un modo formal. Por tanto se entiende que el ciberespacio es ese lugar de relaciones entre información y contenido, es donde encontramos lo digital, objetos que han pasado por un proceso de traducción e interpretación para poder ser montados. Y lo virtual es una de las formas de ser lo digital, de acuerdo con estas diferencias conceptuales podemos encontrar: **Cibermuseos, Museos digitales y Museos virtuales.**

En consecuencia el museo virtual, explicado en breves palabras, se refiere al museo que se elabora pensando en que nunca estará determinado, el que tiene la potencia para transformarse continuamente, que se mueve y por ende su identidad hace lo mismo. Es el museo que al estar elaborado con múltiples y diversos caminos a través de contenidos tejidos unos con otros, lo que permite al visitante según vaya decidiendo construir su

propia versión de la visita, un acercamiento casi a la carta al patrimonio que el museo contiene o muestra.

Esto convierte en indispensables ciertos elementos para construir un museo virtual digital como son: **el hipervínculo, la hipermedia** (los multimedia) y el **hipertexto**, además de la **interactividad** y la **navegación**. La conjunción de estos elementos permite una de las principales características del museo virtual digital, que es la de bifurcase y construir múltiples posibles narrativas a través de las cuales el navegante recorra el contenido y abra la puerta a que en cada visita se edifica un museo conforme a los caminos o la información por la que se vaya navegando, llevando a que el navegante construya su propio relato con las narrativas que el museo pone a su disposición a través de su principal elemento: el **patrimonio**.

De la diferenciación entre los términos digital, ciberespacio y virtual surgen algunas clasificaciones, sin embargo no funcionan con el concepto de museo virtual, al cual esta tesis se ha adscrito, por lo cual se ha propuesto una clasificación que responde sólo a aquellos museos digitales elaborados en internet que se nombran así mismo museos virtuales, y dentro de esta clasificación están: el **museo digital contemplativo/ contenedor, museo educativo dialogante o didáctico y el museo virtual**.

Con base en la comparación entre los conceptos elaborados, a partir de definir museo virtual (teniendo de base las ideas de Deloche), y de los concretos derivados de la conceptualización se pudo llegar a clasificar los museos mexicanos que se autonomban virtuales, concluyendo que de los 43 museos bajo este nombre dos son realmente museos virtuales, cinco pertenecen a la categoría educativo-dialogante, y treinta y seis a la categoría contemplativo- contenedor.

La falta de consenso en torno al concepto de museo virtual, ha llevado a que su potencial como comunicador de narrativas se disminuya y sean construidos sitios cuya función preponderante es el marketing de sus museos físicos, esto ya que son elaborados a partir de videos o fotografías digitales panorámicas sin mayor contexto, la información que brinda sirve para comunicar sobre los servicios, horarios y salas, donde el lugar

principal lo toma el objeto y su exposición sobre lo que se podría decir y comunicar con él, ello lleva a que la virtualidad de esta clase de museos digitales se quede únicamente en su nombre y pierda las características que conforman lo virtual.

Ello lleva a evaluar que si bien se construyen museos virtuales en nuestro país aún queda camino para aprovechar sus características, que están más allá de acercar los museos de países lejanos a las pequeñas y grandes ciudades del orbe. Por ello esta tesis se centró, una vez establecido lo que es un museo virtual, en proponer estrategias de intervención educativa, teniendo como medio el museo virtual. **La principal de estas estrategias es la de comunicar la cultura del otro, a través de museos virtuales comunitarios que tengan como base elementos patrimoniales en formato digital.**

Lo anterior se liga a que uno de los principales problemas con los que se encuentra la educación y la escuela hoy en día es su dificultad para alcanzar la cobertura, tanto a nivel poblacional como de contenidos, lo que obliga ya desde los años 60 a buscar alternativas en la educación no formal para cubrir cuatro grandes núcleos de necesidades: económicas, sociales, culturales, políticas y científico tecnológicas. Aunado a esto la educación no formal se ha encargado de cubrir la formación para la vida, dar respuesta a aquellos grupos vulnerables y minorías o bien contenidos que han sido relegados o minimizados. Entre las instituciones que representan la educación no formal están: **las casas de cultura, centros sociales y de capacitación**; pero aquella que resalta es **el museo**. En consecuencia el museo se convierte en medio y lugar donde se abrigan nuevos temas para la educación y formas distintas de transmitirlos a los estudiantes.

El museo como resultado de su flexibilidad ante las necesidades y expectativas educativas (por no estar determinado por sus contenidos o metodologías) resulta ser un elemento de apoyo para diferentes necesidades, y para plantear temáticas desde donde la escuela no lo ha hecho, uno de los casos es el aprender a convivir, que hoy en día es indispensable para la resolución de conflictos, de acuerdo con el Informe de UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) “La educación encierra un tesoro” es un pilar fundamental de la formación de los ciudadanos

del futuro. Educar en el aprendizaje en la convivencia significa adquirir valores relacionados con responsabilidad, compasión y la tolerancia y la empatía, aunado al conocimiento del otro, facilita la resolución de conflictos y la vida en sociedad.

Sin embargo, este modelo de museo como facilitador del aprendizaje en la convivencia sólo es posible si se trabaja desde la perspectiva de la **Nueva Museología**. Cuya función básica consiste en ayudar a los visitantes a colocarse dentro de su mundo para que tomen conciencia de su problemática como individuos y hombres sociales, además centra sus objetivos en la comunicación, conocimiento, educación, entretenimiento y ya no en la conservación y sacralización. Uno de los elementos principales que caracteriza al nuevo museo es que en él se conjugan: **territorio, patrimonio y comunidad**. Para lograrlo se requiere romper y salir del esquema del museo tradicional, que si bien es una excelente herramienta para conservar y exponer las bellas artes, no funciona de igual forma con ciertos tipos de patrimonio que antes que conservación requieren narrativas y relatos.

El museo se convierte entonces en un facilitador del aprendizaje en la convivencia, donde se convierten los valores en experiencias con las que los visitantes se encuentren y puedan interactuar. Por ello se requiere caracterizar al museo con ciertas peculiaridades que permitan alcanzar el conocimiento del otro y el aprendizaje para la convivencia. La primera de estas peculiaridades es la de la **virtualidad**, cuando hablamos de comunicar la cultura se trata de mostrar la complejidad de una comunidad y su forma de vida y creencias, por lo cual una exposición tradicional no funciona ya que la profundización que permite en los aspectos particulares, contextos y detalles resulta mínima en el momento de expresarlos en una cédula o una sola imagen. En cambio al poner un espacio en el cual la línea a seguir sea la del visitante, donde a través de conformar distintos y múltiples caminos se vayan relatando microhistorias que den a los elementos patrimoniales digitalizados las armas para contar una parte o algunos detalles de la cultura, es decir, se trata de conformar caminos de información apoyados de elementos multimedia, creando núdulos en torno a elementos de la cultura que presentan el patrimonio y sus relaciones con diversas áreas.

El segundo elemento es el que se relaciona directamente con conocer **la cultura** y tiene que ver al igual que con la virtualidad, con la revisión conceptual. La cultura en los museos virtuales, cuando se trata de aprender a convivir, engloba el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación y significación de la vida social. Es a partir de esta concepción de cultura que se puede pensar en el conocimiento del otro, ya que aludir a estos procesos sociales significa apuntar hacia la forma de vida y creencias de las comunidades y en cierto aspecto ser reflejo de lo que son, como se explica a través de los postulados de Lévinas, conocer al otro mediante su rostro y su desnudez, la intimidad de la vida cotidiana de la comunidades despoja de las ropas del folclore y permite conocerlos a través de las diferencias y similitudes con la forma de vida de quien visita el museo.

El **patrimonio** es el tercer elemento para conseguir comunicar la cultura del otro, en la mayoría de los casos cuando se habla de museos inminentemente se relaciona con el patrimonio pero en ciertos casos se limita al patrimonio artístico (relacionado con las bellas artes), arquitectónico y natural (pero en cuanto aquellos materiales principalmente de historia natural) y mucho de esto se relaciona con las primeras concepciones de patrimonio en torno a que debían ser objetos de gran valor para la humanidad. No obstante al tratarse de museos que buscan trabajar con la cultura, el patrimonio tiene que venir de la misma veta de la idea de cultura, a partir de la cual se entiende como: el acervo de elementos culturales, tangibles e intangibles que una sociedad considera como propios y de los que echa mano para enfrentarse a sus problemas; para formular e intentar realizar sus aspiraciones y sus proyectos; abarcará además las costumbres, conocimientos, sistemas de significados y habilidades.

Esta idea en torno al patrimonio lo convierte en un medio para conocer la cultural o la comunidad, el patrimonio cultural funciona como una serie de símbolos y signos que nos permitirán acceder a la cultura y a la comunidad, ya que la carga simbólica que guarda la huella a la que nos refiere Lévinas, convierte al patrimonio cultural en lenguaje que condesa diversos tipos de expresiones de una cultura.

El cuarto elemento y del cual se desprende la posibilidad de un trato de la historia, el patrimonio y la cultura desde quienes la construyen es la de **museo comunitario**. Aun siendo parte de los postulados de la Nueva Museología merece un lugar propio dentro del planteamiento de museos virtuales comunitarios, ya que de ahí toma su nombre y es de valor en tanto que da la característica de ser construido desde la comunidad, y sean ellos quienes determinen lo que se digitaliza y su función dentro de las narrativas propuestas, se convierte a la comunidad en la administradora y creadora de los espacios museológicos. Si bien no se trata de hablar de dueños, si de beneficiados y responsables, lo que provoca que se rompan paradigmas y el centro de atención esté en los contenidos que la comunidad quiere poner a los ojos de los demás.

Otros de los elementos que resultan fundamentales para conseguir el acercamiento al otro y el aprendizaje de valores relativos al aprendizaje para la convivencia son: la **educación intercultural** y la **microhistoria**. Ambos elementos complementan la idea de un museo que no sólo esté construido desde la comunidad, sino que sean las historias de la comunidad las que sean contadas siempre en referencia a sus vivencias y personajes, nunca con base en la historia nacional, aunado a que estas historias tienen que ser contadas desde perspectivas que permitan la lectura de otras comunidades, y estas mismas sientan la posibilidad de identificarse con las situaciones que el museo muestra, teniendo en cuenta que cuando se habla de interculturalidad lo que se busca es crear condiciones para un diálogo entre distintos grupos sociales, donde las necesidades y posturas puedan ser expresadas y escuchadas, para fomentar situaciones de mayor equidad.

Los puntos anteriormente descritos son los componentes esenciales que esta tesis concluye, en cuanto a las necesidades mínimas para construir museos virtuales comunitarios, consiguiendo de la virtualidad aplicada a la museología y a los espacios digitales mucho más que marketing, y ganando un herramienta para formar e informar de manera alternativa a las aulas en las escuelas y abriendo brecha para que con base en esta

propuesta puedan surgir otras de distinto carácter y finalidades, que den tratos novedosos al patrimonio o que retomen elementos como es el patrimonio industrial para comunicar distintos aspectos de la vida cotidiana o la historia.

No obstante durante la construcción y revisión de los elementos técnicos del museo virtual comunitario el planteamiento de la tesis se encontró con que la utilidad, los beneficios y las aportaciones de la propuesta podían estar mucho más allá de facilitar la tarea de la educación para la convivencia, que aunque tiene repercusiones directas en la comunidad como son el respeto, la responsabilidad, la empatía y la compasión hacia su cultura, conocimientos, problemas, necesidades, etc., puede posibilitar medios para el desarrollo integral de la comunidad. Este desarrollo es posible gracias a que el museo virtual apoya con el progreso de otras funciones como son:

- Resguardar, cuidar, preservar, recrear, transformar y transmitir los significados del patrimonio.
- El turismo cultural.
- Empresas culturales.

Pero el reconocimiento de estos beneficios, trajo también la identificación de ciertas de las situaciones que hacen de la construcción de los museos virtuales comunitarios una tarea que requiere tener precaución, y uso responsable de algunos de sus elementos, ya que en vez de beneficio pueden traer perjuicios tales como:

- La etnofagia y el expolio elementos externos a la comunidad.
- Desigualdad en el aumento de los ingresos, conflictos de visiones sobre la gestión y proceso de valorización de los recursos locales entre quienes forman parte del proyecto y de la comunidad.

Como es posible ver este trabajo no ha llegado a concretarse con la generación de un museo virtual en conjunto con alguna comunidad que permita recabar los datos para enriquecer la propuesta con las dificultades y virtudes de su aplicación, situación que no puede ni debe dejarse de lado ya que permitiría aterrizar las ideas planteadas y llevar

beneficios tangibles a las comunidades. No obstante el que en este momento no se haya llevado a cabo no significa que esto se haga de lado, por el contrario el espíritu por su aplicación está más vivo que nunca, pero antes de que la propuesta pudiera llevarse a cabo fue necesario lograr una conceptualización clara de lo virtual en el museo digital y de sus características, además de las posibles aplicaciones educativas, es decir, esbozar un proyecto que resulte útil y viable antes de su ejecución. Esperando que en corto plazo y los apoyos permitentes, se concrete en conjunto con alguna comunidad que tenga entre sus intereses primordiales el cuidado su patrimonio cultural, y el desarrollo integral de sus integrantes.

Por lo anterior este trabajo es una de las posibilidades o de las partes que componen el problema del museo virtual, ya que las intervenciones en su creación pueden ir desde la programación digital, hasta solucionar problemas de museografía y museología en línea, y que requieren de estudios especializados en áreas distintas a la pedagogía. Sin embargo esperamos que este trabajo sirva de pretexto para que dichos expertos encuentren en los museos virtuales y digitales áreas de acción, crecimiento e intervención, haciendo de estos espacios sitios que den al patrimonio, el arte, sus significados y sus autores o responsables, nuevos caminos expositivos y de oportunidad de narrar desde otras perspectivas y otros relatos.

Finalmente uno de los aprendizajes que este trabajo ha dejado está en que la tarea de la pedagogía no debe frenarse en la fortalecer los servicios educativos relativos a las actividades con vinculación escolar, es importante que los alcances formativos lleguen a más poblaciones, a través de otros medios y con diversas estrategias, por tanto se requiere aventurar a la pedagogía a insertar sus teorías y marcos teóricos en otras áreas como es en mi caso la curaduría, la museografía, museología, gestión cultural y la historia del arte. Ya que la formación, información y educación puede partir de los elementos patrimoniales, lo que significa lograr construir narrativas en espacios museológicos y museográficos desde la pedagogía, dando la oportunidad a que los logros y finalidades del museo sean otras de las que ya de por si dan una perspectiva de conservación, o sencilla exposición.



Concluyendo, el museo virtual es apenas una tarea que inicia en búsqueda de nuevos caminos y de la que queda aún mucho por plantear y descubrir.

### Referencias bibliográficas

Aguado Odian, Ma. Teresa (1991). Educación intercultural: concepto, paradigmas, realizaciones (89-107). En Jiménez Fernández, Ma. del Carmen. *Lecturas de pedagogía diferencial* .

Aguirre Romero, J. (2004). *Ciberespacio y comunicación: nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI. Espéculo (UCM)*( 27).

Alderoqui, S. (1996). *Museos y escuela: socios para educar*. Argentina: Paidós.

Alonso Fernández, L. (1993). *Museología : Introduccion a la teoria y práctica del museo*. Madrid: Itsmo .

Arizpe Schlosser, L. (2006). *Culturas en movimiento: Interactividad cultural y procesos globales*. México: Miguel Angel Porrúa.

Ausubel, David. (1976). *Psicología educativa*. México: Trillas.

\_\_\_\_\_ (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. México: Paidós.

Bellido Gant, María Luisa (2001). *Arte. Museos, y nuevas tecnologías*. España. TreaBenntt, N., & Trofanenko, B. (2002). *Digital Primary Source Materials in the Classroom*. Recuperado el 10 de octubre de 2012, de Archives & Museum Informatics: <http://www.archimuse.com/mw2002/papers/bennett/bennett.html>

Bonfil Batalla, G. (2004). "Nuestro patrimonio cultural: un laberinto de significados". En E. Florescano, *El patrimonio nacional de México*. (págs. 28-56). México: Fondo de Cultura Económica, Biblioteca Mexicana.

Camarena, C., & Morales, T. (2009). *Manual para la creación y desarrollo de museos comunitarios*. La Paz: Fundación Interamericana de Cultura y Desarrollo.

- Cantón Arjona, V. (2009). "El patrimonio colectivo como campo de problematización sociomoral y formación ciudadana. Una aproximación preliminar". En I. V. (coord.), *Formación ciudadana. Una mirada plural*. México: CAIEP.
- Cantón Arjona, V., & Gonzáles Saéz , O. J. (Núm. 161, octubre 2009). Notas para una aproximación a la educación patrimonial como CREADORA DE IDENTIDAD Y PROMOTORA DE LA CALIDAD EDUCATIVA. *Correo del Maestro* .
- Castellanos V., G. (2010). *Patrimonio Cultural; Integración y desarrollo en América Latina*. Colombia: Siglo XXI.
- Certeau, M. (1995). *La toma de la palabra y otros escritos políticos*. México: Universidad Iberoamericana; ITESO.
- Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI. (1996). *Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI: La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana. Ediciones UNESCO.
- Coombs, P. H. (1978). *La crisis mundial de la educación* . Barcelona: Ediciones Península .
- \_\_\_\_\_. (1982). *Futuros problemas mundiales en la educación* . México : ANUIES.
- Coombs, P. H., & Ahmed, M. (1973). *La lucha contra la pobreza rural: el aporte de la educación no formal*. Madrid: Tecnos.
- Correa, J., & Ibañez, A. (2005). Museos, tecnología e innovación educativa: Aprendizaje de Patrimonio y territorio. *REICE*, 3(1), 880-894.
- DeCarli, G. (2003). Vigencia de la Nueva Museología en América Latina: conceptos y modelos. *ABRA*.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Un museo Sostenible: Museo y Comunidad en la Preservación Activa de su Patrimonio*. S/L: UNESCO .

- (2006). Declaración de Barquisimeto- Venezuela, 1995. En N. Decarolis, *El pensamiento museológico Latinoamericano, Los documentos del ICOFOM LAM* (págs. 30-35). Argentina: Brujas.
- (2006). Declaración de Santa Cruz- Rio de Janeiro-brasil, 2000. En N. Decarolis, *El pensamiento museológico Latinoamericano, Los documentos de ICOFOM LAM* (págs. 55-66). Argentina : Brujas.
- Deleuze, G. (2002). *Diferencia y Repetición*. Argentina: Amorrortu.
- Deloche, B. (2001). *El museo Virtual*. España: Trea.
- Díaz Polanco, H. (2003). *La rebelión zapatista y la autonomía*. México: Siglo XXI.
- Dietz, G., & Mateos Cortés, L. S. (2012). *Interculturalidad y Educación, Intercultural en México. Un análisis de los discursos nacionales e internacionales en su impacto en los modelos educativos mexicanos*. Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública. Coordinación General de Educación Intercultural y Bilingüe.
- Domínguez Brito, L. (2003). *E-Mutec Desarrollo y conceptualización de un museo electrónico educativo en línea aplicado al Museo Tecnológico de la Comisión Federal de Electricidad en México*. Puebla: Universidad de las Américas Puebla.
- Florescano, E. (2004). El patrimonio Nacional. Valores, usos, estudio y difusión. En E. Florescano, *El patrimonio nacional de México* (págs. 15-27). México: Fondo de Cultura Económica.
- Gabaldón Peñaranda, E. (2011). *Nueva Museología*. Recuperado el 1° de Junio de 2014, de <http://www.nuevamuseologia.com.ar/images/sampledata/pdfs/elmuseovirtual.pdf>.
- García Blanco, Á. (1999). *La exposición un medio de comunicación* . Madrid: Akal.
- \_\_\_\_\_.(2004). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona : Editorial Gedisa.

\_\_\_\_\_. (2004). El patrimonio cultural de México y la construcción imaginaria de lo nacional. En E. Florescano, *El patrimonio nacional de México*. México: Fondo de Cultura Económica, Biblioteca Mexicana.

González Alba, S. (2009). *Patrimonio, Escuela y Comunidad*. Buenos Aires: Lugar editorial.

González y González, L. (1997). *Invitación a la microhistoria*. México: Clío.

Hernández Hernández, F. (2001). *Manual de Museología*. España: Síntesis.

\_\_\_\_\_. (2006). *Planteamientos teóricos de la museología*. España: Trea.

ICOM (31 de Mayo de 1972). La Mesa Redonda: La importancia y el desarrollo de los museos en el mundo contemporáneo. Santiago de Chile.

Jares Rodríguez, X. (2001). *Educación y conflicto : guía de educación para la convivencia*. Madrid: Editorial Popular.

\_\_\_\_\_. (2006) *Pedagogía de la convivencia*. Barcelona: Graó Editorial.

León, A. (1995). *El museo. Teoría, praxis y utopía*. España: Cátedra.

Lévinas, E. (1993). *El tiempo y el otro*. Barcelona : Ediciones Paidós.

\_\_\_\_\_. (1998). *La huella del otro*. México: Alfaguara.

\_\_\_\_\_. (2001). *Entre nosotros: ensayos para pensar en otro*. España: Pretextos.

\_\_\_\_\_. (2003). *Humanismo del otro hombre*. España: Siglo veintiuno.

Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Buenos Aires: Paidós.

Madrid Jaime, M. (1986). *Glosario de términos Museológicos*. México: UNAM: Coordinación de Difusión Cultural.

Malraux, A. (1956). *Las voces del silencio*. Buenos Aires: Emecé.

- Maynard, P. (1985). La proclamación de la nueva museología. *Revista Museum*, "La, XXXVII.
- McDonald, G. (1992). Change and challenge: museums in information society. En I. Karp, *Museums and Communications*. Whashington: Smithsonian Institution Press.
- Moreno Morales, L. F. (2007). Museológicas: Problemas y vertientes de investigación en México. *Relaciones*.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación,(2008). Los pueblos indígenas en sus propias voces. *Pueblos Indígenas Urbanos y Migración* (pág. 2). Nueva York: Naciones Unidad.
- Organización de los Estados Americanos. (2006). *Declaración de Santa Cruz*. Rio de Janeiro.
- Ortega Ruiz, P. (2007). La tarea de educar. En M. Yurén, & S. Araújo, *Calidoscopio: calores, ciudadanía y ethos como problemas educativos*. (págs. 59-90). México: Correo del Maestro/ Ediciones la Vasija.
- Pastor Homs, I. M. (2009). *Pedagogía museística: Perspectivas y tendencias actuales*. Barcelona: Ariel Patrimonio .
- Pozo, J. (1999). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.
- Ranaboldo, C., & Schejtman, A. (2009). *El valor del patrimonio cultural: territorios rurales, experiencias y proyecciones latinoamericanas*. Perú: IEP, RIMISP.
- Regil Vargas, L. (2006). Museos Virtuales: entornos para el arte y la Interactividad. *Revista Digital Universitaria*.
- Rico, J. C. (2009). *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual?: las exposiciones en la era digital*. Asturias: TREA.

\_\_\_\_\_. (2006). *Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas*. Madrid: silex.

Riviere, G. (1993). *La museología: curso de museología: textos y testimonios*. Madrid: Akal.

Rodríguez Ortega, N. (no 4, 2011). Discursos y narrativas digitales desde la perspectiva de la museología crítica. *Museo y territorio*, 14-29.

Romano García, V. (1999). *El tiempo y el espacio en la comunicación; Hondarribia, Argitaletxe Hiru*. Hondarribia: Argitaletxe Hiru.

Romero Cevallos, R. (2005). *¿Cultura y desarrollo, desarrollo y cultura? Propuestas*. Lima: Serie de Desarrollo Humano, núm. 9. UNESCO -PNUD.

Santacana I Mestre, J., & Martín Piñol, C. (2011). *Manual de museografía interactiva*. España: TREA.

Schmilchuk Braun, G. (1987). *Museos: comunicación y educación*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes.

Schmelkes del Valle, S. (2004). La educación intercultural: un campo en proceso de consolidación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*.

Steiner, G., & Ladjali, C. (2007). *Elogio de la transmisión*. Español: Ediciones Siruela.

Trilla Bernet, J. (1986). *La educación informal*. Barcelona. Promociones y publicaciones universitarias.

\_\_\_\_\_. (1996). *La educación fuera de la escuela: Ámbitos no formales y educación social*. México: Ariel .

\_\_\_\_\_. (2013). *La educación fuera de la escuela: ámbitos no formales y educación social*. Barcelona. Ariel.

Torres Martín, Cesar. (2007). *La Educación no formal y diferenciada: fundamentos didácticos y organizativos*. Madrid. Editorial CCS.

### **Materiales electrónicos**

ICOM. (2012). *ICOM*. Recuperado el septiembre de 12, de <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>.

\_\_\_\_\_ (2010). *Conceptos claves de museología*. Recuperado el 5 de julio de 2014, de ICOM:[http://icom.museum/fileadmin/user\\_upload/pdf/Key\\_Concepts\\_of\\_Museology/Museologie\\_Espagnol\\_BD.pdf](http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Espagnol_BD.pdf).

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. (17 de octubre de 2003 ). *Unesco*. Obtenido de La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>

\_\_\_\_\_ (s.f.). *UNESCO*. Obtenido de Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural: <http://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf>

Schweibenz, W. (noviembre de 1998). *The "Virtual Museum"1: New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System*. Recuperado el 13 de octubre de 2012, de [http://informationswissenschaft.org/download/isi1998/14\\_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf](http://informationswissenschaft.org/download/isi1998/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf)

Schweibenz, W.(mayo 2013) *Main Articles useum exhibitions - The real and the Virtual ones: an account, Of a complex relationship*. Recuperado el 20 de junio de 2013, de <http://www.firstmonday.org/ojs/index.php/UC/article/view/4715>

Teather, L., & Wilhem, K. (Marzo de 1999). *"Web Musing": Evaluating Museums on the Web from Learning Theory to Methodology*. Recuperado el 28 de octubre de 2011, de <http://www.archimuse.com/mw99/papers/teather/teather.html#ixzz1cBqIj5yX>.



## Anexo 1

### Particularidades del Museo Digital

Museo digital	
¿Qué es?	¿Qué no es?
<ul style="list-style-type: none"><li>- Su principal característica es que los objetos que expone o integra en sus discursos y narrativas han pasado por un proceso de digitalización.</li><li>- Es la oposición del museo análogo.</li><li>- Puede estar dentro o fuera de internet.</li><li>- <i>Su propuesta</i> museográfica y de curaduría puede ser tradicional, crítica o en la nueva museología.</li><li>- Puede basarse en un museo tangible o no.</li><li>- Puede tener o no la particularidad de la virtualidad.</li><li>- Puede o no usar hipertextos e hipervínculos.</li><li>- Puede o no incluir narrativas que acompañen su exhibición.</li><li>- Los discursos y narrativas pueden construirse por quien lleva el proyecto del museo o con la visita del navegante.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- No es un museo tangible.</li><li>- No es un laboratorio de experimentos en línea.</li><li>- No es una base de imágenes digitalizadas.</li><li>- No es un folleto un informativo sobre un museo tangible.</li><li>- No siempre es virtual.</li><li>- No siempre está en el ciberespacio.</li></ul>

Anexo 2

Particularidades del Cibermuseo

Cibermuseo	
¿Qué es?	¿Qué no es?
<ul style="list-style-type: none"><li>- Su principal característica es que se encuentre en el ciberespacio.</li><li>- Los objetos que forman sus colecciones siempre son resultado de un proceso de digitalización.</li><li>- Generalmente no parten de un museo tangible.</li><li>- Dependen de las redes de relaciones que internet posee.</li><li>- Se encuentran profundamente ligados a la hipermedia.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- No puede ubicarse off line.</li><li>- No puede exponer objetos tangibles.</li></ul>

### Anexo 3

#### Particularidades del Virtual

Museo virtual	
¿Qué es?	¿Qué no es?
<ul style="list-style-type: none"><li>- Depende del uso de hipertextos, hipermedias e hipervínculos.</li><li>- Ante todo tiene una apuesta por la imagen.</li><li>- Su prioridad está en contar narrativas y mostrar discursos.</li><li>- Su función primordial es la de relatar narrativas con base en los elementos patrimoniales que se centre en temas antes que en información sobre los piezas.</li><li>- Parte de la construcción de narrativas en dos vías: desde el museo y desde el navegante.</li><li>- <b>Se construye de sustitutos analíticos.</b></li><li>- <b>Permite y se diseña para la interactividad constructiva.</b></li><li>- En él no hay elementos sacralizados ni fetichizados.</li><li>- Nunca está realmente determinado, ya que se plantea diversos caminos para recorrer, historias que cuentan una gran historia.</li><li>- Se plantea a través de una disposición museográfica de salas y elementos de exhibición pero se diferencia en el trato y lugar otorgado a ellos.</li><li>- Los elementos patrimoniales tienen una función dentro de las narrativas principales y secundarias.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- No es un folleto de museo intangible.</li><li>- No es una galería de arte digital.</li><li>- No es una base de datos de arte o de imágenes digitales.</li><li>- No posee una museografía tradicional.</li><li>- No se construye de sustitutos analógicos.</li></ul>

## Anexo 4

### Los museos virtuales en el contexto mexicano

En el capítulo 1 se presentó la clasificación de los museos virtuales que se autodenominan bajo este nombre, brindando algunas de las características generales que cada uno posee (museo digital contemplativo/contenedor; museo digital educativo dialogante; museo virtual). Para llegar a dicha clasificación se elaboró una rúbrica donde se colocaron distintos puntos que caracterizan tanto a un museo tradicional como al museo virtual, ello con la finalidad de abarcar las características que cada uno de los “virtuales mexicanos” pudiera llegar a poseer y con base en eso determinar qué tan cerca se encuentran la virtualidad y que tanto de la tradición.

Para que el lector tenga mayor claridad en cuales son los elementos particulares los tres tipos de museo que se nombran como museos virtuales se presenta la rúbrica que entre los elementos que se consideró para su elaboración está:

- características digitales
- característica de la exposición
- uso de los sustitutos
- contenido
- formas de comunicación

Aunado a la descripción de las características de los elementos de la clasificación en el capítulo 1 se presentan también ejemplos que faciliten el entendimiento de la clasificación y ayuden con la diferenciación del museo virtual del resto de los museos digitales. Son tres ejemplos los presentados: *Museo virtual de Palacio Nacional*, Museo Mexicano de la Danza y el Museo del Desierto. Cada uno es representante de **museo contemplativo/contenedor**, **museo educativo dialogante** y **museo virtual**. Los cuales se construyeron a partir de las siguientes rúbricas que permiten tener mayor claridad de lo

que las diferencias y uno, posibilitando su posible transformación, siempre encaminada hacia lo virtual:

ANEXO 4. LOS MUSEOS VIRTUALES EN EL CONTEXTO MEXICANO.

CARACTERÍSTICAS	MUSEO DIGITAL CONTEMPLATIVO/CONTENEDOR	MUSEO DIGITAL EDUCATIVO DIALOGANTE	MUSEO VIRTUAL
<b>CONTENIDO</b>			
APERTURA Y DEMOCRACIA CULTURAL	x	x	✓
CONCIENCIACIÓN	x	✓	✓
SISTEMA ABIERTO E INTERACTIVO	x	✓	✓
<b>SERVICIOS COMPLEMENTARIOS</b>	✓	✓	✓
<b>TIPO DE CONVERSACIÓN</b>	Unidireccional	Unidireccional	Diálogo
<b>SE NOMBRAN MUSEOS VIRTUALES</b>	✓	✓	✓
<b>CARACTERÍSTICAS DIGITALES</b>			
INTERACTIVIDAD	Selectiva	Selectiva/transformativa	Transformativa/constructiva
INMERSIÓN	x	✓	✓
HIPERTEXTO	x	✓	✓
HIPERMEDIA	x	✓	✓
<b>CARACTERÍSTICAS DE LA EXPOSICIÓN</b>			
LINEAL CRONOLÓGICA	✓	✓	x
RELACIÓN ENTRE SUSTITUTOS, POR NÚCLEOS TEMÁTICOS, CON EJES TRANSVERSALES	x	✓	✓
<b>SE APOYA EN SUSTITUTOS</b>	Analógicos	Analíticos	Analíticos
<b>FINALIDAD</b>			
CONTENEDOR	✓	✓	✓
CONTEMPLATIVO	✓	✓	✓
INFORMAR	✓	✓	✓
MEDIAR	x	✓	✓
SENSIBILIZAR	x	✓	✓
DIALOGANTE	x	x	✓
REFLEXIVO	x	x	✓
<b>LAS FUNCIONES SIRVEN A</b>	Objeto	Sujeto	Sujeto

**EJEMPLO 1. MUSEO CONTEMPLATIVO CONTENEDOR**

Nombre del museo: Museo virtual de Palacio Nacional

Sitio web: [http://www.hacienda.gob.mx/cultura/museo\\_virtual\\_pal\\_nac/shcp\\_mv.htm](http://www.hacienda.gob.mx/cultura/museo_virtual_pal_nac/shcp_mv.htm)

CARACTERÍSTICAS	MUSEO VIRTUAL DEL PALACO NACIONAL
<b>CONTENIDO</b>	
APERTURA Y DEMOCRACIA CULTURAL	×
CONCIENCIACIÓN	×
SISTEMA ABIERTO E INTERACTIVO	×
<b>SERVICIOS COMPLEMENTARIOS</b>	✓
<b>TIPO DE CONVERSACIÓN</b>	Unidireccional
<b>SE NOMBRAN MUSEOS VIRTUALES</b>	✓
<b>CARACTERÍSTICAS DIGITALES</b>	
INTERACTIVIDAD	Selectiva
INMERSIÓN	×
HIPERTEXTO	✓
HIPERMEDIA	×
<b>CARACTERÍSTICAS DE LA EXPOSICIÓN</b>	
LINEAL CRONOLÓGICA	✓
RELACIÓN ENTRE SUSTITUTITOS, POR NÚCLEOS TEMÁTICOS, CON EJES TRANSVERSALES	×
<b>SE APOYA EN SUSTITUTOS</b>	Analógicos
<b>FINALIDAD</b>	
CONTENEDOR	✓
CONTEMPLATIVO	✓
INFORMAR	✓
MEDIAR	×
SENSIBILIZAR	×
DIALOGANTE	×
REFLEXIVO	×
<b>LAS FUNCIONES SIRVEN A</b>	Objeto

**EJEMPLO 2. MUSEO EDUCATIVO DIALOGANTE**

Nombre del museo: Museo mexicano de la danza

Sitio web: <http://www.museomexicanodeladanza.mx>

CARACTERÍSTICAS	MUSEO MEXICANO DE LA DANZA
<b>CONTENIDO</b>	
APERTURA Y DEMOCRACIA CULTURAL	×
CONCIENCIACIÓN	✓
SISTEMA ABIERTO E INTERACTIVO	✓
<b>SERVICIOS COMPLEMENTARIOS</b>	✓
<b>TIPO DE CONVERSACIÓN</b>	Unidireccional
<b>SE NOMBRAN MUSEOS VIRTUALES</b>	✓
<b>CARACTERÍSTICAS DIGITALES</b>	
INTERACTIVIDAD	Selectiva/transformativa
INMERSIÓN	✓
HIPERTEXTO	✓
HIPERMEDIA	✓
<b>CARACTERÍSTICAS DE LA EXPOSICIÓN</b>	
LINEAL CRONOLÓGICA	✓
RELACIÓN ENTRE SUSTITUTITOS, POR NÚCLEOS TEMÁTICOS, CON EJES TRANSVERSALES	✓
<b>SE APOYA EN SUSTITUTOS</b>	Analíticos
<b>FINALIDAD</b>	
CONTENEDOR	✓
CONTEMPLATIVO	✓
INFORMAR	✓
MEDIAR	✓
SENSIBILIZAR	✓
DIALOGANTE	×
REFLEXIVO	×
<b>LAS FUNCIONES SIRVEN A</b>	Sujeto

**EJEMPLO 3. MUSEO VIRTUAL**

Nombre del museo: Museo del Desierto

Sitio web: <http://www.museodeldesierto.org/interfase.html>

CARACTERÍSTICAS	MUSEO DEL DESIERTO
<b>CONTENIDO</b>	
APERTURA Y DEMOCRACIA CULTURAL	✓
CONCIENCIACIÓN	✓
SISTEMA ABIERTO E INTERACTIVO	✓
<b>SERVICIOS COMPLEMENTARIOS</b>	✓
<b>TIPO DE CONVERSACIÓN</b>	Diálogo
<b>SE NOMBRAN MUSEOS VIRTUALES</b>	✓
<b>CARACTERÍSTICAS DIGITALES</b>	
INTERACTIVIDAD	Transformativa/constructiva
INMERSIÓN	✓
HIPERTEXTO	✓
HIPERMEDIA	✓
<b>CARACTERÍSTICAS DE LA EXPOSICIÓN</b>	
LINEAL CRONOLÓGICA	×
RELACIÓN ENTRE SUSTITUTOS, POR NÚCLEOS TEMÁTICOS, CON EJES TRANSVERSALES	✓
<b>SE APOYA EN SUSTITUTOS</b>	Analíticos
<b>FINALIDAD</b>	
CONTENEDOR	✓
CONTEMPLATIVO	✓
INFORMAR	✓
MEDIAR	✓
SENSIBILIZAR	✓
DIALOGANTE	✓
REFLEXIVO	✓
<b>LAS FUNCIONES SIRVEN A</b>	Sujeto



Los ejemplos antes presentados son únicamente una muestra de la variedad de museos digitales que se construyen desde el país. En el ciberespacio encontramos alrededor de 43 espacios museográficos entre museos y visitas o recorridos autodenominados virtuales de creación principalmente mexicana, que se pueden clasificar en tres modelos, como se ha explicado en **capítulo 1**, contemplativo/contenedor, educativo dialogante virtual, a continuación presentamos unas tablas donde puede encontrarse al que pertenece cada uno de los espacios ubicados:

	Clasificación a la que pertenecen	Nombre del museo	Página web
<b>1</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Visita Virtual al Museo del Templo Mayor: TEOPANTLI	<a href="http://aztlan.inah.gob.mx:8080/teopantli/">aztlan.inah.gob.mx:8080/teopantli/</a>
<b>2</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Paseo Virtual por el MAX - Museo de Antropología de Xalapa	
<b>3</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Tour Virtual: Museo del Vidrio	<a href="http://museovidrio.vto.com/museo/mtour.htm">museovidrio.vto.com/museo/mtour.htm</a>
<b>4</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Visita virtual al museo - YAD VASHEM México	<a href="http://www.yadvashem.mx/inicio/visita-virtual-al-museo.html">http://www.yadvashem.mx/inicio/visita-virtual-al-museo.html</a>
<b>5</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Casa Azul: Recorridos Virtuales	<a href="http://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.htm">http://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.htm</a>
<b>6</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Visita Virtual: Museo Franz Mayer	<a href="http://www.franzmayer.org.mx/virtual/Franzmayer.html">www.franzmayer.org.mx/virtual/Franzmayer.html</a>
<b>7</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Visita Virtual al Museo: Hotel 1850	<a href="http://www.hotel1850.com/index.php/es/guanajuto/museos/museo-alhondiga-de-granaditas/visita-virtual-al-museo">http://www.hotel1850.com/index.php/es/guanajuto/museos/museo-alhondiga-de-granaditas/visita-virtual-al-museo</a>
<b>8</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Visita Virtual al Museo: Telecomm	<a href="http://www.telecomm.net.mx/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=151&amp;Itemid=209">http://www.telecomm.net.mx/index.php?option=com_content&amp;view=article&amp;id=151&amp;Itemid=209</a>
<b>9</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Recorrido virtual Museo Regional de Durango-UJED Ángel	<a href="http://museo.ujed.mx/recorrido-virtual/">museo.ujed.mx/recorrido-virtual/</a>
<b>10</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Recorridos virtuales - Museo Nacional de Culturas Populares	<a href="http://museoculturaspopulares.gob.mx/recorridos.php">http://museoculturaspopulares.gob.mx/recorridos.php</a>
<b>11</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Recorrido virtual MNSC	<a href="http://www.mnsancarlos.com/rv_mnsc.html">www.mnsancarlos.com/rv_mnsc.html</a>
<b>12</b>	<b>contemplativo/contenedor</b>	Museo Virtual de Palacio Nacional	<a href="http://www.hacienda.gob.mx/cultura/museo_virtual_pal_nac/shcp_mv">http://www.hacienda.gob.mx/cultura/museo_virtual_pal_nac/shcp_mv</a>

## Repensando el museo virtual

### Anexos

			htm
13	contemplativo/contenedor	Museo Virtual UANL	<a href="http://www.dgb.uanl.mx/bibliotecas/burrf/salamuseomarthachapa/">http://www.dgb.uanl.mx/bibliotecas/burrf/salamuseomarthachapa/</a>
14	contemplativo/contenedor	SURA Museo Virtual	<a href="https://www.suramexico.com/museovirtual/">https://www.suramexico.com/museovirtual/</a>
15	contemplativo/contenedor	Museo virtual Andres Blaisten	<a href="http://www.museoblaisten.com/v2008/indexESP.asp">http://www.museoblaisten.com/v2008/indexESP.asp</a>
		<b>Nombre del museo</b>	<b>Página web</b>
16	contemplativo/contenedor	MUSEO VIRTUAL DE ACAPULCO	<a href="http://www.museovirtualdeacapulco.com/">www.museovirtualdeacapulco.com/</a>
17	contemplativo/contenedor	Museo Virtual Jalisco, Guadalajara.	<a href="http://www.travelbymexico.com/guadalajara/atractivos/?nom=kgdlmusvirtualjali">http://www.travelbymexico.com/guadalajara/atractivos/?nom=kgdlmusvirtualjali</a>
18	contemplativo/contenedor	Museo Virtual: Museo CJV	<a href="http://www.museocjv.com/mcjbv.htm">http://www.museocjv.com/mcjbv.htm</a>
19	contemplativo/contenedor	MUSEO VIRTUAL EL ORO	<a href="http://www.museovirtualeloro.com/#Intro">http://www.museovirtualeloro.com/#Intro</a>
20	contemplativo/contenedor	Emuseo	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/emuseo/menu/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/emuseo/menu/</a>
21	contemplativo/contenedor	Teateoremas	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/teateoremas/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/teateoremas/</a>
22	contemplativo/contenedor	Optosinapsis	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/optosinapsis/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/optosinapsis/</a>
23	contemplativo/contenedor	Altervisus	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/altervisus/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/altervisus/</a>
24	contemplativo/contenedor	Morphia	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/morphia/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/morphia/</a>
25	contemplativo/contenedor	Graphedinamia	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/graphedinamia/cosmosignos/low.html">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/graphedinamia/cosmosignos/low.html</a>
26	contemplativo/contenedor	Metropolis	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/metropolis/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/metropolis/</a>
27	contemplativo/contenedor	Museo de Museos	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/mm/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/mm/</a>
28	contemplativo/contenedor	Paradisos	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/paradisos/index.html">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/paradisos/index.html</a>
29	contemplativo/contenedor	Geometrizacion	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/geometrizacion/index.html">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/geometrizacion/index.html</a>
30	contemplativo/contenedor	Simetrizacion	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/</a>

## Repensando el museo virtual

### Anexos

			simetrizacion/
31	contemplativo/contenedor	Versiones	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/versiones/index.html">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/ versiones/index.html</a>
32	contemplativo/contenedor	Periplos	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/periplos/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/ periplos/</a>
33	contemplativo/contenedor	Biosferas	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/biosferas/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/ biosferas/</a>
34	contemplativo/contenedor	Arabidad	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/arabidad/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/ arabidad/</a>
35	contemplativo/contenedor	Cuarenta	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/picasso/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/ picasso/</a>
36		Ajedrez	<a href="http://museosvirtuales.azc.uam.mx/ajedrez/">http://museosvirtuales.azc.uam.mx/ ajedrez/</a>

	Clasificación a la que pertenecen	Nombre del museo	Página web
1	educativo dialogante	Museo Virtual Agrario	<a href="http://www.museovirtualagrario.pa.gob.mx/">www.museovirtualagrario.pa.gob. mx/</a>
2	museo educativo dialogante	museo virtual bicentenario	<a href="http://www.ninos2010.gob.mx/juegos/ikoriko/museo/index.html?keepThis=true&amp;TB_iframe=true&amp;height=510&amp;width=720">http://www.ninos2010.gob.mx/jue gos/ikoriko/museo/index.html?kee pThis=true&amp;TB_iframe=true&amp;heigh t=510&amp;width=720</a>
3	educativo dialogante	Museo Mexicano de la Danza	<a href="http://www.museomexicanodeladanza.mx/">http://www.museomexicanodelad anza.mx/</a>
4	educativo dialogante	Museo Virtual Laguna Grande	<a href="http://meme.phpwebhosting.com/~migracion/rimd/MuseoVirtualLG/Cultura.html">http://meme.phpwebhosting.com/ ~migracion/rimd/MuseoVirtualLG/ Cultura.html</a>
5	educativo dialogante	Museo Virtual / Universidad Iberoamericana Ciudad de México	<a href="http://www.uia.mx/web/site/tpl-Nivel2.php?menu=adAlumnos&amp;seccion=aVidadifusionmuseo">http://www.uia.mx/web/site/tpl- Nivel2.php?menu=adAlumnos&amp;sec cion=aVidadifusionmuseo</a>

	Clasificación a la que pertenecen	Nombre del museo	Página web
1	museo virtual	Museo Virtual de la Cosmogonía Antigua Mexicana	<a href="http://www.bigbangmex.unam.mx/index.php">http://www.bigbangmex.unam.mx /index.php</a>

2	<b>museo virtual</b>	Museo del Desierto.	<a href="http://www.museodeldesierto.org/interfase.html">http://www.museodeldesierto.org/interfase.html</a>
---	----------------------	---------------------	---

Existen otros museos, como es el caso del Museo Virtual del Registro Civil del D.F., que se encuentran temporalmente fuera de servicio y por tanto la revisión de los rubros para ser clasificados se complica.

Ahora bien cabe notar que en el primer rubro (es decir, el contemplativo/contenedor) se colocaron todas las visitas o recorridos virtuales, ello porque son primeramente estrategias para que los visitantes potenciales se interesen en conocer el espacio físico, lo que lleva a que antes de establecer una narrativa o un modelo de comunicación sobre un tema, se centren en mostrar las posesiones o la belleza arquitectónica de los museos físicos, son en primer lugar una estrategia de marketing.

Finalmente esta clasificación funciona para conocer las características de los museos digitales mexicanos y con base en eso encontrar las áreas de oportunidad y las virtudes de los mismos para constituirse como museos virtuales y partir de ahí para conceptualizar, caracterizar y proponer modelos comunicativos alternativos.

## Anexo 5

## Ficha técnica taller

## ¿NOSOTROS UN MUSEO?

<b>Nombre</b>	<b>¿NOSOTROS UN MUSEO?</b>
<b>Duración</b>	20 horas en sesiones dos horas cada una
<b>Objetivo general</b>	<p>La comunidad logre:</p> <p>Identificar, exponer, ilustrar, recoger y aplicar los conocimientos técnico-teóricos básicos para la construcción de un museo virtual comunitario en la elaboración de un guion museográfico para la construcción de un museo virtual.</p>
<b>Objetivos específicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombrar y definir su patrimonio cultural y tradiciones que los distinguen de otras comunidades.</li> <li>- Exponer e ilustrar mediante sustitutos el patrimonio cultural y tradiciones que los distinguen de otras comunidades.</li> <li>- Diseñar y producir hipertextos e hipermedias a partir del patrimonio cultural y tradiciones que los distinguen de otras comunidades.</li> <li>- Lograr un relato y una narrativa que describa y muestre la forma de vida y convivencia de la comunidad y que sea capaz de generar distintas perspectivas en torno a un tema específico que se concrete en el MUSEO VIRTUAL</li> </ul>
<b>Lugar</b>	Será determinado por la comunidad, preferentemente si cuentan con casa cultura será un lugar idóneo por el acceso a los servicios de luz, internet, espacios de discusión, pizarrón, y equipo de cómputo.
<b>Población.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Está dirigido a dos grupos poblacionales de distintas características</li> <li>- Comunidades, colonias, pueblos, barrios, grupos sociales que se encuentren con la necesidad de hacer visible su comunidad ya sea por la situación de discriminación o marginas a las que se encuentran confinadas, por una necesidad de reconocimiento de su forma de vida, tradiciones , rituales y patrimonio.</li> <li>- Fundaciones, escuelas o particulares privados o instituciones públicas interesadas en apoyar a grupos sociales principalmente vulnerables, situación de discriminación o en la en la construcción de museos virtuales comunitarios.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<p>Al ser un taller se evalúan los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Producción por reunión del taller.</li> <li>- Elaboración de guion de museo virtual.</li> <li>- Construcción del museo virtual en línea si la comunidad así lo ha decidido.</li> </ul>



**Anexo 6**

**Material didáctico para contenido 6**

**Temas paralelos**

<b>Tema: Temas paralelos (6)</b>	
<b>Esta tabla te ayudará a hacer la distribución de los temas paralelos y a ubicar lo que se desea comunicar con cada uno de ellos.</b>	
<b>Tema</b>	<b>Qué es lo que se quiere comunicar, decir o narrar con la exposición del tema.</b>
Tema paralelo 1	
Tema paralelo 2	
Tema paralelo 3	
Tema paralelo 4	
Tema paralelo, etc.	

**Anexo 7****Material didáctico para contenido 7**

Tema: Construyendo los tema, El patrimonio		
Esta tabla te permitirá identificar los objetos y elementos patrimoniales que se relacionan con cada uno de los temas y las razones por los cuales tiene los vínculos.		
Tema general del museo		
<b>Tema paralelo 1</b>	Elementos patrimoniales que se relaciona.	Por qué de la elección de cada elemento
<b>Tema paralelo 2</b>	Elementos patrimoniales que se relaciona.	Por qué de la elección de cada elemento
<b>Tema paralelo 3</b>	Elementos patrimoniales que se relaciona.	Por qué de la elección de cada elemento
<b>Tema paralelo 4</b>	Elementos patrimoniales que se relaciona.	Por qué de la elección de cada elemento
<b>Tema paralelo 5, etc.</b>	Elementos patrimoniales que se relaciona.	Por qué de la elección de cada elemento



## Anexo 8

### Material didáctico para contenido 8

#### La investigación

##### Tema: La investigación

Esta tabla se sugiera elaborarse con cada uno de los elementos patrimoniales a ser colocados en el museo, es una ficha de investigación y organización que contiene: información, la réplica del elemento y sus fuentes.

##### Elemento patrimonial o tema paralelo

Elemento patrimonial o tema paralelo			
<b>Tipo de investigación que se realizó.</b>	Fuente de la que se obtuvo	Información obtenida	Evidencias: fotografías, video, audio, o narraciones escritas.

**Anexo 9**

**Material didáctico para contenido 9**

**Armando las salas**

**Tema: Armando salas**

**Material 6.1**

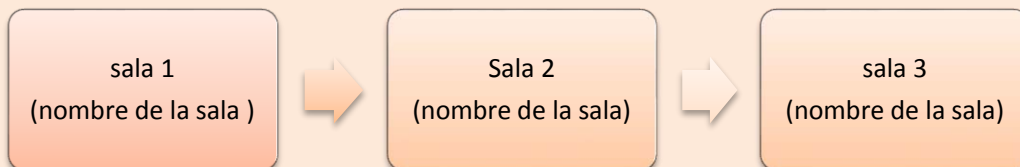
**Esta tabla es una herramienta que permite ayudar a establecer los nombres de las junto con su número y el tema que tratan**

<b>Tema</b>	<b>Nombre de la sala</b>	<b>Número de sala</b>
Tema paralelo 1	-	
Tema paralelo 2	-	
Tema paralelo 3	-	
Tema paralelo, etc.	-	

**Temas : Armando salas**

**Material 6.2**

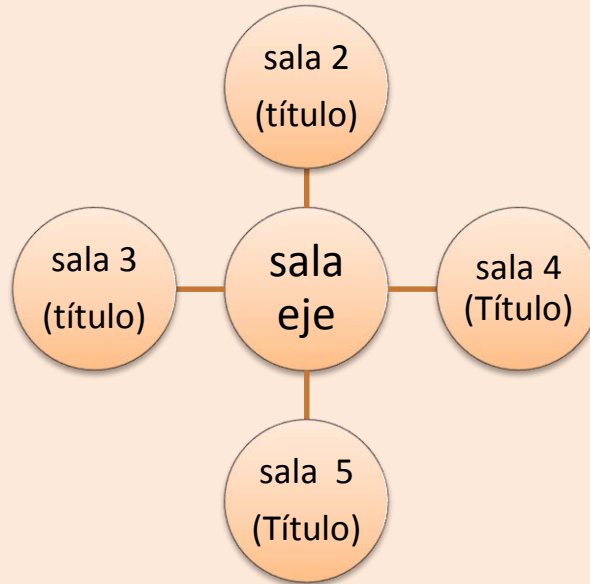
**Esta tabla permite ver el orden de las salas en caso de ser lineal.**



**Tema: Armando Salas**

**Material 6.3**

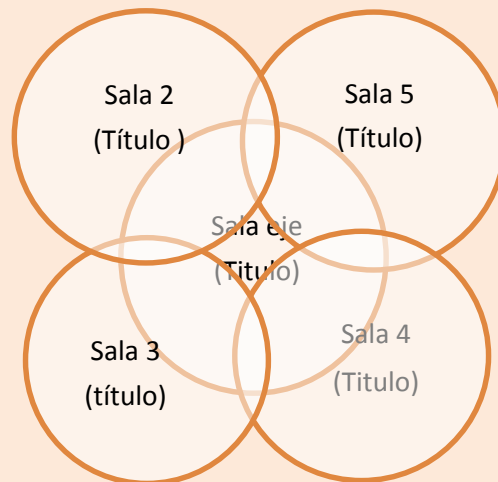
Esta tabla está diseñada para elaborar las relaciones entre salas con el eje principal del museo.



**Temas: Armando Salas**

**Material 6.4**

Este material permite elaborar las relaciones entre las salas cuando se busca que todas se relacionen entre sí y con el tema central.



## Anexo 10

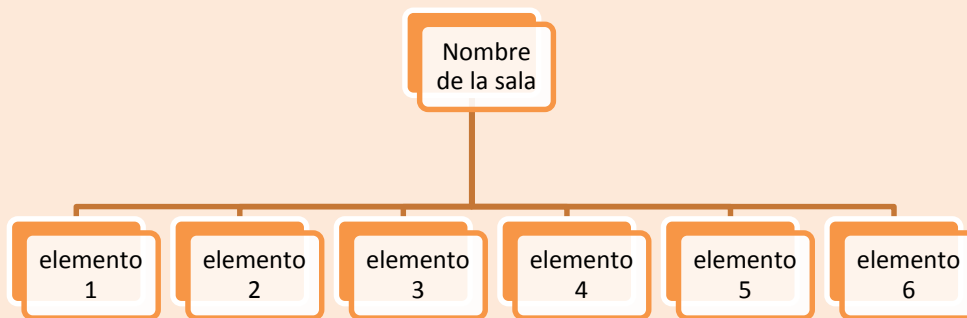
### Material didáctico para contenido 10

#### Contenido de elementos por sala

**Temas: Contenido de elementos por sala**

**Material 7.1**

**Este material está diseñado para ubicar todos los materiales que compondrán cada una de las salas**



**Tema: contenido de elementos por sala.**

**Material 7.2**

**Esta tabla tiene por función describir y dar claridad en torno a lo que se quiere decir de cada elemento patrimonial.**

- <b>Elemento patrimonial</b>	
- <b>Lo que se busca comunicar a través de él</b>	
- <b>Qué complementos se requieren para lograrlo</b>	

**Temas: Contenido de elementos por sala.**

**Material 7.3**

**Esta tabla permite ubicar las relaciones entre los distintos elementos patrimoniales de una misma sala u otras.**

