

VII Encuentro Regional CECA LAC

II Encuentro CECA Argentina

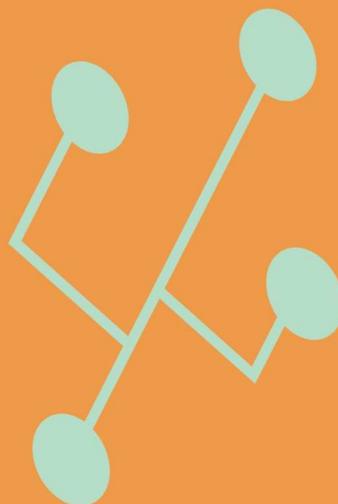
MUSEOS, EDUCACIÓN y VIRTUALIDAD

EL CONTEXTO LATINOAMERICANO



**Museo Provincial de Ciencias Naturales
“Amado Bonpland”**

**3, 4 y 5 de julio de 2009
Ciudad de Corrientes
Argentina**



**GOBIERNO de
CORRIENTES**
Ministerio de Educación y Cultura
Subsecretaría de Cultura
Dirección de Bellas Artes y Patrimonio Cultural

CECA Committee for Education and Cultural Action

COM
Argentina
INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS
COUNCIL INTERNATIONAL DES MUSEES
CONSEJO INTERNACIONAL DE MUSEOS

ÍNDICE GENERAL

Presentación de Entidades Organizadoras, Colaboradores y Auspiciantes	Pág. 04
Resoluciones	Pág. 14
Listado de ponencias y expositores	Pág. 22
- Palabras de la Dra. Colette Dufresne-Tassé, presidente CECA Internacional, presentadas por la Lic. Sonia Guarita do Amaral, Coordinadora para Asuntos Regionales del CECA LAC.	Pág. 23
- <i>"Todo lo que nos gusta se evapora". Museos, juventud y educación en la era digital.</i> Lic. Daniel Castro Benítez, Coordinador del CECA para América Latina y el Caribe.	Pág. 24
- <i>La interactividad como ejercicio intelectual.</i> Lic/Magíster Patricia Raffellini. Docente de la UADE.	Pág. 39
- <i>Second Life como actividad de la Universidad Argentina de la Empresa.</i> Lic. Pablo Junquera, Director de la Carrera de Diseño de la Universidad Argentina de la Empresa.	Pág. 46
- <i>Todos los museos son interactivos.</i> Lic. Jorge Salas. Colaborador del Museo Interactivo de Ciencia, Tecnología y Sociedad de Universidad Nacional de General Sarmiento.	Pág. 47
- <i>Presentación de la revista virtual: Museos y educación.</i> Lic. María Ángela Botero. Directora de la Revista Museos y Educación.	Pág. 51
- <i>Antecedentes del tema en el ICOM Argentina.</i> Lic. Ma. Del Carmen Maza. Presidente ICOM Argentina.	Pág. 52
- <i>Museos e interactividad como proyecto educativo.</i> Lic. Stella Maris Romero. Responsable del Área Docente en la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Argentina.	Pág. 54
- <i>Travesías para la colección..</i> Evelina Pereyra, Florencia Bello, Florencia Cardú y Alejandra Moreno. Educadoras del Dpto. Educación del Museo Castagnino. Rosario.	Pág. 60
- <i>Propuesta pedagógica en la Bienal del Fin del Mundo.</i> Lic Karina Maddonni. Curadora del proyecto pedagógico de la Bienal del Fin de Mundo 2007 y 2009.	Pág. 62
- <i>Aprendizaje a través de la interactividad. Tres experiencias en los museos del INAH.</i> Lic. Patricia Herrera Lazarini. Subdirección de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y	

Exposiciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia. Instituto Nacional de Antropología e Historia. México D.C.	Pág. 64
- <i>Antiguos y nuevos lenguajes en la didáctica del museo.</i> Dra Sandra Murriello. Docente URN – Universidade Estadual, Campinas, San Pablo, Brasil.	Pág. 75
- <i>Subsidios en línea para profesores: preguntas y reflexiones.</i> Prof/Master Milene Chiovatto. Coordinadora de Núcleo de Acción Educativo. Pinacoteca do Estado de Sao Pablo. Brasil.	Pág. 81
- <i>El uso de las pantallas virtuales en un museo de Bellas Artes.</i> Lic Mirta Cobreros. Coordinadora general de áreas del Museo de Bellas Artes, Benito Quinquela Martin. Buenos Aires. Argentina.	Pág. 88
- <i>La revolución informática y digital: ¿Están nuestros museos y nuestros países preparados para ello?</i> Lic. Georgina De Carli. Directora del Instituto Latinoamericano de Museos (ILAM). Costa Rica.	Pág. 89
- <i>Jóvenes, museos y virtualidad.</i> Museóloga Sandra Chelentano. Inspectora Nacional de Historia del CERP-ANEP. Colonia del Sacramento. Uruguay.	Pág. 109
- <i>Museo de Curuzú Cuatiá.</i> Lic. Valeria Ré. Prof en Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales. Argentina.	Pág. 110
- <i>"Real y virtual". Apuntes acerca de la formación para educadores de museo.</i> Lic. Silvia Alderoqui. Directora del Museo de las Escuelas. Buenos Aires.	Pág. 120
- <i>"El museo virtual: un nuevo espacio de la memoria histórica en construcción".</i> Un trabajo conjunto de la Lic. María Teresa Watson, Lic. Virginia Ithurburu y la Dra. Susana Marchisio. División Educación a Distancia Departamento de Educación - Universidad Nacional de Luján.	Pág. 131
- <i>El museo como texto y contexto de la administración de la educación. Posibilidades y desafíos de la gestión cultural regional.</i> Arq. María Patricia Mariño. Directora de la Carrera Museología del Instituto Superior C. M. de Llano de Corrientes.	Pág. 144
- <i>Nuevos lenguajes para nuevos públicos: adolescencia, juventud y virtualidad.</i> Lic. En Ciencias de la Educación Fernando Tascón.	Pág. 153
- <i>Los adolescentes, los Museos y la Virtualidad.</i> Docente, Gestora Cultural y Representante de CECA Argentina. María Cristina Holguin y Lic / Master María Jesús Baquero Martín.	Pág. 154
- <i>La mujer y su papel en Latinoamérica junto a la tecnología virtual.</i> Lic Mariana Turchio Iturriaga. Curadora de arte contemporáneo. Reconquista. Argentina.	Pág. 170
- <i>Cómo "vender" la imagen a niños, adolescentes y adultos.</i> Lic Ricardo Goldstein. Ex director de Marketing de Columbia Tristar Films, Walt Disney Company, XXth Century Fox y Metrogoldwing Mayer.	Pág. 172

**VII Encuentro Regional CECA LAC
II Encuentro CECA Argentina**

Museos, Educación y Virtualidad

El Contexto Latinoamericano

**Entidades Organizadoras
Colaboradores y Auspiciantes**



Creado en 1946, el Consejo Internacional de Museos (ICOM) es una organización internacional, dedicada a la promoción y al desarrollo de los museos y de la profesión museal.

Constituye una red mundial de comunicación para los profesionales de museos de todas las disciplinas y especialidades.

Está asociado a la UNESCO como organización no gubernamental categoría A y posee status consultivo ante el Consejo Económico y Social de las Naciones Unidas. Es una autoridad moral e intelectual muy reconocida y escuchada.

Actualmente cuenta con más de 10.000 miembros en 120 países desarrollando una eficaz actividad en el seno de los Comités nacionales e internacionales, y asimismo en las organizaciones afiliadas y regionales.

Son 30 los comités internacionales, cada uno dedicado al estudio de una tipología o disciplina específica de museos, compuestos exclusivamente por grupos profesionales miembros de ICOM. A través de estos Comités Internacionales, el ICOM consigue sus máximos objetivos: intercambio internacional de información científica, desarrollo de los estándares profesionales, adopción de recomendaciones y la realización de proyectos de colaboración.

ICOM, Maison de l'UNESCO 1 rue Miollis, 75732 Paris Cedex 15, France
Tel. (33 1) 4734 0500 - Fax (33 1) 4306 7862
<http://icom.museum>

Presidenta ICOM:
Alissandra Cummins
secretariat@icom.museum

Presidenta ICOM Argentina:
Ma. del Carmen Maza
www.icomargentina.org.ar
info@icomargentina.org.ar

El Comité de Educación y Acción Cultural (CECA), es uno de los más antiguos comités del Consejo Internacional de Museos.

Cuenta con más de 1.000 miembros a lo largo de 70 países, organizados por regiones: Europa, África, Estados Unidos y Canadá, Latinoamérica y el Caribe (LAC), Asia y Australia.

Tiene un cuerpo ejecutivo compuesto por un Presidente, un Tesorero, un Secretario y los seis coordinadores regionales. Cada país tiene un corresponsal, miembro correspondiente o representante, según la traducción que se haga de “Correspondent Member”.

CECA Internacional realiza reuniones anuales en donde los investigadores y profesionales de museos presentan sus trabajos y se procura la publicación de las memorias de las reuniones. Hoy se cuenta con las memorias de las reuniones de Stavanger, Cuenca, Viena y Río de Janeiro.

En su carácter de comité internacional a través de las representaciones regionales, se intenta crear una red de comunicación que haga llegar esta información especializada a todos los interesados, en primera instancia a los miembros de CECA Internacional y a los profesionales de museos en general, sin necesidad de que asistan a las reuniones internacionales.

Comité Regional del CECA para América Latina y el Caribe

En la VI reunión del Comité Regional para América Latina y el Caribe celebrada en Santiago de los Caballeros, República Dominicana en el mes de noviembre del año 2008, se planteó la posibilidad de realizar la próxima reunión del Comité Regional en Corrientes, en el mes de junio-julio 2009; con el objetivo de rotar los países organizadores, procurando, como en el VII Encuentro, no hacerlo en ciudades capitales, sino conocer la realidad de otras ciudades de nuestro continente.

CECA Argentina

CECA Argentina nace el 26 de junio del año 2007. Por aquel entonces, Sonia Guarita do Amaral, quien ejercía como Coordinadora de CECA LAC, visita nuestro país. Así, bajo la iniciativa de Margarita Laraignee, Aurora Arbelo y Cristina Holguín; el ICOM Argentina organiza una reunión, donde queda fundado en Argentina el Comité para la Educación y Acción Cultural, en este país, siendo elegida por tres años Cristina Holguín como Representante de la Argentina.

Desde sus comienzos, CECA surge con criterios de regionalización. Al día de la fecha lleva fundadas siete sedes: Corrientes, Rosario, Córdoba, Conurbano Bonaerense Norte, Suroeste de la Provincia de Buenos Aires, La Plata y Capital Federal.

Trabaja con los siguientes objetivos:

- Intercambiar información, reflexión, ideas y experiencias sobre la educación en museos a nivel local, nacional e internacional.
- Garantizar que la educación haga parte de la misión, visión, políticas, programas y proyectos de cada museo.
- Defender y aplicar los propósitos educativos planteados en una propuesta pedagógica concertada local, regional e internacional.
- Promover altos estándares de profesionalización a nivel de la educación en los museos en las áreas de investigación, administración, interpretación, exhibición y evaluación.
- Realizar programas y proyectos conjuntos de carácter educativo y cultural.

Para concretar estos objetivos, CECA Argentina realiza un Encuentro Anual, por lo tanto, el 6 y 7 de noviembre de 2008 se llevó a cabo en el Museo Histórico Provincial “Dr. Julio Marc”, de la ciudad de Rosario, el primer Encuentro CECA Argentina donde se decidió por votación concretar el II Encuentro en Corrientes que fue la primera delegación que en julio de 2007, se abrió en el país.

Se determinó el tema “Museos, educación y virtualidad”, a fin de relacionar los intereses de la juventud con la virtualidad aplicada a la educación y acción cultural ante los desafíos que presentan los museos de Latinoamérica y el Caribe.

<http://ceca.icom.museum>

Presidenta CECA
Colette Dufresne-Tassé
colette.dufresne.tasse@umontreal.ca

Coordinador Regional Latinoamérica y El Caribe
Daniel Castro Benítez
dcastroben@yahoo.es

Representante CECA Argentina
María Cristina Holguín
cecaargentina@gmail.com

**REPRESENTANTES REGIONALES
CECA ARGENTINA**

Corrientes

Aurora Arbelo de Mazzaro
auroraarbelo@yahoo.com.ar

Rosario

Mercedes Murúa
mcmurua@yahoo.com.ar

Conurbano Bonaerense Norte

Margarita Laraignée
info@centroalfonsina.com.ar

La Plata (Pcia. Buenos Aires)

Susana Bautista
susanabautista@ciudad.com.ar

Suroeste de la Provincia de Buenos Aires

Nora Ciquini
norac@darregueira.com.ar

Capital Federal

Graciela Limardo
gracielalimardo@yahoo.com.ar

Córdoba

Susana Assandri
suassandri@gmail.com

ENTIDADES ORGANIZADORAS

Comité para la Educación y Acción Cultural (CECA) Regional
Latinoamérica el Caribe (LAC) del Consejo Internacional de Museos
(ICOM)

Comité para la Educación y Acción Cultural (CECA). Argentina

Ministerio de Educación y Cultura. Corrientes. Argentina

Subsecretaría de Cultura. Corrientes. Argentina

Museo de Ciencias Naturales “Dr. Amado Bonpland”.
Corrientes. Argentina.

CECA Committee for Education and Cultural Action



COLABORADOR ACADÉMICO

Universidad Nacional Tres de Febrero.
Argentina



**Universidad Nacional de
Tres de Febrero**

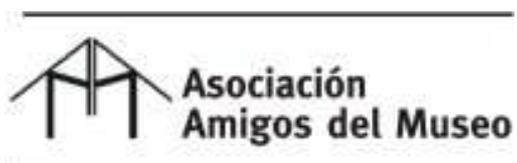
COLABORADORES

Dirección Relaciones Internacionales. Corrientes. Argentina.

Asociación Amigos del Museo de Bellas Artes
de Corrientes Capital. Argentina.

Establecimiento Las Marías (Taragüí)

Molinos Cañuelas



AUSPICIANTES

Comité Argentino del ICOM

Universidad Nacional del Nordeste. Argentina

Secretaría de Cultura de la Nación



SEDE

Gran Hotel de Turismo
Entre Ríos 650 T. E. 03783-429112
Corrientes Capital. Argentina

EQUIPOS ORGANIZADORES

Ciudad de Corrientes:

Coordinadora: Lic. Aurora Arbelo de Mazzaro
Delegada Ceca Corrientes.

- Subsecretaría de Cultura. Dir. de Bellas Artes y Patrimonio Cultural
Prof. Elizabeth Andreau
- Subsecretaría de Cultura. Dir de Cooperación Cultural
Sra. Sara G. de Spagnolo
Mloga. Paula Turraca
- Dir. Museo de Artesanías, Tradicionales y Folclóricas
Mloga. Alejandra Vicentín
‘Dir. Museo de Bellas Artes “Dr. Juan Ramón Vidal”
Prof. Fernanda Tocalino
- Comisión Amigos del Museo de Bellas Artes.
- Museo de Ciencias Naturales “Dr. Amado Bonpland”
Mlogo. Raúl Aguirre Barrios
Mloga. Clara Arrieta
Mloga. María de las Mercedes Vera

Colaboradores:

Mloga Emiliana Esquivel
Mloga. Sara Negro
Mloga. Jennifer Pared
Mlga. Delia Vallejos
Marcelo, Sánchez Feraldo
Noemí, Zibelman
Fanny Soler

Ciudad de Buenos Aires:

Coordinadora General: Cristina Holguin.
Responsable CECA Argentina.

Colaboradoras:

Mgter. Patricia Raffellini - UADE
Lic. Graciela Limardo - Museo de Artes Plásticas
“Eduardo Sívori”
Lic. Mirta Cobreros - Museo de Artes Plásticas
“Quinquela Martin”
Lic. Ana María Monte - Centro Cultural Recoleta
Mgter. María Jesús Baquero - Fundación Ortega y Gasset
Prof. Raquel Najman de Sibelau - Museo de la Shoá

Secretarias administrativas:

Lic. Laura Novas.
Tec. Mlga. Débora Alegret.



**VII Encuentro Regional CECA LAC
II Encuentro CECA Argentina**

Museos, Educación y Virtualidad

El Contexto Latinoamericano

Resoluciones



Ministerio de Educación y Cultura
Provincia de Corrientes



RESOLUCIÓN N° 605
CORRIENTES, 29 ABR 2009

VISTO:

EL Expediente N° 323-03-04-00372/2009, Caratulado: "DIRECTORA DEL MUSEO DE CIENCIAS NATURALES - E/ PROYECTO II ENCUENTRO CECA ARGENTINA 2009 Y S/ AUDIENCIA CON LA SEÑORA MINISTRO DE EDUCACION Y CULTURA - CORRIENTES", y;

CONSIDERANDO:

QUE, en dichas actuaciones la Dirección del Museo de Ciencias Naturales "Dr. Amado Bonpland" de Corrientes, dependiente de la Subsecretaría de Cultura, organismo del Ministerio de Educación y Cultura, presenta el Proyecto denominado: II Encuentro CECA Argentina y VII Encuentro CECA LAC 2009, que se llevará a cabo durante los días 26, 27 y 28 de junio de 2009 en la ciudad Capital de la Provincia, bajo la temática "Museos, Educación y Virtualidad", organizado por el Comité para la Educación y Acción Cultural (CECA) del Consejo Internacional de Museos (ICOM), para la Región Latinoamérica y el Caribe, en conjunto con el Grupo CECA Argentina y el Museo de Ciencias Naturales "Amado Bonpland" de Corrientes;

QUE, el referido Proyecto se fundamenta en la IV reunión del Comité Regional para América Latina y el Caribe celebrada en Santiago de los Caballeros, República Dominicana en el mes de noviembre de 2008, en el que se planteó la posibilidad de realizar la próxima reunión del Comité regional en la Provincia de Corrientes, República Argentina, durante la fecha antes mencionada, teniendo como objetivo de rotar los países organizadores, procurando, como en el VI Encuentro, no hacerlo en ciudades capitales, sino conocer la realidad de otras ciudades de nuestro continente;

QUE, los objetivos propuestos por el CECA Latinoamérica y Caribe son los siguientes, entre otros, intercambiar información, reflexión, ideas y experiencias sobre la educación en museos a nivel local, nacional e internacional, garantizando que la educación haga parte de la misión, visión, políticas programas y proyectos de cada museo, defendiendo y aplicando los propósitos educativos planteados en una propuesta pedagógica concertada local, regional e internacional; promoviendo altos estándares de profesionalización a nivel de la educación en los museos en las áreas de investigación, administración, interpretación, exhibición y evaluación; realizando programas y proyectos conjuntos de carácter educativo y cultural;

QUE, los objetivos fijados por el CECA Argentina, entre otros, son crear delegaciones regionales para agilizar la acción en todo el país, generando vínculos con los niveles educativos primarios, secundarios, terciarios y universitarios, intercambiando experiencias e información, a través de reuniones regionales mensuales, procurando hacer un encuentro Nacional anual, rotando las sedes, aumentando nuestra profesionalización e integrarnos con la comunidad internacional;

QUE, el mencionado Encuentro estará a cargo de destacados disertantes de nivel nacional e internacional especialistas en las temáticas a abordar en la ocasión, siendo destinatarios del mismo en forma directa, los trabajadores de Educación y Acción Cultural de la comunidad museológica de Argentina, Latinoamérica y el Caribe, teniendo en cuenta que es necesario intercambiar ideas, experiencias, conocimientos e investigaciones para potenciar la profesionalización, e indirectamente en primer lugar, los estudiantes de todos los niveles, que encuentran en los museos un excelente complemento para su educación, de manera no formas, en segundo lugar, los visitantes de los museos, nativos o turistas, incidiendo directamente en la formación de la nacionalidad de cada país involucrado;

///-

CERTIFICO: Que la presente fotocopia concuerda fielmente con su original.-
Corrientes, 29 ABR 2009

Dra. María Virginia Allmand
MINISTRO DE EDUCACION Y CULTURA
Provincia de Corrientes



Ministerio de Educación y Cultura
Provincia de Corrientes



605
29 ABR 2009

///-(2)-Corresponde al Expediente N° 323-03-04-00372/2009.-

QUE, es política de este Ministerio apoyar los proyectos de carácter pedagógico que promueven las instituciones propulsoras del desarrollo en educación;

QUE, funcionarios técnicos de este Ministerio, habiendo intervenido en autos y efectuado el análisis del caso, se expresan en sentido favorable de lo solicitado, requiriendo el dictado del acto administrativo que haga lugar a lo peticionado a través del dictado del acto administrativo correspondiente;

Por ello,

LA MINISTRO DE EDUCACION Y CULTURA

RESUELVE:

Artículo 1°.- AUSPICIAR, el II Encuentro CECA Argentina y VII Encuentro CECA LAC 2009, que se llevará a cabo durante los días 26, 27 y 28 de junio de 2009 en la ciudad Capital de la Provincia, bajo la temática "Museos, Educación y Virtualidad", organizado por el Comité para la Educación y Acción Cultural (CECA) del Consejo Internacional de Museos (ICOM), para la Región Latinoamérica y el Caribe, en conjunto con el Grupo CECA Argentina y el Museo de Ciencias Naturales "Amado Bonpland" de Corrientes.

Artículo 2°.- DISPONER, la más amplia difusión del Encuentro auspiciado a través del Artículo precedente.

Artículo 3°.- REGISTRAR, comunicar y librar copias a quienes corresponda.

CERTIFICO: Que la presente fotocopia concuerda fielmente con su original.-

Corrientes, 29 ABR 2009

Lia María Virginia Almaraz
MINISTRO DE EDUCACION Y CULTURA
Gobierno de Corrientes

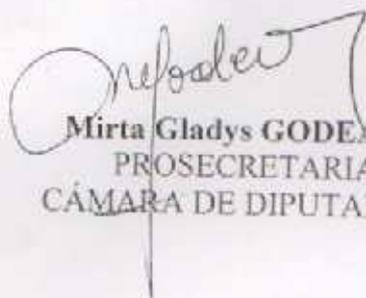
Dr. César Antonio Ríos
Departamento Despacho
Ministerio de Educación y Cultura

La Cámara de Diputados de la Provincia del Chaco
Resuelve

1º) Declarar de interés legislativo y provincial el "II Encuentro de CECA Argentina" y "VII Encuentro Regional del CECA/ICOM LAC", cuya temática es "Museos, Educación y Virtualidad: el contexto de América Latina y el Caribe", a realizarse durante los días 3, 4 y 5 de julio de 2009, en la Ciudad de Corrientes.

2º) Registrar la presente resolución, efectuar las comunicaciones pertinentes y oportunamente, proceder a su archivo.

Dada en la Sala de Sesiones de la Cámara de Diputados de la Provincia del Chaco, a los catorce días del mes de mayo del año dos mil nueve.


Mirta Gladys GODEAS
PROSECRETARIA
CÁMARA DE DIPUTADOS




Oscar Mateo RAFFIN
VICEPRESIDENTE 2º
CÁMARA DE DIPUTADOS

RESOLUCION N° 1040

G



Universidad Nacional del Nordeste
Rectorado

RESOLUCIÓN N° 23 40/09
CORRIENTES
22 JUN 2009

VISTO:

El Expte. N° 01-2009-03541; y

CONSIDERANDO:

Que por el citado expediente la representante del Comité para la Educación y Acción Cultural- Corrientes, Lic. Aurora Arbelo de Mazzaro, solicita el Auspicio para la realización del "II Encuentro CECA Argentina" y "VII Encuentro Regional del CECA/ICOM LAC"

Que son organizados por el Comité para la Educación y Acción Cultural (CECA) Regional, Argentina, Latinoamerica y el Caribe(LAC), del Consejo Internacional de Museos (ICOM) y el Ministerio de Educación y Cultura- Subsecretaría de Cultura- Museo de Ciencias Naturales "Dr. Amado Bonpland", Corrientes;

Que dichos encuentros se llevarán a cabo en esta ciudad los días 03, 04 y 05 de julio del corriente año;

Que la temática versará sobre "Museos, Educación y Virtualidad"

Que sus objetivos son: Intercambiar información, reflexión, ideas y experiencias sobre educación en museos a nivel local, nacional e internacional; promover altos estándares de profesionalización a nivel de la educación en los museos en las áreas de investigación, administración, interpretación, exhibición y evaluación; realizar programas y proyectos conjuntos de carácter educativo y cultural, entre otros;

Que estan destinados a los trabajadores de la Educación y Acción Cultural de la comunidad museológica y todos los interesados en la temática;

**EL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL NORDESTE
RESUELVE:**

ARTÍCULO 1° -AUSPICIAR la realización del "II Encuentro CECA Argentina" y " VII Encuentro Regional del CECA /ICOM LAC", bajo la temática "Museos, Educación y Virtualidad" organizados por el Comité para la Educación y Acción Cultural (CECA) Regional, Argentina, Latinoamerica y el Caribe(LAC), del Consejo Internacional de Museos (ICOM) y el Ministerio de Educación y Cultura- Subsecretaría de Cultura- Museo de Ciencias Naturales "Dr. Amado Bonpland", Corrientes, que se llevarán a cabo los días 03,04 y 05 de julio del corriente años en la ciudad de Corrientes

ARTÍCULO - Regístrese, comuníquese y archívese.

[Signature]
MÉD. VET. ORLANDO A. MACCIÓ
SECRETARIO GENERAL ACADÉMICO
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL NORDESTE

[Signature]
ARQ. OSCAR V. VALDÉS
RECTOR
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL NORDESTE

ES COPIA

[Signature]
MARIA ELINA CONTARDI
Directora Gral. de Coord. Administrativa
Universidad Nacional del Nordeste



Presidencia de la Nación
Secretaría de Cultura

Resp. agradecimiento. Vdo. lsg.

"2009 - Año de Homenaje a Raúl Scalabrini Ortiz"

Ref. Expte. S.C. N° 991/09

BUENOS AIRES, 16 JUL 2009

Señora
María Cristina HOLGUIN
PRESENTE

Me dirijo a usted con el objeto de hacerle llegar copia certificada de la Resolución mediante la cual la SECRETARIA DE CULTURA de la PRESIDENCIA DE LA NACION, ha resuelto auspiciar y declarar de interés cultural el II Encuentro del CECA Argentina y el VII Encuentro Regional del CECA (Latinoamérica y el Caribe).

Saludo a usted atentamente.-

mb

Lic. LUIS E. OLIVERA
DIRECTOR GENERAL DE GESTIÓN
CULTURAL Y ASISTENCIA TÉCNICA
SECRETARÍA DE CULTURA DE LA NACIÓN



Presidencia de la Nación
Secretaría de Cultura

BUENOS AIRES, 16 JUL 2009

VISTO el Expediente N° 991/09 del registro de la SECRETARÍA DE CULTURA de la PRESIDENCIA DE LA NACIÓN, y

CONSIDERANDO:

Que en dicho expediente se solicita el auspicio de esta Secretaría para el Encuentro del CECA Argentina y el VII ENCUENTRO REGIONAL DEL CECA LA (Latinoamérica y el Caribe) que se realizará entre los días 26 y 27 de junio de 2009 en ciudad de Corrientes.

Que el objetivo de dicho encuentro es intercambiar información, reflexión, ideas experiencias sobre la educación en museos a nivel local, nacional e internacional.

Que es función de esta Secretaría, prestar su apoyo a todas aquellas actividades concurrentes al logro de sus objetivos fijados en materia cultural.

Que la DIRECCIÓN NACIONAL DE PATRIMONIO Y MUSEOS ha expresado su conformidad al otorgamiento del auspicio.

Que la DIRECCIÓN DE ASUNTOS JURIDICOS de la Secretaría ha tomado intervención que le compete.

Que en otro orden, la medida que se propicia no implica erogación alguna por parte de este organismo.

Que la presente medida se dicta en uso de las facultades conferidas por el Decreto N° 101/85, y en el marco de los objetivos asignados a esta Secretaría por el Decreto N° 357/02, modificado por los Decretos N° 176/03 y N° 21/07.

Por ello,

EL SECRETARIO DE CULTURA
DE LA PRESIDENCIA DE LA NACIÓN

RESUELVE:

ARTICULO 1°.- Auspiciar y declarar de interés cultural el II Encuentro del CECA Argentina



Presidencia de la Nación
Secretaría de Cultura

y el VII ENCUENTRO REGIONAL DEL CECA LAC (Latinoamérica y el Caribe) que se realizará los días 26 y 27 de junio de 2009 en la ciudad de Corrientes.

ARTICULO 2º.- El auspicio otorgado por el artículo 1º del presente acto administrativo no significará erogación alguna para esta Secretaría y no implica para el solicitante estar exento del pago de aranceles, tasas y/o contribuciones que pudieran corresponderle.

ARTÍCULO 3º.- Queda entendido que toda promoción, publicación, catálogo o cualquier otra variante de la mencionada actividad, deberá contar con el texto "Auspiciado por la SECRETARÍA DE CULTURA DE LA PRESIDENCIA DE LA NACIÓN".

ARTÍCULO 4º.- Regístrese, comuníquese, pase al ÁREA DE PRENSA Y DIFUSIÓN; cumplido, archívese.

RESOLUCION SC N° 69

JORGE COSCIA
SECRETARIO DE CULTURA
PRESIDENCIA DE LA NACIÓN

**VII Encuentro Regional CECA LAC
II Encuentro CECA Argentina**

Museos, Educación y Virtualidad

El Contexto Latinoamericano

**Ponencias y
Expositores**

PALABRAS DE LA DRA. COLETTE DUFRESNE-TASSÉ
Pte. CECA Internacional

Presentadas por Lic. Sonia Guarita do Amaral*

Aunque comprenda la razón y la considere totalmente justificada, siento infinitamente el cambio de fechas de este encuentro, pues me lleva a faltar la promesa hecha a la organizadora, Cristina Holguin, de participar en ella.

No es una razón frívola la que me ha llevada a renunciar a estar hoy con vosotros.

Es que desde el mes de julio y durante todo verano, tengo que enseñar algunos días por semana. Imagino que ustedes comprenden que la primera obligación de un profesor es dar sus cursos y que excusen mi ausencia.

Sin embargo, les ruego creer que estoy con vosotros en pensamiento y que siento no escuchar sus ponencias y sobre todo los resultados del trabajo hecho en cada parte de su país. En efecto, se trata de una iniciativa única dentro del CECA. La considero de gran valor y llena de promesas. Cuando hablé de ella a los miembros del Consejo, se mostraron tan admirativos como yo cuando, el otoño pasado en Santiago de los Caballeros, Cristina Holguin me describió los temas sobre los que ustedes estaban trabajando.

Les deseo una conferencia fructífera. Yo espero tener el placer de lanzar la publicación que resultara de la conferencia durante el próximo encuentro internacional del CECA. Mi hito es que los miembros de otras partes del mundo pueden aprovechar los resultados de sus estudios y de rendir homenaje a la inteligencia, al dinamismo y a la determinación de Cristina Holguin que, como representante nacional, ha hecho posible esta conferencia y la ha preparado.

* Museóloga. Master - Science in Education / Museum Leadership – New York University. Bank Street College of Education – New York 1989. Coordinadora para América Latina y Caribe del Comité de Acción Cultural y Educación - CECA/ICOM/UNESCO- 2000-2006. Coordinadora para Asuntos Regionales del mismo Comité – desde 2007

TODO LO QUE NOS GUSTA SE EVAPORA

Museos, juventud y educación en la era digital

Daniel Castro*

dcastroben@yahoo.es

La presente ponencia pretende indagar sobre las relaciones así como las tensiones que se llevan a cabo entre los museos, la juventud y las nuevas tecnologías de la era digital en contextos de globalización y de regionalización. Esta reflexión se realiza en el marco del encuentro regional para América Latina y el Caribe del Comité de Acción Educativa y Cultural del ICOM en Corrientes, Argentina en julio de 2009.

La presentación se llevará a cabo a partir de cuatro ventanas, (para realizar una paráfrasis de las herramientas que utilizan hoy las plataformas digitales), en las que se presentarán los temas inscritos en el título de la ponencia:

La primera ventana explorará la relación entre los museos y el mundo digital, y lo que pareciera haber sido desde los inicios de la misma relación un vínculo de incompatibilidad, que día a día parece transformarse.

La segunda ventana tiene como eje la relación ente la juventud y los museos, donde en este caso se hace evidente una desconexión cada día más evidente, y de la cual se intenta plantear algunas de las causas y de las soluciones.

La tercera ventana indagará sobre el debate entre educación y comunicación, y qué tanto, dicho debate está inmerso en el quehacer de las instituciones museales, y a sus públicos así como las nuevas plataformas de trabajo y de interacción.

Por último una serie de conclusiones de la reflexión, en torno al título mismo de la ponencia: “Todo lo que nos gusta se evapora”

Intro (*Enter*) :

La máquina se encuentra apagada y hace más de diez años le causaba profundo pavor a quien escribe. Uno de los detalles que más le intrigaba, era que a diferencia de las máquinas de escribir con las que se acostumbró a hacer los trabajos de últimos años de bachillerato, o los escasos en su formación como maestro en bellas artes, era la posibilidad de los teclados de insertarse entre una letra y otra, para corregir la puntuación o la misma ortografía.

* Coordinador Regional para América Latina y el Caribe de CECA. Artista, músico y pedagogo. Director de la Casa Museo Quinta de Bolívar de Bogotá. Director de la Casa Museo del 20 de Julio de 1810 /Museo de la Independencia. Asesor educativo de Colciencias en 1989 y Consultor en el área de Educación. Maloka. Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología / Asociación Colombiana para el Avance de la Ciencia. A.C.A.C. en 1998-1999 Fue elegido secretario de la Junta Directiva de la Asociación Colombiana de Museos / ICOM COLOMBIA .para el período 2001 –2006, representante del sector de museos para el Consejo Nacional de Cultura de Colombia y por el sector de producción de bienes y servicios culturales en el Consejo Distrital de Cultura, Bogotá.

La transformación que se estaba llevando a cabo se introducía lentamente, y es sólo en este momento casi treinta años después, que es posible analizar estos fenómenos con una perspectiva histórica. Primero que todo, las enormes máquinas que habían comenzado a inventarse desde 1945, como computadoras con memoria única, sin que esté claro todavía quien fue su verdadero inventor; aunque se le atribuye parte de la tarea a un matemático estadounidense de origen húngaro, llamado John von Neumann.

Más adelante las computadoras personales para uso personal aparecieron en 1977. DE ellas las Comodore PET y Tandy TRS 80 están casi olvidadas, no así la Apple II, una máquina con su propio monitor y tarjetas de expansión conectables. Ello se debió a la dedicación del promotor y diseñador de Apple, los estadounidenses Steve Jobs y Stephen Wozniak. Parte de esa dedicación cambiaría la manera de procesar la información, y más adelante de realizar procesos de comunicación y de interacción entre los seres humanos.

De los museos tal vez sabemos un poco más que de la historia misma de los computadores y de la revolución digital y más adelante será necesario esbozar algunos aspectos de esa historia compartida. Sin embargo es el mismo museo el que nos convoca una vez más para que como telón de fondo, o para seguir en la metáfora de los computadores, actúe como pantalla de escritorio, y nos permita reflexionar sobre la relación hartamente compleja entre la institución misma, las plataformas digitales y la juventud.

La pequeña tecla o botón de acceso es unas veces una flecha que va de izquierda a derecha, o tiene en su superficie la palabra INTRO o *Enter*. Es tan elemental hoy en día realizar esa acción que olvidamos la larga ruta para haber llegado hasta ese punto. A que esa máquina nos abra las puertas, o mejor dicho, las ventanas de un universo ancho y tal vez ya no tan ajeno, pues con el *click* del ratón, que devino de animal de biblioteca a animal de teclado o de computador, donde incluso su larga cola se ha cercenado en algunos casos, para convertirse en una lucecita roja que nos recuerda que esa cola de ratón no existe porque es inalámbrica.

Por otro lado, y junto a estas innovaciones, el museo. Su umbral; su *enter*, su intro es tan variado como la tipología que de ellos existen en nuestro continente, y en el mundo entero. Los umbrales, tal como nos lo ha dicho Lauro Zavala, pueden variar, dependiendo no solo de la tipología del museo, sino del espíritu que anime a la institución misma y ello nos recuerda ciertas características que son parte del origen mismo de estos lugares que albergan patrimonio cultural de variado tipo.

El simple acto de cruzar el umbral de un museo – nos revuerda Zavala- coloca al visitante en un tiempo diferente, cuyo efecto habrá de persistir más allá de la puerta de salida. El museo cumple una función religiosa dentro del ámbito de la vida cotidiana. Sin embargo, cuando el ámbito museográfico y el propiamente religioso se superponen, el resultado es la generación de **actos rituales**, como al convertir un centro ceremonial en museo -Stonehenge- o al incorporar un espacio museográfico en un ámbito religioso –la Basílica de Guadalupe.

Adicionalmente y en un ejercicio que hace igualmente este investigador mexicano, hay museos clásicos para los cuales el umbral está constituido por un

ejercicio narrativo que va del plano general al plano cerrado. Por otra parte el museo moderno es descriptivo y parte del primer plano para abrir el espectro a un plano general. Por último, el museo posmoderno alterna tanto a la narrativa como la descripción. Y termina diciendo que para el primero, (el clásico) la intriga de la predestinación que es la estrategia de comunicación que permite reconocer la manera en que la exposición es diseñada secuencialmente, o que nos permite prever la conclusión, en el museo moderno hay ausencia de esa intriga de predestinación, y en el posmoderno lo que se plantea es un simulacro de esa misma estrategia.

Nos sirven entonces estas sugestivas interpretaciones para iniciar nuestra reflexión: El *enter* del computador es tan veloz y se ha automatizado tanto que casi no nos percatamos de lo que sucede en ese lapso brevísimo. Por otra parte el museo desea siempre que reconozcamos que hemos entrado a una especie de lugar sagrado, en el que cambia el tiempo de manera sorprendente. Ya no a la velocidad del click del computador, sino precisamente con la lentitud de un ejercicio de rememoración que la mayoría de las veces tiende a invocar el pasado.

Parte de estos procesos son los que precisamente han distanciado a la enorme franja de adolescentes, jóvenes., o *young adults* como se les ha comenzado a denominar en los países anglosajones, y es por lo tanto esa inquietud la que nos obliga a indagar sobre las razones de que eso suceda, y en lo posible a proponer maneras en las que al menos el *enter* del museo, demande el mismo grado de atención y de interés que el *click* del computador.

Primera ventana: Museos y cultura digital.

Todo parece indicar que los caminos de uno y otro de estos conceptos apenas parecieran comenzar a cruzarse a finales del siglo XX y comienzos del nuevo milenio. Ya se comentaba en la introducción que el hombre comienza a innovar sobre las posibilidades de acumular información desde comienzos de la segunda mitad del siglo XX, avances que solo comienzan a concretarse en la década del 70. y debemos reconocer que es por esas mismas épocas donde inquietos museólogos deciden darle un vuelco a los que por entonces era visto como un lugar anclado en tradiciones obsoletas y que se había creado una fama de espacio muerto de saberes que habían caducado y que yacían entre la penumbra y el polvo de las vitrinas.

Tal como lo describe Ross Parry, si uno necesita encontrar un punto de partida para la “automatización” de los museos, este puede ser muy seguramente el año de 1963 y el lugar, Washington, D.C. Aunque otras iniciativas estaban comenzando por el mismo momento, esta fecha y lugar conducen al Museo de Historia Natural del Instituto Smithsonian, y a su director, quien cita a un comité científico dirigido por Donald Squires, para desarrollar en una serie de reuniones, consultas y cursos de entrenamiento una “comprensión general del potencial del procesamiento de datos para la comunidad museal”¹

¹ Parry Ross. *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of change.* Routledge, Londres y Nueva York. 2007. Pág 15.

Más adelante una firma privada se embarcó en proyecto que preveía el uso potencial de computadores en esa institución y el reporte final produjo una serie de recomendaciones específicas sobre el desarrollo de procesamiento de datos en el Museo de Historia Natural. Seguidamente, en 1967, el museo se embarcó en un programa de investigación que tenía como fin la automatización de la información. Sin embargo, Parry comenta como la museología ha sido reticente, o eso parece, a escribir una historia de la computación en los museos (una historia del cambio tecnológico y profesional) muy al contrario de lo que ha sucedido con otras prácticas dentro de nuestras instituciones, que si han tenido la atención académica requerida. El añade que ello se debe tal vez, a la poca “distancia histórica” que el fenómeno produce, y que por eso no permite un abordaje lo suficientemente aplomado y cuidadoso. A esto cabe anotar que, si esta es la posición del ámbito europeo o anglosajón, tendríamos que indagar igualmente si la situación es similar en nuestra región, no solo desde el punto de vista de la implementación de nuevas tecnologías en los museos, como sus usos, efectos e impacto en los visitantes, y muy particularmente en el grupo que ahora nos ocupa como son los jóvenes, sino de la manera como estamos historiando o investigando estas transformaciones.

Desde 1973, una serie de autores se han dedicado a revisar ese fenómeno, pero en especial cabe destacar un estudio titulado “The Wired Museum”, que podría ser traducido libremente como el “Museo cableado”, en el cual se revisan treinta años de computación en los museos. Lo singular de este estudio es que es editado entre la mitad y final de la década del 90, justo antes de la explosión del punto com, y cuando todavía no se preveía el uso y crecimiento exponencial de el uso de la red mundial de información, tal como la vivimos hoy en día.

A esta breve revisión de la relación entre museos y era digital, que indiscutiblemente va a tener su inicio y primeras implementaciones en el campo del registro de colecciones y sistematización de información, antes que los mismos museos entraran a hacer parte de la oferta que la misma red comenzaba a ofrecer a los no poco temerosos usuarios que se dedicaban a bucear literalmente en ese océano de información que comenzaba a desplegar sus nodos en el ciber espacio; y también antes que los servicios educativos o los diseñadores museográficos comenzaran a explorar estas nuevas tecnologías en las salas de exhibición, es importante hacer una pequeña llamada de atención a lo que igualmente sucedía paralelamente en el campo de la museología por los mismos años en los que matemáticos e ingenieros, y particularmente ya hacia 1990, Tim Vernier Lee, físico inglés- quien acaba de ganar el premio Príncipe de Asturias por el desarrollo tecnológico- desarrollaba la plataforma por medio de la cual los científicos del Centro Europeo de Investigación Nuclear, con sede en Suiza, necesitaban obtener la información diseminada en computadoras en todo el mundo.

Es también precisamente entre los años 70 y los 90, en los que los museos cansados de seguir lidiando con un pasado anquilosado, deciden renovar sus procesos, y esto conduce entonces a los postulados de la nueva museología. Sin embargo uno y otro proceso (el de la nueva tecnología, así como el de la revisión de la acción museal) apenas comienzan a cruzar sus rutas a finales del siglo XX.

De la museología podemos decir igualmente que existen dos vertientes que implican y confirman la existencia de orientaciones específicas: La primera, restrictiva y lineal; abierta y multidisciplinar la segunda. Estos cambios , están inscritos

adicionalmente a los enfoques antropológicos y socio culturales, los cuales permitieron una redefinición de el concepto de cultura y por ende de los espacios que como los museos habían sido tradicionalmente reconocidos como receptores y custodios del patrimonio de grupos humanos en uno u otro lugar del mundo.

Si hoy en día – gracias a esa mirada revisionista de la última parte del siglo XX- impera una reivindicación de la memoria colectiva como eje de los proyectos políticos y culturales, el museo y su función en ese modelo de novedad, deberían garantizar las interconexiones entre esa memoria tradicional y las múltiples memorias individuales y colectivas que conforman no sólo a quienes están representados en esas mismas colecciones, sino más aún a quienes el museo desea interpelar.² Por otra parte esa nueva museología – que tuvo sus orígenes en las décadas mencionadas anteriormente- tiene una responsabilidad ética en la que el museo debe ser conducido desde el ideal desusado y anticuado de la conservación como eje exclusivo, hacia la función lógica de la inter o transdisciplinariedad.

Esta nueva museología es entonces, tal como lo define Marc Maure, un fenómeno histórico redimensionado, un sistema de valores y una práctica en acción que puede explicitarse en los siguientes enunciados:

- La democracia cultural: Ninguna “cultura” será la dominante o ensalzada por uno u otro atributo. Se tendrá que valorar por consiguiente la cultura de cada grupo social.
- Un nuevo y triple paradigma: de la monodisciplinariedad a la transdisciplinariedad, del público a la comunidad, y del edificio al territorio.
- La concienciación de la comunidad con respecto de la existencia y valor de su propia cultura
- Un sistema abierto e interactivo que rompe los encasillamientos y debería valorar lo educativo-comunicativo como elemento cohesionador.
- Y por último y casi el más determinante para efectos de las presentes reflexiones; un diálogo entre sujetos.³

Esto nos conduce igualmente a recordar cómo esa fase de renovación museal está basada en la tarea que emprendieran personas como Duncan Cameron, Stephen Weil y Peter van Mensch, entre otros; quienes desplazaron la idea de museo templo a la de museo foro, y además sintetizaron las tareas de los museos a partir de la definición del ICOM de coleccionar, investigar, conservar, comunicar y exhibir, en tres grandes campos que son la INVESTIGACION, LA CONSERVACION Y LA COMUNICACIÓN.⁴ En particular lo que propusiera Stephen Weil en su ya clásico texto de repensar el museo.

² Fernández Luis Alonso. *Introducción a la nueva museología*. Alianza Editorial. Madrid. 2003. En este breve tratado se resumen los lineamientos de lo que se considera la transformación de las prácticas museológicas a partir de una revisión de los autores que se ha ocupado de esta tarea en los últimos 50 años.

³ Fernández Luis Alonso. Op cit. Pág 82.

⁴ Anderson Gail. (Ed.) *Reinventing the Museum. Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*. Altamira Press. Oxford. 2004

Llegamos ya al punto y luego de haber repasado someramente esta relación entre museos y cultura digital, en el que con un nuevo *enter*, ingrese el grupo al que queremos vincular en la dupla museos y virtualidad, como son los jóvenes adultos, como los llamaremos de ahora en adelante

Segunda Ventana: Juventud y museos:

Este segmento se basa principalmente en el panel titulado “Audiencias en los Museos: La Perspectiva del Educador”, presentado en la reunión anual de la Asociación Americana de Museos (AAM por su sigla en inglés) en 1981, así como en algunas de las reflexiones producto del V Encuentro Regional del Ceca, llevado a cabo en Octubre de 2007 en Bogotá, y cuyo tema fue precisamente Museos, Educación y juventud.

El primer abordaje está referido a las teorías del desarrollo y a su vínculo con audiencias en los museos.⁵ Con este referente no podemos olvidar que hoy en día los programas de los museos deben relacionarse con las experiencias de vida de las audiencias, y que deseamos motivar y comunicar recíprocamente. En la medida en que los miembros de un equipo de trabajo museal y educativo comprendan a sus audiencias más profundamente, podrán crear programas que sean más relevantes para éstos últimos.

Al igual que en el caso de los niños, las teorías del desarrollo juega un papel importante para comprender la experiencia de los adolescentes en el museo. Estas experiencias son modificadas necesariamente por los contextos en el cual los adolescentes se encuentran a sí mismos, su contexto familiar, sus visiones, además de los amplios aspectos de nuestras sociedades contemporáneas. La razón por la cual los adolescentes visitan los museos, es diferente de las razones de adultos y niños, si es que toman esta decisión por cuenta propia. Lo jóvenes adultos se encuentran en un punto volátil del desarrollo emocional. Los adolescentes son particularmente sensibles a lo que es considerado como condescendencia, y para nuestras instituciones actuar de manera condescendiente termina por confirmar que el museo no es “un lugar para ellos”. Preocupados por su propia independencia y comenzando a separarse de sus familias, rechazan las visitas a los museos porque las relacionan con los valores familiares, con la tradición o sencillamente con el control y la restricción.

Los adolescentes son, físicamente hablando, adultos. Capaces de dar a luz o de cargar un arma, ellos son al mismo tiempo, económica e intelectualmente dependientes de sus familias. Viven entonces con la contradicción constante de que mientras tienen la capacidad de sobrevivir por su cuenta, apartados de sus familias, la mayoría, de hecho, viven con ellas, aunque este es un caso que está más referido al ámbito anglosajón que a nuestra región. El tener que estar de acuerdo con los puntos de vista de las familias a cambio de una retribución económica también representa conflicto y alienación para los adolescentes.

Es en sus grupos, que los adolescentes comienzan a autoperibirse como individuos. Para la mayoría de los adolescentes, la vida social en la escuela es tan importante como la académica. Los museos por lo tanto deberían ser vistos también,

⁵ Ver artículo completo en: Hooper Greenhill Eileen: The Educational Role of the Museum. Routledge. LOnres, Nueva York. Pág 268. 1996

como lugares de socialización con los amigos. De hecho, visitar museos sin la compañía de los amigos representa algo de muy poco o nulo interés.

Los grupos juegan un rol importante en la vida de los adolescentes quienes invierten grandes cantidades de tiempo en estos. Para buscar audiencias adolescentes, los museos deben volcarse en estos grupos, tanto en el espacio escolar como al exterior de este. Por otra parte, los adolescentes de hoy tienen una perspectiva práctica de la vida. La escuela además tiene como significado el final –entrando al bachillerato e intentando conseguir un buen trabajo de cara a los altos índices de desempleo y a la inestabilidad económica. Su experiencia de vida es muy estrecha. Los educadores en los museos tenemos el reto de presentar programas que se enfoquen en la experiencia humana y que enseñen las herramientas o estructuras con las cuales pensar o percibir.

Debemos además ayudarlos a comprender que el arte y la historia pueden ser conectados con los pensamientos y sentimientos de otros. En la medida en que aprendan cual es la manera en que los artistas han expresado sentimientos sobre poder, conflicto, guerra, justicia y amor, ellos podrán entender éstos y otros temas en relación con su propia vida.

A pesar de su aparente falta de curiosidad, los adolescentes tienen la capacidad creativa para pensarse a sí mismos en la vida de otros. Ellos necesitan oportunidades para expresarse y para adquirir conocimiento creativo. En un estudio llevado a cabo en el Museo de Brooklin en Nueva York así como en otro liderado por el Museo de las Escuelas en Buenos Aires, Argentina, los jóvenes comentaron que los museos les daban oportunidades para “conversar sobre temas importantes”, de “absorber ideas de otras culturas en nuestros propios pensamientos” e inclusive esperan que el museo les ofrezca la posibilidad de explorar libremente sus colecciones sin demasiados condicionamientos. Es sólo a partir de esas estrategias que se da un primer paso para la posibilidad de diálogo con esos grupos.

Quizás, más que otra cosa, los adolescentes quieren y necesitan oportunidades para aprender en formas que apoyen su autoestima y su independencia. Habiendo desarrollado su habilidad para pensar por lo menos analítica y abstractamente, ellos necesitan saber que sus ideas serán escuchadas y respetadas en el espacio del museo.

Y es precisamente este último punto, el que traen a colación Silvia Alderoqui, del Museo de la Escuelas de Buenos Aires y Ricardo Rubiales, del Museo de Arte y Ciencia de la Universidad Autónoma de México, quienes nos recuerdan que es a partir de las posibilidades de diálogo, donde la institución sea capaz de escuchar atentamente a estos grupos, antes que agobiarlos con discursos unidireccionales y controladores como se podrá establecer un genuino canal de comunicación con ellos. Suscitar conversaciones que apelen a sus emociones, a sus deseos, a sus necesidades, e inclusive a lo rechazan abiertamente: Lo políticamente correcto o incorrecto; las ciudadanías vulneradas, la transgresión o las creencias que desbordan lo tradicional, entre otras aspectos.

Tercera ventana:

La virtualidad como proceso educativo o comunicativo

Con tres ventanas abiertas, contando ésta, en la que acabamos de activar el Intro, es como podemos comenzar a establecer nexos y comparaciones entre los temas

propuestos para la presente reflexión, así como a plantear algunos interrogantes con relación al tema que nos ocupa.

El primer punto para avanzar es recordar el hecho de que en el último tiempo la actividad que se encuentra relacionada con el concepto educativo, ha trascendido a un nivel en el que la necesidad de “aprender” está más relacionada con las posibilidades de compartir conocimiento, saberes y experiencias, antes que la obligatoriedad a la que se veían abocadas las instituciones educativas y culturales de tener que entregar una información específica sobre aspectos relacionados con el arte, la ciencia. La historia o cualquier otra disciplina que se encontraba contenida o relacionada con estos mismos espacios.

En ese proceso de diálogo (museográfico o escolarizado) la verdad absoluta- nos recuerda Zavala – y la validez universal son desplazadas o deben coexistir con verdades contextuales y con la convicción perspectivista que sostienen que todo universalismo es contingente y que las verdades más significativas, son de carácter conceptual. En pocas palabras, el hecho de que hoy en día los museos así como los espacios escolarizados, deben plantear no verdades absolutas sino verdades negociadas.

Por lo tanto la misión educativa en los museos comienza a alcanzar entonces una nueva e importante dimensión de gran responsabilidad, porque primero que todo debe permear otras instancias internas de la institución museística para luego comprometerse a reconocer en el diálogo y la interacción —ésta última no siempre emparentada con los avances tecnológicos— como estrategias reales y efectivas de participación no ligada a un determinado grupo humano o a determinados contextos institucionales sino a la sociedad en su conjunto. La educación vista como un proceso de vida, a largo plazo, directamente relacionado con la curiosidad natural que todos y cada uno poseemos acerca de nuestra vida y entornos.

Por otra parte, y para todos los propósitos de esta misión, la función básica de comunicar es vital en la medida que implica ser entendida actualmente fuera del revaluado esquema unidireccional de emisor-receptor, esquema en el cual y durante mucho tiempo, el museo fue visto como el “agente activo” o emisor de información y el visitante como un agente pasivo, fuera de los procesos de creación, reflexión, interpretación y cuestionamiento de ideas y conceptos presentados en los espacios de exhibición.

Bajo este nuevo paradigma el visitante y la institución museística deben verse a la luz de un proceso de redes homogéneas, sin jerarquías, ni escalas de valor, sino a partir de cada experiencia de vida y de cada historia particular y bajo el concepto de nodos en el cual cada uno de los agentes participantes recibe y emite simultáneamente conocimiento y experiencias desde y hacia todas las direcciones.

Por otra parte, no debemos olvidar que los procesos de comunicación masiva se mueven cada vez más cerca de los procesos de comunicación interpersonal en campos comunicativos integrales y esto se refleja automáticamente en los museos. Cuando las exposiciones eran entendidas como actos de comunicación igualmente unidireccionales en las cuales lo único que primaba era su razón científica y estética, ello parecía suficiente como una parte de la labor divulgativa y educativa del Museo. Ahora la comunicación está conceptualizada como un hecho más activo, que necesita del

conocimiento de diversos estilos de aprendizaje, ver cómo responden los públicos, y cómo se aprende en diferentes edades del desarrollo, cómo procesan la información los diferentes grupos humanos, y con qué tipo de intereses vienen a los museos, así como la manera en que otros factores sociales, culturales, e incluso políticos podrían inhibir o estimular el aprendizaje y la percepción.

Lo anterior nos lleva considerar que gran parte de estos procesos de comunicación en los que queremos poner en contacto a nuestras instituciones con la población juvenil, están directamente relacionados con las plataformas que hoy en día se pueden definir como soportes digitales, virtualidad, o interactividad.

Sin embargo antes de entrar a revisar este punto, es importante tener en cuenta una advertencia que hace Eilean Hooper Greenhill en la apertura a un simposio organizado por la Universidad de Leicester, centrado precisamente en el tema de Museos, medios y mensaje en el año 1995, y en el que ya se comenzaba a prefigurar la transformación comunicativa basada en los nuevos medios. Ella comenta que existe un riesgo de en la implementación de nuevas tecnologías o nuevas prácticas sin entender los principios que las sustentan.

Con esa misma advertencia, es importante reconocer que ya hemos ofrecido en parte una justificación al hecho de que las maneras de comunicar hoy en día, son reconocidas como procesos de red, y de intercambio de información y experiencia y que para ellos debemos tener definidas y diferenciadas nuestras audiencias, pues es a partir de esa diferenciación que podemos saber en donde residen sus intereses y necesidades específicas. Si por una parte podemos resumir que en términos generales, la necesidad de un joven con respecto al museo, es que éste último apele a su afectividad, a sus necesidades de independencia y a su forma de intercambiar experiencia lejos de moldes autoritarios y restrictivos, y que además encaje con la manera en que el joven se apoya en su idea de colectividad, que son básicamente sus pares de edad, gustos e intereses. Y por otra parte a que la manera de procesar información de un joven a su vez se encuentra vinculada por una parte a un “consumo de la imagen”, que circula por teléfonos celulares, redes sociales, blogs o páginas de Internet; por otra parte lo textual se encuentra asimilado a un nuevos usos del lenguaje, que se abrevia y se codifica para apelar a la rapidez, así como a una utilización del hipertexto como una parte fundamental del mundo cibernético. Dicho fenómeno señala- dice Lauro Zavala- diversos niveles de indagación, lo cual conlleva a que sea posible acceder a cierta información de acuerdo con los intereses propios y a las necesidades personales de los individuos. El hipertexto permite al usuario, por consiguiente, tener un control de información así como a sus niveles de complejidad. Esto último es lo que se ha evidenciado con la manera en la que –según lo expresa un reciente artículo de prensa, en el que se manifiesta particularmente que Google considera a buscadores de Facebook como rivales- pues los usuarios de internet buscan cada vez más respuestas a sus preguntas y no quieren simplemente una lista de enlaces.

Google considera que los portales sociales de internet como Facebook son competidores serios cuando se trata de buscar información en la red, dijo un portavoz de la compañía el lunes 20 de junio, pues los usuarios de internet buscan cada vez más respuestas a sus preguntas y no quieren simplemente una lista de enlaces como respuesta a su búsqueda en línea. También esperan recibir algo personal de internet y

cada vez más acuden a ella para recibir respuestas a preguntas personales. Esto es lo que podemos intuir, esperarían igualmente los jóvenes, no solo de las plataformas informáticas y virtuales, sino también de espacios físicos como los museos.

Sin embargo no sobra y para seguir el consejo de Hooper Greenhill, revisar brevemente algunos de los principios de la virtualidad, para establecer más adelante una serie de relaciones ente uno y otro tema y llegar a las conclusiones o a los interrogantes que permitan seguir avanzando sobre los temas que nos ocupan.

Primero que todo debemos reconocer que la realidad virtual está estrechamente ligada con la representación. Así mismo esta representación ha pasado de ser una realidad de tres dimensiones, a volver a ser un espacio “superficial” en el que se anclan las dos dimensiones. Esto pareciera competir con la razón de ser de los museos tradicionales, que a su vez se sustentan en la materialidad de sus colecciones; y en muchos de los casos aducen que esta es su ventaja frente a otras formas de espacios culturales.

Por otra parte la virtualidad ha sido definida por varios autores (Ross, Lister y Lev Manovich), como una contraparte del mundo “real”, pero que a su vez no debe olvidar su raíz etimológica. Del latín *virtus*, que significa, virtud, excelencia, fuerza y poder, a su vez es sinónimo de obras grandiosas como de modos de participación y potencialidad, que pueden de una u otra forma vincularse con las categorías de tangibles, intangibles y e-tangibles, éstos últimos inscritos en la *e* de virtual y lo digital, lo que acomoda materialidad e inmaterialidad en el ámbito de un computador.

Complementariamente a ello debemos tener en cuenta que los medios digitales son la plataforma de la virtualidad y con ellos hay una serie de características que nos ayudan a complementar estas reflexiones. Primero que todo, estos medios se identifican con lo manipulable basado en su facultad y facilidad de adaptación. Por otra parte a su condición de red, es decir que pueden ser fácilmente compartidos. Otra de sus características es su densidad, en la medida que cada vez existen más opciones de compresión de información en formatos cada vez más reducidos, y por último su imparcialidad.

Por otra parte Lev Manovich determina que los nuevos medios digitales, son numéricos, modulares, automatizados, variables y transcodificados. Una breve explicación de estos conceptos: numéricos, porque han reducido nuestro mundo corpóreo y tridimensional en entidades digitalizadas y que van de 1 a 0. Modulares porque están compuestos de “discretos objetos lógicos con identidades separadas”. Automatizados, pues a diferencia de otros medios, procesan información y a su vez pueden acometer ciertas acciones asignadas. Variables, pues tienen una característica de mutabilidad y una cualidad “líquida”. Y el último que parece ser el que presente más retos para ser asimilado y es su posibilidad de transcodificación, pues los computadores han sido moldeados por la sociedad y el hombre, pero se ha llegado al punto en el que la sociedad se ha moldeado de manera vertiginosa a la presencia de los computadores, y con ellos a sus maneras de procesar información y de crear nuevas dinámicas de intercambio de la misma.

Con este panorama ya es momento de llegar a plantear una serie de conclusiones, que espero sirvan de referencia así como de complemento a las ideas que

igualmente compartirán con ustedes los profesionales de museos de nuestra región en este encuentro en la ciudad de Corrientes.

Cuarta ventana

Todo lo que nos gusta se evapora.

El título de esta ponencia no es propio. Se lo he pedido prestado a una parte del estudio que realizara un grupo de investigadores colombianos entre los años 1993 y 1995, con el interés de indagar sobre la relación entre adolescencia y escuela. Parte del éxito de esa tarea tuvo que ver con el hecho de que un grupo de esos mismos investigadores, eran precisamente los mismos “protagonistas”. Es decir, jóvenes de diversos estratos sociales que entraron en diálogo con sus mismos compañeros y de esa manera lograron sacar a flote una serie de aspectos basados en al “tentación de explorar continentes sumergidos”. Por ello el proyecto en su conjunto tomo el nombre de ATLANTIDA.

La segunda parte del estudio, tomo la frase dicha por una joven colombiana, y que resume una parte del estudio mismo en el que se constata que los adolescentes actualmente son producto de un acelerado y violento desarrollo de la sociedad. Muchas veces ellos no tienen la opción de ser reflexivos ante los acontecimientos nacionales e internacionales, pues no han alcanzado a asimilar un fenómeno, cuando otro lo desplaza. No han alcanzado a “dominar” un los pasos de un baile o de un ritmo cuando ya otro se ha impuesto. Por eso afirman “TODO LO QUE NOS GUSTA SE EVAPORA”, y ello se convierte en una muy contundente y verdadera realidad. Por eso ellos – para el caso del estudio- determinaron que no valía la pena detenerse a pensar sobre los hechos que suceden a su alrededor pues si lo hacen corren el riesgo de quedarse rezagados del resto de sus pares. Por otra parte la sociedad de adultos se ha encargado de mostrarle al adolescente un mundo de alguna manera irreal pero que los satisface, lleno de música, moda, alcohol, para luego reclamarle por su irresponsabilidad ante la vida.

Por otra parte –por efectos del estudio en mención- la circulación de conocimiento parece ser lo menos importante para los adolescentes, pues saben que en el contexto de la escuela, obtener el título de bachiller les abre la puerta de la universidad donde allí si supuestamente se va a aprender, de tal manera que los contenidos de la educación media poco o nada tienen que ver con sus intereses. Argumentan que los saberes de los colegios son repetitivos, automatizados, y por esos no revisten ningún encanto. Lo único que reivindican del entorno escolar es precisamente que allí encuentran a sus pares, pues la tarea de estudiar es para complacer a “otros”, y no para encontrar una motivación vital suficiente.

Mirando con distancia estos resultados, podemos pensar que hay aspectos que no han variado de esa percepción de los jóvenes sobre entornos de aprendizaje. Sin embargo una duda se plantea y es aquella de la circulación de conocimiento. Podemos reconocer que el panorama de la década del noventa ha cambiado vertiginosamente al estar cerrando la primera década del siglo XXI. Y ello aunque parece crear una distancia entre lo que sucedía en uno u otro momento, hace más evidente la frase de que todo lo que les gusta se evapora.

La virtualidad, con su carácter de e-tangibilidad, ha volatilizado la información, pero por otra parte se ha materializado en dispositivos cada vez más sofisticados, que se convierten en materia de consumo por parte de los jóvenes. Es como si el joven se debatiera precisamente entre dos mundos: el de la materialidad de los objetos electrónicos y a su vez en el del vértigo de la información y de los mensajes e imágenes que circulan por celulares, ipods o redes sociales.

Es por ello que deseo para concluir intentando realizar una interpretación de los escenarios que hemos explorado anteriormente, sin que esté muy seguro que de ello puedan surgir conclusiones precisas sino más bien otra larga serie de interrogantes. Para tal fin elaboraré una matriz en la que seleccionaré los tres temas de nuestra reflexión, a saber: museos, educación y juventud para cruzarlos con las coordenadas de la virtualidad basadas en el modelos de Manovich. De ello trataremos de obtener las tensiones o los vacíos y con ello las conclusiones o los interrogantes:

Medios digitales (según Manovich)	Museos	Educación	Juventud
Numéricos:	A pesar de introducir nuevas herramientas digitales en sus procesos, los museos tienden a seguir insistiendo en el valor de su materialidad a través de sus colecciones	La educación se ha convertido en un campo un poco más flexible de comprensión de la materialidad y la inmaterialidad de del conocimiento	La juventud se encuentra entre la materialidad de los soportes digitales y las formas de inmaterialidad que de ellos surgen
Modulares	Los museos están compuestos de objetos lógicos, con identidades similares	La escuela se compone de objetos lógicos con identidades similares	Los jóvenes basan su razón de ser en objetos lógicos de identificación , pero con diferentes identidades.
Automatizados	EL museo procesa información. Tiene una inherente funcionalidad y una cualidad operacional	La escuela idem al museo.	La juventud procesa información, pero ve en ello no tanto una cualidad operacional como una inherente funcionalidad. Comunicar con sus pares.
Variable	Los museos tienen aún un largo camino por recorrer para pasar de su estado sólido (de discursos unívocos y mensajes	La educación igualmente requiere de nuevas maneras de interpretar la realidad sin que ella sea vista como una verdad absoluta y	La juventud tiene precisamente como una de esas características su mutabilidad elemental. Pueden ser tan heréticos

	condensados) a un estado de fluidez líquida.	universal.	como una roca, pero a su vez tan vulnerables y fluidos como el agua o el aceite
Transcodificados	La sociedad ha moldeado a los museos, pero ellos no han intentado moldear a la sociedad	La sociedad ha moldeado a la escuela, y esta última ha intentado moldear a la sociedad	La juventud ha sido moldeada por la sociedad, pero la sociedad no ha hecho intentos por moldearse a la juventud

Bajo este modelo propuesto y sin que haya tiempo de profundizar en muchos aspectos, considero que más que soluciones a una circunstancia que día a día abre más posibilidades, y explora nuevas opciones de comunicación, lo que se plantean son enormes retos que podrían resumirse en los siguientes aspectos.

Paradójicamente, el concepto más “estable” de los tres presentados (museos, educación y juventud), es precisamente éste último. La juventud a lo largo de la historia, así haya comenzado a ser estudiado apenas en 1904 por Stanley Hall, tal como nos lo recuerda Silvia Alderoqui, donde se evidencia que este momento del desarrollo humano es sinónimo de períodos de revolución biológica, de tempestad y de tormenta. Por el contrario, los museos así como la educación, cada uno en su momento, si bien han sido sinónimos de estabilidad y permanencia a lo largo del tiempo, han debido modificar tarde temprano sus maneras de comunicar, sus estrategias y prácticas en aras de una sintonía con otros desarrollos culturales, sociales o tecnológicos.

Por otra parte, y en la medida que avanza el siglo XXI, día a día el desarrollo de las nuevas tecnologías nos sigue sorprendiendo. Al momento de terminar esta conferencia, la prensa comenta sobre un revolucionario sistema que libera la información de su “cárcel impresa o digital y la saca al mundo integrando la interfase de la información con la realidad”⁶ Dicho descubrimiento ha sido llamado de dos maneras: WUW (Wear ur World), pero está siendo más reconocida como *SIXth Sense* (Sexto sentido digital).

Vemos a su vez que en la paradoja de la “permanencia del concepto de juventud con el de cambio y transformación”, enfrentado a la obligatoriedad de cambio y transformación al que se han visto obligadas instancias de permanencia y tradición como los museos y las escuelas, los que una vez mas, y de manera paradójica se identifica con la juventud en su “permanencia”, es esta volatilidad de los nuevos medios digitales y por ende de la misma virtualidad. Es por ello que las categorías presentadas anteriormente son más fácilmente identificables con la juventud, que con las instancias de permanencia y tradición como los museos y la escuela. Y ello es perfectamente comprobable hoy en día, cuando vemos que es precisamente la juventud la que más uso hace de dichas plataformas, y más identificada y adaptable se siente con la velocidad y la complejidad de esos mismo procesos y formas de comunicación.

⁶ Lecturas Dominicales. El Tiempo. Julio 2009. Pág 20.

Ello entonces nos lleva a concluir que más que exigirle a la juventud comportamientos aconductados, y a insistir en una alineación de su manera de comprender los fenómenos de sus entornos sociales y culturales con los elementos de la permanencia y la tradición; somos precisamente los museos y las escuelas por medio de un proceso educativo dialógico y verdaderamente interactivo, que conduzca a la comprensión de estas etapas de tormenta y transformación. Por lo tanto quienes debemos seguir modificando y adaptando nuestras prácticas a la “permanencia del cambio y la transformación de los jóvenes” somos los lugares que pretenciosamente hemos querido ser depositarios de la permanencia y la tradición.

Sin embargo hay un riesgo que prevalece. Y que se resume en una conversación sostenida entre Borges y Sábato, (que además nos sirve de homenaje al país que nos acoge tan amablemente en esta oportunidad):

“La noticia cotidiana, en general – decía Sábato -, se la lleva el viento. Lo más nuevo es el diario, pero al día siguiente es lo más viejo”. Borges agregó: “Nadie piensa que debe recordarse lo leído en un diario, que se escribe deliberadamente para el olvido”. Sábato añadió: “Sería mejor publicar un periódico cada año o siglo o cuando sucede algo muy significativo. *El señor Cristobal Colón descubrió América* daría para ocho columnas”. Y Borges remató: “Nadie puede anticiparse a los hechos trascendentales de cada día. La crucifixión de Cristo fue importante después, no cuando ocurrió”.

Lo anterior vuelve y se resume en la frase de la joven colombiana que dio título a la presente conferencia: En una u otra plataforma, la del medio impreso, así como las que nos ofrecen los medios digitales por medio de la virtualidad, TODO LO QUE NOS GUSTA SE EVAPORA.

Lo que nos lleva a pensar que la manera de darle peso a lo volátil, por lo cual los museos y las escuelas volverían a argumentar su validez como entes de permanencia, pues en esos sitios parecería que la vida se encuentra anclada a valores de materialidad tanto conceptual como objetual. Pero creo que ese es un debate que ya no cabe en el alcance de la presente reflexión. Queda abierta entonces la posibilidad de que en futuras oportunidades toquemos el tema de la memoria, la historia y el olvido en los museos, ello aunado al vértigo de la virtualidad.

Porque lo que también se ha evaporado es el tiempo en el que este texto ha sido escrito, y de la misma manera ha sido leído para ustedes.

Efectivamente; TODO LO QUE NOS GUSTA, SE EVAPORA.

Bibliografía:

Parry Ross. *Recoding the museum. Digital Heritage and the technologies of change*. Routledge. Londres, Nueva York. 2007.

Hooper Greenhill Eilean. (Ed.) *Museum, media, message*. Routledge. Londres, Nueva York. 1995.

Hooper Greenhill Eilean: *The Educational Role of the Museum*. Routledge. Londres, Nueva York. Pág 268. 1996

Revista Museum. *Museos e Internet*. No 204. Vol 4. 1999. UNESCO.

Universidad Javeriana (et. al) *Proyecto Atlántida. Adolescencia y Escuela. Todo Lo que nos gusta se evapora. Vol II*. Fundación FES; Colciencias. TM Editores. Bogotá. 1995.

Autores Varios: *Digital Heritage and Future Museums*. Sesión Conjunta. ICOM Seul 2004. Octubre 6, 2004.

Autores Varios: *Museos, Educación y Juventud*. V Encuentro Regional para Latinoamérica y el Caribe del Comité de Acción Educativa y Cultural Bogotá, Octubre 2007. Memorias en línea: <http://museoscolombianos.javeriana.edu.co> (Capacitación-Publicaciones en línea)

LA INTERACTIVIDAD COMO EJERCICIO INTELECTUAL

Lic. Patricia Raffellini*

patrimuseo@yahoo.com.ar

El tema que hoy nos convoca y al cual los invito a iniciar un dialogo reflexivo con esta "conferencia" titulada *la Interactividad intelectual*, que ya se presenta como un juego de palabras.

No pretende desde mi aporte, ser una "formula" que nos permita una nueva forma de abordaje a la relación enseñanza - aprendizaje.

Son solamente un manajo de llaves que fueron " surgiendo" o fuimos construyendo, en nuestro amor y desempeño en el ámbito de los museos, en cuanto comunicadores, " educadores no formales", que anhelamos con nuestras prácticas contribuir a la construcción de nuestras identidades, nuestra memoria, el reconocernos y el conocernos...

Muchas de nuestras prácticas van tomando forma de manera aleatoria, "informal" y causística. Los estudios científicos y metodológicos de estas últimas décadas, las fueron sistematizando y otorgándoles no sólo el rigor científico, sino asimismo fueron construyendo metodologías y abordajes posibles. Fueron tomando forma y apareciendo esas llaves que mencioné en un principio.

Por esos mismos cuestionamientos, la práctica educativa fue transformando su hacer, su teoría didáctica, generando escuelas como el conductismo, el constructivismo, etc., abriendo sus fronteras académicas que le dieron sustento, enriqueciéndose con miradas , aportes y estudios de otras disciplinas/ciencias: nuerociencia, psicología, genética.

Por eso esta conferencia apunta a estimular nuestra "interactividad" desde lo intelectual, buscando, presentando preguntas inquietudes, que nos movilizan y nos llevan a plantearnos una gran duda ante el hecho del hacer, del comunicar, del enseñar en este siglo XXI.

Empecemos a interactuar nosotros mismos con nuestros saberes.

Utilizando la llave que me conduce a la afirmación que se aprende a través de la percepción y no de la memoria, ya que retenemos sólo el 10 % de lo que leemos , el 20 % de los que oímos, el 30 % de lo que vemos y el 90 % de lo que hacemos. Esta realidad me conduce a una nueva sala,: el ámbito de las teorías educativas constructivistas donde aprehender es transformar el conocimiento, en un proceso dialéctico, donde el individuo contrasta su propio punto de vista con los otros que se le ofrecen, ganando en relevancia el contexto donde este se produce y cuales son sus características. Todo lo que el entorno posee y genere, consciente o inconscientemente, el agente lo recibe y hace que ese estímulo se transforme en experiencia vivida y el conocimiento y contenidos recibidos siempre sea diferente.

Nunca se repite un mismo tiempo y espacio!!!!

En cada acción hay múltiples espacios que INTERACTUAN EN UN MISMO TIEMPO, QUE ES EL TIEMPO DEL PRESENTE EN EL CUAL RECIBIMOS ESA VIVENCIA-PRÁCTICA. Hablamos de inter actividad. Es decir buscar integrar

* Licenciada en Museología. Magíster en Planificación y Gestión Cultural por la UMSA. Especialista en Reconocimientos de Textiles Históricos por Fundación Antorchas —CIETA— Lyon. Francia; Manejo de Colecciones y Conservación Preventiva por Fundación Antorchas, Comisión Fullbright. Investigadora, ha sido distinguida con premios y becas en el país y en el exterior. Actualmente se desempeña como docente en la Universidad Argentina de la Empresa, UADE.

múltiples conexiones, uniéndolas. En un único e irrepetible momento

Este prefijo INTER, NOS POSICIONA ANTE UNA RUPTURA DEL TRADICIONAL ANCLAJE espacio & tiempo. El *inter*, penetra fronteras y por eso su binomio de interacción desde la unidad básica, su modifica y transforma.

En las fiestas y ritos, como señala Mircea Eliade, el es tiempo circular en un eterno retorno, el mito con la práctica del rito regresa a un tiempo primigenio/originario, el cual es claramente manifiesto y vivido por sus protagonistas.

...Pero como vivirlo hoy, en nuestras prácticas, sin morir en nuestra personalidad por la excesiva fragmentación? ¿Cómo construir un mensaje claro, preciso, certero utilizando múltiples caminos de llegada, necesarios para favorecer la profundidad del mensaje?

Sigo sumando problemáticas a esta situación: ¿como poder integrar los diferentes escenarios de interacción de conocimientos, como lo es el escenario específico del museo, caracterizado por un entorno de aprendizaje no formal, donde el " conocimiento situado" aporta, numerosas fortalezas para la construcción de saberes, para la experiencia, para ser asimilado en forma significativa y que puede servir de escenario asimismo para la experimentación de diferentes paradigmas de acción educativa presentes, como los que están presentados en algunos trabajos de este encuentro, y otros escenarios, estructurados por su misión y objetivos específicos . Con una enseñanza en torno a un curriculum establecido, y una escolaridad pautada biológicamente.

En la actual sociedad del conocimiento en que estamos viviendo entre estos dos grandes escenarios se producen y generan estímulos entre los cuales se presenta la necesidad de interactuar sincronizadamente como un todo conceptual, de transitar un sendero que facilite la permeabilidad de experiencias y saberes para un enriquecimiento mutuo del individuo.

Hay otras llaves además de las ya citadas, surgidas en ámbitos disciplinares foráneos, que abrieron otros territorios y escenarios y que posibilitaron y facilitaron esta necesidad de generar herramientas y productos didácticos *interactivos*, desde lo intelectual. Me estoy refiriendo específicamente a la neurociencia. Sus aportes brindan y satisfacen interrogantes en las dimensiones y cualidades biológicas como asimismo en las investigaciones vinculadas a los procesos neuronales vinculados los sistemas nerviosos simpáticos y parasimpáticos y las particularidades de la bilateralidad de sus funciones, y cómo estas funciones del sistema neurológico sus estímulos diferenciados, eléctricos y magnéticos son fundamentales, sabiéndolos aplicar en tratamientos específicos, para "borrar" sensaciones y dolores " traumas" que pueden transformarse en enfermedades físicas. Y aun más específicamente la investigación en neurociencias, aplicadas a la educación focalizan sus estudios para comprender el funcionamiento del cerebro humano y poner de manifiesto los mecanismos que generan los procesos cognitivos fundamentales para la educación: aprendizaje, memoria, inteligencia y emoción.

Aportes que se suman al precedente y que dispararon una nueva dimensión en el trabajo de investigación de las prácticas educativas es el de Howard Garder y las inteligencias múltiples y que generó el Proyecto ZERO de Harvard dedicado a las implicancias educativas de las múltiples inteligencias.

Este autor incluso remarca en sus ensayos sobre la escuela ideal, que no se deben perder de vista las modalidades de los museos para niños, que utilizan un método fresco y estimulante

Recordemos sintéticamente las “inteligencias” enunciadas por este autor: Según la teoría de H. Gardner de las inteligencias múltiples (IM), el conocimiento de éstas puede ser empleado asimismo como contenido de la enseñanza o como medio/estrategia para comunicar ese contenido.

Una inteligencia debe ser susceptible de codificarse en un sistema simbólico: "un sistema de significado, producto de la cultura, que capture y transmita formas importantes de información"⁷

"Una inteligencia implica la habilidad necesaria para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada"⁸.

Todas ellas tienen su vinculación con la predisposición biológica del individuo. Ciertas partes del cerebro asimismo desempeñan papeles importantes en la producción y percepción de cada inteligencia.

Estas múltiples aptitudes humanas son independientes en un grado significativo. Esta independencia de inteligencias contrasta radicalmente con las medidas tradicionales del CI conocido hasta el presente..

Tipologías desarrolladas:

INTELIGENCIA MUSICAL

Gran influencia en el Hemisferio derecho del cerebro

INTELIGENCIA CINÉTICO-CORPORAL

(Control del movimiento corporal, coherencia, plasticidad)

INTELIGENCIA LOGICA-MATEMATICA

La conocida como “la inteligencia” en singular hasta esta teoría

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA

CEREBRO: AREA DE Brocca, responsable de la producción de oraciones gramaticales. Hemisferio izquierdo)

El don del lenguaje es universal

INTELIGENCIA ESPACIAL

Ver objetos de ángulos diferentes, la habilidad de navegación, de dominio del espacio. (Hemisferio derecho del cerebro)

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

⁷ Gardner, Howard. *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Buenos Aires. 1 a ed.- Buenos Aires; Paidós, 2003p,34

⁸ Gardner, Howard. op cit p.33

Se construye a partir de una capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás: estados de ánimo, motivaciones e intenciones.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

Conocimientos de los aspectos internos de una persona Sentido de uno mismo.(Cerebro: los lóbulos frontales desempeñan un papel central en el cambio de personalidad)
(el niño autista es un caso prototipo de individuo con la inteligencia intrapersonal dañada)

Partimos, por lo tanto de la aceptación, desde la neuropsico educación, que la inteligencia es un conjunto de habilidades que permiten crear nuevos productos incluyendo, por ende, la estimulación de ambos hemisferios cerebrales o bilateralidad.

¿Cómo genero por lo tanto una actividad didáctica, teniendo presente que el mismo produzca un *aprendizaje significativo* utilizando los terminos generados por Ausubell?

Si me siguen en mis reflexiones en voz alta, aun no he trascendido el espacio físico de la interacción en nuestros saberes, solo estoy transitando por el universo del espacio intelectual, del pensamiento.

Gardner nos recuerda que " siguiendo el espíritu de los aprendices tradicionales, se promueve el esfuerzo a desarrollar en los estudiantes para la realización de sus proyectos personales. Los estudiantes y los maestros colaboran en un entorno que es a la vez, sin restricciones, por ende predisuesto al surgimiento de la creatividad, pero con objetivo,⁹" y metas claras

Si a ésta micro realidad, o microcosmos, la ubicamos en el plano de la interrealcion con otros, el tema del espacio y una nueva dimension temporal se suman a las cualidades de la interacción. Aquí, en este presente podemos hacer uso de la llave construida por Castell, cuando trato de definir la sociedad del presente. El autor la definió como *la sociedad del conocimiento*. La misma se posiciona en una nueva realidad de transmisión de la información, sostenida por las nuevas tecnologías que facilitan ese proceso de interaccion.

Cuando hablamos de la sociedad del conocimiento, que es como Castell la denomina, no sólo nos estamos refiriendo a un nuevo paradigma tecnológico, que tiene dos expresiones fundamentales: una es Internet como autopista de la información y la otra es la capacidad de recodificar la materia viva. Partiendo de la base de que Internet no es una tecnología, sino que es una producción cultural; en todas las sociedades históricamente conocidas, la información y el conocimiento han sido absolutamente decisivas: la tecnología siempre se desarrolla en relación con contextos sociales, institucionales, económicos, culturales, etc.

Pero lo distintivo de lo que está pasando en los últimos diez o quince años es realmente un paso de paradigmas ya que (...) " las personas muy alejadas en el espacio social pueden encontrarse, entrar en interacción, por lo menos en forme breve e intermitente en un nuevo tipo de *espacio* físico. Las interacciones, que procuran una satisfacción inmediata a las disposiciones empiristas se las puede filmar, tocar, y esconden las estructuras que en ellas se realizan. El universo de saberes que diferencia a un individuo de otro". Es uno de los casos donde lo visible, lo que es inmediatamente dado, esconde lo invisible que lo determina. Se olvida así que la verdad de la

⁹ Garder Howard. op.cit p.87

interacción no está nunca toda entera en la interacción tal como ella se ofrece en la observación.

Ya el deseo de " trascender espacios", y vivir espacios no tangibles con todos nuestros sentidos pero reales ya que han sido sino contruidos en base a bits, en este presente, implica, claro está, si el uso de tecnologías, que ya llevan desarrolladas en su aplicación estudios cognitivos y del ámbito de las neurociencias para poder generar "simuladores" de otras situaciones espaciales para con los seres vivos. Los simuladores que se usan para entrenar pilotos y astronautas son los más conocidos, porque incluso se utilizan para analizar los cambios metabólicos que se producen en el organismo vivo, estudiando los tiempos necesarios de adaptación para poder realizar la práctica con idoneidad y consecuencias posteriores a la practica realizada.

Pero en nuestra realidad, en este presente, la " tecnología" no llega a este nivel de complejidad. La tecnología vinculada a estos nuevos soportes de información y estimulación, solo se usan, o se " explotan", solamente con objetivos y recursos generados del tipo de la didáctica conductista, como un gran libro electrónico, que muchas veces el contexto de uso tampoco colabora a su empleo idóneo y en muchos casos lo que suele generar es la necesidad de volver a reencontrarse con los antiguos soportes, como un libro.

Una muy buena novela, en formato papel, leída en su tiempo y modo adecuado, nos puede transportar y hacer vivir realidades inimaginadas.

Alguien de los presentes se acuerda de su primera lectura de Alicia en el País de las maravillas? Se acuerdan cuando la leyeron, donde? ¿cuál era el color del cuarto? Que sonidos había...Y Fue escrita a finales del siglo XIX y muchas generaciones la han leído en muchos tiempos y espacios diferentes y sin mencionar los ritos ancestrales, y las actuales misas cristianas, que nos transportan a otro tiempo y espacio; en ambos casos las nuevas tecnologías no intervienen.

Por eso colegas, en esta conferencia al inicio de esta Jornadas es una invitación a abrir nuestras propias estructuras y formas " naturales de hacer". Abrirnos al dialogo a la libre expresion, espontánea, quizás incoherente, con ideas que bordean al caos. Pero lo ilógico, es un universo increado de prácticas, necesario para que un segundo paso, que es la manifestación de la creación, se genere y un nuevo horizonte de tiempo y espacio se manifieste. Esto creara nuevas reglas, otros aportes, otra forma de construir nuestra memoria del ser humano.

El museo es una nueva experiencia de aprendizaje. Unica... irrepetible, aunque se transiten " aparentemente" las mismas galerías y nos encontremos nuevamente con " ese objeto" .El espacio físico es el mismo, pero no el temporal y por ende una nueva dimension de la percepcion se construye...

El hombre es un ser interactivo, cada vez más consciente de esta capacidad; del nivel de su interacción cotidiana con su medio y en este caso con el ámbito expositivo y su mensaje..., La interactividad es un proceso que nutre sus raíces en el mundo subjetivo y por eso se habla de diseñar...estrategias, y complementos que faciliten esa interacción y la enriquezcan. En museografía específicamente se diseña pensando en la Interactividad manual, interactividad mental y la interactividad emocional.

Apuntar a la interactividad de los entornos de aprendizaje es nuestro objetivo. La interactividad intensifica el recuerdo alimenta los procesos cognitivos vinculados a la memoria. Son diferentes llaves que nos dan acceso a la generación de diferentes instrumentos, los cuales nos deben permitir articular los tiempos y los nuevos espacios con las emergentes modalidades de comunicación y de apropiación del saber. Una nueva dimensión de nuestra conciencia relacional .Este es el gran desafío de este siglo que iniciamos.

Los materiales educativos que se diseñen para que enriquezcan y faciliten la construcción de significados/, promoviendo la interactividad (empleando las diferentes marcos teóricos desarrollados según la necesidad y objetivo propuestos (es decir cognitivo constructivista, conductista, etc.), no necesariamente deben ser informatizados. La informatización y los recursos tecnologizados, brindan otras alternativas, que enriquecen las ya existentes; pero cualquiera sea el soporte elegido para el recurso didáctico empleado, los objetivos que el mismo debe cumplir, las inteligencias y contenidos curriculares, y competencias que debe promover, desarrollar y facilitar su accionar deben estar muy bien diseñados y coordinados, facilitando el desarrollo integral del individuo. En estos productos los procesos cognitivos que generan deben estar muy bien analizados, para que el recurso y/o producto interactivo sea pertinente. Prat Gray afirma que el cerebro en el aula es un gigante dormido.... Nuestras siete inteligencias deben ponerse en funcionamiento y ser estimuladas para iniciar un nuevo camino que construya saberes incluso: el movimiento, la emoción, generan una acción que enriquece el acto intelectual.

Algo muy parecido ocurrió cuando se constituyó la sociedad industrial —y no me refiero simplemente a la máquina de vapor, primero, y a la electricidad, después. La sociedad en sus interacción constituye un paradigma de un nuevo tipo en el que todos los procesos de la sociedad, de la política, de la guerra, de la economía pasan a verse afectados por la capacidad de procesar y distribuir energía de forma distinta y en la dimensión cultural se articula y construye otro sistema de valores, creencias y formas de constituir mentalmente una sociedad que se transforma ante esa nueva red de relaciones que es decisiva en la producción y las formas de estas nuevas tecnologías clave de la acción de los paradigmas emergentes. Es un nuevo modo de ver y hacer, de sentir...de vivir.

Retomando nuestro punto de partida, recordemos antes este nuevo presente relacional que "El visitante entra en el museo, no para humanizarse re apropiándose de los símbolos de su identidad patrimonial, sino para recibir percepciones sensibles y, si es realmente receptivo, descubre algo distinto que lo que había ido a buscar. Hay que recordar que la recepción es una función elemental de lo vivo en su relación transaccional con el medio..." p.100

Retomando una frase" de André Malraux, el museo es un enfrentamiento de metaformosis¹⁰"

En el *Exploratorium* de San Francisco los recursos didácticos y soportes museográficos son pensados y diseñados como "herramientas de aprendizaje". El contacto y la manipulación con ellos se debe facilitar y permitir apreciar visiones y cualidades de la naturaleza y estimular procesos metacognitivos¹¹ que conduzca a comprenderla. Como afirma Goery Delacote¹² "...son instrumentos de iniciación que destacan el carácter social del aprendizaje". La interacción esta focalizada uniendo múltiples dimensiones, uniendo el micro universo del individuo y su propio proceso de metacongnición con su entorno físico y humano relacional.

Asumir una nueva visión del alumno/ del visitante y del proceso de aprendizaje en su conjunto¹³ es nuestro desafío en este presente

¹⁰ DELOCHE, BERNARD. El museo virtual. Ediciones trea, España, p

¹¹ Metacognición: capacidad de pensar el pensamiento. De conducir uno mismo su propio proceso de conocimiento y tratamiento de la información

¹² DELACÔTE, Goéry. (1998) *Enseñar y aprender con nuevos métodos*. La revolución cultural de la era electrónica. Gedisa editorial

¹³ Zabalza, p60

Dinamizar el ámbito de las metodologías empleadas¹⁴ ; incorporación al currículo de actividades formativas extracurriculares " de experiencias ", " vivir algo y que ese algo llega a implicarle en todas sus dimensiones, intelectual, afectiva, social, etc.)¹⁵

Según Delauze, la cultura sustituye la solución natural por un medio artificial", (...) es decir todo en la cultura es sustitución de una cosa natural por un artefacto.¹⁶" (...) La hominización se realiza, en definitiva, por virtualización, es decir mediante la interposición de prótesis entre el hombre y la naturaleza". Las palabras de Virtualización e interacción son dos mecanismos inherentes a este proceso que hace a nuestra culturalización.

"El museo tampoco escapa a la norma, ya que se interpone como un lugar del ver entre el hombre y lo percibido facilitando la interacción de saberes y estímulos.

Colegas, los invito a abrir el juego de lo posible, a buscar el deseo de aprehender lo ya conocido, utilizando nuevos caminos. Con objetivos claros, estimulando la construcción de múltiples opciones de llegada, utilizando las diversas propuestas que ofrece este presente, atreviéndonos a jugar, a explorar nuevas combinaciones de lo posible. Nunca sabremos el efecto, el posible resultado si no nos atrevemos a experimentar en lo posible, de ingresar a la nebulosa del no saber. Construyamos nuevas llaves, que nos habiliten nuevos universos.... En nosotros como animales relacionales esta la posibilidad de que nuestra *consciencia interrelacional* construya un presente que permita transformar los errores y horrores vividos.

¹⁴ Zabalza op cit 62

¹⁵ DELOCHE, BERNARD. El museo virtual. Ediciones Trea, España, p65

¹⁶ op. Cit p61

SECOND LIFE COMO ACTIVIDAD DE LA UNIVERSIDAD ARGENTINA DE LA EMPRESA

Pablo Junquera*

* Diseñador Gráfico. Se recibió de “DG Especialista en Teoría del Diseño Comunicacional”, posgrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UBA. Es fundador de su propio Estudio de Diseño Gráfico (1996-2007), donde realiza consultorías de diseño para publicaciones de la Organización de Estados Iberoamericanos, OEI y sobre imagen institucional para una consultora Americana. Actualmente se desempeña como Director del Área de Diseño, y Director de las Licenciaturas en Diseño Gráfico y Diseño de Interiores en la Universidad Argentina de la Empresa.

TODOS LOS MUSEOS SON INTERACTIVOS

La interacción como dispositivo de comunicación

Jorge Salas*

jorgemartinsalas@yahoo.com.ar

Desde una perspectiva tradicional los museos como instituciones son, básicamente, un espacio para la vivencia de sensaciones estéticas, para mostrar objetos, reconocer evidencias históricas o científicas, organizar investigaciones o construir una plataforma de conocimiento a partir de sus colecciones. Desde este punto de vista, lo más representativo de ellos son sus muestras permanentes, un espacio para apreciar el patrimonio pero casi nunca un espacio de interacción.

¿A que llamamos interactividad? A una acción recíproca entre dos o más entidades con una o más propiedades homólogas, por lo tanto, nos estamos refiriendo a un dispositivo de comunicación.

La etimología de comunicación tiene que ver precisamente con la palabra comunidad: “communico” en latín quiere decir “poner o tener en común”, “compartir” es un verbo que a su vez deriva del adjetivo “communis”, común, que pertenece al mismo tiempo. Esta noción de actuar en común estaría también presente la idea de tener códigos comunes, dicho muy esquemáticamente, sistemas de convenciones comunes, dispositivos conocidos por todos los miembros y usados para entenderse entre sí. La lengua constituye un código común a todos los hablantes, también los gestos, miradas movimientos corporales, ya codificados espontáneamente, cuya significación resulta patrimonio de una comunidad.

Integra también el concepto de comunicación la idea de que tanto el actuar en común como los códigos comunes están en permanente transformación, son históricos. Como señala Umberto Eco en la estructura Ausente (1972:143)

“el código no es una condición natural del Universo semántico Global ni una estructura subyacente, de una manera estable, al complejo de vínculos y ramificaciones que constituyen el funcionamiento de toda asociación de signos”

La presencia de cosificaciones remite, a su vez, a otra cara del concepto de comunicación: las mediaciones. Siempre que nos comunicamos, por más directa o lineal que parezca, actúan imperceptiblemente una cantidad de mediaciones, desde el aparato fonético hasta las terminales nerviosas en la piel, la memoria de otros actos similares, las peculiaridades culturales e históricas presentes en la construcción de la emisión y de la recepción.

* Diseñador Gráfico. Prof. en Artes Visuales. Lic. en Gestión del Arte y la Cultura. Actualmente cursando la Maestría en Comunicación y Creación Cultural en la Fundación Walter Benjamin. Durante los últimos años se dedicó a la investigación de las problemáticas sobre la comunicación en museos e imagen institucional. Colaborador del Museo Interactivo de Ciencia, Tecnología y Sociedad de la Universidad de General Sarmiento.

Por lo tanto, la interactividad es una forma de experimentar, una forma de reconocer el mundo que nos rodea. Una actividad inherente a los humanos desde que nacemos, un aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida. Esa serie de experiencias nos llevarán, en la madurez a la posibilidad de disfrutar de sensaciones frente a una pieza sin quedar atado a la adquisición de una información significativa que ayude a su contextualización, sino que ambos conocimientos son complementarios. Nada impide, por otra parte, que la interactividad pueda plantearse sobre una lógica de experimentación científica. Hoy en día, la interactividad inaugura un género enraizado en el audiovisual: el cine, la televisión, la música, en lo que concierne a su despliegue en el tiempo, pero con una diferencia importante: las obras vía la computadora no se contemplan, sino que se exploran. Por otra parte, el museo tradicional basado en colecciones de piezas ya no es el único modelo, existen nuevas instalaciones e instituciones: espacios de presentación, centros de interpretación, de visitantes, que no pueden centrarse exclusivamente en el patrimonio porque simplemente no la poseen, por lo que necesitan acercarse a sus públicos mediante diferentes recursos.

Existen determinadas obras, monumentos, espacios o paisajes del pasado que requieren una gran abstracción para ser imaginados en sus condiciones originales, una interactividad de tipo experimental puede permitir entender y contextualizar por medio del uso ampliado de medios como videos, maquetas, intervenciones lúdicas-didácticas, ya que, si solo nos centramos en la interactividad como una sucesión de botones o palancas desembocaremos en planteos conductistas de acción reacción. En definitiva, ni el museo es un espacio de enseñanza aprendizaje, ni la interactividad facilita necesariamente un contexto instructivo de adquisición de conocimientos, pero si amplían la dimensión con el público.

Es preciso recordar que el museo no debe ser, en absoluto una continuación de la escuela, ni tiene que subordinarse a una lógica curricular porque los problemas educativos los debe resolver el propio sistema escolar. Los museos no pueden substituir a la escuela, como tampoco, los interactivos pueden suplantar al docente para impartir contenidos y método científico, por lo tanto, los museos no deberían tener propuestas exclusivamente escolares ya que todos aprendemos de la misma manera, un objeto de conocimiento para un escolar con conceptos previos limitados será útil a cualquier otra persona adulta, contribuyendo a que ambos adquieran nuevos conocimientos de manera significativa.

Lo que define la viabilidad de toda propuesta museográfica aplicada sobre una determinada institución científica, artística, cultural, ambiental, es el rigor con que se trabajan los contenidos y la eficacia para que se conviertan en significativos para los visitantes, por lo tanto, la aplicación de recursos lúdicos deberán adecuarse y aportar significados científico-culturales.

Actualmente, la posibilidad de acceso a las tecnologías de la información, aumentan los recursos disponibles para un museo: las audioguías que se pueden bajar en formato MP3 en varios idiomas con diferentes recorridos permiten la organización de la visita previamente. Otro ejemplo son unos pequeños dispositivos inalámbricos con una pantalla que basados en tecnologías IP, permiten ampliar la información personalizando

los contenidos que son relevantes para cada visitante, suministrando información personalizada de texto y gráfica de acuerdo a los intereses de cada visitantes.

Los recursos interactivos no se centran únicamente en las periferias on line de los museos. Pueden existir espacios interactivos singulares o incluso desarrollarse estrategias para dotar a las salas de exposiciones permanentes o temporales con diferentes módulos o propuestas con mayor o menor grado de interactividad. Así determinados tipos de audiovisuales o propuestas multimedia, aplicaciones informáticas o incluso las más diversas propuestas de artefactos mecánicos, replicas de piezas o maquetas pueden funcionar como instalación interactiva. Los elementos de mediación entre los visitantes y la colección, permiten situar una pieza descontextualizada, y hasta a veces incomprensible, en sus justas coordenadas espaciales, temporales y funcionales. Al mismo tiempo, los museos deberían garantizar que la relación entre pieza y público pueda ser libre y sin condicionamientos con el derecho a gozar e interpretar la obra sin intermediaciones. Es por eso que la interactividad fracasó sobre todo en los museos de arte, donde la relación entre el público y la obra es básicamente emocional.

Otro argumento tradicional acostumbra a liquidar, minimizar o neutralizar al guía frente a los potenciales lúdicos de lo interactivo, haciendo que el visitante sea el protagonista de su propio descubrimiento. Hoy en día, un guía también debe ser un animador de sala, un interactivo humano, un autentico organizador del espacio frente a grupos heterogéneos como acostumbran a recibir los museos.

Esto nos lleva a pensar que más allá de posturas a favor, o en contra de la interactividad como recurso, inevitablemente ya se encuentra inserta en los museos, sea como recurso lúdico-didáctico o en su más global mediación, la comunicación, por lo tanto, podemos decir que todos los museos son interactivos.

El siguiente gráfico intenta reconocer las diferentes mediaciones de la interactividad en el museo: como factor humano y como factor lúdico-didactico, destacándose el factor humano al mediar tanto como factor interno y externo, es decir toda la información previa que tienen los visitantes antes de realizar la visita. El factor interno es la visita en sí. La interacción lúdica se relaciona directamente con la experiencia con los objetos y su amplio espectro de posibilidades.



La interactividad es una opción más dentro de las propuestas museográficas, y abarca un amplio campo de oportunidades posibles, pueden existir propuestas correctas y rigurosas, pero también otras que pueden fracasar más allá de su solidez. La calidad, el rigor y la medida van a marcar los avances. En cualquier caso la interactividad como forma de dar protagonismo y oportunidad a los individuos en su dialogo con la cultura y con la ciencia, a partir de obras, restos, maquinas, espacios, ruinas, paisajes, ambientes, no puede ser, por definición un enemigo, ni del conocimiento, ni de la democratización del conocimiento.

PRESENTACIÓN DE LA REVISTA VIRTUAL: MUSEOS Y EDUCACIÓN

Lic. María Ángela Botero*

Como directora de la revista virtual *Museos y Educación* realiza una presentación acerca de los objetivos de la revista, su contenido, sus secciones y quienes conforman el Comité Editorial.

La dirección del sitio en Internet es www.museosyeducacion.com

* Psicóloga con profundización en educación. Ha desarrollado estudios independientes sobre Formación de Guías en Museos y estrategias de Comunicación-Educación en Museos Interactivos. Se desempeñó como asesora de la Asociación Pro-enseñanza de la Ciencia BUINAIMA y como directora del Pre-Escolar Artístico Botticelli. Actualmente se encuentra realizando la Maestría de Gestión Educativa de la Universidad Nacional de San Martín en Argentina y es directora de la Revista Museos y Educación.

ANTECEDENTES DEL TEMA EN ICOM ARGENTINA

Lic. María del Carmen Maza*

mmaza@icomargentina.org.ar

“Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías aplicadas a los centros culturales: rol de los museos”

ICOM Argentina - Día Internacional de los Museos - 2008

El 14 de mayo ICOM Argentina, en el marco de las actividades por el Día Internacional de museos, organizo en el Museo Isaac Fernández Blanco una mesa Debate sobre *“Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías aplicadas a los centros culturales: rol de los museos”*.

La mesa debate, que contó con la coordinación de la Lic. Mónica Garrido, se inició con la presentación de **Ana María Cousillas**, Directora del Museo de Arte Popular José Hernández, quien historió la experiencia de 10 años de estar el Museo en Internet. Recordó que el blog de esta institución es el primero en el ámbito de los museos argentinos y uno de los cuatro que hay en la región. Al mismo tiempo instó a los museos a esforzarse por capitalizar su presencia en la red con una estrategia de conjunto, asumiéndola como un espacio social de interactividad y reciprocidad.

A continuación, **Guillermo Lutzky**, Director del Campus Virtual de ORT, ejemplificó la forma en que las instituciones educativas afrontan los desafíos de este nuevo estadio, que filósofos y sociólogos llaman la Sociedad de la Información o la Sociedad del Conocimiento, a partir del desarrollo de nuevos usos de Internet y de los medios de comunicación -entre ellos los mensajes de texto, la mensajería instantánea, el crecimiento de la conectividad a Internet en hogares, locutorios, vía dispositivos inalámbricos-. Y cómo este cambio de paradigma, que responde a la interacción de diferentes procesos de orden tecnológico, económico y cultural, repercute en nuestro modo de aprender y enseñar.

Carlos Guyot, director de Arte en el Diario La Nación, se refirió a los alcances de la revolución digital: de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento y al desarrollo de la Web 2.0 y el cambio que se produjo: de una audiencia pasiva a una

* Conservadora de museos. Egresada del Instituto Argentino de Museología. Licenciada en museología. Egresada de la Universidad del Museo Social Argentino (UMSA).

Su experiencia profesional se centra en el diseño y montaje de exposiciones. Ha desempeñado sus tareas en diversos museos como el Museo Histórico “Brig. Gral. J. M. de Pueyrredón”, el Museo Nacional de Inmigraciones, el Museo Notarial Argentino y en el Museo de la Emigración Gallega. Dentro del ámbito de la Universidad de Buenos Aires, en el Museo de Ciencia y Técnica de la Facultad de Ingeniería y en el Archivo y Museo Histórico de la Facultad de Derecho. Realizó estudios de Gestión Cultural y co-diseño y desarrolló proyectos socioculturales destinados a niños y jóvenes en situación de pobreza. Ha realizado numerosas investigaciones y ha participado de la organización de numerosos seminarios organizados por ICOM Argentina. Fue jefa de gabinete, en la Dirección General de Museos de la Ciudad de Buenos Aires y en la actualidad es asesora en la Comisión del Bicentenario de la Facultad de Derecho. Presidente de ICOM Argentina y miembro del ICOFOM.

comunidad co-creadora. La implicancia de esta situación para los medios y para los museos.

Seguidamente, **Fernando García**, periodista y editor de la sección Cultura del diario Clarín, presentó una animación multimedia realizada para la presentación de su libro "Los ojos, Vida y pasión de Antonio Berni", en el que muestra la intensa vida del artista repartida en escenarios de Buenos Aires, Rosario y París.

Para cerrar la mesa, **Rosanna Manfredi**, presidente y directora de la productora Argentina Encuadre S.A., especialista en animación 2 y 3D, tras un breve análisis sobre la constante información mediática publicitaria que reciben las personas a diario, concluyó que quizás debamos rediseñar el camino para transmitir los mensajes de la cultura y que los museos tienen que repensarse como algo más interactivo que permita llegar a los jóvenes de hoy. Solo analizando las diferencias nos podremos comunicar para lo cual -concluyo Manfredi- necesitamos conocer algo de sus códigos y llegar a ellos con nuevas herramientas multimediales.

Las preguntas y comentarios suscitados por el panel pusieron en evidencia la necesidad de abordar y adaptar la comunicación de las instituciones culturales mediante la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en sus diversas formas.

MUSEOS E INTERACTIVIDAD COMO PROYECTO EDUCATIVO

Lic. Stella Maris Romero*

sromero@untrefvirtual.edu.ar

En este espacio de reflexión, compartiremos con ustedes algunas ideas en torno a la importancia de desarrollar proyectos pedagógicos que promuevan la interactividad en el aprendizaje. Presentaré además, parte de la tarea desarrollada en la Universidad Virtual de Tres de Febrero en Curso de Posgrado en Patrimonio y Turismo Sostenible – Cátedra Unesco de Turismo Cultural, realizado en el marco de un convenio con la Asociación Amigos del Museo de Bellas Artes. Dentro de nuestra oferta académica también contamos con una licenciatura en Política y Administración de la Cultura.

UNTREF se ha propuesto ser una universidad emprendedora en términos de conocimiento, arte y cultura, por esta razón ha abierto un museo, considerando que los museos son una herramienta eficaz e insustituible a la hora de hablar de una educación renovada. “MUNTREF”, en sus pocos años de vida, se ha convertido en un generador cultural sin precedentes en una vasta y populosa región del conurbano bonaerense. Consideramos que el arte en la educación es vital para asegurar un mejoramiento en la calidad de vida para todos los ciudadanos y para la construcción de una sociedad más justa y participativa.

Escenarios virtuales

Las nuevas tecnologías nos posibilitan pensar la enseñanza, los museos, la universidad, etc. desde otros escenarios, con un despliegue de recursos nunca antes imaginados o pensados en obras de ciencia ficción. Hoy, las limitaciones del espacio real son superadas con planos más flexibles y esto nos permite reunir y sistematizar en un solo lugar una amplia gama de recursos; medios; evidencias culturales; actores, que tanto en un aula tradicional, como en un museo tradicional eran impensados.

Las herramientas, de esta era tecnológica, facilitan el rescate; la comunicación; la construcción digital de diferentes productos y expresiones del hombre. Acercan a individuos imposibilitados de acceder (por diversos motivos) al “patrimonio cultural”, rompiendo de esta manera barreras físicas, acercando lo lejano, promoviendo el intercambio y la integración interregional, intergeneracional, etc.

Los entornos virtuales que constituyen redes, impulsan la creación y la participación en comunidades. La web2.0 provocó la ruptura de espacios organizados en líneas formales, generando contenidos en diferentes formatos. De acuerdo con algunos estudiosos, la W.2 ha provocado una verdadera revolución social. A través de medios bidireccionales en la web 2, emisores y receptores terminamos confundiéndonos compartiendo información con otros de manera abierta, económica y rápida.

De esta manera, nuevos escenarios emergen en educación y se erigen como entornos potentes de aprendizaje, abriendo posibilidades para la innovación y la mejora

* Responsable del Área Docente en la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Argentina.

de los procesos formales o informales de enseñanza. Desde un proyecto educativo tanto la universidad, como los museos, podemos intervenir para que esa información se convierta en conocimiento. Es necesario para esto llevar adelante prácticas pedagógicas que propicien estrategias colaborativas, donde los usuarios discutan, lean, observen, discutan, comenten, valoren, opinen.

La comunicación telemática impulsa una transformación del rol educador, partiendo de una nueva forma de concebir Internet. Esto permitirá abrirnos al abanico de posibilidades que nos plantea un aprendizaje “en línea”, que impulsa la interacción en redes sociales como plataformas de comunicación y de aprendizaje, que de acuerdo con Jonn (2001), facilitan la creación natural de una inteligencia colectiva.

Windley (2005) sostiene que estamos ante la creación de una nueva identidad, una identidad digital, donde los individuos podemos pasar de ser inmigrantes digitales a nativos digitales (Funero, 2007). Este paso estaría dado por una adaptación progresiva e inteligente como usuarios.

El “Método de Proyectos” (Project Method), desde la visión de Dewey (su mentor) es una estrategia para la enseñanza. Este nuevo siglo, nos presenta la posibilidad de desplegar proyectos educativos que hagan buen uso de todo lo que nos aporta la virtualidad para hacer más accesible la enseñanza y lograr aprendizajes potentes.

Dewey concebía a los proyectos, de manera general, como una actividad realizada en un medio socio-cultural con un fin específico. Llevó adelante por 1910, experiencias concretas, que promovieron en el alumno respuestas activas para lograr el aprendizaje por medio de la solución de problemas (Keenan, 1977).

En la obra *L'école et l'enfant*, podemos constatar que el método de proyectos que imaginó Dewey (1992, 96-98) presenta un compromiso con la democracia y con la integración de teoría y práctica. El profesor permanece aquí como el orientador que guía las posibilidades personales de los alumnos, anima y ayuda a evaluar los resultados. El alumno, desde distintas tareas interactúa en equipo para el logro de los objetivos (Dewey, 1935).

La virtualidad nos brinda herramientas para actualizar esta filosofía pedagógica adaptada a las demandas del presente.

¿Cómo establecer relaciones fructíferas entre instituciones de enseñanza (universidad, museos) y los proyectos educativos virtuales?

Tanto los museos como la educación universitaria, atraviesan importantes transformaciones que se relacionan con múltiples variables y pueden ser analizadas atendiendo a diferentes criterios.

El desafío que Internet ofrece a los museos y a la universidad está íntimamente relacionado con la oportunidad de aprovechar este medio de difusión y comunicación.

Podemos decir que los museos virtuales y la enseñanza virtual constituyen un mundo por descubrir.

Para ello, es necesario definir cómo se entiende la enseñanza y el aprendizaje virtual. Estamos llamados a construir un marco teórico para el estudio y análisis de los procesos virtuales de aprendizaje. Destacamos el valor de otorgar a este marco teórico un carácter constructivista y socio-cultural desde un abordaje multidisciplinario.

Siguiendo este modelo, podemos definir el aprendizaje virtual como una actividad mental constructiva del alumno, donde pone en juego sus capacidades cognitivas, estrategias de aprendizaje, habilidades metacognitivas y de autocorrección, aspectos afectivos, motivaciones y metas, representaciones y expectativas.

El enfoque constructivista adopta una visión al tiempo constructiva, comunicativa y cultural de los procesos de aprendizaje. Investigaciones desde este marco, destacan la impotencia de la construcción de sistemas de significados compartidos en diversas situaciones de educación (Coll, Onrubia, 1995). De esta manera, tanto las propuestas formales de educación a distancia, como en los programas educativos en museos, se podrán ofrecer formas alternativas de acceso al conocimiento, desde perspectivas alejadas a las propuestas tradicionales. Propuestas que cambian por una parte, el enfoque del destinatario, abiertos al gran público, no experto quizás, o con diferente experticia de acuerdo con diferentes áreas temáticas. Propuestas donde el docente tiene un claro rol de mediador, en un proceso de construcción colectiva del conocimiento.

¿Cómo se aprende en entornos virtuales y qué se puede hacer desde la enseñanza para promover el aprendizaje?

Desde nuestra experiencia, la característica del diseño es fundamental dado que le imprime una impronta a las situaciones de aprendizaje. Por esta razón, el equipo pedagógico deberá realizar una adaptación cuidadosa y continuada del material ofrecido, atendiendo a dos condiciones, distintas, pero necesarias para que los alumnos puedan atribuir significado al contenido a aprender. Estas condiciones son:

- La estructura lógica – referida a la organización interna del material de aprendizaje.
- La estructura psicológica – que remite a la organización de ese material para un alumno- usuario – concreto. Esto depende además de lo que cada alumno aporta al proceso de aprendizaje. La finalidad es que logre establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias, de manera profunda y no superficial, con el contenido.

Considerando los postulados constructivistas, entendemos que los alumnos despliegan distintos tipos de representaciones, representaciones sobre el significado del contenido a aprender y representaciones sobre el sentido que tiene para él aprender ese contenido o sobre los motivos para hacerlo. Estas representaciones se construyen de manera dinámica, contextual y situada (Onrubia, 2003).

Encontramos que el arte, en sus distintas manifestaciones, constituye un elemento central para el abordaje de contenidos. No lo concebimos como un complemento, sino que consideramos que agrega valor, suma nuevas puertas que posibilitan a los alumnos aprender mejor.

El desarrollo de las distintas asignaturas incluyen en el desarrollo de los Módulos, Foros, Clases: videos, análisis de cuadros, películas, etc.

Explorando algunas implicaciones desde el marco constructivista para el diseño de prácticas educativas mediadas por las NTICs¹⁷.

- Enfocar la educación en el alumno y su aprendizaje significativo y esto se logra desde una actividad conjunta o inter-actividad entre alumno-docente-conocimiento. Esta actividad conjunta no exige co-presencia en tiempo y espacio. Se puede dar de manera asincrónica. Esto estaría dado porque los alumnos y docentes actúan el uno para el otro y entre sí. De manera que, las actuaciones de cada participante solo se entienden y cobran significado en el marco de, y en referencia a, las actuaciones del resto de los participantes (Engel Rocamora 2008).
- La presencia progresiva de Internet influye en un cambio de perspectiva, ofreciendo propuestas educativas flexibles en relación con intereses y necesidades variados. Diseñadores y usuarios ya no están separados sino unidos desde una concepción basada en la comunicación y en colaboración mutua.
- El contrato didáctico entre docentes y alumnos (Chevallard, 1998) no se pierde. Las NTICs pueden amplificar, empoderar la presencia docente, permitiendo que los profesores puedan seguir de manera continuada el proceso de aprendizaje de los alumnos y ofrecer ayudas dinámicas y contingentes al proceso de aprendizaje.
- El aprendizaje que acontece en contextos educativos, es fruto de un proceso de construcción conjunta entre profesores y alumnos que interactúan en torno a algunos contenidos concretos, culturalmente establecidos y organizados (Coll, 2001). De acuerdo con Wertsch (1988), esto requiere de un grado de comprensión compartida o intersubjetividad sobre la situación de aprendizaje desde la cual es posible co-construir un sistema de significados compartidos.
- Se ha de propiciar un aprendizaje autoexploratorio, esto estaría dado por la ayuda eficaz del autor del material cumpliendo con el principio de “ajuste de ayuda”. Esto incluye aportes y soportes de carácter diverso que van cambiando a lo largo del proceso de enseñanza. El docente identifica las pautas interactivas de mayor potencialidad constructiva y ofrece diferentes recorridos, haciendo de la travesía del alumno una experiencia individual y colectiva a la vez (Pasman, Pitrola y Albuixech, 2007).

¹⁷ La presentación será ilustrada por ejemplos de trabajo realizados en el marco de la universidad. Las imágenes están disponibles en www.untrefvirtual.edu.ar

- El aprendizaje potente se sostiene desde mecanismos de comunicación ricos, variados, diversificados y estimulantes. Por esta razón se ofrecen estrategias didácticas como análisis de casos, debates con películas, solución de problemas, trabajos en grupos, portafolios electrónicos, etc. utilizando la plataforma, de esta manera se añaden y reinventan elementos involucrando a los participantes en actividades interactivas.
- Los alumnos tienen entre sí posibilidades de operar en las zonas de desarrollo próximo (Vigotsky, 1989), a ellos les resulta fácil situarse y poner en marcha ayudas contingentes que el receptor (su par) necesita, entiende y tiene posibilidades de usar (Webb, 1991). Es enriquecedor llevar adelante experiencias de enseñanza recíproca donde los alumnos adoptan por turno el rol “de profesor”.
- Hay herramientas tecnológicas que facilitan la construcción de ideas y propuestas a partir del aporte de los otros (Scardamalia, 2004). Recursos electrónicos como los Wiki, favorecen la creación de documentos compartidos en forma colaborativa.
- El aprendizaje por medios virtuales, puede convertirse en una experiencia que afecta a los usuarios modificándolos y dejando un residuo cognitivo que permita nuevas formas de actuar y pensar (Litwin, 2005).

Obra abierta

Ningún tipo de actividad humana dura tanto como las artes plásticas, y nada de lo que sobrevive del pasado es tan valioso para comprender la historia de la civilización y proyectarnos hacia el futuro. Además, el desarrollo de la actividad creativa no solamente ha de ser útil en el campo del arte, también está presente en cualquier otra actividad que seamos capaces de desplegar.

Umberto Eco, en su Obra abierta reflexiona acerca del arte y se pregunta si el arte contemporáneo, al educar en una ruptura continua de modelos y esquemas, no puede representar un instrumento pedagógico con función de liberación. Eco sostiene que en este caso; su discurso superaría el nivel del gusto y de las estructuras estéticas para insertarse en un contexto más amplio, e indicar al hombre moderno una posibilidad de recuperación y autonomía.

Tratar de estimular a través de la educación de una visión artística, supone poner el énfasis en dos conceptos fundamentales: descubrimiento y encuentro. Estoy segura de que estas jornadas que posibilitan el encuentro también de descubrimiento, al enriquecernos con el intercambio de saberes y experiencias.

...“No hay un proyecto que no implique un mañana, mañana que no implique un sueño que no implique una esperanza... que no existe en la esperanza vana... porque el futuro tiene que ser creado, realizado por nosotros, a través de la transformación del presente... solo se crea la esperanza cuando la espera se hace en la acción”

Paulo Freire

Lic. Stella Maris Romero
UNTREFVIRTUAL

TRAVESIAS POR LA COLECCIÓN

Evelina Pereyra, Florencia Bello, Florencia Cardú y Alejandra Moreno*

educacion@museocastagnino.org.ar

El objetivo de esta ponencia es compartir una experiencia que resultó gratificante y constructiva. Para el desarrollo de la misma haremos hincapié en “Educación y virtualidad”.

Una propuesta para reflexionar en conjunto:

En el Departamento de Educación del Museo Municipal de Bellas Artes “Juan B. Castagnino” nos reconocemos como mediadores entre el museo y “los públicos” con la finalidad de promover el conocimiento y el disfrute del patrimonio que alberga la Institución.

Nos proponemos establecer lazos interinstitucionales, intercambios que se prolonguen en el tiempo para difundir y democratizar el acceso al arte y al patrimonio cultural de la ciudad de Rosario. Así, nuestra gestión educativa apunta a promover la puesta en valor del patrimonio cultural ante la sociedad.

En el mismo sentido, el Dpto. de Educación se siente comprometido con un museo de puertas abiertas, integrador; un lugar lleno de vida que invita a indagar y recuperar el terreno sensible como recurso pedagógico más allá de la palabra. Es decir, articular escenarios de aprendizaje, que promuevan “disfrute y educación”, apelando a percepciones, sensaciones, emociones, ideas y conceptos en pos de la construcción de conocimientos significativos.

Con dicha finalidad hemos elaborado distintos dispositivos didácticos atendiendo a intereses de quienes nos solicitan y las propuestas que el museo tiene para ofrecer.

El equipo de trabajo ha creado un Programa denominado **“Travesías por la colección”** con el fin de poner en valor el patrimonio del museo y brindar a los diferentes públicos una herramienta metodológica pertinente para abordar la obra de arte.

El material se encuentra especialmente diseñado para distintos niveles escolares, que brindan desde un primer acercamiento a las obras hasta la profundización en aspectos específicos del arte, pensando en la transversalidad de la enseñanza. El mencionado material se concibe como una herramienta para el aula que puede y debe ser repensada por cada docente de acuerdo a sus intereses particulares. Se compone de: información sobre los artistas y las obras seleccionadas, y algunos temas propuestos para abordar- “explorar” cada obra.

Para el desarrollo de la propuesta se diseñaron tres “Travesías por la Colección” de acuerdo a los distintos niveles escolares de la educación formal.

* Educadoras. Depto. de educación Museo Municipal de Artes “Juan B. Castagnino” Rosario. Argentina.

El material puede utilizarse respetando los temas o reorganizándolo de diversas maneras.

Asimismo se incentiva al docente para que genere actividades de producción y reflexión distintas a las sugeridas.

¿Cómo es nuestro museo?

El museo Castagnino fue inaugurado el 7 de diciembre de 1937, surgido de una colaboración entre el gobierno municipal y la iniciativa privada. El edificio, donado a la ciudad por Rosa Tiscornia de Castagnino en memoria de su hijo Juan Bautista, coleccionista de arte de principios del siglo XX, consta de 31 salas de exhibición, auditorio, biblioteca, tienda, instalaciones de restauración, depósitos de conservación de obras y servicios para el público.

Es una de las instituciones artísticas más importantes de Argentina tanto por su acervo como por la proyección de sus actividades.

Cuenta con obras que se han ido coleccionando desde hace más 70 años y un patrimonio en permanente crecimiento; pinturas, esculturas, grabados, piezas europeas de diversas épocas, instalaciones, fotografías.

En 2004 se amplía el museo inaugurando la sede de arte contemporáneo (macro) logrando constituir la colección de arte argentino contemporáneo mas importante del país.

Dedicado tanto a realizar muestras históricas como de la producción actual, y retomando una política funcional que las vicisitudes de los años habían borrado, actualmente volvió a poner énfasis en coleccionar arte contemporáneo, también ha enriquecido su acervo histórico trabajando en su difusión, contribuye a situar el patrimonio artístico en el campo de la educación, generando una mayor comprensión del arte y de sus procesos. En los últimos años una política realizada en forma conjunta con la Fundación Castagnino le permitió incorporar mas de 300 obras de arte argentino contemporáneo, de las mas diversas regiones del país, ubicando nuevamente a la institución en el centro de la escena nacional continuando con el protagonismo que siempre tuvo la ciudad en el arte del país y en generar movimientos de trascendencia nacional e internacional. Esta entidad busca tanto preservar, investigar y difundir su colección como dar a conocer y promover la producción argentina.

EL ENCUENTRO DE *LO PERMANENTE Y LO TRANSITORIO* EN UN DIÁLOGO QUE CONSTRUYE CONTEMPORANEIDAD

Los Proyectos Pedagógicos como *interfases* necesarias cuando las bienales intervienen los espacios museísticos.

Lic. Prof. Karina Maddonni*

kmaddonni@uade.edu.ar

Diversas temporalidades conviven hoy en los espacios museísticos, la inmanencia de su patrimonio permanente, su propia estructura edilicia, sus colecciones permanentes, y por otro lado, la posibilidad de albergar de modo temporario muestras específicas. En este sentido, las significaciones se alteran en dos sentidos: para el espacio en sí y para aquellos que se instala en él.

Mi propósito para esta presentación será analizar una situación particular: la intervención de las bienales en los espacios museísticos de las ciudades donde se instalan a partir de las experiencias vividas en la ciudad de Ushuaia como Curadora del Proyecto Pedagógico de la Bienal del Fin del Mundo.

El vínculo entre la dimensión educativa, la artística y la museística presenta variadas intensidades según cada bienal y cada edición, dependiendo de las propuestas y las características de sus curadores, si bien podría afirmarse que en los últimos años, al menos para las bienales latinoamericanas, se tiende al fortalecimiento de este vínculo y la dilución de los límites entre una y otra esfera. Otra circunstancia determinante de este vínculo tripartito corresponde a la ciudad en la que se despliega cada Bienal y las intenciones de *fundirse* en ella. Claros ejemplos de esta tendencia lo evidencian la Bienal de La Habana (Cuba), la Bienal del Mercosur (Puerto Alegre/Brasil), y, por qué no, la joven Bienal del Fin del Mundo (Ushuaia/Argentina).

Los Proyectos Pedagógicos diseñados para la 1º y la 2da. edición de la Bienal del Fin del Mundo 07 y 09 respectivamente se fundamentaron en la certeza acerca de la importancia cardinal de compartir con instituciones educativas de todos los niveles y con el público general local y no local, el espacio de profunda reflexión a cerca de los avatares de nuestro tiempo, ofrecido singularmente por esta Bienal.

Entendemos que una Bienal, además de ser una gran exhibición de arte, debe tener como prioridad ofrecer un aporte significativo a la construcción de saberes, y así, a la identidad de una región. Es en este sentido que este Proyecto Pedagógico ha apuntado al *porvenir*, fortaleciendo las bases y fundamentos que darán sentido y continuidad a esta Bienal y también **ha reforzado la valoración del patrimonio histórico que ofrece la ciudad: Museo Marítimo de Ushuaia (ex presidio), la Casa Beban y el Museo del Fin del Mundo.**

Dicha propuesta se instaló como un punto de partida, un espacio donde, a partir de la construcción plural y compartida, se pudiera comenzar aquella edificación *con el*

* Licenciada en Artes Visuales con orientación en pintura por el Instituto Universitario Nacional de Artes (IUNA). Profesora Nacional de pintura por la Escuela Nacional de Bellas Artes "P. Pueyrredón".
Curadora del proyecto pedagógico de la Bienal del Fin de Mundo 2007 y 2009.

otro de un saber fundado en la educación de la sensibilidad y en la reflexión crítica que se espera que las obras y los artistas estimulen, así como también **el re-descubrimiento de los espacios museísticos intervenidos por ella.**

El Proyecto Pedagógico es si duda la *interfase* necesaria para lograr la continuidad y profundización de lo iniciado en el año 2006 ya que ofrece de modo sistemático un conjunto de dispositivos coherentes para aproximar a la comunidad fueguina y extensivamente a la patagónica los valores del arte contemporáneo, de su patrimonio histórico y de la importancia que tiene para un país como la Argentina contar con una Bienal Internacional en un doble movimiento: la proyecta al mundo y lo atrae con su místico imán al sur de su propio sur.

EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA INTERACTIVIDAD

Tres experiencias en los museos del INAH

Patricia Herrera Lazarini*

hezzatri@gmail.com

Resumen

Al considerar a la diversidad de públicos que acuden a los museos como sujetos activos, el reto de la Subdirección de Comunicación Educativa, adscrita a la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia, ha sido la de crear estrategias educativas novedosas derivadas del “Proyecto innovador”, que es un documento que plantea una serie de acciones encaminadas a fortalecer los aspectos comunicativos y educativos dentro de los museos del INAH. Estas estrategias consideran aspectos emotivos, sociales, culturales, racionales y psicomotores del visitante, con la finalidad de favorecer situaciones educativas mediadas, no sólo por equipamientos electrónicos, sino por otro tipo de recursos que también promuevan la interactividad, al establecer una relación con ellos, les da la oportunidad a los visitantes de descubrir, analizar, relacionarse, interactuar y transformar al objeto de conocimiento para otorgarle múltiples significados.

La experiencia de la SCE dentro de las curadurías lúdicas ha sido el desarrollo de proyectos como hojas de sala o tabloides, libros museográficos, montajes museográficos, ambientaciones o espacios lúdicos, para las exposiciones:

“Rostros Mayas. Linaje y Poder”, (2003-2007)

“Persia. Fragmentos del paraíso”, (2006-2007)

“Zares. Arte y cultura del imperio ruso. Colecciones del Museo del Ermitage”, (2008-2009)

Justificación

La Subdirección de Comunicación Educativa (SCE), adscrita a la Dirección Técnica de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones (CNMYE) del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), es un área que coordina y brinda apoyo a 59 departamentos de servicios educativos de los 115 museos del Instituto para el fortalecimiento de proyectos educativos en diferentes ámbitos: individual, local, regional y nacional. Asimismo, elabora proyectos propios derivados de la Coordinación Nacional.

Nuestra misión es fortalecer la identidad cultural y la memoria histórica de la sociedad, así como la educación integral a través del desarrollo de estrategias novedosas para atender de manera diversificada a los públicos y propiciar experiencias

* Lic. en Pedagogía por Universidad Nacional Autónoma de México. Desde el 2003 a la fecha, trabaja en la Subdirección de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia. Una de sus labores es apoyar la organización y realización de eventos, diseño de estrategias y materiales de enseñanza-aprendizaje para exposiciones y proyectos específicos de la Coordinación Nacional.

enriquecedoras y participativas que les permitan desarrollar vínculos significativos con las colecciones del museo.

Los que trabajamos en la SCE¹⁸, consideramos al museo como un espacio potente para la promoción de procesos educativos integrales centrados en el sujeto, que brindan posibilidades para el diálogo, la experimentación, la imaginación, el ejercicio libre de la interpretación, la reflexión, la capacidad de asombro, la exploración y también para la apropiación de la historia, del arte y en definitiva, de la cultura.

Para propiciar dichas experiencias, es necesario considerar a la educación como un aprendizaje compartido en un ambiente social como lo es el museo y a la comunicación como diálogo, reflexión e interpretación que realizan los visitantes en/con este espacio y lo que en él se encuentra, así como con los otros públicos que comparten la experiencia de visita.

A partir de estas definiciones, en la administración pasada (2000-2006) se elaboró el “Proyecto innovador”, un documento que concentra las líneas de trabajo de la Subdirección y que plantea una serie de acciones encaminadas a fortalecer los aspectos comunicativos y educativos dentro de los museos del INAH, asimismo, plantea que la mayor parte de sus proyectos y estrategias sean autogestivos para ser utilizados por la red de museos del Instituto. Esto significa que, con base en los materiales producidos desde esta óptica, los visitantes puedan planear su recorrido a partir de su interés y tiempo disponible.

Líneas de acción.

El trabajo educativo que desde el 2000 se ha desarrollado en la Subdirección, se concentra en ocho líneas de acción:

1. Lineamientos generales para las áreas educativas.
2. Materiales de divulgación, información e intercambio.
3. Eventos académicos.
4. Proyectos didácticos para apoyar exposiciones temporales y reestructuraciones.
5. Publicaciones educativas.
6. Proyectos educativos con otras instituciones.
7. Programa de Capacitación.
8. Asesorías.

Hablar de cada una de ellas, brindaría una visión integral de la labor educativa de la Subdirección, sin embargo, para los fines que nos reúnen, me centraré en la cuarta línea de acción: desarrollo de *Proyectos didácticos para apoyar exposiciones temporales y reestructuraciones*.

Estos proyectos educativos integrales se caracterizan por ser curadurías lúdicas, conceptualizadas a partir de la temática de la exposición de la que forman parte y que en definitiva, hacen posible convertir el propio museo en un escenario innovador de aprendizaje creativo y significativo; nuestro propósito ha sido modificar las prácticas tradicionales que consisten en reproducir los contenidos temáticos de manera mecánica, para dar paso al desarrollo de proyectos que toman en cuenta aspectos emotivos,

¹⁸ Diego Martín Medrano. Subdirector; Citlalli Hernández Delgado, Jefa de Investigación; Monserrat Navarro Herrera, Asistente ejecutiva y Patricia Herrera Lazarini, Ejecutiva de enlace.

perceptuales, sociales, culturales, cognitivos y psicomotores del visitante, con la finalidad de favorecer situaciones educativas mediadas, no sólo por equipamientos electrónicos, sino por otro tipo de recursos que también promuevan la interactividad, ya que el visitante al establecer una relación con ellos, se le brinda la oportunidad de descubrir, analizar, relacionarse, interactuar, inferir y transformar al objeto de conocimiento para otorgarle múltiples significados.

A la fecha, hemos elaborado hojas de sala o tabloides, libros museográficos, montajes museográficos, salas de reflexión y espacios lúdicos.

Interactividad sin medios electrónicos.

Existe un creciente consenso acerca de que los museos contemporáneos ya no deben concebirse y organizarse como lugares para la contemplación por parte de sus visitantes, sino como escenarios para su desarrollo educativo por medio de situaciones comunicativas que propicien una interacción lúdica, exploración creativa y experimentación dirigida.

Entender el museo de esta manera implica una serie de desafíos arquitectónicos, estéticos, comunicativos y, sobre todo, educativos. Supone delinear un diseño que sustente el aspecto pedagógico, y a la vez dote de un sentido educativo a los diferentes objetos, imágenes, tecnologías, instrumentos, espacios, módulos y exposiciones que lo constituyen.

Podríamos suponer que la “actividad” o “interacción” sólo se produce a través de plataformas interactivas, medios electrónicos, juegos o recursos mecánicos, donde se logra el involucramiento físico y explícito con las colecciones de los museos, como ocurre en los de ciencias, donde las tecnologías de la información son el soporte para la participación, sin embargo, la “actividad” o “interacción”, también son promovidas en los museos de historia, antropología y arqueología.

Esperar que el público en los museos de historia “haga algo con” la colección, considera replantear el propósito educativo de estos recintos y la creación de escenarios ideales para la interacción social. Implica transformar o traducir la información temática en contenidos procedimentales (saber hacer), declarativos (saber qué) y actitudinales (saber ser), que motiven a los visitantes física, cognitiva y emocionalmente, para presentarla a través de plataformas, dispositivos museográficos o medios que conecten lo racional con lo emocional, la curiosidad con la motivación por conocer, la comunicación con la acción y ésta con la reflexión, ya que “para que exista una interactividad real es necesario que el visitante de una exposición active, no únicamente sus esquemas físicos, sino también sus esquemas mentales y emocionales para poder comprender y acercarse al mensaje expositivo de una forma plena”¹⁹.

Si logramos lo anterior, entonces nuestros museos, independientemente de su tipología, serán espacios donde tenga lugar el asombro, la curiosidad, la sorpresa, la espontaneidad, en el cual haya cabida para juicios estéticos, apreciaciones subjetivas o comentarios, que no necesariamente tienen que ser “correctos” en el sentido estricto de la información científica.

¹⁹ Santacana Mestre Joan y Núria Serrat Antolí (coords.) *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005. p. 258

Habilidades de pensamiento

Las habilidades de pensamiento son aquellas capacidades que se presentan espontáneamente y no se aprenden de memoria. La habilidad de pensar depende del uso de diversas competencias que el hombre pone en juego para construir conocimientos nuevos; se expresan como conductas en cualquier momento del acto educativo, gracias al uso de determinados procesos cognitivos, ya que se desarrollan a través de la práctica y no son restrictivas por la edad o género.

Los procesos para pensar son susceptibles de ser enseñados y se adquieren por medio de la interacción social a través de la relación que se establece entre sujeto-sujeto, sujeto-objeto-sujeto y por las experiencias que se obtienen de esta interrelación. Las estructuras cognitivas en las que se basan los procesos para pensar se adquieren de manera progresiva dentro de un marco cultural y social.

El proceso de pensamiento puede dar lugar a tres niveles de funcionamiento mental consciente²⁰: *automático*, cuando actuamos respondemos a partir de las respuestas aprendidas y de modo inmediato ante los estímulos del mundo; *sistemático*, cuando recurrimos a conceptos, destrezas y actitudes que tenemos a nuestro alcance para dar nuevas respuestas a las situaciones que se nos presenten, y finalmente, el pensamiento *metacognitivo*, cuando nos dedicamos a examinar críticamente la actividad del pensamiento, al evaluar nuestras operaciones, conceptos y actitudes.

Conceptualizar estrategias educativas y de comunicación en los museos que favorezcan el desarrollo del *pensamiento sistemático* por parte de los visitantes, puede dar pie a la transformación de la visita en una experiencia didáctica y significativa, “sobre todo cuando la interacción con el conocimiento involucre la acción y se produzca vía la interactividad física o virtual”²¹.

En la medida en que los objetos, la mirada, el espacio y los dispositivos museográficos, se configuren pedagógicamente, se abrirá la posibilidad para que la interacción con el público del museo fructifique en aprendizajes significativos.

Proyectos didácticos para apoyar exposiciones temporales y reestructuraciones.

Esta línea de acción tiene por objetivo producir curadurías lúdicas conceptualizadas a partir de la temática de la exposición para favorecer en los visitantes de los museos de historia la apropiación de su patrimonio, a través del uso de habilidades de pensamiento, capacidades que no sólo las desarrollan los estudiantes de educación básica –mayoritarios en nuestros museos-, sino que también son parte del repertorio cultural de los adultos.

Estos proyectos trascienden los límites de edad o de lo que se podría llamar “apropiado”. A través de formas lúdicas, creativas, emotivas y colectivas, niños y niñas

²⁰ Villarimi Jusino, Ángel R. Teoría y pedagogía del pensamiento sistemático y crítico, pp 5 Materiales en línea. Proyecto para el Desarrollo de Destrezas de Pensamiento <http://www.pddpupr.org/docs> [08 de mayo de 2009]

²¹ Duart, Joseph y Albert Sagrá. *Aprender en la virtualidad*, Madrid, Gedisa, 2000.

leen, actúan y piensan, los adultos juegan, y viceversa. No hay prácticas apropiadas o exclusivas para uno u otro grupo de edad.

A continuación se presentan tres experiencias de la Subdirección de Comunicación Educativa en la conceptualización y puesta en marcha de curadurías lúdicas.

1. Espacio lúdico.

Los espacios lúdicos, son aquellos ambientes que apoyan o complementan los contenidos de la exposición a través de montajes museográficos que invitan al público a interactuar, socializar y aprender a través del juego.

En años recientes, en algunos museos de México como es el caso de los del INBA²² y privados, han aparecido espacios lúdicos que afortunadamente aumentan en número. Han resultado ser un espléndido medio para acercar al público infantil, juvenil y adulto, al conocimiento y disfrute de los contenidos que los museos difunden ya que tienen la posibilidad de interactuar, contrastar y reflexionar con respecto a lo que se propone en cada equipamiento.

Las exposiciones del INAH no han sido la excepción en el desarrollo de estos espacios, ya que la Subdirección ha generado proyectos para exposiciones temporales y formalizado las características con las que deben contar estos proyectos para orientar el trabajo de los equipos educativos de los museos del INAH interesados en incursionar en éste ámbito.

“¿Qué hay detrás de las máscaras?” fue creado en 2003²³ para la exposición “Rostros Mayas. Linaje y Poder” que exhibió máscaras de piedra verde (jade) y diversos objetos relacionados con la élite gobernante de la cultura maya del periodo clásico.

El espacio se caracterizó por ser itinerante y autogestivo; tuvo como objetivo que los visitantes se acercaran al conocimiento de cuatro disciplinas relacionadas con la investigación arqueológica: antropología física, la epigrafía, la arqueología y la restauración, a partir de la conceptualización de módulos didácticos integrales que presentaron información en dos secciones: teórica y vivencial.

La sección teórica ofreció a los visitantes información conceptual de las cuatro disciplinas con el objeto de explicar de manera breve y concisa, qué hacen los especialistas, dónde y cómo lo hacen. En la sección vivencial, se buscó que los participantes conocieran el campo y objeto de estudio de cada disciplina a partir de montajes y módulos didácticos.

²² Instituto Nacional de Bellas Artes. Es la institución encargada de la protección, conservación, investigación y exhibición del patrimonio artístico de México. El INBA y el INAH dependen del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

²³ La exposición “Rostros Mayas. Linaje y poder”, fue una muestra que itineró por la República Mexicana del 2003 al 2007; el espacio lúdico se presentó en cada una de sus sedes.



Fotografías: Gliserio Castañeda. CNMYE-INAH

Por ejemplo, el módulo de restauración contó con una mampara con información conceptual e instrucciones donde se le indicaba al usuario el uso del módulo, además de nueve cubos que en cada cara llevaban impresos fragmentos de seis diferentes máscaras mayas que estaban en la exhibición.

La correcta colocación de los cubos, le permitió al usuario formar la imagen completa de cada máscara. La estrategia educativa, fomentó las habilidades de **observación** de pequeños detalles, al tiempo de llevar implícito el cuidado que requiere el trabajo de restauración. Asimismo, propició que los visitantes lograran la **comparación** de las formas, colores y texturas.

Observar en el museo es la primera forma de entrar en contacto con la obra o colección, sin requerir otra mediación externa. Es una forma de participar; no es una actitud pasiva, puede considerarse una actividad en tanto que la mirada remite a los significados.

Es un acto cultural que se inscribe en un contexto histórico-social e individual desde el cual se prioriza, selecciona, comprende e interpreta aquello que se mira. Gracias a la observación, podemos llegar a analizar globalmente al objeto, para llegar a la descripción de sus partes y detalles.

La observación promueve el desarrollo de otras habilidades de pensamiento como la comparación, el análisis, síntesis, la interpretación y la transferencia de la información. Es una habilidad para atender, notar, percibir, identificar, encontrar y discriminar. En cualquier ámbito social como lo es el museo, para lograr la

comparación se requiere destacar explícitamente los criterios que deseamos que los visitantes confronten.

La comparación nos permite explorar objetos, situaciones o ideas y reconocer semejanzas y diferencias entre lo que observamos. Esta habilidad fortalece la identificación de elementos; mientras más se favorezca la comparación, se amplían las bases para juzgar, debido a que estas se sustentan en un rico repertorio de referencias y así, se inducen las analogías.

Esta habilidad de pensamiento es el antecedente para lograr la ordenación y el análisis de hechos, ideas, objetos y situaciones. Nos ayuda a distinguir, confrontar, verificar, reconocer, identificar y establecer relaciones.

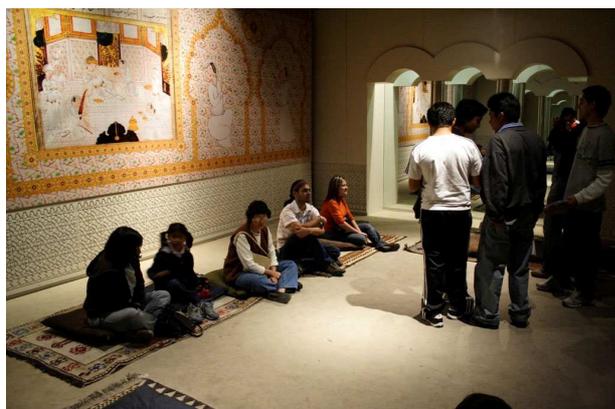
Una característica sobresaliente de este espacio lúdico es que fue diseñado para formar parte del recorrido de la exposición arqueológica en lugar de instalarlo en el área educativa fuera de la exhibición.

Las sedes en las que se presentó “¿Qué hay detrás de las máscaras?” fueron el Museo de Arte de San Pedro en Puebla, el Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México, el Ex templo de San José en Campeche y el Museo Arqueológico de Palenque en Chiapas.

2. Espacio de reflexión.

Se caracteriza por ser ambientado o contextualizado para que favorezca la reflexión, la apreciación estética, la socialización y la evocación de conocimientos previos a partir de la presentación de la información. Su cualidad más sobresaliente es la presentación de temas alternos o complementarios que no forman parte del discurso museográfico de la exposición o que se tratan de manera superficial.

“**El pabellón blanco**”, formó parte de la exposición temporal “Persia: Fragmentos del Paraíso” organizada por el Museo Arqueológico de Irán y la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones y se presentó en el Museo Nacional de Antropología en 2006.



Fotografías: Gliserio Castañeda. CNMYE-INAH

Esta sala estuvo especialmente dirigida al público juvenil y adulto, y consistió en una sala ambientada con motivos arquitectónicos y ornamentales a la manera de un salón palaciego oriental. En el fondo de la sala se colocó una ampliación fotográfica de

seis metros de largo por dos de alto de una miniatura persa con una escena que representaba a una princesa del pabellón blanco que le narró una historia al rey cazador Bahram-e-Gur. La miniatura, que se exhibió en una vitrina especial a la entrada del espacio de reflexión, nos sirvió como motivo central para la ambientación.

La sala contó con la sonorización dramatizada del texto de “El pabellón blanco”, relato que forma parte del libro *Las siete bellezas*, de Nizami, un gran literato persa del siglo XII.

Con la finalidad de ofrecer a los visitantes una muestra de la literatura persa, se editaron cuatro libros museográficos en los que se reunieron textos representativos de la literatura persa para que pudieran leerlos en un espacio propicio para dichos fines. No fue raro observar a los visitantes llevar los libros al interior de la sala de reflexión, que al contar con cómodos cojines, fue el espacio ideal para leer.

La integración de los elementos que conformaron la sala –gráfica, audio, ambientación y libros museográficos- favoreció las habilidades de **análisis, síntesis e interpretación**, de las cuales me centraré en explicar la última.

Hablamos de **interpretación** cuando elaboramos nuestras propias conclusiones en lugar de traducir la información que se nos presenta. Para poder interpretar hechos o cosas, primero las tenemos que describir y explicar. Esta habilidad nos permite elaborar un significado personal al tratamiento de la información mediante la conexión de los conocimientos previos, asimismo, la interacción que se establece con los otros, nos da la oportunidad de reelaborar nuestras ideas, confrontarlas y expresarlas.

La gráfica de la “dama” y la sonorización, contribuyeron para crear un ambiente propicio para que los visitantes se adentraran en la historia del *Pabellón*; conectaran la información presentada en las cédulas temáticas anteriores al espacio de reflexión, ya que éstas abordaban el tema de artes; y descubrieran la miniatura que hacía referencia a la sala de reflexión para que elaboraran historias alternas propias.

En cuanto al uso del libro museográfico que contenía la historia del rey cazador Bahram-e-Gur, me parece interesante mencionar que invitaba al visitante a identificar textualmente los hechos que escuchaba, adelantarse a la historia contada y sacar conclusiones, elementos presentes en la habilidad de interpretación, ya que ésta nos ayuda a identificar los puntos claves a partir de los cuales vamos a discutir y conocer los aspectos a profundizar.

Al establecer correspondencias entre los elementos museográficos dentro de la sala de reflexión, los visitantes lograron organizar sus ideas, dar explicaciones y ordenar sus argumentos.

3. Materiales autogestivos.

Las **hojas de sala o tabloides**, al ser materiales de mano para usarse dentro de la sala y realizar un recorrido alterno observando piezas seleccionadas, les permitieron a los usuarios recorrer la exposición de manera autogestiva, ya que funcionaron como propuestas de recorridos de acuerdo a los intereses, necesidades, tiempo y preferencias estéticas.

Para la exposición “Zares. Arte y cultura del imperio ruso. Colecciones del Museo del Ermitage”, que se expuso en el Museo Nacional de Antropología en 2008, se elaboraron hojas de sala para realizar dos diferentes recorridos: el familiar y el anecdótico.

Presentamos información temática, complementaria y anecdótica, piezas de la colección, ilustraciones, líneas del tiempo, preguntas de observación y reflexión, así como mapas conceptuales para guiar a los visitantes a través de los diferentes temas de la exposición.

Las actividades de aprendizaje, se organizaron para estimular en los públicos la observación, la reflexión, el pensamiento crítico, la socialización, asimismo, sus conocimientos previos, el **análisis, síntesis y la transferencia de información.**

Trabajamos el aspecto **analítico**, al pedirle al visitante que buscara la pieza mencionada en el tabloide para que observara la obra de manera general, y así discriminara las unidades que consideramos irrelevantes para el ejercicio. La estrategia que nos propusimos fue que aplicara su razonamiento deductivo, ya que éste se basa en dividir el todo en sus partes. Cuando analizamos objetos, situaciones o ideas, tomamos en cuenta sus cualidades, funciones, relaciones y usos.

TRAMPANTOJO

La obra que te presentamos es llamada trampantojo, debido a que está hecha de tal forma que engaña al ojo al parecer real.

Busca en la sala la obra compuesta por los siguientes elementos:

- Un cuadro
- Una carta
- Un libro
- Un reloj que marque las 3:00 hrs.
- Un peine

¿Ya la encontraste? Ahora contesta lo siguiente:

- ¿Qué parte de la imagen atrae más tu mirada?
- ¿Cuáles olores crees que hay en la escena?
- Si estuvieras ahí, ¿qué sonidos crees que se escucharían?
- ¿Hace frío o calor en la escena?
- ¿Con cuáles sabores relacionas la imagen?

Una vez que el visitante ha identificado la obra y los elementos que la constituyen, se le induce a partir de preguntas para que a través de sus sentidos, logre

integrar los elementos al todo, es decir, favorecemos la **síntesis** que se traduce como la habilidad para fortalecer el pensamiento crítico e inductivo.

El análisis y la síntesis, se potencian cuando separamos, distinguimos, unimos, generalizamos, innovamos, reconstruimos y creamos ideas. Para fines educativos en los museos, se requiere plantear situaciones en las que los visitantes establezcan generalidades y características particulares de ciertos hechos u objetos.

Otra habilidad que fomentó esta estrategia fue la **transferencia de información**, ya que estamos invitando al público a aplicar sus destrezas y conceptos en una situación nueva y en un contexto diferente al que fueron aprendidos. **Transferir** se convierte en una herramienta importante para darle significado a nuestros conocimientos previos.

Al sugerirle al visitante que comente sus respuestas, provocamos que socialice sus conclusiones; el lenguaje y la aplicación de la transferencia están estrechamente vinculados, ya que el lenguaje es el instrumento que le da sentido a nuestra forma de pensar.

A través de explicaciones, experimentaciones y resolución de problemas, fomentamos nuestra habilidad de transferencia. Para potenciar el uso de la transferencia de la información en el museo, podemos elaborar ítems o indicadores que les lleven a los públicos a analizar, formular conclusiones y argumentar.

Consideraciones finales.

Pensar al museo como un espacio de comunicación interactiva consiente de las necesidades educativas de sus públicos y de las demandas culturales de la sociedad, implica reelaborar su misión educativa para otorgarle a sus visitantes un papel preponderante, donde la interacción con las colecciones traspase la barrera entre el objeto sacralizado y el sujeto contemplativo, para convertirlo en herramientas educativas que fomenten el desarrollo y promoción de habilidades cognitivas.

Independientemente de la estrategia que se conceptualice dentro del museo, que involucre la interactividad física o virtual del visitante, la labor educativa y pedagógica debe ser planeada. La planeación es la actividad que nos ayuda a organizar coherentemente las metas y los medios para alcanzar los fines que nos proponemos.

Estas son las preguntas generadoras que nos ayudan en la planeación:

- a. **Proyecto:** ¿Qué queremos hacer?
- b. **Propósito:** ¿Por qué? y ¿Para qué? Aspecto de la planeación que requiere precisión, ya que nombra las intenciones específicas que tendrá dicho proyecto. Se requiere diferenciar entre los propósitos del participante -actividades de aprendizaje- y del asesor educativo -estrategias de enseñanza, de mediación o de acercamiento-.
- c. **Destinatario:** ¿A quién? Tipo de público al que se dirige el proyecto. En caso de ser estudiantes de educación básicas, se requiere especificar el grado escolar: Educación básica: preescolar, primaria, secundaria. Educación media y superior: bachillerato y universidad. Familiar. Tercera edad. Grupos vulnerables. Necesidades educativas especiales: auditiva, visual, motora o mental.
- d. **Recursos:** ¿Con qué? Aspecto que prevé los recursos humanos y materiales necesarios para la realización del proyecto.

- e. **Tiempo:** ¿Cuándo? Se refiere a la calendarización y duración de las actividades. Es decir, los días y el horario específico en que se llevarán a cabo. No debemos confundirla con vigencia.
- f. **Desarrollo:** ¿Cómo? Descripción detallada de cómo se llevará a cabo el proyecto: inicio, ejecución y cierre. Uso de estrategias y elaboración de materiales.

Los objetos museísticos son fuentes históricas, portadores de significados y elementos constitutivos de un sistema de comunicación no verbal; nos hablan de relaciones sociales, culturales y económicas. Al considerarlos detonantes de experiencias educativas, le daremos al visitante la posibilidad de identificarse con su historia, cultura y patrimonio.

Al idear prácticas educativas creativas que faciliten el acercamiento y la concientización sobre el patrimonio cultural, estaremos haciendo de la visita al museo una experiencia participativa, reflexiva y sensible “que tienda a conocer, respetar e insertarse en las expresiones culturales del pueblo y a partir de allí estimular un proceso de transformación colectiva, que impulse la generación y desarrollo de nuevas formas de pensar, actuar y sentir a partir de la realidad existente”²⁴.

Si ayudamos a nuestros visitantes a descifrar el mensaje que encierran los objetos y la relación entre ellos (su uso, función, razón de ser en un tiempo y espacio determinados), entonces seremos copartícipes en el proceso de construcción de su conocimiento, que implica alcanzar el desarrollo de habilidades, acrecentar la imaginación y la actitud crítica que permiten al individuo observar, analizar, interpretar, reflexionar e inferir nuevos significados.

En este sentido, la capacidad de significación e interpretación de cada persona está en relación estrecha con el contexto, sin embargo, lo que ve, destaca, analiza y resignifica cada persona puede variar de manera considerable, pues cada visitante posee un repertorio de conocimientos personales que lo lleva a establecer diferentes conexiones con las colecciones.

Las estrategias comunicativas y educativas planificadas que le ofrezcan a los visitantes, contenidos procedimentales, declarativos y actitudinales, serán las más exitosas, ya que de esta manera, estaremos privilegiando las habilidades de pensamiento, traducidas o expresadas a través de la interactividad física, cognitiva y emocional.

²⁴ Vallejo Bernal, María Engracia (coord.) “Comunicación educativa: analizar para transformar” En: *Educación y Museos*, México, INAH, 2002, p20.

ANTIGUOS Y NUEVOS LENGUAJES EN LA DIDÁCTICA DEL MUSEO

Dra. Sandra Murriello*

sdrnano@gmail.com

La primera pregunta que me surgió al recibir la convocatoria para esta charla fue ¿Qué es *antiguo*? ¿Qué es *nuevo*? En verdad ¿Qué es *antiguo* en un museo? ¿Y que es *nuevo*? En inicio este dilema es antagónico y parece no admitir términos medios. Como siempre, hay primeras impresiones. En este contexto *antiguo* nos remite rápidamente a diorama, animales embalsamados, penumbras, silencio; por su parte *nuevo* a pantalla, computador, tecnología, videoconferencias, interactividad, luces, sonidos y colores. Dos estilos, dos expografías, dos modelos de museos. En esencia, dos lenguajes, dos códigos.

Ahora bien, si usamos un código hay dos operaciones que están implícitas, la codificación y la decodificación. Si nos posicionamos como idealizadores de exposiciones, como emisores, precisamos pensar en quién será nuestro receptor. ¿Qué competencias tiene el destinatario de nuestro mensaje? ¿Cómo decodificará? Entonces la elección de un lenguaje depende no sólo de lo que queremos comunicar sino también de a quién está dirigido. Si colocamos el foco en el receptor, el proceso se complejiza y tendremos que considerar que habrá negociación de significados.

Otra cuestión que quiero considerar aquí, porque está también íntimamente relacionada con los lenguajes posibles, es el papel que les cabe a los museos como espacios culturales. ¿Cómo se posicionan los museos para captar público? ¿Qué le ofrecen al visitante para atraerlo? Cines, teatros, *shoppings*, clubes son, al igual que los museos, espacios donde ocupar el tiempo libre. Otras opciones caseras como el uso de Internet, la televisión, los DVDs o el disfrute de los *home theater*, con sus múltiples opciones, son propuestas de ocio y también de instrucción ¿Por qué, entonces, visitar un museo? Esto nos lleva a la necesidad de entender las motivaciones de la visita, un campo aún poco explorado en nuestros países latinoamericanos. Sin embargo, hay estudios de público que muestran que los visitantes de museos buscan hacer un paseo didáctico, esperan aprender “algo”²⁵. O sea que los museos son vistos como espacios educativos por la comunidad en general. Es decir que es el mal llamado “público en general” el que espera aprender algo en su visita y no sólo los escolares, ese público – casi-- cautivo de las instituciones museológicas. ¿O es a la inversa? ¿No será que los museos se han convertido en cautivos de las visitas escolares? No propongo aquí desvalorizar la relación de los museos y las escuelas sino de “desescolarizarlos”, tal como planteara Margaret Lopes hace ya más de diez años²⁶. Colocar el foco de las

* Licenciada en Biología, doctorada en Ciencias, Educación en Geociencias y posdoctorada por la Universidade Estadual de Campinas. Se desempeña en Educación y comunicación en ciencia y tecnología, Estudios de público en museos. Evaluación de exposiciones y Educación ambiental. Actualmente ejerce como investigadora y docente Sede Andina- Universidad Nacional de Río Negro, Argentina. Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo- Universidade Estadual de Campinas, Brasil.San Pablo, Brasil.

²⁵ Almeida, A. M. Os públicos do Museu de Zoologia de São Paulo. En: Marandino, M. *et al.* Museu Lugar do Público. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2009.

²⁶ LOPES, M.M. Resta algum papel para o (a) educador(a) ou para o público nos museus? Boletim do CECA-Brasil. ano1, n.0, p.1-4, mar. 1997a.

propuestas educativas y expositivas en este sector del público puede llevar a que los museos olviden su papel de centros culturales para todo público y, en consecuencia, olviden posicionarse como opción atractiva, en pie de igualdad con otras ofertas culturales. ¿Qué lenguajes circulan? ¿Qué lenguajes atraen al público? ¿Por qué?

Y aquí, en el contexto de esta charla, cabe reflexionar qué lenguaje utilizamos en los museos de acuerdo a lo que queremos mostrar y a quién está destinada nuestra acción comunicativa. El lenguaje debe ser siempre el vehículo de nuestras ideas teniendo en cuenta que serán reinterpretadas por nuestros visitantes. Es nuestra responsabilidad como idealizadores evaluar si nuestras exposiciones logran decir lo que pretendíamos.

De los dinosaurios a los átomos

Pretendo mostrar aquí dos casos, dos museos que tratan temas distintos y que recurren a lenguajes diferentes para poder pensar con ejemplos concretos algunos de los desafíos de los lenguajes “antiguos” y de los “nuevos”. Son dos espacios que, en inicio, pueden ser pensados como antagónicos en el esquema antigüedad-modernidad. He investigado sobre ambos y quisiera aprovechar esta oportunidad para reflexionar sobre la relación lenguaje-público que se establece.

Uno de ellos es un museo emblemático en Argentina, el Museo de La Plata, situado en la ciudad homónima, capital de la Provincia de Buenos Aires. Fundado en 1884 es un museo de historia natural altamente visitado y que cuenta con colecciones valiosas y diversas. Una de sus áreas más reconocida es la sección de Paleontología poseedora de una vasta colección de fauna sudamericana. Según el estudio de público que hice como parte de mi tesis doctoral²⁷ hace pocos años atrás, el público va al Museo, entre otras cosas, a ver fósiles, especialmente dinosaurios. Y quiere ver huesos, esqueletos, no sólo fotos, o películas, o simulaciones.

Aquí hay una expectativa del público que no podemos desconocer para una muestra de Paleontología: el público quiere un objeto real y cuanto más completo esté, mejor. Esta demanda no es nueva, es la misma que ya aparecía a fines del siglo XIX donde las pautas expográficas innovadoras destacaban la importancia de mostrar objetos completos y no fragmentos². Los fundamentos de esa demanda han cambiado, la forma en que entendemos que se aprende hoy es diferente. En ese momento se pensaba que los objetos eran elocuentes en sí mismos y hoy, en general, ya no aceptamos esta idea libremente. Sin embargo, la consecuencia expográfica más inmediata es la misma: en una muestra de Paleontología podremos incorporar muchos elementos comunicativos modernos, podremos utilizar nuevos lenguajes para propiciar una experiencia multimedia pero lo que *no* podremos dejar de lado es el más tradicional de los objetos de un museo de historia natural, un esqueleto real montado. El esqueleto impresiona, impacta, da idea de la dimensión, materializa el tiempo pasado; el esqueleto queda en la foto de recuerdo y en la memoria del visitante.

²⁷ MURRIELLO, S.E. “As exibições e seus públicos: a Paleontologia no Museu de La Plata”. Tese de Doutorado em Educação em Geociências. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2006. <http://libdigi.unicamp.br>

Pero el esqueleto solo no basta. Y no sólo no basta, también puede llevar a errores conceptuales. La ambientación, la información clara y contundente que contextualice el objeto es sustancial. En el Museo de La Plata el público visitante autónomo manifiesta gustar de dinosaurios que en verdad son mamíferos fósiles. Esto es más que un problema taxonómico ya que altera la narrativa evolutiva que el Museo pretende presentar. Todos los recursos expográficos que ayuden a evitar ese error precisan ser utilizados porque lo que hay que “romper” es la imagen preconcebida de que todo esqueleto antiguo y grande es un dinosaurio. La resignificación del visitante será hecha en función de la información previa que tiene, de su imaginario. Si algo diferente pretendemos mostrar tendremos que dar a los “nuevos” lenguajes su lugar sin desplazar al objeto, rey absoluto de las exposiciones más tradicionales.

El encuentro con un objeto real es algo que aún en hoy día los museos pueden ofrecernos y es aquí desde donde muchos autores defienden la ventaja que estas instituciones tienen frente a opciones culturales sumamente interesantes pero virtuales. Un caso de un museo remodelado a nuevo en 2005 desde esta perspectiva es el Museo de Ciencias de Barcelona, actual *Cosmocaixa*, un buen ejemplo de un museo moderno, puesto a nuevo, basado en el lenguaje de los objetos. Para los visitantes del Museo de La Plata, la presencia del objeto real es sustancial y la autenticidad es un valor³. Vale que el objeto esté allí y vale porque es auténtico. En el caso paleontológico, en particular, esto plantea una nueva disyuntiva y es cuán “auténtico” es el objeto. Para ilustrar esta situación cabe el caso del *Diplodocus carnegiee* cuya réplica llegó al Museo de La Plata en 1912. Única en Sudamérica tiene sólo 7 copias hermanas distribuidas en el mundo. El *Diplodocus* ha cambiado de lugar ya tres veces a lo largo de la historia del Museo en las cuales la exhibición siempre atestiguó que se trata de una réplica de un esqueleto original expuesto en el americano Museo de Pittsburg. Lo que nunca fue dicho es que ese “original” es el producto de la reconstrucción hecha entre 1877 y 1900 a partir de varios esqueletos de la misma especie²⁸. La ausencia de esta información en la exposición priva al visitante de vislumbrar cómo funciona la ciencia paleontológica. El esqueleto en si no revela esta historia.



Montaje del *Diplodocus* en la reforma de la Sala II del Museo de La Plata (2003)

²⁸ VAN PRAET, M. A educação no Museu, divulgar saberes verdadeiros com coisas falsas. In: GOUVÊA, G., MARANDINO, M. LEAL, M.C. (Orgs.). **Educação e Museu**. A construção social do caráter educativo dos museus de ciência. Rio de Janeiro: Access Editora, 2003. p.47-62.

Ahora bien, si en vez de dinosaurios tenemos que mostrar átomos...¿qué recurso expográfico podemos usar? Este fue el planteo que nos hicimos al desarrollar la NanoAventura, una exposición sobre nanociencia y nanotecnología en Brasil en el año 2005 como primera iniciativa del *Museo Exploratório de Ciências* de la UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas). ¿Cómo trabajar con un objeto real y auténtico? Nos enfrentamos con una ciencia y una tecnología en pleno desarrollo, aun ajena a lo cotidiano, que trabaja con objetos de dimensiones distantes de la percepción humana, que están mediadas por las imágenes de instrumental especializado. Pensamos entonces en crear simulaciones, emulando lo que la propia ciencia hace para estudiar la materia en sus ínfimas dimensiones. Dado que la exposición está destinada principalmente a chicos y adolescentes buscamos un lenguaje próximo de su cotidiano. En una encuesta previa al desarrollo de la exposición confirmamos que el 85 % de los chicos y adolescentes encuestados eran usuarios asiduos de *games*. Nos decidimos entonces a crear *games*, juegos electrónicos que simulasen situaciones de laboratorio. Creamos también un video en pantalla gigante y un video 3D que se integran en una experiencia, de una hora de duración, guiada por un actor.

Para contribuir con las interacciones sociales los cuatro *games* creados son colectivos y de carácter cooperativo, es decir que demandan acciones conjuntas (Ver Tabla 1). Está estudiado que este tipo de juegos lleva a mayor tiempo de uso y al establecimiento de interacciones sociales. Se sabe también que los *games* permiten el desarrollo de habilidades cognitivas y de destreza manual pero aun falta entender su impacto en la incorporación de conceptos científicos, dato importante para un museo de ciencias. Si bien la incorporación de propuestas virtuales interactivas a exposiciones ya está ampliamente distribuida podemos considerar que éste es aún un lenguaje “nuevo” en términos museales.



Juegos electrónicos de la NanoAventura
Fotos: Nelson Chinaglia

Nanomedicina

Objetivo: en equipo, salvar células enfermas con medicamentos revestidos con una camada de material não tóxico.

Paseo virtual

Objetivo: reproducir los ambientes donde se trabaja en nanociencia y nanotecnología.

Nanocircuitos Objetivo: simular el montaje de nanocircuitos
Limpieza de superficie Objetivo: retirar las impurezas de una muestra

Tabla 1- Juegos electrónicos de la NanoAventura

En la NanoAventura nos planteamos este lenguaje como desafío y como experimentación ya que nos propusimos contribuir con la evaluación de este tipo de experiencias en museos. Durante los primeros meses después de la apertura de la muestra hicimos un seguimiento que nos llevó, en primera instancia, a corregir problemas ergonómicos y de funcionamiento y, en segundo término, a definir parámetros de evaluación útiles para estos u otros *games*. Basados en la categorización de juegos de computador y de exposiciones motivadoras ya existentes²⁹ definimos como criterios de evaluación³⁰:

1. Desafío: estímulo para la auto-superación
2. Curiosidad: generación de preguntas e inquietudes sobre el tema
3. Cooperación: interacciones sociales de colaboración entre pares y con el guía.
4. Competición: estímulo para superar a otros
5. Jugabilidad: claridad de la propuesta y funcionamiento del juego en el contexto de la exposición.
6. Proximidad: temática significativa /próxima de la experiencia del visitante
7. Ergonomía: confort para desempeñar la tarea

Estos criterios fueron evaluados en la escala bueno/regular/malo o alta/media/baja. Los resultados de esta evaluación (Tabla 2) nos permitieron visualizar los aciertos y los problemas de cada juego y del conjunto. En términos generales podemos afirmar que los juegos atraen la curiosidad, resultan desafiantes y, los más próximos, resultan significativos desde el punto de vista conceptual.

	Nanomedicina	Limpieza de superficie	Línea de montaje	Paseo virtual
1.Desafío	alto	alto	alto	alto
2.Curiosidad	alta	alta	alta	alta
3.Cooperación	alta	alta	alta	baja
4.Competición	alta	alta	media	baja
5.Jugabilidad	buena	buena	regular	regular
6.Proximidad	alta	baja	baja	media
7.Ergonomía	Regular sonido	– Regular - sonido	Regular- sonido	Regular

²⁹ PERRY, D, Designing exhibits that motivate. In: ASTC. What research says about learning in science museum? v. 2, Washington, DC:ASTC, p. 25-29.1994.

³⁰ MURRIELLO, S.E, CONTIER,D., KNOBEL,M. Challenges of an exhibition on nanoscience and nanotechnology. *Journal of Science Communication (JCOM)*, v.5, n.4. SISSA, International School for Advanced Studies, Trieste, Italia. Dec. 2006.
<<http://jcom.sissa.it/archive/05/04/Jcom0504%282006%29A01/>>.

Tabla 2- Evaluación de los juegos de la NanoAventura

No quiero entrar aquí en la evaluación detallada de cada juego, que no hace a los fines de esta charla, pero sí quiero destacar el valor de este análisis que nos permitió definir y mejorar problemas de los *games* en función del uso en el contexto expositivo y con su público real. Esto nos permitió despojarnos de nuestras impresiones iniciales para considerar la práctica de los visitantes como eje de los cambios a ser realizados. La posición del idealizador de exposiciones, creo, es poder evaluar qué ocurre con su obra cuando entra en escena y eso sólo lo sabemos cuando el público está allí, inmerso en la experiencia que hemos preparado para él.

La evaluación realizada nos permitió confirmar que el dominio de la situación⁵, en nuestro caso del lenguaje de juegos, es un requisito para el aprovechamiento de la exposición como un todo. En adultos que no dominan el lenguaje, especialmente en docentes acompañando sus grupos, observamos inhibición en participar o hasta una participación frustrada por las dificultades de interacción con el equipamiento. Es decir, al elegir un lenguaje adecuado para un público infantil y juvenil pero no brindar alternativas dejamos “fuera” de la experiencia al público que no domina este lenguaje. Usamos un lenguaje nuevo, moderno y altamente tecnológico, adecuado para nuestro público meta pero excluyente para otros públicos. Sin embargo, es interesante destacar que esta exclusión generó algunas respuestas interesantes en familias donde los adultos pedían ayuda a los chicos para interactuar con los *games*. Esta actitud invierte las interacciones tradicionales en los contextos expositivos en los que los padres tienden a enseñar y guiar a sus hijos³¹.

Posiblemente la convivencia de lenguajes en una exposición sea una opción interesante de considerar ya que si los públicos son diversos ¿por qué no los códigos de comunicación? Podemos pensar en términos de nuevos y antiguos lenguajes pero su eficacia comunicativa depende de múltiples factores. En todas las situaciones la elección del lenguaje es crucial sólo en función del receptor.

³¹ MC MANUS, P. Is the company you keep...the social determination of learning behaviour in a Science Museum. *The International Journal of Museum Management and Curatorship*. V.6, p.263-270. 1987.

SUBSIDIO EN LÍNEA PARA PROFESORES

Preguntas y reflexiones

Milene Chiovatto*

mchiovatto@pinacoteca.org.br

Sumario

En 2008 hemos desarrollado el proyecto *Museo para Todos*, que abarcó tres acciones destinadas a ampliar y diversificar a los públicos del museo. Además de las acciones dirigidas a públicos especiales y a grupos en situación de vulnerabilidad social, el proyecto planteó la creación de un Espacio Virtual Pedagógico (EVP) para calificar la práctica docente en arte y propiciar la interacción con el profesorado.

Esa experiencia en línea, que está todavía en proceso de construcción, nos ha señalado algunos caminos y dejó preguntas como: por fin ¿que quiere el profesor?

En esa comunicación, me gustaría presentar algunos datos y reflexionar sobre ellos.

Introducción

Acompañando el desarrollo de las áreas políticas, sociales y económicas, la definición de museo se ha ido transformando a lo largo de los años. En este sentido, es visible la actual percepción del museo como una institución volcada a la salvaguardia y a la comunicación, cuya finalidad incluye estudio, educación y recreación, a partir de la cultura material que preserva.

Pero notamos que es fundamental desplegar acciones que concreten esas propuestas conceptuales, es decir, que transformen el museo – efectivamente – en una institución para todos.

Según la *Colección Cuadernos de Políticas Culturales*, en su volumen 3 - *Economía y Política Cultural: acceso, empleo y financiación*³², el 70% de los brasileños no han ido nunca a un museo. Por lo que señala el estudio, uno de los principales motivos para tal índice sería la reducida cantidad de equipos y de oferta de bienes culturales para amplio acceso de la población. La mayor parte del consumo cultural se hace en ámbito

* Graduada en Educación en Artes por la Facultad de Comunicaciones de la Universidad de Mackenzie. Master en Ciencias de la Comunicación – Sociología del Arte por la Escuela de Comunicación y Artes de la Universidad de San Pablo. Profesora de Historia del Arte. Se licenció en estética, teoría y crítica del arte contemporánea en el curso de especialización en historia del arte de la universidad de San Judas. Participó del equipo Núcleo de Educación y coordinó la atención educativa en la XXIV Bienal de San Pablo; coordinó las acciones educativas de las exposiciones de Picaso a Barceló, en 2001 y Articidadezonal este en 2002. Autora del proyecto educativo de la exposición Vistas de Brasil de la Colección Brasileña – Fundação Estudar. Miembro del CECA-ICOM. Consultora en proyectos educativos en arte y autora de materiales de apoyo a la práctica pedagógica en artes. Actualmente es Consejera del Instituto de Arte en la Escuela y Coordinadora del Núcleo de Acción Educativa de la Pinacoteca del Estado de San Pablo, Brasil.

³² Los *Cuadernos de Políticas Culturales* son publicaciones del Ministerio de Cultura en alianza con IPEA (Instituto de Investigación Económica Aplicada), a partir de datos recopilados por el IBGE (Instituto Brasileño de Geografía y Estadística) en un estudio realizado en 2003 intitulado *Sistema de Información e Indicadores Culturales*. SILVA, Frederico A. Barbosa da. *Economía y Política Cultural: acceso, empleo y financiación*. Brasília: Ministerio de Cultura, 2007.

particular, domiciliario (especialmente por medio de la televisión y la radio), y esto plantea un desafío para los espacios públicos de socialización de la cultura.

Acorde con ese mismo estudio, la educación representa un medio privilegiado para mejorar el acceso a la cultura, una vez que crea gustos, desarrolla capacidades para disfrutar de los bienes y para comprender los códigos culturales, ampliando la elaboración simbólica de la población.

Creemos que el acceso a la cultura y el arte también constituyen necesidades básicas (al igual que el acceso a la salud, a la educación, al trabajo y a la seguridad), pero no reemplazan ni son superiores a otras, sino que las complementan como derecho de cualquier individuo. De esta forma, comprendemos que los museos desempeñan un papel fundamental en los procesos de desarrollo social y que por ser instituciones públicas, deben estar al servicio de toda la población, no sólo de determinados segmentos socialmente más privilegiados.

El combatir las desigualdades y la exclusión social es una tarea compleja y para ello se debe asumir una responsabilidad colectiva, con la creación y la implementación de redes que incluyan al poder público, la iniciativa privada y la sociedad civil.

Con base en esta concepción hemos creado el proyecto Museo Para Todos que actúa en tres áreas diferentes, dirigidas a distintas fracciones del público, pero que se han elaborado a partir de propuestas pedagógicas comunes, buscando asegurar el acceso de públicos diferenciados a la Pinacoteca del Estado.

De manera resumida podemos esquematizar el proyecto Museo Para Todos en: acciones destinadas a grupos en situación de vulnerabilidad social, a partir del Área de Inclusión Sociocultural; acciones destinadas a personas discapacitadas, a partir del Área de Educación para Públicos Especiales, y acciones destinadas a preparar a los profesores de la red pública de enseñanza. Como resultado de haber implantado ese proyecto hemos contribuido de forma significativa a asegurar el acceso a la cultura para públicos diferenciados, por medio de acciones realizadas en la Pinacoteca del Estado de São Paulo.

Así, tenemos la convicción de contribuir al desarrollo personal, profesional y social de los individuos y grupos involucrados, colaborando a romper las redes de exclusión social que entremedian nuestra sociedad.

Con implantar las acciones volcadas a los profesores esperamos prepararlos, principalmente a los de la red pública de enseñanza, para que utilicen el arte y el patrimonio como potenciales pedagógicos en la práctica lectiva cotidiana por medio de su formación continuada, buscando la profundización teórica relacionada con la práctica pedagógica. Con esta acción esperamos infundir en los profesores involucrados el papel de protagonistas con potencial de multiplicar los saberes enfocados. Además pretendemos desarrollar en estos profesionales la autonomía para que redacten textos de autor, con miras a construir textos multiplicadores a partir de las prácticas vivenciadas. Para ello, además de producir materiales de apoyo a la práctica pedagógica, con imágenes de obras seleccionadas de nuestro acervo, y distribuirlos gratuitamente en las escuelas y a los profesores de la red pública de enseñanza, hemos implantado y mantenemos el Espacio Virtual Pedagógico (EVP), al que dedicaremos aquí nuestra atención, puesto que busca brindar apoyo a la construcción y desarrollo de proyectos en

educación formal, en que el arte y el patrimonio sean núcleos de articulación interdisciplinaria.

Presentación

El Espacio Virtual Pedagógico (EVP) esta ubicado en nuestra página *web*, en el, el profesor registrado puede acceder a diferentes subsidios que contribuirán a solidificar su práctica de enseñanza en artes, tales como:

- textos completos publicados con autorización de los autores que enfocan temas referentes a la educación, artes, museos y patrimonio;
- materiales de apoyo a la práctica pedagógica en artes publicados por la Pinacoteca, disponibles para descarga;
- enlaces con sitios seleccionados por la calidad de la información que aportan sobre educación, arte y patrimonio;
- sugerencias bibliográficas relativas a los temas enfocados en el EVP, además de un
- foro que propone temas para debates entre los profesores participantes.

Abierto desde noviembre del 2008, a mediados de abril de 2009 ya había 546 inscritos en el EVP: son educadores que pueden utilizar los recursos y subsidios disponibles para consolidar su práctica de enseñanza en artes, pero en el espacio del foro, que para nosotros representa un diferencial (en que también es necesario registrarse) hay solo 49 inscritos.

Aunque la mayor parte de los inscritos sean profesores, especialmente los formados en Educación Artística, quienes constituyen el público objetivo de la acción, tenemos expresiva presencia de profesores de Historia, Pedagogía y Magisterio. Muchos de estos profesionales actúan en escuelas de la red pública pero la concurrencia de representantes de la red privada es bastante significativa también.

Sin embargo, muchos estudiantes de áreas tan diversas como administración de empresas, biblioteconomía, ciencias biológicas, física, geografía, gestión de recursos humanos, matemáticas, medio ambiente, procesamiento de datos, publicidad & marketing, sociología, técnico en informática y zoología también están inscritos.

También hay gran cantidad de instituciones con perfiles variados, desde museos y centros culturales hasta asociaciones que atienden públicos con deficiencia y universidades, localizadas en diferentes ciudades y estados brasileños, incluso en otros países, con profesionales inscritos.

Al analizar ese primer inventario del perfil de los inscritos es posible constatar que el número de inscripciones en el Espacio Virtual Pedagógico va en aumento progresivo, hecho que puede evidenciar una falta de referencias y subsidios pedagógicos confiables en línea.

Es notable también la variedad de perfiles de los inscritos que excede – en mucho – el foco inicial de nuestra actuación, pues abarca una gama de profesionales que no se dedican necesariamente a la docencia, pero demuestran interés por la práctica pedagógica en artes.

Otra cuestión relevante es la amplitud geográfica que se desprende del perfil de los inscritos, del que resulta un interés más pronunciado por parte de profesores del interior del estado de São Paulo, e incluso de otras capitales del país, que de los profesores que trabajan en la capital paulista.

El fenómeno del mundo virtual fortalece la percepción constante que tenemos de la demanda por referencias en nuestro núcleo, pues recibimos una cantidad más expresiva de solicitudes de materiales por parte de los profesores del interior que de la capital.

Ocurre que los profesores de la capital están expuestos a una gran cantidad de estímulos culturales, principalmente gracias a la existencia de una amplia gama de equipos culturales que actúan en la formación de profesores, y también porque hay más disponibilidad de materiales de apoyo a la práctica pedagógica producidos por estos mismos equipos, cosa que no ocurre en las ciudades del interior del estado.

Foro

Buscando dar visibilidad a los procesos y procedimientos que rigen la construcción del Espacio Virtual Pedagógico y principalmente del espacio del foro, aquí presentado como cuestión de gran monta en nuestra propuesta, detallamos más adelante los presupuestos que se han tenido en cuenta para elegir los contenidos y el lenguaje introducidos en ese medio de comunicación.

Con base en las experiencias presenciales que hemos tenido en la formación de profesores, y en la constante demanda por materiales de apoyo a la práctica pedagógica, hemos pensado en utilizar los vehículos virtuales disponibles (la página *web* del museo) como forma de expandir lo que realizamos en forma presencial.

Sin embargo, enseguida nos dimos cuenta de que las adaptaciones no eran fáciles o directas: además de la infraestructura operativa que no dominábamos, era necesario gran esfuerzo para traducir los mensajes a esa nueva media, sin volverlos superficiales.

En términos estructurales, parte de la gerencia, la más técnica, la realiza una empresa que desarrolla *softwares* y soluciones digitales, que responde también de la página *web* en su conjunto; y un funcionario del sector educativo del museo realiza la gerencia de contenidos.

A pesar de basarnos en una estructura bastante sencilla (un campo de extranet accesible por medio de inscripción, administrado de manera compartida), el hacer los cambios necesarios para limar las aristas detectadas en el proceso de implantación nos ha costado tiempo, dinero y energía. Hemos notado también la necesidad de desarrollar una logística de acción que nos permitiera introducir datos confiables, ya que muchas veces en Internet podemos encontrar textos completos, pero sin la correspondiente comprobación de procedencia, o sin el respeto a las leyes de derechos de autor. Ese cuidado nos coartó considerablemente en términos de la cantidad de devolutivas que recibimos autorizando la inserción sin cargo de textos enteros (respetando el derecho de visibilidad fidedigna de la fuente), y de inserción de enlaces con sitios confiables, tanto en términos de procedencia como de contenido.

Sabemos que los contenidos accesibles en ese espacio interesan directamente a los docentes y siempre recomendamos que se accedan tanto en forma presencial en encuentros, charlas y congresos, como por el mecanismo “hable con nosotros” en nuestro sitio. Se nota un elevado interés por los contenidos allí presentados, por el número creciente de inscripciones.

Actualmente nuestra mayor preocupación concierne al foro, pues aunque presente alguna frecuencia, está por debajo de lo esperado y uno de nuestros mayores retos en acciones en línea es tratar de comprender la dinámica correcta de un espacio de diálogo y construcción conjunta y constante, como lo es el foro.

Para mediar ese diálogo hemos invitado a una renombrada especialista en educación y artes, autora de libros de referencia en el área y formadora de profesores de la red pública de enseñanza por muchos años, ampliamente conocida y reconocida en el área de educación en artes.

A pesar de la presencia de esa profesional cualificada, sin embargo, cuesta mucho esfuerzo estimular la participación de los inscritos en los debates del foro.

La diferencia entre el número de participantes en el EVP y en el Foro comprueba que hay menos disposición de involucrarse en una actividad más participativa y colectiva. Nos parece que los inscritos están más ávidos por recibir los materiales que por dialogar, y eso contradice las expectativas que hemos detectado en nuestros encuentros con los profesores, pues por lo general se observó una gran demanda por espacios de diálogo e intercambio de experiencias.

Por esa constatación se puede inferir que las situaciones observadas en el mundo real no corresponden necesariamente a la misma perspectiva en el campo de lo virtual, o tal vez los profesores - de manera general - busquen en lo virtual más referencia que interacción.

Las propuestas-tema del foro han sido discutidas y formuladas con base en la experiencia en encuentros presenciales de formación de profesores de la profesora mediadora, junto con la experiencia del Núcleo de Acción Educativa de la Pinacoteca. Tras definir los temas se hizo una divulgación por correo directo dirigido, con algo de 2.000 direcciones de profesores; se les presentó el tema invitándolos a participar, en los siguientes términos: *“Sabemos que el mundo contemporáneo está repleto de imágenes. Y que las imágenes son, en potencial y en diferentes niveles, campos de sentidos, significados, información, conocimiento... Por eso lanzamos esa cuestión: ¿cuál es la importancia de traerlas al aula? ¿Y de salir del aula para verlas? ¿Cuáles serían, en su opinión, algunas propuestas eficientes para enseñar/aprender a leer, interpretar, disfrutar, apreciar, analizar, criticar, etc., las imágenes? Contamos con su participación para el éxito y enriquecimiento de este debate”*.

La idea de esa primera propuesta era sondear la opinión de los profesores acerca de la importancia de usar imágenes (no sólo artísticas) como referencia y apoyo en el proceso de enseñanza/aprendizaje en clase, como también investigar qué proyectos y propuestas los profesores habían realizado usando la imagen como protagonista.

Sin embargo, en esa primera embestida, sólo tuvimos 21 participaciones, muchas de las cuales eran más bien interacciones (respuestas o devolutivas) de los mismos usuarios.

El debate fue instigador y – en parte – cumplió nuestros objetivos, aunque de forma bastante restringida.

Una de las participantes más asiduas, que vive en el interior del estado, comentó acerca de ese primer tema:

“...la enseñanza del arte debe estar centrada en construir competentes lectores de imágenes. El profesor es el mediador de esta construcción cuando presenta en clase imágenes diversas que puedan llevar al alumno a conocer el arte, a aprender a mirarlo críticamente y experimentar la transformación de la mirada. Vivimos en un mundo mediático y como tal cercados de objetos y artefactos con valor simbólico, y la educación debe mediar la comprensión de todo esto.”

En la segunda proposición, intentamos promover un debate más volcado a comprender cómo se enseña arte en el aula, o sea, investigando los aspectos metodológicos de la práctica lectiva en artes: *“Estamos a principios del año lectivo, época de planificación y de muchas reflexiones sobre el papel del Arte en la Educación.*

Entre las diferentes propuestas, matrices curriculares, parámetros y metodologías para la enseñanza del Arte, ¿cómo es SU práctica? ¿Cómo enseña Usted, o cómo le gustaría enseñar (o aprender) Arte?”

Aunque esa instigación también se ha divulgado con amplio correo directo dirigido, y por el informe de accesos hemos podido constatar 360 accesos, la participación fue menor aún, y en un mes, hubo sólo 4 comentarios. Por eso, todavía tenemos en pauta el apremio y la necesidad de estructurar un espacio de diálogo virtual para profesores, una vez que su mantenimiento es bastante complejo y oneroso, y la participación tan escasa.

Hemos reflexionado mucho acerca de los motivos por los cuales la interacción es tan baja, y llegamos a algunas suposiciones que estamos investigando actualmente:

La primera de ellas es la necesidad de hacer una divulgación masiva y constante.

La necesidad de plantear una dinámica más ágil que produzca un interés constante por esa interacción.

La tercera hipótesis, planteada en comparación con otros foros dedicados a ese público, concierne al perfil y demanda de los usuarios. Notamos que en otros sitios de esa naturaleza las discusiones se desarrollan de forma mucho menos profunda y más volcada al ámbito práctico, o sea, a la pura práctica pedagógica, y no a la reflexión acerca de ella, y muchos usuarios buscan proyectos o actividades ya realizados en el sentido de “copiarlos” como modelos o fórmulas de actuación.

Con respecto al perfil de los usuarios, notamos también que muchos profesores todavía no dominan la tecnología que se utiliza en el foro y esto puede ser una de las agravantes de la baja participación.

Conclusiones

A partir de la implantación y mantenimiento del Espacio Virtual Pedagógico que lleva un año en actividad, hemos llegado a algunas hipótesis reflexivas que, esperamos, puedan ayudar en otros procesos de igual naturaleza. Notamos que la experiencia presencial no siempre se refleja del mismo modo en el mundo virtual, de ahí que para utilizar la media (tanto en términos estructurales como de contenido) es necesario reconstruir los presupuestos de actuación.

En lo que concierne al perfil de los usuarios la media y sus mecanismos de actuación representan un desafío y un aprendizaje constantes, y hay que adecuar las instancias de divulgación, agilidad de respuesta, nuevos temas e intereses, además del nivel de lenguaje y cognición. Todavía en este punto, es necesario utilizar mecanismos virtuales que generalmente parten de la demanda autónoma y que todavía son desconocidos o de difícil acceso para la mayor parte del público objetivo de la acción.

EL USO DE LAS PANTALLAS VIRTUALES EN UN MUSEO DE BELLAS ARTES

Mirta Cobreros*

mirtacobreros@yahoo.com

Las nuevas tecnologías han modificado el “hacer” en todo el mundo, la celeridad del acercamiento a los contenidos nos han hecho replantear toda la actividad pedagógica del Museo

Hasta ahora el intercambio de roles dentro del proceso de enseñanza aprendizaje aplicado al museo consistía en cambiar docente por guía, alumno por visitante, contenido curricular por guión didáctico, Al incorporar un nuevo sistema de comunicación obligatoriamente se establece un nuevo contexto, en donde el visitante alumno puede elegir sobre el camino que desea seguir para llegar a la información, su actuación pasa de oyente pasivo a ser activo y generador de conocimientos. Este es indudablemente un nuevo concepto entre el individuo, la cultura y la enseñanza.

Toda incorporación de conceptos realizada a través del interés del alumno garantiza el resultado del aprendizaje y permite fomentar la inclusión de todos grupos estudiantiles

El Museo Quinquela Martín ha trabajado con interacción desde el año 2000, presentado a los grupos de escolares en sus visitas guiadas trabajos especialmente diseñados, a pesar de tener como límite la pantalla de una computadora. Ahora, con las pantallas interactivas, la posibilidad de la enorme visibilidad, y la escritura sobre la pantalla, para realizar análisis u observaciones, fomentan el autoaprendizaje.

El visitante de nuestros museos puede entonces buscar y encontrar la información, sin necesidad de la presencia obligatoria de un guía

Esto exige al personal del Museo a aprender el uso del nuevo elemento informativo para crear nuevos trabajos, como al alumno a aprender el uso del aparato para llegar a obtenerla, por lo que llegamos a la conclusión de que debe existir un proyecto pedagógico que indique el momento, el lugar y como se va a incluir esta nueva tecnología, dentro de los guiones pedagógicos de los museos. La capacitación del personal del área pedagógica del Museo es fundamental.

* Licenciada en Museología. Técnica Superior en Conducción y Administración Educativa. Es autora de diversas publicaciones. Actualmente es coordinadora general de áreas del Museo de Bellas Artes “Benito Quinquela Martín”. Buenos Aires. Argentina.

LA REVOLUCIÓN INFORMÁTICA Y DIGITAL ¿Están nuestros museos y nuestros países preparados para ello?

Georgina DeCarli*
georgina@ilam.org

ILAM y el acceso a información patrimonial

Con el propósito de hacer un uso eficiente y eficaz de las tecnologías de comunicación e información (TIC) al servicio del patrimonio latinoamericano, la Fundación ILAM a través de su Portal en Internet, iniciado en 1997, ha venido ofreciendo en forma totalmente gratuita dos tipos de beneficios, “visibilidad” para los museos y “vinculación” para los usuarios. Para ello, reúne y presenta en un solo sitio la diversidad cultural de la región (actualizada periódicamente) a través del acceso a información en línea de todas las instituciones museológicas³³ de América Latina y el

* Vicepresidenta de la Fundación ILAM (Instituto Latinoamericano de Museos) y Directora desde 1998; como tal, ha realizado una serie de visitas de trabajo a los países de América Latina y el Caribe (México, América Central, Cuba, Rep. Dominicana, Colombia, Venezuela, Ecuador, Perú, Brasil, Chile, Uruguay y Argentina), con el propósito de establecer acuerdos de colaboración, y participado en eventos regionales e internacionales, dando a conocer la misión y programas del ILAM. Licenciada en Antropología Social (Universidad Nacional de Buenos Aires, Argentina y Universidad de Costa Rica) con experiencia en culturas pre-colombinas y cultura popular latinoamericana; desde 1980 es profesora e investigadora en la Universidad Nacional (UNA). Durante los últimos 20 años ha trabajado en el desarrollo de la propuesta metodológica sobre la preservación activa del patrimonio cultural y natural conjuntamente con la comunidad; y su implementación práctica por medio de la creación del Museo de Cultura Popular en Costa Rica, del cual fue Directora (1990-95). De 1995 al 2001, coordinó el Programa de Museología y la creación de una Maestría Virtual en la UNA con la cooperación del Museology Department “Reinwardt Academy” de la Amsterdam School of the Arts, Holanda. Consultora de la UNESCO (desde el 2003) y de las Naciones Unidas (desde el 2007). Resultado de su experiencia en el campo de la museología latinoamericana, es su última investigación “Un Museo Sostenible” publicado por UNESCO (2008).

³³ *ILAM propone la clasificación según el patrimonio y la tipología de instituciones derivadas de éste buscando fines integradores; las instituciones museológicas son organizaciones sin fines de lucro, abiertas al público y con carácter estatal o privado; las cuales, si bien presentan temáticas diferentes, las amalgama el hecho de que su propósito es la preservación, investigación y la comunicación del patrimonio cultural y/o natural a un público heterogéneo por medio de estrategias diversas. Parte de una visión donde la relación entre los patrimonios cultural y natural es un continuo inseparable y como tal es una expresión auténtica de una intensa e interdependiente relación con el medio ambiente. De ahí que partiendo de una clasificación primaria del Patrimonio: Cultural / Natural / Cultural-Natural, ILAM establece su tipología de instituciones patrimoniales:*

Patrimonio Cultural

Museos de Arte:

Dedicados a la exposición de obras de bellas artes, artes gráficas, aplicadas y/o decorativas (presentando diversos períodos y estilos). Forman parte de este grupo los de escultura, galerías de pintura, museos de fotografía y de cinematografía, museos de arquitectura, museos de arte religioso y las galerías de exposición que dependen de las bibliotecas y archivos.

Museos de Antropología:

Dedicados a la conservación y puesta en valor de las manifestaciones culturales que testimonian la existencia de sociedades pasadas y presentes. Incluyen a los museos de arqueología y los de etnología y etnografía que exponen materiales sobre la cultura, las estructuras sociales, las

Caribe, así como la posibilidad a los usuarios de interactuar escribiendo sus comentarios y subiendo fotos sobre su visita a un museo; ello ha colocado a la región latinoamericana en un sitio de privilegio entre las regiones del mundo que han realizado esfuerzos similares.

A pesar del esfuerzo volcado en el Portal ILAM por reunir y difundir nuestro patrimonio, en última instancia está en manos de las instituciones museológicas - custodias de dichos bienes patrimoniales- el que la riqueza de contenidos, imágenes y de información pueda llegar al visitante virtual; sin embargo, la oferta de dicha

creencias, las costumbres y las artes tradicionales de los pueblos indígenas, grupos étnicos y campesinos.

Museos de Historia:

Dedicados a presentar la evolución histórica de una región o país durante un período determinado o a través de los siglos. Incluye a aquellos de colecciones de objetos históricos y de vestigios, museos conmemorativos, museos de archivos, museos militares, museos de personajes o procesos históricas, museos de “la memoria”, entre otros.

Museos de Ciencia y Tecnología :

Dedicados a una o varias ciencias exactas tales como astronomía, matemáticas, física, química, ciencias médicas, así como los diversos procesos productivos de materias primas o productos derivados. También se incluyen los planetarios y los centros científicos.

Monumentos / Centros Históricos:

Su finalidad es la de destacar y preservar una obra arquitectónica o escultura declarada Monumento (ej: iglesia, cementerio patrimonial, etc.) o conjunto de ellas integradas en un Centro o casco histórico, que presentan especial interés desde un punto de vista artístico, arquitectónico, histórico o etnológico.

Patrimonio Cultural-Natural

Museos Generalizados:

Poseen colecciones mixtas (patrimonio natural y cultural) y que no pueden ser identificados por una colección principal. Generalmente estos son los museos nacionales y algunos regionales que incluyen tanto la historia natural y cultural de determinados territorios.

Museos-Comunidad:

Buscan presentar una visión integral del patrimonio cultural, tangible e intangible, y de su entorno natural, desde un enfoque que se genera al interior de la comunidad (ej: eco-museos, museos comunitarios, museos locales, etc.)

Sitios Arqueológicos / Históricos:

Poseen vestigios arqueológicos o históricos y se encuentran dentro de una zona natural, brindando una visión integradora respecto a la relación ser humano - naturaleza. Cuentan con Centros de Interpretación o pequeños museos locales para información de los visitantes.

Patrimonio Natural

Museos de Ciencias Naturales:

Dedicados a la exposición de temas relacionados con una o varias de las siguientes disciplinas: biología, botánica, geología, zoología, paleontología, ecología, entre otras.

Acuarios:

Su especificidad es la de exponer especímenes vivientes de animales y plantas acuáticas y donde se reproduce la vida marina.

Jardines Botánicos:

Su especificidad es la de cultivar y presentar especies vegetales herbáceas y / o arbóreas.

Zoológicos:

Su especificidad es la de conservar vivas, criar y exponer distintas especies de animales, tradicionalmente exóticos o salvajes y actualmente la fauna originaria del país o región.

Parques Naturales:

Los parques son “museos verdes” encargados de velar por la protección del medio ambiente y que brindan un servicio al público con fines educativos y de esparcimiento, situación que los define como museos.

información por parte de las instituciones sigue siendo limitada, así como la difusión adecuada de esta información.

El poner información en línea se confunde todavía con la idea de colocar los datos de contacto para la visita, así como para la promoción de una actividad o evento. Esto puede ser porque, como los museos no aprovechan sus propios recursos para recibir información nueva (por ejemplo: no motivan sus visitantes a contactarlos, no utilizan la investigación en línea para profundizar en las temáticas o contextos de sus colecciones, entre otros) tienen resistencia a ofrecer información. Por supuesto, presentar informaciones en línea -a través de su sitio web o blog- expone al museo a nuevas obligaciones (actualizar información, diseñar estrategias de comunicación y establecer contactos e interactuar) e incertidumbres (como balancear la demanda de información y la oferta, propiedad intelectual y riesgos económicos).

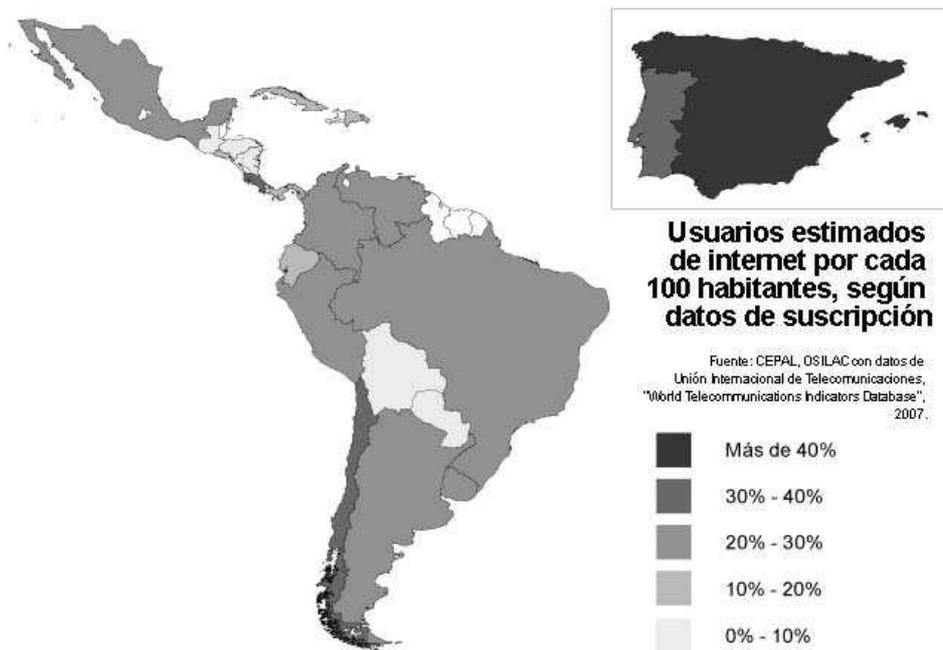
Sin embargo, las instituciones museológicas deben ser conscientes que no basta con preservar o exhibir sus colecciones, deben también “ponerlas en valor” (el proceso por medio del cual se genera un conocimiento y aprecio acerca de este patrimonio y el interés por su conservación y uso responsable). Es decir, deben utilizar todos los medios a su alcance –en el caso que nos ocupa, las tecnologías de comunicación e información- para llegar al mayor número de personas posibles, tanto física como virtualmente, porque, en la medida en que logren que la comunidad -nacional e internacional- valore este patrimonio, se generará un proceso creciente de reconocimiento y apoyo a las actividades que realizan las instituciones museológicas.

¿Están nuestros países preparados para ello?

En la sociedad del conocimiento de hoy en día, contamos con una herramienta poderosa como lo es el acceso y uso de información digital; el acceso progresó en América Latina y el Caribe en los últimos cinco años con el crecimiento explosivo de la telefonía, especialmente de celulares y de usuarios de Internet, aunque la brecha digital con los países desarrollados sigue siendo significativa. La telefonía móvil y personal –utilizada por tres mil millones de usuarios en todo el mundo- avalan la que ha sido una de las mayores revoluciones del presente siglo y que ha supuesto un gran cambio en nuestro modo de comunicarnos pero, más allá de ser simplemente un medio para realizar llamadas, ha llegado a transformar los modos de interacción social, supone todo un estilo de vida y es un elemento casi imprescindible en un mundo cada vez más tecnificado.

El acceso a información digital ha estado creciendo exponencialmente en los últimos 10 años, de 2.9 millones en 1997 a 173.6 millones de usuarios en el 2008, equivalente a 30 % de penetración para ese año, (como puede observarse en el cuadro # 1). Este explosivo crecimiento en América Latina y el Caribe (siendo la región más dinámica del mundo) no ha permitido su debida asimilación por parte de los diversos países, y ya veremos que las instituciones museológicas de la región no han sido una excepción.

Cuadro # 1: Acceso a Internet en America Latina en el 2007 (según datos de suscripción)



Fuente: Observatorio para la Sociedad de la Información en Latinoamérica y el Caribe (OSILAC), sobre la base de encuestas de hogares³⁴

Sin embargo, esta expansión no ha sido pareja ni a nivel regional entre nuestros países, ni al interior de los mismos. Así, apreciamos una marcada diferencia al interior de nuestros países ya que el acceso y uso de esta tecnología todavía dista de ser de consumo masivo.

³⁴ CEPAL "La sociedad de la información en América Latina y el Caribe: desarrollo de las tecnologías y tecnologías para el desarrollo" (documento abreviado), febrero 2008. En: http://www.cepal.org/socinfo/noticias/noticias/1/32291/2007-1081-TICs-Sociedad_informacion-FINAL.pdf

Cuadro # 2: Crecimiento exponencial del acceso a Internet en America Latina y el Caribe

PAISES	Población por país (2008)	Usuarios Internet 1997	% con Internet (1997)	Usuarios Internet 2000	% con Internet (2000)	Usuarios Internet 2006	% con Internet (2006)	Usuarios Internet 2008	% con Internet (2008)
Argentina	40.4 mill.	100,000	0,27 %	2.5 mill	7 %	10.0 mill	26.3 %	20.0 mill	49.4 %
Bolivia	9.6 mill.	35,000	0,42 %	120,000	1,5 %	350,000	3.7 %	1.0 mill	10.4 %
Brasil	196.3 mill.	1.3 mill	0,77 %	5.0 mill	3 %	25.9 mill	14.0 %	67.5 mill	34.4 %
Chile	16.4 mill.	156,900	1,03 %	2.5 mill	16 %	5.6 mill	35.7 %	8.3 mill	50.9 %
Colombia	45.0 mill.	208,000	0,49 %	878,000	2 %	4.9 mill	10.6 %	17.4 mill	38.8 %
Costa Rica	4.2 mill.	60,000	1,57 %	250,000	7 %	1.0 mill	22.7 %	1.5 mill	35.7 %
Cuba	11.4 mill.	7,500	0,06 %	60,000	0,6 %	150,000	1.3 %	1.3 mill	11.5 %
Ecuador	14.3 mill.	13,000	0,10%	180,000	1,5 %	624,000	5.1 %	1,7 mill	12.3 %
El Salvador	7.0 mill.	10,000	0,15 %	50,000	0,8 %	587,000	8.9 %	763.000	10.8 %
Guatemala	13.0 mill.	10,000	0,08 %	80,000	0,7 %	756,000	5.9 %	1.3 mill	10.2 %
Honduras	7,6 mill.	10,000	0,15 %	40,000	0,6 %	223,000	3.3 %	424.000	5.6 %
México	110.0 mill.	595,700	0,60 %	2.7 mill	3 %	16.9 mill	16.1 %	27.4 mill	24.9 %
Nicaragua	5.7 mill.	10,000	0,2 %	50,000	1 %	125,000	2.2 %	155.000	2.7 %
Panamá	3.3 mill.	15,000	0,53 %	90,000	3 %	300,000	9.6 %	745.000	22.5 %
Paraguay	6.8 mill.	5,000	0,09 %	40,000	0,8 %	150,000	2.6 %	530.000	7.8 %
Perú	29.1 mill.	100,000	0,38%	2.5 mill	10 %	4.7 mill	16.0 %	7.6 mill	26.2 %
Puerto Rico	3,9 mill.	50,000	1,28 %	200,000	5.1 %	1.0 mill	25.2 %	1.3 mill	35 %
Rep. Dom.	9.5 mill.	12,000	0,14 %	55,000	0,7 %	800,000	8.7 %	3. mill	31.6 %
Uruguay	3,4 mill.	110,000	3,23 %	370,000	10 %	680,000	20.8 %	1.1 mill	31.6 %
Venezuela	26.4 mill.	90,000	0,37 %	950,000	4 %	3.0 mill	12.0 %	6.7 mill	25.5 %
TOTAL	581.2 mill.	2.9 mill	0,58 %	18.8 mill	3.7 %	78.0 mill	14.3 %	173.6 mill	30 %

Como lo señala la CEPAL en su informe sobre la sociedad de la información en América Latina y el Caribe, 2008:

“En los últimos años, los países de América Latina y el Caribe han progresado enormemente en el uso masivo de las TIC en las áreas más diversas del desarrollo económico y social. Esto incluye el despliegue de una infraestructura de información digital, la modernización del Estado, la digitalización de procesos económicos para aumentar la

*productividad, el mejoramiento de la educación y la salud y la gestión de desastres naturales, entre otras cosas. Con el avance hacia sociedades de la información en América Latina y el Caribe se han logrado resultados positivos en poco tiempo, convirtiendo a las TIC en una solución tangible para enfrentar retos de la agenda de desarrollo. Sin embargo, el progreso tecnológico continúa y se sigue acelerando y a los retos ya conocidos se suman nuevos desafíos. La transición hacia sociedades de la información no ocurre en el vacío, sino que se inserta en las estructuras de las sociedades de la región. Esto supone abordar algunos de sus problemas estructurales, como el bajo ingreso por habitante y su desigual distribución, la debilidad institucional y los limitados niveles de educación y capacidades. **En la búsqueda por utilizar eficientemente las TIC para el desarrollo, es importante tener presente que esas tecnologías son una herramienta y no un fin.** Desde este punto de vista, surge naturalmente la pregunta: ¿deben ser las TIC la esencia del enfoque sectorial para el desarrollo de las sociedades de la información o son los diferentes aspectos del desarrollo los que deben ocupar un lugar fundamental en esta revolución tecnológica? La pregunta sobre “desarrollo de las TIC” o “desarrollo con las TIC” que orienta este libro lleva directamente al meollo del debate sobre las TIC.” 2 (el texto destacado es nuestro)*

Los diversos públicos:

Los diversos públicos, en razón de nuestra ponencia, se refieren a dos grandes sectores, el *público general*, aquellos usuarios que utilizan por una razón u otra “información patrimonial” (en su mas amplio concepto); y por otro la *comunidad museológica*, entendida también como usuarios que utilizan las TIC como medios e instrumentos en su trabajo diario.

El publico general

El público general (sector educativo, sector turismo, sector comercial) de América Latina y de la comunidad internacional, al igual que Internet, ha crecido exponencialmente. En la región, el modelo de acceso compartido está ampliamente extendido y los lugares más importantes para el uso de Internet son los de acceso público, como los cafés Internet comerciales, centros comunitarios en bibliotecas u otras organizaciones (véase cuadro # 3), aunque la tendencia marca cada vez más el uso de computadoras en los hogares.

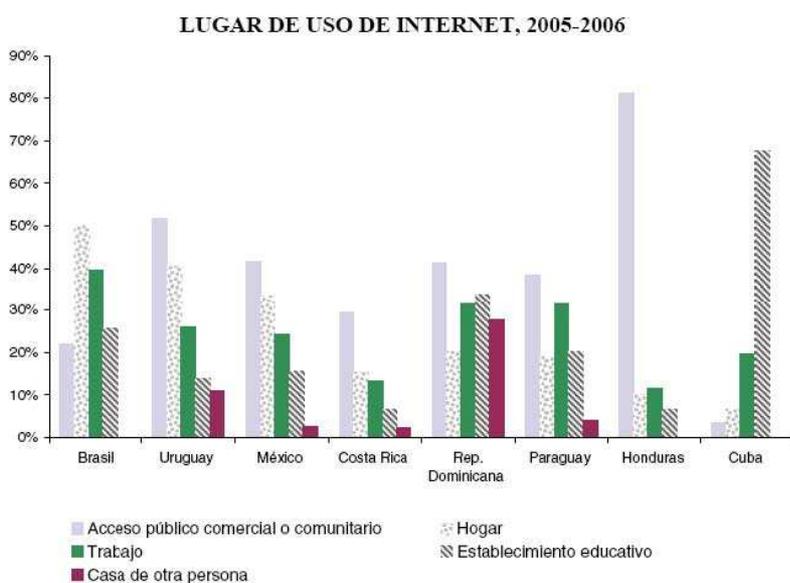
Las medidas tomadas por los países de la región de tener computadores y acceso a Internet en escuelas y colegios (si bien es desigual y su cumplimiento relativo) ha generado la posibilidad de “estudiar” y “hacer tareas” utilizando información disponible en línea. Para los maestros y profesores, por su parte, se ha convertido en una excelente herramienta de apoyo, y son cada vez más los que hacen uso de las ventajas que las TIC ofrecen.

Si se analizan los patrones de uso según las características socio-económicas y demográficas de los usuarios se advertirá la importancia del ingreso y la educación como determinantes de la brecha digital; así solo las personas con educación formal utilizan las TIC más avanzadas, lo que es particularmente evidente en el caso de Internet, ya que los usuarios de la red son personas con educación secundaria y postsecundaria. Por otra parte, las personas con educación postsecundaria, en especial

los estudiantes, presentan altos patrones de uso con independencia de su nivel de ingreso, siempre que no pertenezcan al sector social más pobre.

Los sectores de la población que cuentan con equipo propio y acceso a Internet en sus hogares, las TIC se usan principalmente como medio para obtener información y comunicarse, aún que no se aprovechan masivamente para realizar transacciones en línea. Sin embargo, gran parte de la población con acceso a Internet la usa para buscar información, lo que requiere aplicar interacciones similares a las necesarias para educarse en línea.

Cuadro # 3: Lugares de uso de Internet



Fuente: Observatorio para la Sociedad de la Información en Latinoamérica y el Caribe (OSILAC), sobre la base de encuestas de hogares. (2)

La comunidad museológica

La comunidad museológica latinoamericana (instituciones, profesionales, etc.) presenta una participación desigual según los países de procedencia, por lo cual América Latina y el Caribe no debe ser percibida como una unidad. La diferencia entre los países se refleja claramente en la capacidad tecnológica de las instituciones patrimoniales de dar información digital de los recursos que preservan, y de la capacidad de comunicación de los profesionales a través de Internet. Es así que países como Costa Rica, Argentina y Chile muestran un mayor porcentaje de participación en comparación con Paraguay, Nicaragua o Cuba. Y también al interno de los países hay una gran diferencia entre la información proveniente de la capital nacional, capitales de provincias (o estados) y al interior de estas.

Las instituciones patrimoniales generalmente tienen un acceso limitado a Internet. A pesar de que éste ha aumentado enormemente durante los últimos años, este acceso se limita principalmente al uso de correo electrónico, y para la difusión de sus actividades. En general, podemos decir que es poco frecuente el uso “institucional” de

la comunicación electrónica; en cambio, es de destacar, el uso y aumento constante de iniciativas personales de miembros de museos (directores, administradores, personal de planta) en el uso de Internet. Para ello, muchas veces ponen su propia cuenta de correo a disposición de la institución en la que laboran.

Es aceptado como norma del desarrollo de las ciencias el permanente diálogo entre los profesionales de un campo determinado del conocimiento, y la museología no escapa a este principio. Sin embargo, en América Latina la constante histórica se ha regido por el aislamiento de las experiencias, causando la desvinculación parcial o total del conocimiento acumulado y evitando la generación de formas compartidas de gestión del patrimonio. Esta brecha está siendo subsanada en parte por las TIC que permiten una comunicación a distancia y en tiempo real, favoreciendo el diálogo entre profesionales e instituciones, y así mismo posibilitando el crecimiento profesional e institucional por medio de las diversas ofertas de educación en línea existentes en la región, incidiendo en el logro de una mayor calidad en los museos latinoamericanos.

¿Están nuestros museos preparados?

Una de las principales razones de la existencia de una institución tal como un museo es estar *al servicio de la sociedad y su desarrollo*³⁵; uno puede asumir entonces, que al estar al servicio de la sociedad la incorporación de las TIC es algo que debería ser parte de una prioridad, siempre cuando sea posible, para facilitar este papel, y desde luego estar acompañada con el desarrollo de la calidad de la oferta hacia cualquiera de las diversas audiencias. Sin embargo, la utilización de las TIC en nuestros museos para una mejor comunicación con el público, dista de ser una prioridad y así lo confirma una encuesta realizada por ILAM en el 2006.

Durante el periodo de 1–31 de julio, 2006, ILAM realizó una encuesta electrónica por medio de su portal, www.ilam.org con el propósito de establecer el nivel de incorporación de las TIC en las instituciones patrimoniales de América Latina y el Caribe y sus posibilidades hacia la reducción de la brecha digital. Los resultados arrojaron una incorporación y uso de las TIC por parte de las instituciones, sin embargo de una manera tradicional, sobre todo por parte de la administración, y con poca interactividad hacia sus diversos públicos, por diferentes razones.

Encuesta Regional³⁶:

La encuesta fue enviada a 700 museos de toda la América Latina y el nivel de respuesta fue del 14% (un total de 98 instituciones provenientes de Argentina (17), Bolivia (2), Brasil (10), Chile (7), Costa Rica (8), Ecuador (5), El Salvador (3), Guatemala (8), México (9), Nicaragua (3), Perú (2), Rep.Dominicana (5), Uruguay (2) y

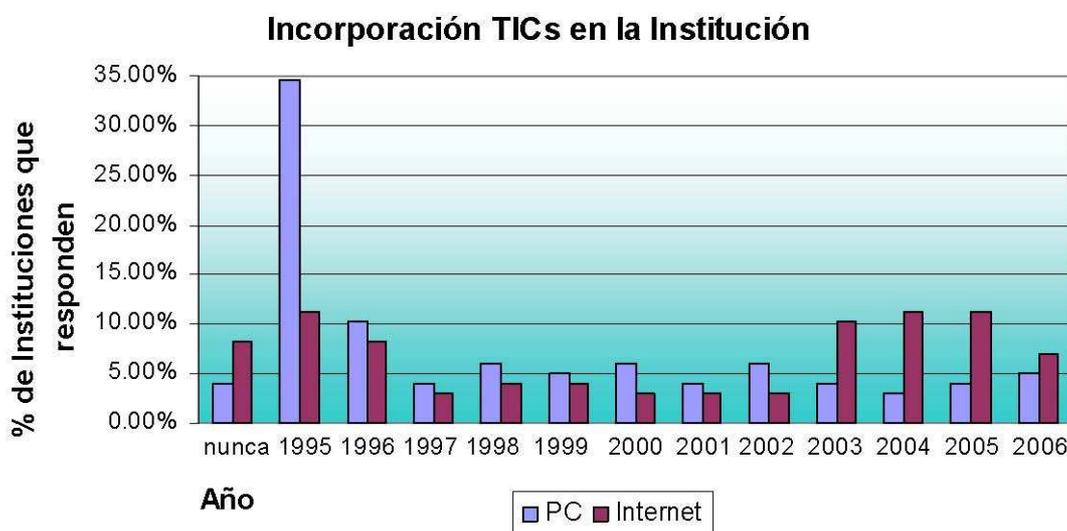
³⁵ “Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe los testimonios materiales del hombre y su medio ambiente, con propósito de estudio, educación y deleite (...)” ICOM Statutes art.2 para.1, www.icom.museum

³⁶ Christina Tsagaraki “Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en las Instituciones Patrimoniales Latinoamericanas. Resultados de una Encuesta: 1 de junio – 31 de julio 2006”, Publicación electrónica del ILAM http://documentos.ilam.org/index.php?option=com_content&task=view&id=121&Itemid=114

Venezuela (10). Hubo un buen equilibrio entre los museos de dependencia pública (el 57%), privados (el 36%) y mixtos (el 7%). Los resultados arrojados por la encuesta fueron los siguientes:

I. En relación con la incorporación de computadoras en las instituciones, sorprendería ver que aún un 4.08% de los que respondieron no tenía computadoras instaladas, especialmente tomando en consideración que era una encuesta electrónica; eso indica una situación común en América Latina, el uso de esfuerzos y de posibilidades privadas (uso de equipo personal) para acceder a Internet en un esfuerzo de mantener “conectada” la institución. El 34.69% de las instituciones que respondían habían incorporado las computadoras a partir de 1995 (y posiblemente antes), mientras que el resto, las fueron incorporando en un ritmo constante hasta la fecha. Al mismo tiempo la incorporación de Internet se ha introducido de una manera más lenta. El 8.16% todavía no tenía acceso a Internet ; un aumento significativo en la incorporación del Internet fue observado después del año 2002, donde de un porcentaje del 2 - 3% de incorporación pasó a un 10 - 11% por año. Este fenómeno se puede explicar con el aumento los últimos 2-3 años en la oferta de la calidad y rebaja de los precios de las varias compañías de Internet en América Latina. Además la presión hacia las instituciones a “conectarse” ha aumentado, aun cuando exista la tendencia en reducir el apoyo a instituciones culturales por parte de diversos programas públicos.

Cuadro # 5:
Cuadro # 5:



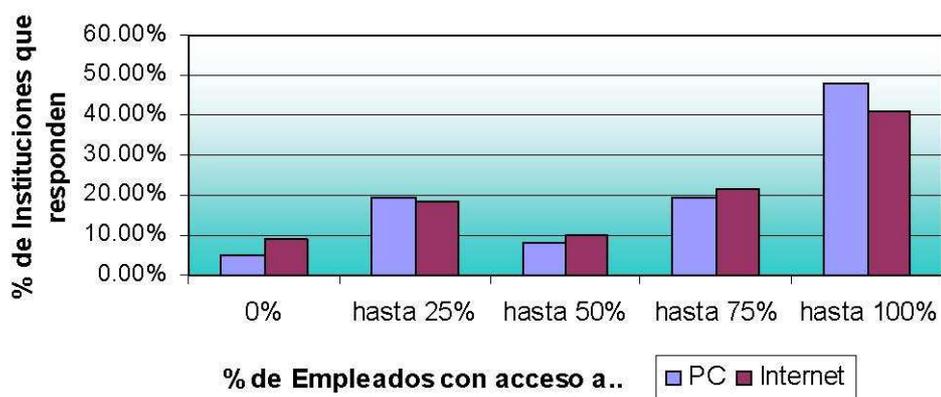
El 47.96% de las respuestas, el uso de las computadoras está disponible para todo el personal, mientras que disminuye a 40.82% para los que tienen acceso a Internet. La razón principal para esto, registrado en varios comentarios, es el equipo de cómputo limitado disponible; y que por lo tanto está

II. En el 47.96% de las respuestas, el uso de las computadoras está disponible para todo el personal, mientras que disminuye a 40.82% para los que tienen acceso a Internet. La razón principal para esto, registrado en varios comentarios, es el equipo de cómputo limitado disponible; y que por lo tanto está solo a disposición del personal administrativo o en los altos puestos de la jerarquía institucional. De estos los que tienen

acceso al Internet, el 24.49% tienen restricciones en el tipo de acceso; las restricciones principales registradas son: filtros que bloquean el acceso a juegos, películas porno, a descargar programas; o ese acceso está solamente por razones “administrativas, científicas o técnicas”.

Cuadro # 6:

Acceso de Empleados a PC e Internet

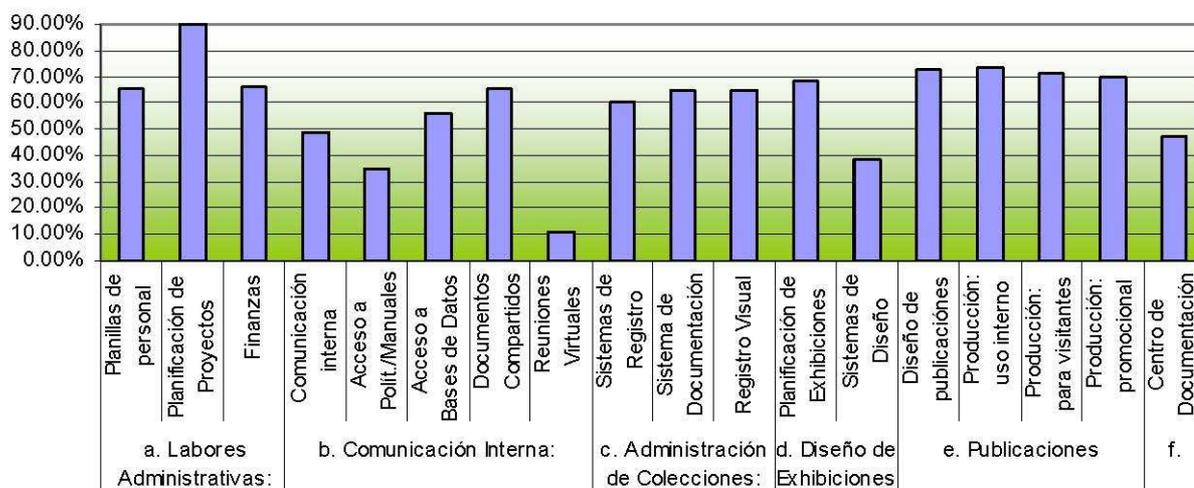


principal que se realiza de las TIC en las instituciones se basa en el empleo tradiciona

III. El uso principal que se realiza de las TIC en las instituciones se basa en el empleo tradicional de estas, como la comunicación, la administración institucional y la administración de las colecciones (porcentajes varían del 50 a 90 %). La utilización de la tecnología para experiencias más elaboradas es considerablemente inferior (publicar resultados en línea el 31.63 %, transacciones generales bancarias el 35.71 o reuniones virtuales el 11.22 %, %).

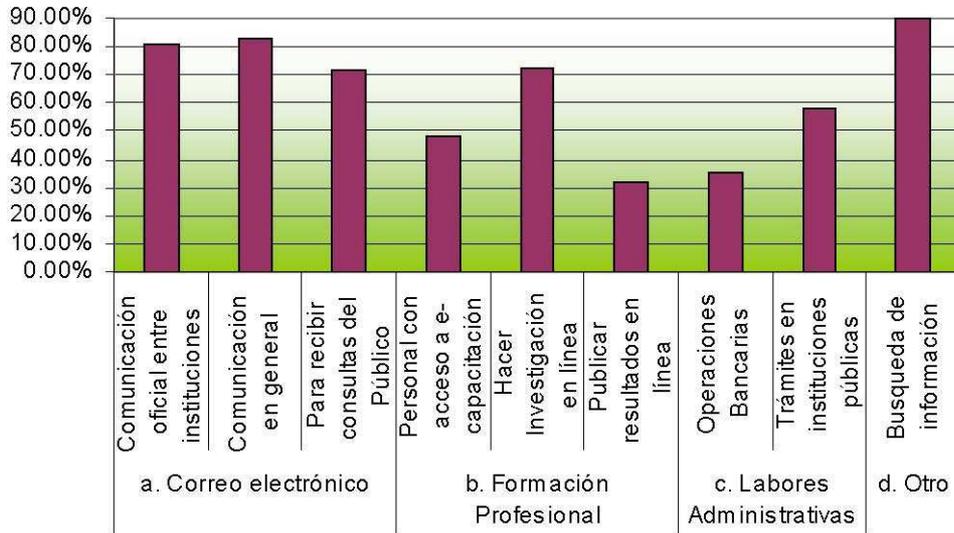
Cuadro # 7:

Uso general de PC



Cuadro # 8:

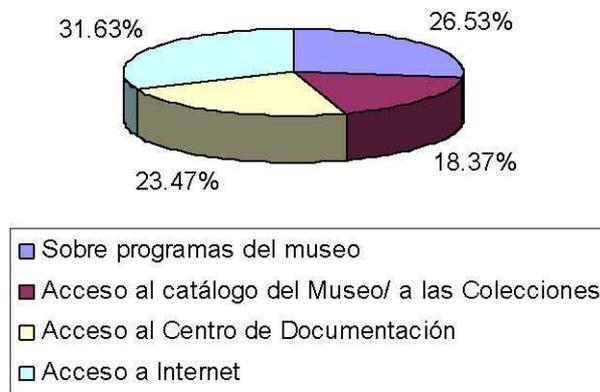
Uso de Internet



IV. El ofrecimiento para el público de acceso a computadoras y a Internet dentro de una Institución no es muy alto: Programas de Museo 26.53 %, Catálogo de Museo / la colección 18.37 %, acceso al Centro de Documentación 23.47 %, acceso a Internet para los visitantes 31.63 %. Es importante acentuar que el acceso a un Catálogo en línea es el más bajo, seguido del Centro de Documentación; ambas actividades deberían haber sido las que podrían crear un punto de referencia en relación con la calidad que una Institución patrimonial tiene que ofrecer al público.

Cuadro # 9:

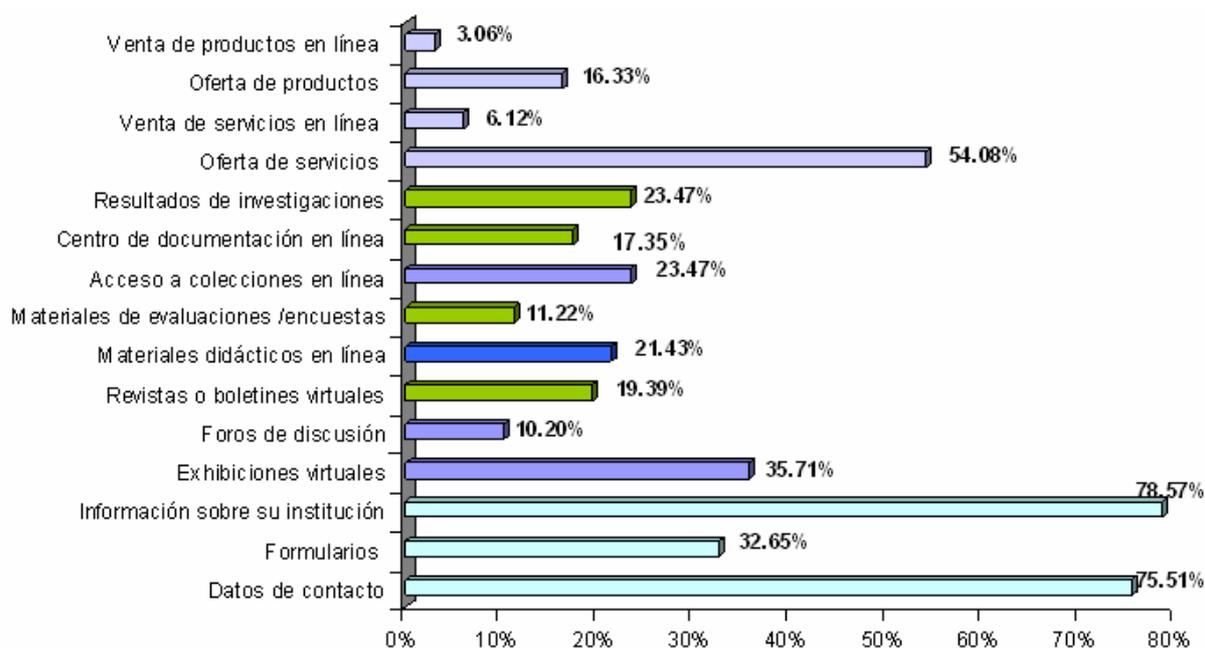
Uso de computadoras por parte del público



V. Por último, la encuesta arrojó que el tipo de información disponible sobre un sitio Web sigue siendo la percepción tradicional de tal instrumento (usado más bien como un

folleto virtual que un instrumento interactivo). La información principalmente disponible en estos sitios Web es: Información Institucional (78.57 %), Datos de Contacto (75.51 %) y descripción de Oferta de Servicios (54.08 %). Información Educativa / o Científica está mucho menos disponible (por ejemplo, resultados de investigaciones 23.47 %, material educativo 21.43 %, colección en línea o catálogo 23.47 %) y muy escasa es la oferta de una participación directa del público con la Institución (venta de servicios en línea 3.06 %, venta de productos en línea 6.12 % y foros de discusión 10.20 %).

Cuadro # 10: Tipo de información en un sitio Web manejado por la propia institución



Los datos anteriores demuestran que el uso tradicional que las instituciones hacen de Internet y de la comunicación virtual, reflejan una serie de problemas de infraestructura y de “cultura institucional” (restricciones en el acceso) que conducen a los museos a reservar como “preciosa” la tecnología disponible y a no “confiar” en las posibilidades que las TIC ofrecen.

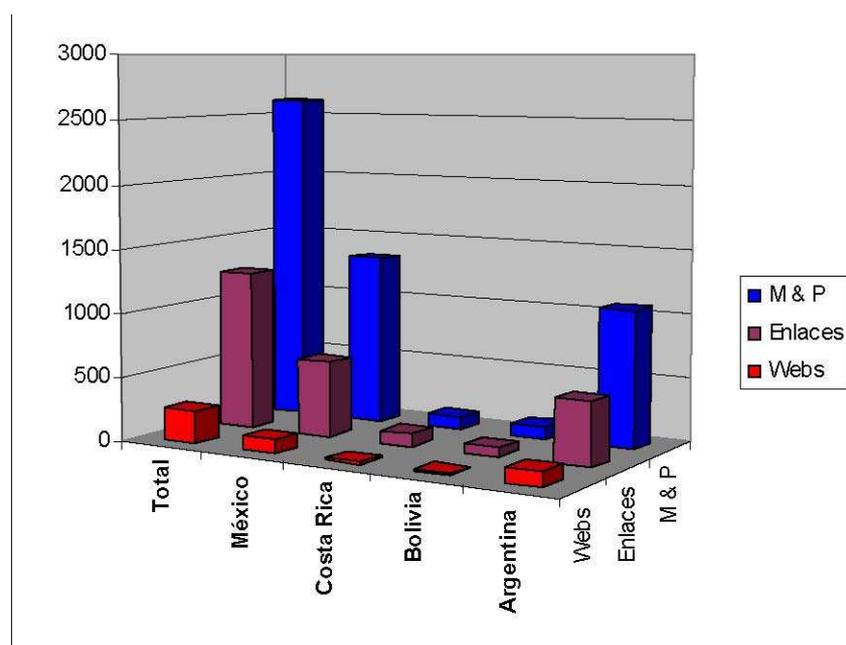
Sin embargo, tres años después de la encuesta realizada, no queda duda que el campo de la práctica museológica no se ha quedado al margen de las posibilidades que estas ofrecen y se ha dado un rápido proceso de aceptación e implantación de los elementos tecnológicos para hacer mas eficiente la gestión de su trabajo diario, la difusión de sus actividades y la información sobre su temática y colecciones, aunque siempre manteniendo la relación en el uso de las mismas como se señaló en los cuadros # 9 y #10.

Para analizar la situación actual, vamos a utilizar las estadísticas del Directorio Latinoamericano de Museos & Parques, realizadas por ILAM en el 2008, tomando como muestra cuatro países de la región: *Argentina* (cono sur), *Bolivia* (área andina), *Costa Rica* (área centroamericana) y *México* (área norte).

En el siguiente cuadro (#11) podemos apreciar la relación existente entre los cuatro países, dando cuenta de la cantidad de instituciones museológicas (**M&P**), la presencia que estas tienen en la Web (**Enlaces**) y aquellas que han desarrollado sitios Web propios (**Webs**) conteniendo información variada. El cuadro se complementa con información extraída del cuadro # 1 con datos de la población por país y usuarios de Internet (2008). También se puede apreciar la relación existente entre la población total de cada país y el número de instituciones museológicas, lo cual da una relación promediada de habitantes por museo.

Cuadro # 11: Tabla comparativa entre Argentina, Bolivia, Costa Rica y México

País (2008)	Población	Hab por M & P	M & P	Enlaces	%	Webs	%	Usuarios Internet	%
<i>Argentina</i>	40.4 mill	37,792 hab	1,069	490	45.8	120	11.2	20.0 mill	49.9
<i>Bolivia</i>	9.6 mill	90,566 hab	106	70	66.0	14	13.2	1.0 mill	10.4
<i>Costa Rica</i>	4.2 mill	41,176 hab	102	95	93.1	16	15.6	1.5 mill	35.7
<i>México</i>	110 mill	81,967 hab	1,342	593	44.1	103	7.6	17.0 mill	24.9
Totales	164.2mil	62,695hab.	2,619	1,248	47.6%	253	9.6%	39.0 mill.	23.7%



Datos tomado de: Estadísticas ILAM® 2009

Podemos apreciar que los museos que ponen y actualizan información a través de su propio sitio web alcanza un promedio conjunto de los cuatro países de sólo el **9.6 %** (representando solo 253 sitios webs de un total de 2,619 instituciones museológicas); primero Costa Rica con un 15.6 %, luego Bolivia con 13.2% y Argentina con 11.2%, por último México contando sólo con el 7.6%. A su vez si comparamos estas cifras con el acceso a Internet que hoy tienen las poblaciones de estos países, vemos por ejemplo que en:

Argentina 20 millones de personas pueden visitar 120 sitios web de un total de 1,069 museos

Bolivia 1 millón de personas pueden visitar 14 sitios web de un total de 106 museos

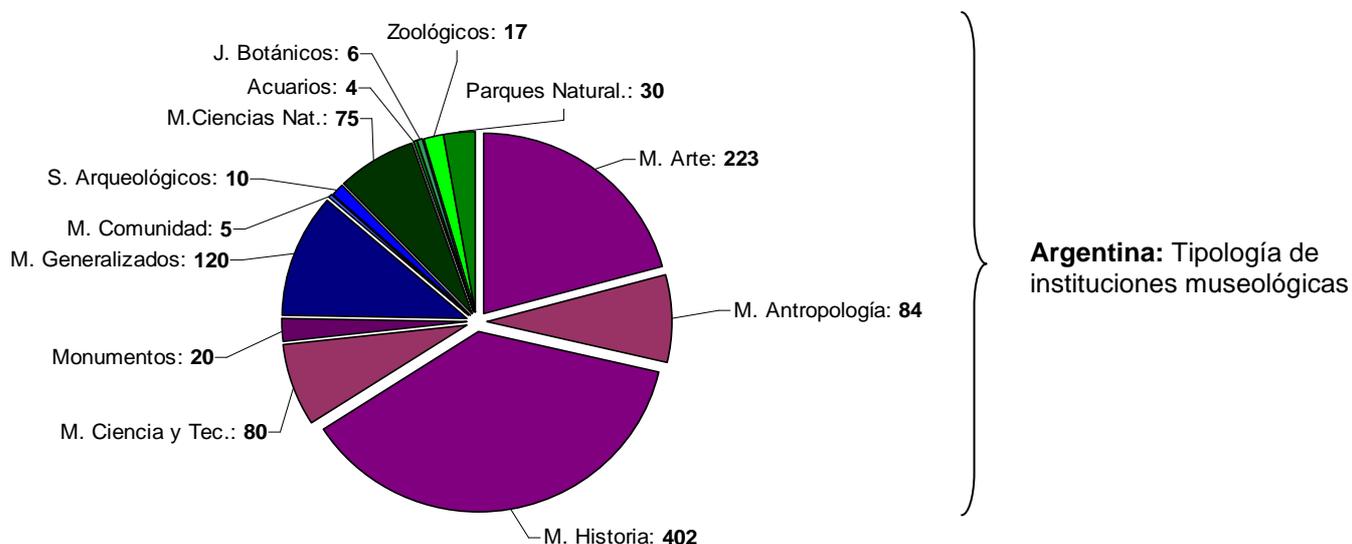
Costa Rica 1.5 millones de personas pueden visitar 16 sitios web de un total de 102 museos

México 17 millones de personas pueden visitar 103 sitios web de un total de 1,342 museos

Desde luego, las cifras de usuarios es la mínima, ya que estamos indicando sólo aquellos *usuarios dentro del país* que tienen acceso a buscar información en línea, dejando por fuera, todos los posibles usuarios interesados dentro de la región y provenientes de la comunidad internacional.

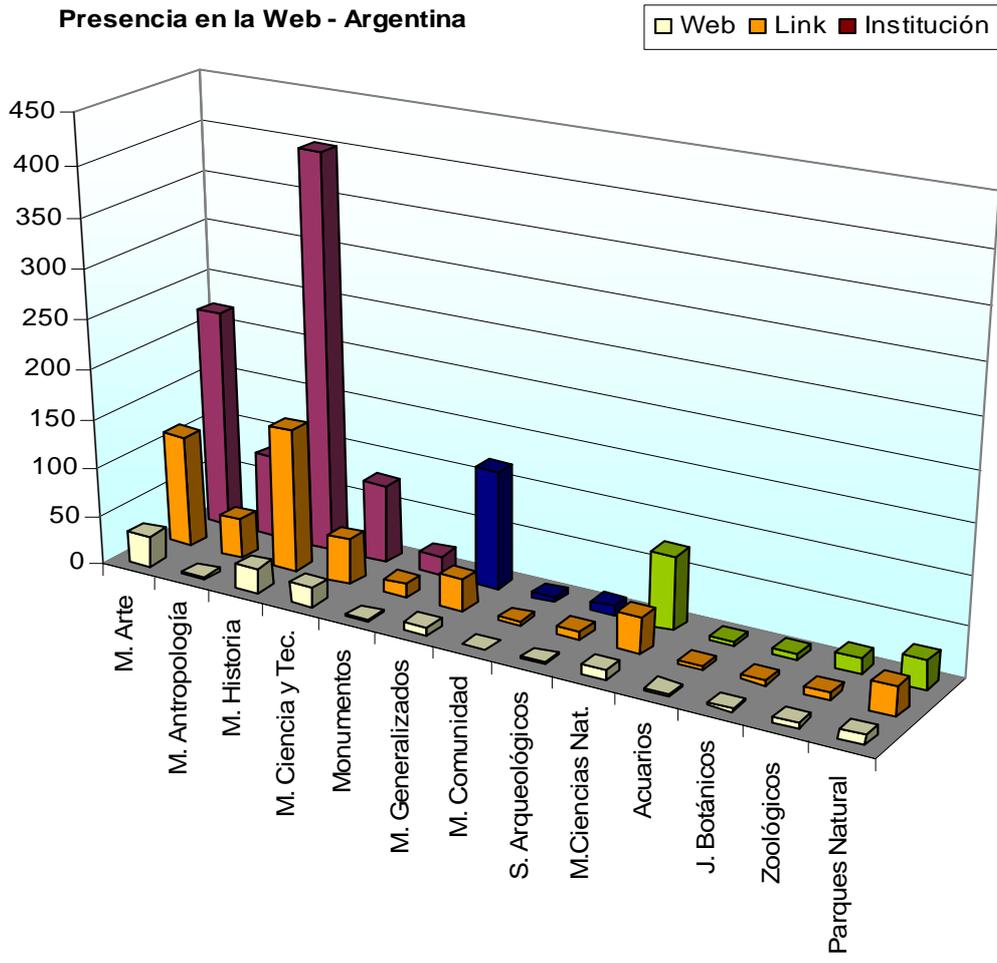
Como señalamos, la presencia de webs propios de museos latinoamericanos en Internet es limitada (menos del 10%), y esta responde además al tipo de instituciones museológicas (museos de arte, museos de historia, de ciencia y tecnología, zoológicos, entre otros) presentes en cada país. En los siguientes cuadros (#12 y #13) podemos visualizar dicha situación en Argentina y México. Es muy importante para la correcta interpretación de los cuadros tener como guía la Clasificación Tipológica de instituciones museológicas del ILAM, con base en la cual estas estadísticas fueron establecidas. (1)

Cuadro # 12: Datos sobre instituciones museológicas en Argentina

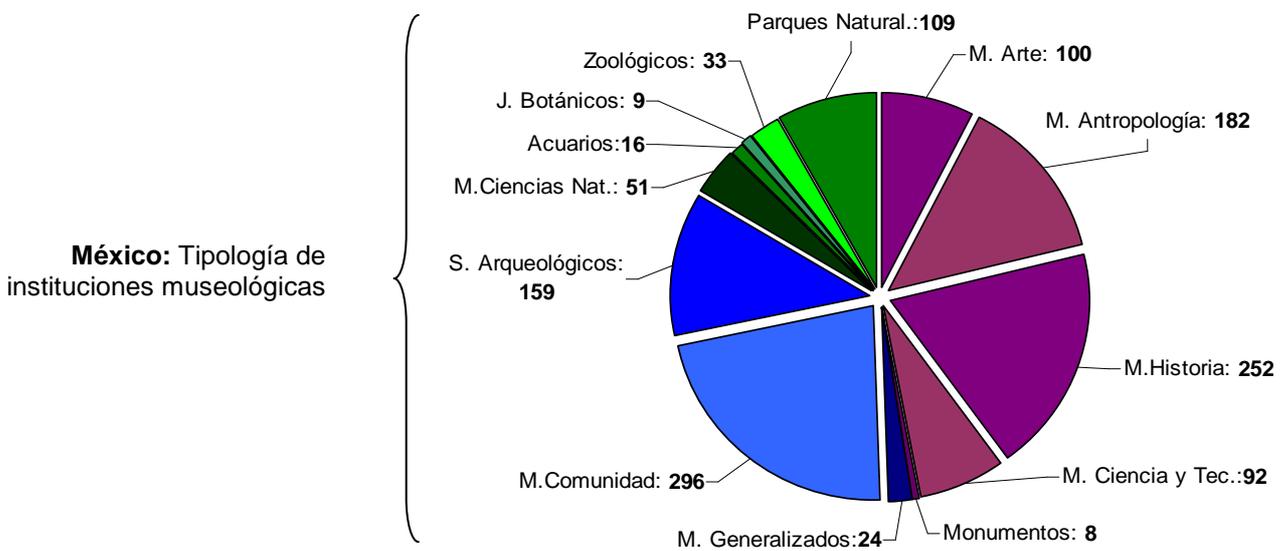


En Argentina destaca la existencia de un fuerte patrimonio cultural (colores violetas) liderado por museos de Arte y Museos de Historia, ambos con una buena presencia en la Web; seguidos por los Museos de Ciencia y Tecnología y por los Museos de Antropología. También hay una marcada presencia de Museos Generalizados, representativos del patrimonio cultural-natural (colores azules), y de Museos de Ciencias Naturales así como de Parques Naturales, representando el patrimonio natural (colores verdes) con una menor presencia en Internet (a nivel de sitios web) pero muy alta en relación con las instituciones físicas existentes.

Patrimonios en Argentina	Tipos de Inst. Museológicas	# de Instituciones	Enlaces en Internet	Sitios Web propios
Cultural	Museos de Arte	222	114	32
	Museos de Antropología	83	41	3
	Museos de Historia	401	143	25
	Museos de Ciencia y Tecnología	79	46	20
	Monumentos y Centros Hist.	20	14	1
Cultural-Natural	Museos Generalizados	119	33	8
	Museos-Comunidad	5	4	0
	Sitios Arqueológicos	10	9	2
Natural	Museos de Ciencias Naturales	74	38	10
	Acuarios	4	4	2
	Jaradines botánicos	6	5	3
	Zoológicos	16	9	5
	Parques Naturales	30	30	9
	Totales	1,069	490	120



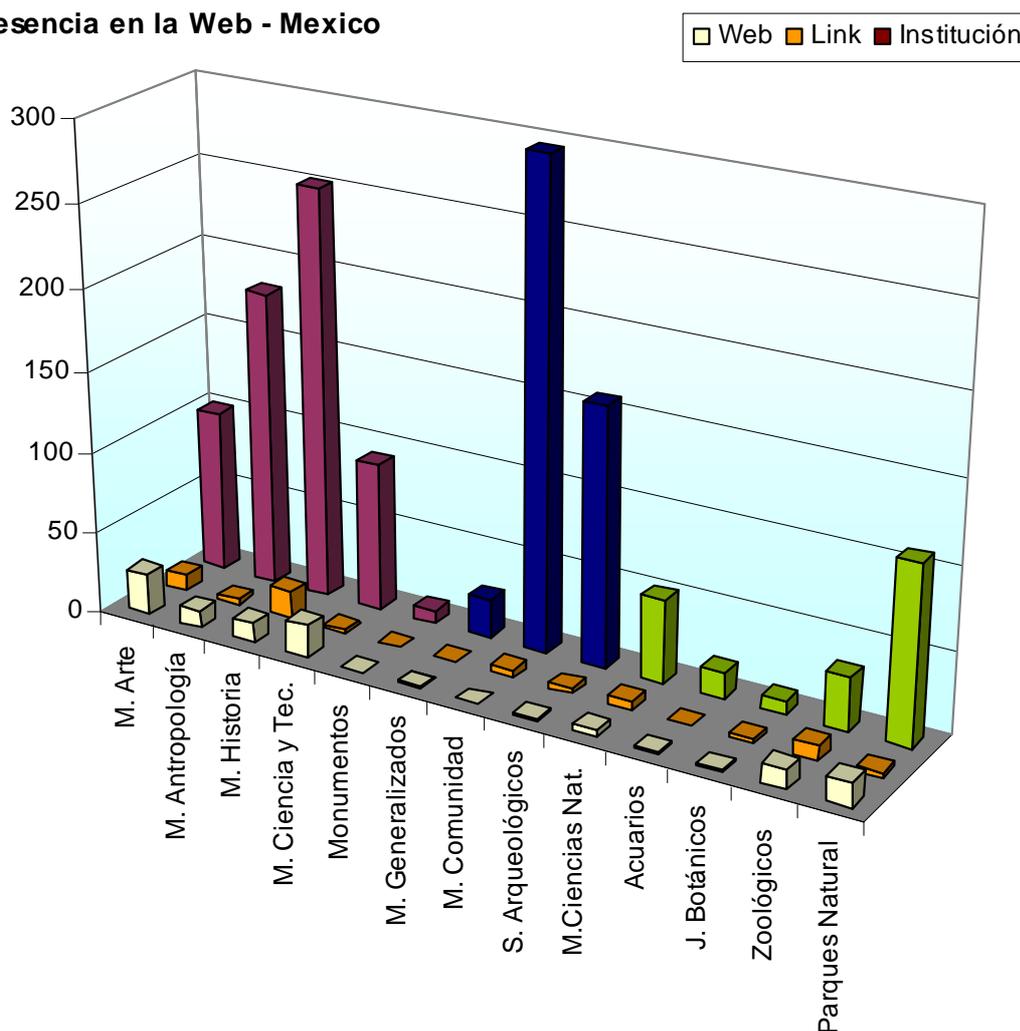
Cuadro # 13: Datos sobre instituciones museológicas en México



En México destaca la presencia de un fuerte patrimonio cultural-natural (colores azules) integrado por los Museos-Comunidad y Sitios Arqueológicos, sin embargo a pesar de la importancia numérica de estas instituciones, apenas tienen una mínima presencia en la Web. El patrimonio cultural (colores violetas) con la sólida existencia de importantes museos de Arte, Historia y de Ciencia y Tecnología, tiene una mediana presencia en la Web, resaltando la escasa presencia de sitios webs de Museos de Antropología. Por último, el patrimonio natural (colores verdes) posee menos instituciones, pero estas guardan una alta proporción de presencia en la Web, destacándose entre ellos los Zoológicos y Parques Naturales.

Patrimonios	Tipos de Inst. Museológicas	# de Instituciones	Enlaces en Internet	Sitios Web propios
Cultural	Museos de Arte	105	64	25
	Museos de Antropología	183	57	11
	Museos de Historia	254	88	12
	Museos de Ciencia y Tecnología	92	51	20
	Monumentos y Centros Hist.	8	5	0
Cultural-Natural	Museos Generalizados	25	7	1
	Museos-Comunidad	296	52	0
	Sitios Arqueológicos	160	123	1
Natural	Museos de Ciencias Naturales	52	19	4
	Acuarios	16	5	1
	Jardines botánicos	9	8	1
	Zoológicos	33	23	12
	Parques Naturales	109	91	15
	Totales	1,342	593	103

Presencia en la Web - Mexico



A modo de Conclusión: ¿Responde la oferta de nuestros museos a la demanda?

La CEPAL indica que la brecha digital tiene dos dimensiones: extensión (acceso) y profundidad (calidad de acceso); esta diferencia se puede aplicar también a la forma por medio de los cuales los museos transmiten dicha información y la calidad de ésta.

La diferencia con los países desarrollados -en cuanto a la información que brindan los museos en América Latina y el Caribe- no sólo radica en el uso que se hace de las TIC para comunicarse y brindar información en línea, sino principalmente en la calidad y diversidad de información suministrada, y también en los dispositivos o recursos para que el público (real o virtual) pueda acceder a dicha información.

Hemos comprobado que la oferta de los museos de la región (tomando como muestra Argentina y México) a través de sus sitios webs sumados (223 instituciones) es

muy baja, alcanzando un 9.4% de presencia en Internet. ¿Pero que sabemos acerca de la calidad y diversidad de información que presentan estos 223 sitios webs?

Responder esta pregunta a profundidad implicaría un estudio que excede los alcances de esta ponencia, pero la experiencia acumulada por ILAM en una década de presencia en Internet y de monitoreo de los museos Latinoamericanos, señala que estos cuentan con la tecnología necesaria (hardware y software) pero, desgraciadamente, todavía no han vislumbrado el alcance del público virtual con el que se están comunicando (evidentemente miles de veces mayor que sus visitantes físicos y con necesidades diversas). Es por ello que se evidencia una falta de interés, por parte de estas instituciones museológicas, de esforzarse por dar acceso a la mayor parte de sus acervos, diseñar exposiciones virtuales o poner en el sitio versiones virtuales de exhibiciones temporales, diseñar y ofrecer materiales para maestros y profesores, así como documentos y catálogos en línea. Desde luego, también hay una absoluta falta de oferta para la compra electrónica de los objetos de la tienda del museo, a pesar de que la gran mayoría cuenta con tiendas en sus edificios y con mercaderías (reproducciones, memorabilia, etc) de muy buena calidad.

En cuanto a la existencia de los diversos dispositivos y recursos tecnológicos generados por las TIC (celulares, podcast³⁷, recursos autodescargables, etc.) que se utilizan en muchos museos de los países desarrollados para comunicarse con el público y para que estos puedan acceder la información que el museo les brinda, en América Latina y el Caribe su uso es mínimo, llegando al grado, no sólo de no aprovechar los celulares (que la mayoría de los jóvenes usa como un medio “natural” para comunicarse) sino, hasta prohibiendo su uso dentro del museo.

Por ello, la brecha digital con los mas representativos museos y sus respectivos sitios web de Europa, USA y Canadá es bien notoria. Veamos un ilustrativo ejemplo en una nota periodística desde Madrid:

Madrid - Cada vez son más los museos de todo el mundo que tienen habilitada una página web con acceso a buena parte de sus obras de arte. Si a la libertad de horario, nunca cierran, y la accesibilidad desde cualquier lugar del mundo, no hay que desplazarse, añadimos que la visita es gratuita, hacen de este tipo de turismo virtual, uno de los más utilizados en los últimos años por entusiastas de todo el mundo, superando incluso al número de turistas reales. Así, la web del Museo Thyssen ha tenido en 2007 cinco millones de visitas, cuatro veces más que las que ha tenido realmente desde que se inauguró en

³⁷ “Los podcast suponen una de las últimas revoluciones en el mundo de la comunicación. Se trata de archivos de audio descargables de libre distribución, que se pueden bajar cómodamente a través de Internet y luego escuchar en cualquier momento y lugar mediante reproductores portátiles de audio, tales como mp3 o ipod.(...) Los podcast en los museos pueden servir para la descripción de piezas o el desarrollo del discurso expositivo, pero también para entrevistas a especialistas, artistas o a personal del museo; difusión de conferencias; audio-descripciones para personas con visibilidad reducida; podcast para niños; para plasmar impresiones o comentarios de los visitantes o para explicar exposiciones temporales, recientes descubrimientos arqueológicos o piezas adquiridas, nuevas obras que se añadan a la exposición permanente, etc. Los Podcast suelen descargarse desde la página Web del museo.” En: “Podcast en Museos” Ma. Soledad Gómez Vilchez, 2007, <http://mediamusea.com>.

1992. Según declaró a EFE el responsable de Informática del museo, Javier Espada, la visita virtual permite una experiencia única de inmersión en la institución pero nunca sustituirá a la presencial. La web del museo cuenta con cerca de mil obras disponibles, así como todas las exposiciones temporales.(...) Por su parte, el Museo del Prado ha estrenado página en octubre con unas 1.500 obras expuestas, aunque el objetivo es llegar a las 7.000. También el museo Guggenheim presenta nuevo diseño. Su objetivo es convertirse en un referente mundial de museos online. (...)"³⁸

En América Latina y el Caribe, una región que enfrenta grandes desafíos para el desarrollo, la labor de difusión y de acceso a los recursos del patrimonio que pueden ofrecer las instituciones museológicas por medio de las tecnologías de comunicación e información está recién iniciándose; los museos (de diversas temáticas, tamaños y adscripción administrativa) necesitan información veraz y pertinente para tomar las decisiones correctas que les permitan mejorar su gestión. Esperamos que la información suministrada por ILAM en este Foro auspiciado por CECA-LAC motive para que los museos de la región participantes puedan hacer propias y utilizar convenientemente las ventajas que ofrecen las TIC para una diferente y eficiente comunicación con su público, físico y virtual.-

³⁸ ³⁸ En: Impulsobaires “Los museos se expanden en Internet”, 16 de mayo, 2009

<http://www.impulsobaires.com.ar/>

JÓVENES, MUSEOS Y VIRTUALIDAD

Prof. Sandra Chelentano*

sandraivonne_005@yahoo.com

Evidentemente que hablar de la utilización de la herramienta informática en el servicio educativo de los museos a principios del siglo XXI es una necesidad ineludible, lo que ocurre es que a veces la cultura en los países "en vías de desarrollo" no cuenta con los recursos humanos y materiales necesarios. El caso particular al que hago referencia es al de los Museos de Colonia del Sacramento, que se encuentran en el casco histórico del único sitio en la Lista de Patrimonio de la Humanidad de UNESCO. El problema se agravaba porque hubo intentos voluntaristas de los funcionarios de preparar y utilizar con los escolares, público preferencial durante el año lectivo, materiales "didácticos" sin la intervención de educadores, sin museólogos y sin especialistas en la temática de los mismos (variada, desde colecciones paleontológicas hasta importantes objetos históricos). Razón por la cual desde el Instituto de Formación Docente de la zona propusimos a las autoridades municipales dejar en manos de los futuros educadores, guiados por sus profesores y esta museóloga y profesora de historia, la construcción de material sencillo que pudiera utilizarse en los diferentes niveles escolares, coordinando la acción de guías y docentes de los jóvenes.

El resultado consistió en varias, variadas propuestas en formato digital, en la mayoría de los casos, en la que se asignan actividades en relación a alguno de los museos, objetos seleccionados y al entorno (Colonia del Sacramento es en sí misma un "museo al aire libre"). Es un pequeño paso, en un largo camino que debemos recorrer sin descanso pero sin descorazonarnos, en la creación de servicios educativos con herramientas virtuales en un futuro no muy lejano.

Las pesquisas y recorridos virtuales por museos de distintas partes del mundo que brindan un amplio servicio on line, realizadas en la Sala de Informática del Instituto de Formación Docente fueron insumos importantísimos para los futuros docentes que trabajaron con gusto en esta tarea.

* Profesora de Historia. Museóloga. Diploma en Gestión Cultural y Desarrollo Local. Actualmente trabaja en diversas instituciones de educación pública secundaria, técnica y terciaria. Inspectora Nacional de Historia del CETP-ANEP (Consejo de Educación Técnico Profesional- Administración de Educación Pública). Colonia del Sacramento. Uruguay.

MUSEO VIRTUAL INTER@CTIVO DE LA CULTURA

Lic. Valeria Ré* - Centro Federal de Inversiones.

valeriare@gmail.com

Un proyecto y varias preguntas

“Hay distintas visiones y desde donde uno mira. Lo que el tiempo no resolvió no lo vamos a resolver nosotros. Porque son cuestiones irresueltas. Presentar las distintas visiones puede ser enriquecedor.”

Vecino de Curuzú
Cuatiá.

Desde hace cuatro años, junto con un equipo de trabajo interdisciplinario³⁹ venimos pensando y desarrollando experiencias que buscan unir el uso creativo de las TICs a la idea de valorización de las culturas locales. Hemos trabajado en diversos contextos en los que esta relación se fue resolviendo de diferentes maneras⁴⁰.

El proyecto que hemos diseñado se ha implementado en ciudades pequeñas y medianas (hasta 100.000 habitantes) y se propone desarrollar un espacio virtual para la puesta en valor de expresiones, objetos y saberes que hacen al acervo cultural de una comunidad. Pretende crear un espacio común que funcione como una red de información integrada en forma colaborativa. La idea es que en ese mismo movimiento de colaboración y participación se vayan gestando imágenes complejas, yuxtaposiciones, que den cuenta de la diversidad y hasta de las contradicciones mismas que hacen al mundo simbólico de una comunidad.

Subyace a esta propuesta una idea de patrimonio cultural en tanto producto que se traza como un *texto*⁴¹; delineado desde la memoria, cargado de signos, puntuaciones y marcas que van tejiendo sentidos, valorizaciones y jerarquías. El trabajo se enfoca en la creación de un espacio para la visualización de esta práctica, que facilite la puesta en común, la posibilidad de volver al “texto” en forma permanente, el debate y la colaboración en la interpretación de sus significados.

* Licenciada en Sociología. Profesora de Sociología y Teorías de la Comunicación en la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES). Especialista en Evaluación de Proyectos Sociales. Actualmente se encuentra cursando la Maestría en Sociología de la Cultura y Análisis Cultural en la Universidad Nacional de San Martín. Se desempeña como docente en la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES). Y es Fundadora de *M.I.R.A. (Métodos, Interacción, Relevamientos y Análisis) Consultores en Evaluación*, desde donde realiza desde 2006 tareas de evaluación de diversos proyectos sociales en la Argentina. Estas tareas incluyen evaluaciones de distinto tipo: de diseño (diagnóstico, formulación y planificación detallada), de monitoreo y seguimiento (sistematización de información de procesos y avances) y de resultados e impactos.

³⁹ El equipo está conformado por especialistas en distintas áreas: pedagogos, docentes, sociólogos, antropólogos, psicólogos, diseñadores web y programadores.

⁴⁰ Se pueden ver los trabajos en el área cultura de www.bellavista.gov.ar, www.empedrado.gov.ar, www.montecaseros.gov.ar, www.goya.gov.ar y prontamente, www.virasoro.gov.ar.

⁴¹ Purini Franco, “Las formas del patrimonio cultural”, Facultad de Arquitectura de la Universidad de Buenos Aires, en www.fadu.uba.ar/sitios/forumunesco/download/l_f_p.pdf (14/10/2004)

Bajo ningún aspecto, creemos que sea una fórmula para la preservación del patrimonio cultural, ésta debe estar acompañada de una política de protección de los bienes físicos y de integración de saberes (tarea específica de Archivos y Museos). Más bien, esta propuesta recae en una dimensión pedagógica, aportando una herramienta de acceso libre, visualización y discusión de los sentidos que se van recreando alrededor de objetos, paisajes, historias, documentos, discursos, etc.

Varias preguntas se desprenden en este desafío: ¿Es posible representar la vida cultural de una comunidad?, ¿Sirven las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) como herramientas para la representación de expresiones culturales de una comunidad?, ¿Cuál/es serían las relaciones posibles entre la producción material de la cultura y las TICs?; ¿Contra qué cuestionamientos o posiciones hegemónicas debe hacerse lugar una propuesta como ésta?, ¿Es posible que distintos sectores se referencien en un mismo espacio virtual y se sumen en la producción de contenidos?

Si bien las respuestas a algunas de estas preguntas escapan a esta exposición por lo cercano de la experiencia, quedan planteadas para próximos encuentros. En este trabajo, se van a abordar desde un caso concreto las dos primeras: ¿Es posible representar la vida cultural de una comunidad? y ¿Sirven las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) como herramientas para la representación de expresiones culturales de una comunidad?

De si es posible representar la vida cultural de una comunidad.

En la actualidad la vida cultural de una comunidad no puede pensarse por fuera de su vínculo con lo global y del impacto de los avances tecnológicos en las formas de la comunicación y el encuentro con los *otros*. Esta relación implica entender complejamente las instancias de cristalización de identidades locales; citando a Rubens Bayardo (2005)

“...las identidades locales distan de adecuarse a los estereotipos que circulan acerca de ellas...su conformación es resultado de elaboraciones más complejas y variadas en las que lo local y lo global se constituyen mutuamente, acorde a circunstancias concretas y no a una dinámica universal”. Esta idea dinámica y de movimiento precisa el desafío de pensar formas que contengan y sean capaces de preservar y visualizar esas configuraciones del sentido que continuamente van reorganizando las clasificaciones, representaciones y jerarquías de una sociedad, al mismo tiempo que van diluyendo sus huellas en la misma velocidad del movimiento.

§ Curuzú Cuatiá: comunidad, cultura e identidad⁴².

La experiencia que queremos compartir tuvo lugar en la ciudad de Curuzú Cuatiá (alrededor de 40.000 habitantes). Ubicada en el centro sur de la provincia de Corrientes en Argentina, a una distancia de 320 km con la ciudad de Corrientes y 650 km con la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Fueron nueve meses (agosto 2008 a junio 2009) de trabajo intensivo con un equipo interdisciplinario conformado por una coordinadora (de perfil sociológico), una evaluadora (perfil antropológico), una asistente, un equipo técnico (diseñadores web y programadores) y una referente local

⁴² Toda la investigación de seguimiento y evaluación estuvo a cargo de la Lic. Fernanda Pensa. En este apartado se presentan parte de los resultados y conclusiones obtenidos en su trabajo.

(perfil comunitario-institucional) con asistente técnico (conocimientos básicos de TICs.).

El contexto de implementación, tuvo una particularidad muy significativa: la ciudad festeja el Bicentenario de su Fundación el 16 de noviembre de 2010. A estos efectos, se formó en abril de 2007 una Comisión de Homenaje por el Bicentenario (CHB) de Curuzú Cuatiá, con aval de poder ejecutivo municipal y el Concejo deliberante. Si bien no se encontraron demasiados avances efectivizados en todo lo proyectado por esta comisión, sí esta invitación a la reconstrucción y reflexión está impregnada en varias actividades, generando sensibilización y apertura a todo lo referido a la historia de la comunidad.

La primera fase de nuestro trabajo fue la realización de un diagnóstico⁴³, allí descubrimos algunas ideas fuerza de la cultura local que nos sirvieron para organizar el abordaje posterior en el territorio.

En primer lugar, se observa que si bien hay una extensa trayectoria histórica, iniciada por los pobladores originarios (Guaraníes, Charrúas), continuando por el establecimiento de misiones y estancias jesuíticas hasta la actualidad, parece que el eje central de pertenencia, que une a la comunidad, es la referencia a su particular fundación (fundada por Manuel Belgrano y en el mismo año de la declaración de la Revolución de Mayo) y el lugar de Curuzú Cuatiá y algunos personajes en acontecimientos históricos de la provincia (eje, Batalla de Pago Largo) y el país durante el siglo XIX (luchas emancipatorias, visión unitaria vs federal, etc.). En este sentido, si bien se han encontrado algunas referencias marginales a otros períodos históricos, aparece como hegemónica la construcción de un pasado criollo y militar. Este imaginario es sostenido a modo de una historiografía “oficial”, que circula en los ámbitos formales (escuelas, libros de historiadores, comisión del bicentenario, actos de gobierno) pero tiene un fuerte peso en la constitución de la auto-representación que la comunidad configura sobre sí misma y los lazos de pertenencia sociales (“curuzucuateños”).

Por otra parte, se identificaron diferencias en cuanto a la forma de organizar lo cultural. A grandes rasgos, se distingue una representación de cultura cerrada hegemónica, donde prevalece la referencia a expresiones del arte occidental –pintura, literatura, teatro, música-. La instalación hegemónica de esta perspectiva de cultura tiene una raigambre histórico-social, relacionada a sectores tradicionales de la comunidad con poder económico y político, ancladas en algunas instituciones – Sociedad Rural, Club Social, Rotary Club, ACYAC, asociaciones históricas-.

Asimismo, en forma subyacente, a nivel popular, aparece la cultura ligada a otros tipos de expresiones, donde se entremezclan las tradiciones originarias de América y de las colectividades de inmigrantes. Entre los actores sociales, se identifican bibliotecas populares, músicos de folclore local –chamamé-, asociaciones de artesanos, colectividades, clubes deportivos barriales, como protagonistas individuales y colectivos de experiencias de carácter comunitario, con fuerte peso en la vida cotidiana.

⁴³ Se realiza un trabajo exploratorio de búsqueda bibliográfica, fuentes secundarias (Internet) y entrevistas con diversos referentes culturales de la localidad, para observar posibles puntos de anclaje de la identidad cultural de la comunidad.

Las formas en que se representa el pasado tienen consecuencias contundentes en el campo de la identidad y la cultura. En el caso de Curuzú Cuatiá, la referencia histórica a la fundación de la ciudad y la reivindicación del pasado criollo y militar, constituyen elementos identitarios compartidos por toda la comunidad. Esto se plasma a nivel cultural en investigaciones, producciones visuales, debates, etc. Como se mencionaba antes, si bien estas referencias al pasado tienen fuerza importante en la sociedad, existen otros actores vinculados a la revalorización de la historia y la cultura originaria-guaraníca – Fundación Tierra Sin Mal e investigadores particulares-. Al mismo tiempo, actualmente aparecen espacios y proyectos de trabajo con la memoria y la oralidad, lo cual permite un acercamiento de la población a aspectos, expresiones y experiencias de la historia reciente –videos, entrevistas grabadas, archivos de fotografías-.

Nos encontramos entonces, una comunidad movilizada, con una rica y diversa actividad sociocultural, con múltiples y variados actores sociales y elementos histórico-culturales en tensión. En base a toda la información recopilada en la primera fase, se diseñó un mapa cultural y se armó un plan de trabajo para el relevamiento de contenidos que serían digitalizados y volcados en un sitio web bajo la forma de un museo de la ciudad.

Etapas del proyecto en Curuzú Cuatiá.

Ante este escenario descrito en el apartado anterior, se planteó una estrategia de trabajo sostenida en varios ejes:

1. Diagnóstico y Seguimiento: estas tareas fueron esenciales para conseguir cumplir/alcanzar los objetivos planteados por el proyecto. Durante todo el proceso, esta área fue generando información en dos sentidos: por un lado acerca de actores y temas culturales relevantes de la comunidad; por otro, las vinculaciones que la comunidad tiene con las tecnologías de información y comunicación. El trabajo se realiza con técnicas de la investigación social, ajustadas continuamente no sólo al contexto de implementación, sino también a las necesidades del proyecto.

En el caso de Curuzú Cuatiá, se elaboró un mapa de actores y temas culturales que sirvió para diseñar un plan de relevamiento de información que pudo efectivizarse con éxito.

2. Diseño e implementación de una Estrategia de relevamiento de información cultural: esta tarea se realizó conjuntamente con el área de evaluación y el equipo local. Se establecieron criterios de trabajo con la información, espacios virtuales y físicos para convocar a la comunidad, actividades especiales para interpelar a algunos sectores estratégicos y articulaciones con organizaciones vinculadas a la cultura y a las TICs.

La acción tenía dos objetivos claves: aproximación a un uso con sentido de las TICs y convocatoria a la participación de la mayor cantidad de actores individuales y colectivos, con la idea de que luego serían los promotores de lo que resultara del proyecto.

3. Diseño y Desarrollo Web: contamos con un equipo técnico muy capacitado que en un trabajo dialógico con la coordinación, atendiendo a los limitantes tecnológicos⁴⁴ del

⁴⁴ Amplia brecha digital, baja conectividad, mala calidad del servicio de Internet, entre otros.

contexto de implementación y tomando en cuenta las características culturales y las pretensiones de la comunidad, definió un dispositivo con dos aplicaciones a desarrollar: Herramienta de Relevamiento de Patrimonio Cultural y Museo Inter@ctivo.

4. Difusión de dispositivo: se realizaron varias acciones en las que se explicaron las características, objetivos y proyección del dispositivo diseñado.

Resultados del proyecto en Curuzú Cuatía

*“Siempre que esté en el marco del respeto y bien argumentadas,
no hay que temerle a la diversidad.
Hay que atender a la diversidad
y respetarla también.”*

Vecina de Curuzú Cuatía

Los resultados se presentan en tres puntos clave, respecto del: 1/ grado de cumplimiento del objetivo con el dispositivo resultante; 2/ trabajo de relevamiento de contenidos culturales; 3/ nivel de representatividad y participación logrado en la comunidad.

1. El dispositivo.

El dispositivo principalmente busca captar la atención de diversos sectores. A partir de un diseño web simple y moderno, se proyecta como una herramienta de comunicación virtual que permite intercambiar y visualizar archivos multimedia de manera sencilla y rápida.

Lo conforman dos aplicaciones Web que con una lógica simple vinculan contenidos culturales que van construyendo el Museo Virtual de la Ciudad. Los contenidos del Museo se van actualizando, ampliando y enriqueciendo con la información que es enviada por la gente.

A continuación describimos brevemente las dos aplicaciones web:

HERRAMIENTA DE RELEVAMIENTO DE PATRIMONIO CULTURAL

<http://www.culturacuruzu.com.ar/cultura/>

El objetivo de esta herramienta es recopilar y exhibir fotografías, videos y textos referidos a la comunidad de Curuzú Cuatía. Siguiendo la lógica de la denominada “Web 2.0”, su actualización depende de la colaboración de los *navegantes*.

A partir del aporte de la comunidad y a través de esta Herramienta, el patrimonio cultural de Curuzú Cuatía podrá empezar a contarse, enriquecerse, incrementarse y democratizarse.

MUSEO INTER@CTIVO DE LA CULTURA

<http://culturacuruzu.com.ar/cultura/museo>

2. Relevamiento de contenidos culturales.

El trabajo de identificación y caracterización a través de un mapa de actores en la etapa de diagnóstico resultó de central importancia para conocer la situación local y disponer de datos que hacen a la cartografía sociocultural de Curuzú Cuatiá. A partir de éste, el equipo se abocó intensamente a proyectar líneas de trabajo con los actores identificados, promoviendo la participación activa en el proyecto.

Las líneas de trabajo tenían como objetivo generar sinergias con el proyecto a partir de actividades concretas que fueran generando las bases para su apropiación y transferencia. Se trabajó en tres sentidos:

a) Promoción en medios locales.

b) Articulación con actores locales:

a. Vinculadas al uso con sentido de las TICs: colaboraron en la prestación de servicios para digitalizar material y facilitaron PC e Internet a aquellos que no acceden en sus hogares.

i. Instituto Superior. Carrera de Analistas de Sistemas. Se trata de una página web en la que el visitante puede recorrer un espacio definido como “Salas Virtuales”. Cada uno de estos espacios contiene “Exhibidores” donde se exponen los “objetos” recopilados en forma organizada.

Los nombres de las Salas y Exhibidores fueron definidos en trabajos conjuntos con la comunidad (talleres entrevistas grupales, etc.) y buscan representar sus principales anclajes identitarios.

ii. Centro Integrador Comunitario. Cursos de alfabetización digital.

iii. Escuelas.

b. Vinculadas a la cultura local:

i. Profesorado de Artes Visuales.

ii. Escuelas.

iii. Museos locales.

iv. Bibliotecas Populares.

v. Fundaciones y Asociaciones locales.

vi. Referentes claves de la comunidad (historiadores, militantes sociales, docentes, investigadores, etc.)

c) Actividades especiales

a. Organización de Concursos que proyectaron tanto la vinculación de grupos sociales (jóvenes y abuelos) como el uso creativo y con sentido de las tecnologías que nos rodean (ipod, mp3, teléfonos celulares, cámaras de fotos digital y video).

b. Curso Virtual destinado a docentes para el uso creativo de las TICs en el aula. Prima en la gestión de estas actividades la idea de que las redes que se pueden generar parten de una relación material. La impronta del trabajo tiene que ver con sugerir formas de articulación entre elementos que ya existían, fortalecer vinculaciones preexistentes y crear nuevas; todas en una base material, real y concreta.

3. Nivel de representatividad y participación logrado en la comunidad.

En Curuzú Cuatiá, a lo largo de los nueve meses de trabajo se logró una exitosa recopilación de material en cuanto cantidad, calidad y diversidad de la información relevada y concurrencia de los actores sociales en el proceso.

El proyecto despertó en la comunidad local una alta expectativa e interés, siendo que Curuzú Cuatiá tiene una gran actividad relacionada a las expresiones culturales e históricas. Sostenemos que la alta participación de los actores en el relevamiento cultural responde en gran parte a tres factores principalmente. En primer lugar, una ardua actividad de promoción realizada. En segundo término, el trabajo cotidiano del equipo local en el sostenimiento de vínculos directos con los actores sociales y fortalecimiento de la instalación del proyecto en la comunidad. Por último, en lo que respecta a la recopilación de datos y materiales culturales, el equipo local ha realizado una actividad intensiva de rastreo de información, identificación de contenidos y sus portadores, y asistencia directa a los actores sociales distanciados de las TIC en la compilación y traspaso de materiales.

Estos resultados están a la vista hoy en el museo virtual de la cultura de la ciudad, que cuenta con más de 800 objetos entre textos, fotos, audios, datos y videos.

Virtualidad, Interactividad y Museo.

“Esto va servir también para cambiar un poco el sentido de museo y de cultura, de esa cosa elitista, como sinónimo de bellas artes a un concepto de cultura como todo lo que el hombre aprende viviendo en comunidad.”

Vecino de Curuzú Cuatiá.

La visualidad contemporánea es caótica, múltiple y fragmentada y las representaciones digitales y las simulaciones de la realidad virtual han sido preformativas a esta nueva conformación de la mirada (Purini; 2004). Es imposible a esta altura identificar formas de contar una historia o producir un relato que estén completamente alejadas del contexto mediático y el campo tecnológico en el que se configuran las miradas.

Este trabajo propone un espacio cuyo diseño y funcionalidad son el producto de una búsqueda e investigación que como equipo venimos desarrollando para encontrar los medios tecnológicos que permitan recuperar, preservar y comunicar las expresiones culturales locales en la forma más democrática posible. La función es recopilar documentación en vista de construir un sistema referencial de la cultura de un contexto específico que supere la figura del catálogo, meramente descriptivo.

En nuestro trabajo quisimos jugar una pulseada al denominar el espacio virtual diseñado como *museo*, en tanto que pretendemos romper con la idea modernista de un lugar estático y elitista, y darle un marco democratizador con una dinámica y visualidad diferentes. Pero así como la nominación no es ingenua, no es determinante de la función y la dimensión comunicacional en la que fue pensado el espacio. La comunicación en este caso está planteada en términos virtuales y la veracidad y legitimidad del valor que adquieren los objetos que forman parte de éste no son definidos ni por expertos ni por curadores, sino que son aceptadas o no por el propio visitante. La interacción es determinante del espacio y la calidad de la información es producto de la colaboración⁴⁵

Retomando la segunda pregunta que habíamos planteado acerca de si sirven las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) como herramientas para la representación de expresiones culturales de una comunidad, la respuesta que hoy podemos alcanzar es afirmativa. No habría razón para rechazar un lenguaje que logra facilitar el acceso a la producción cultural del mundo entero. Sin embargo, no se puede dejar de contemplar las diferencias sociales estructurales que intervienen en el curso de ese proceso, que tienen que ver no sólo con la brecha digital sino también con los mecanismos de ocultamiento y transparencias que las mismas comunidades reproducen acerca del saber sobre sí mismas.

Comentarios Finales

Este proyecto colabora en la producción de contenidos digitales locales y promueve el uso y apropiación de las TIC con un sentido comunitario y participativo.

Por otra parte, sostiene que el aprovechamiento de las redes audiovisuales de la sociedad del conocimiento favorece a los procesos educativos y puede servir para devolver miradas más críticas sobre los territorios en los que se juega la vida cotidiana. Sin embargo, también observa que las formas y modalidades de la comunicación actual, cargan con una serie de problemas que no son ajenos a las conflictividades sociales propias de nuestro tiempo. Respecto a esto, y a modo de pregunta final nos parece interesante retomar una frase preocupada de De Certau (2004:166) refiriéndose al lugar de la comunicación en las sociedades actuales, dice “la libertad de hablar puede ser grande allí donde las palabras y las imágenes flotan, sin determinar las corrientes que los arrastran...”. Preocupado por la relación entre la comunicación y la producción económica de la desigualdad social, se pregunta si será posible situarse en algún lugar como diferentes en relación con los otros, mientras que la información y la participación social refuerzan cada día sus discursos niveladores.

Sin dudas que el desafío está en pensar la inclusión desde lo cultural “no como un elogio estetizante y desleído de la diversidad cultural, que niega sus condiciones efectivas e invisibiliza desigualdades y conflictos” (Bayardo, 2005), sino a partir de

⁴⁵ Sin dudas este es uno de los puntos más problemáticos. En el caso testigo que hemos presentado, se discutió ampliamente sobre esta idea del carácter interactivo del museo. Si bien algunos representantes de la comunidad alcanzaban a identificar que la *interactividad* estaba referida a la construcción dinámica del museo y la promoción de la participación comunitaria, al mismo tiempo, hacían hincapié en la existencia de una *comisión verificadora y seleccionadora* del museo. Esto remitía a otra discusión acerca de qué sector social fija los criterios y/o detenta la autoridad para evaluar y expedirse sobre los acontecimientos históricos, proyectando su propia visión de la cultura.

prácticas concretas y creativas que sean efectivas en la formación de una ciudadanía de derechos capaz de reconocerse, relatarse y educarse en la diversidad.

Bibliografía de Referencia

-Bayardo, Rubens. Museos: entre identidades cristalizadas y mercados transnacionales. *An. mus. paul.* [online]. 2005, vol.13, n.2 [cited 2009-06-11], pp. 257-274

-De Certau, Michel. *La cultura en plural*. Nueva Visión, Buenos Aires, 2004.
Purini, Franco. "Las formas del patrimonio cultural", Facultad de Arquitectura de la Universidad de Buenos Aires, en www.fadu.uba.ar/sitios/forumunesco/download/l_f_p.pdf (14/10/2004)

REAL Y VIRTUAL

Apuntes acerca de la formación para educadores de museo

Lic. Silvia Alderoqui*

silviald@fibertel.com.ar

Introducción

Realidad (del [latín](#) *realitas* y éste de *res*, «cosas») significa en el uso común «todo lo que [existe](#)».

La palabra **virtual** proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, energía, impulso inicial. Así la *virtus* no es una ilusión, ni una fantasía, ni siquiera una simple eventualidad, relegada a los limbos de lo posible. Más bien es real y activa. Fundamentalmente la *virtus* actúa. Lo virtual pues no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real. (Lo virtual, virtudes y vértigos Phillipe Queau, 1995.)

No cabe duda que el advenimiento de Internet ha producido y produce una metamorfosis para lo que fueron las pautas de la educación, enseñanza y aprendizaje, por lo menos en los últimos 100 años. Los cambios son mucho más rápidos que nuestra posibilidad de pensarlos. Así como Platón desconfió de la aparición de la escritura y la denunció como una amenaza para el pensamiento, la argumentación, la memoria, la dialéctica y el diálogo productivo; la imprenta fue acusada por la abolición de la retórica. Cuando apareció la televisión hubo quienes dijeron que los profesores serían reemplazados por pantallas en las aulas, esto no sucedió, tampoco con la enseñanza programada, ni con la educación a distancia (podríamos contarlos entre los antecedentes de los cursos virtuales?). También se habla del fin de la lectura tradicional y de las nuevas escenas de lectura a partir de los libros digitales, etc., etc.

Recuerdo que ante la primera invitación en el año 2005 para replicar en la Web el curso presencial dictado en el 2004 tuve algunos (muchos) temores: cómo sería dar un curso sin ver la cara de los alumnos, cómo es tener todas las clases planificadas y diseñadas desde el vamos sin ir incorporando las reacciones del grupo de alumnos, cómo se sostiene desde el formato la idea de acto colectivo (¿foros?, ¿cafés?). Cómo mantener ciertas preocupaciones estéticas del formato del curso que tal vez su plataforma no admita, etc., etc. Mis temores y preocupaciones eran producto casi exclusivo de mi práctica docente (también podríamos decir generacional). Una vez organizada la tarea tutorial del formato virtual (que no estuvo a mi cargo), empecé a darme cuenta de sus ventajas y límites.

* Licenciada en Ciencias de la educación (UBA). Directora del Museo de las Escuelas, Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires y Universidad Nacional de Luján. Es miembro del consejo asesor de la revista *Hermes*, *Didpatri*, Barcelona. Ha dictado cursos virtuales y presenciales sobre Educación y Museos en el Centro de Estudios Multidisciplinarios. Investiga y escribe acerca de la educación en museos y los museos como instituciones de la ciudad educadora. Directora de proyectos de Ediciones Campoestrellado. Especialista en la didáctica de las ciencias sociales y las artes. Autora y editora de textos para docentes y alumnos en las áreas de su especialización.

Sin embargo, más allá de pantallas y entornos virtuales o presenciales, abordaré algunos asuntos de reflexión y práctica tanto de mi experiencia como directora del Museo de las Escuelas, como en función de los cuatro años de cursos impartidos desde el Centro de Estudios Multidisciplinarios (CEM). Espero que estos apuntes nos ayuden a seguir pensando acerca de cuáles debieran ser los contenidos de la formación para educadores en museos.

Apunte 1. Acerca del contenido *educación en museos*

El tema que nos convoca intenta poner nombre a una preocupación, invita a pensar en nuevas claves las múltiples relaciones y dimensiones entre la educación y los museos. Porque es función de cómo imaginamos y practicamos la educación en museos que diseñaremos su formación.

Me interesa dar cuenta de aquellos aspectos del orden de la educación en los museos que producen una calidad de trabajo institucional que se nota apenas uno atraviesa el umbral de un museo y se convierte en visitante.

Sin embargo, debemos advertirnos acerca de la complejidad del campo. Hay reducciones teóricas que conducen a malos entendidos en la práctica.

Como podemos ver y experimentar todos los que trabajamos en museos, la educación en museos incluye muchos más aspectos que la programación y la coordinación de actividades para niños en edad escolar. Esta es una de sus tareas, tal vez la más conocida, la de más visibilidad y superficie. Podríamos decir que es apenas la punta del iceberg.

La política educativa de un museo se expresa tanto en su propuesta conceptual, su museografía, como en sus programas para visitantes; me animo a decir que también se expresa en su arquitectura y equipamiento, el color de las paredes, el ancho de su circulación, la disponibilidad de espacios para sentarse...

Es decir podemos deducir el lugar que cada museo le otorga a la educación por el análisis de toda su propuesta y no solo por las actividades y materiales del departamento o servicio educativo. En este sentido, el responsable del organismo central de los museos del Reino Unido decía en 1991, que la educación en el museo era un elemento demasiado importante como para dejarlo solo en manos de los responsables del área educativa. Es en este sentido que utilizamos también el concepto de curaduría educativa.

Treinta años atrás en Argentina, los educadores de museo no se llamaban a sí mismos de este modo, este es un término que vino del mundo anglosajón *museumeducator*. Los que mayormente hacían y continuaban haciendo educación en museos son los guías y los responsables de los servicios educativos. En general era y es una tarea desvalorizada, residual, pero necesaria, ya que las visitas guiadas son una de las prácticas educativas más antiguas de los museos, casi podríamos decir que nacieron con ellos. En todo museo hay guías y es desde allí que hay que empezar a expandir el concepto de educación en museos para que pueda impregnar toda la institución.

Para nosotros, la educación en museos una tarea militante, provocadora y crítica que intenta conectar la práctica educativa del museo con las políticas culturales desde donde se produce y con el marco sociocultural que afecta a todo el museo, cuestionándose la idea de cultura, de museo y finalmente de sociedad que se quiere representar y construir.

Apunte 2. Acerca de las *políticas educativas* de algunos museos

Quisiera seguir reflexionando acerca del alcance del concepto *educación en museos* por medio del análisis de las políticas educativas que se desprenden de tres casos para mí emblemáticos. Distantes en el tiempo y el espacio presentaré a continuación: por un lado el Museo de Newark y los textos de John Dana (1917), luego el Museo del Puerto de Ingeniero White (1987) y, finalmente el MuaC , de México DF (2009).

Uno de los primeros antecedentes documentados acerca de la temática de la educación en museos, se encuentra en los escritos seleccionados de John Cotton Dana, titulados *The New Museum* del año 1917. Dana es una leyenda para los educadores de museos de Estados Unidos, compartía e impulsaba con John Dewey la denominada *educación progresiva* y activa. Para él lo más importante de los museos era el público al que estaba dirigido, la comunidad a la que servía esa institución. Enfatizaba la noción del museo como un servicio público que tenía como prioridad la misión de enriquecer la calidad de vida de los visitantes –“felicidad, sabiduría y confort de los miembros de la comunidad”- por sobre la acumulación de objetos para su propia gloria. Dice en sus escritos: “Aprende acerca de la ayuda que tu comunidad requiere” y “acomoda el museo a esas necesidades”. Dana creía que los museos tenían que estar basados en las comunidades más que en disciplinas científicas, este pensamiento continúa siendo revolucionario un siglo después.

¿Qué puede ser dicho acerca del trabajo de educación de un museo? se pregunta y se responde: “la palabra educación se utiliza casi universalmente para significar la educación formal impartida por un docente, con un libro de texto, en grupo o curso y con su evaluación. Si el trabajo educacional en los museos se considera en el sentido estricto anterior, no podríamos incluir en él la selección de objetos, su arreglo y disposición, los métodos de instalación, las etiquetas, catálogos, textos, hojas informativas, guías, cuidadores, curadores.”...Los museos no deben convertirse en escuelas de educación libre como tampoco agregar aulas escolares en su equipamiento...Museos y escuelas tienen que colaborar entre ellos.

Estos pensamientos no resultan novedosos en la actualidad, los museos y las escuelas trabajan en colaboración, la “escolarización” de las dinámicas en los museos es un tema de debate, cada vez más el trabajo en los museos, de acuerdo a sus contenidos específicos encuentra nuevas formas. Sin embargo el campo de la educación en museos no se restringe a sus vínculos con el público escolar, tampoco solamente a cuestiones vinculadas con el aprendizaje en sentido amplio del público en general. Lo que Dana refiere a la instalación, disposición, etiquetas, rótulos, guías, curadores, etc., tiene que ver con esa experiencia especial y diferente que provocan los museos y que no se agota en una visita guiada.

Viajemos en el espacio. Casi contemporáneamente con el trabajo de Dana, la compañía inglesa Ferrocarril del Sud construía un edificio de madera y chapa para tareas de Aduana en el puerto de Ingeniero White, al lado de la ciudad de Bahía Blanca (1907). Saltemos 70 años. En ese edificio ahora hay un museo, el Museo del Puerto, creado en 1987. Es un museo dedicado al registro, la elaboración y puesta en valor de las experiencias de vida de esa comunidad portuaria; “desde el que se cree que el trabajo alcanza y alcanzará eficacia en tanto logre extender y modificar lo que se entiende colectiva y habitualmente por museo”.

¿Qué implicaciones en la política institucional tiene considerar la experiencia de los visitantes como el aspecto central? En este museo sostienen una política de relatos, y de la interpretación. Así lo explica Sergio Raimondi, poeta, y uno de sus fundadores y directores: “Una política de los relatos supone el presente como tiempo clave de toda enunciación. Cualquier tipo de reflexión sobre el uso político de los relatos presupone necesariamente una consideración de los tiempos, más aún en el caso de una institución "museo" que en el imaginario suele configurarse a partir de una noción de pasado exacto (es decir, terminado). La voluntad de cualquier tipo de intervención en el presente implica una intervención en el pasado, en tanto las lecturas del pasado son parte integrante de la definición de las posiciones actuales y por venir.” ...Los relatos que registra y elabora el museo se construyen para superar "el relato": busca de una instancia múltiple de jerarquías en cuestión, contradicción y versiones en disputa; distintas formas de la verdad que exhiben que la verdad está ligada a las posiciones desde las que se vive y habla. Decir que se trabaja con la comunidad es un decir: la comunidad no existe como tal sino que se escinde una y otra vez e implica nombres propios, encuentros variables, ocasiones más o menos individuales. “...El abordaje conceptual de este museo se expresa en sus áreas de trabajo:

ARCHIVOS en la calle tiene como objetivo lograr que los archivos orales y fotográficos alcancen la calle una y otra vez: una imagen invita a hablar y las voces hacen hablar a la imagen.

EDITORIAL voces e imágenes de los vecinos. En la Editorial se reelaboran los relatos e imágenes a fin de ‘devolver’ las historias a los vecinos. Esa ‘vuelta a la comunidad’ es la característica fundamental del trabajo, en particular porque no se trata de la ‘reproducción’ de sus voces sino de un nuevo armado en el que sus relatos están cruzados por las propuestas del museo sobre los modos de contar la historia.

COCINA: encuentro y brindis / talleres y escuelas La Cocina es el ámbito donde domingo a domingo vecinas cocineras, inmigrantes y descendientes de inmigrantes preparan tortas y masitas con las recetas de sus abuelos; es la ocasión de nuestras acciones favoritas: comer – recordar – conversar - brindar.

EL MUSEO FUERA DE CASA: historia plástica música teatro poesía Para el Museo del Puerto ‘navegar es necesario’, por este motivo diversos lugares en la ciudad se convierten en *espacios de encuentro* y se organizan *Procesiones fantásticas* en las festividades populares.

Demás está decir que esta propuesta conceptual rompe con todos los cánones de museos a los que estamos habituados. Todo el museo expresa una política educativa. Es

así como su proyecto de consolidación a 10 años de su creación se denominó *El museo como un aula enorme*.

Vayamos ahora de visita por la página web del Museo Universitario de Arte Contemporáneo de México (MUAC) inaugurado en el año 2008. Tuve la oportunidad de escuchar a su directora en una serie de jornadas organizadas por Arte BA en la ciudad de Buenos Aires en el pasado mes de mayo. Una ventana de su página web dice: “Con el fin de promover el aprendizaje y el disfrute estético, sus contenidos, arquitectura y herramientas de interpretación ofrecen al público la posibilidad de crear un recorrido personal: universitarios, expertos e interesados en el arte actual, niños, jóvenes adultos y visitantes en general, construyen y disfrutan en cada visita una experiencia única. En colaboración con un grupo interdisciplinario, el arquitecto desarrolló un proyecto concebido para favorecer la experiencia del visitante... Respondiendo al sentido mismo del arte contemporáneo, el proyecto arquitectónico del MuAC ofrece un conjunto de espacios incluyentes y vivos que propician una vivencia experimental en sus visitantes.”

En otras de sus ventanas leemos: “Los programas educativos que establece el MuAC abren espacios de diálogo y reciprocidad entre diversas disciplinas, motivando al público a crear sus propios encuentros y significados. Asimismo, facilitan la reflexión, resignificación, auto comprensión y socialización a partir de experiencias y vivencias estéticas dentro del espacio museal. Con ello el usuario se coloca en el centro de la dinámica museística, tendiendo puentes entre él y la propuesta artística, multiplicando los canales de acceso y horizontes de interpretación al arte contemporáneo.”

Es interesante comparar páginas web de museos sobre todo en lo que son las llamadas misiones y visiones, buscando aquellas en las que aparece el público como centro de su misión

Resumo entonces, este segundo apunte. En el primer caso abordamos la dimensión de la educación en museos vinculada con su acción social y cultural con su público –comunitario y escolar-; en el segundo caso destacamos aspectos vinculados con lo conceptual; en el tercer ejemplo pusimos énfasis en la arquitectura y lo espacial relacionados con el público al cual está dirigido

Hasta aquí podemos caracterizar tres dimensiones del trabajo de la educación en museos, reelaborando de algún modo las categorías que nos presentara nuestro compañero mexicano Ricardo Rubiales al dividirnos en grupos en un encuentro sobre Interpretación en museos, allá por el año 2005 en la ciudad de México: la social – cultural, la conceptual y la espacial- objetual.

Social - cultural. Esta dimensión concierne al contacto muy cercano con las experiencias por las que pasa el público, al papel directo de los educadores en las experiencias de aprendizaje. Involucra caminar por el museo, observar, escuchar y conversar con los visitantes; también coordinar y cuidar el trabajo de los guías.

Conceptual. El papel de los educadores en los diferentes niveles de interpretación. Refiere a la concepción e imaginación de las experiencias fluidas del visitante entre el proceso y el resultado, el cómo y quién de cada situación y actividad. El diseño de los programas y las estrategias para el público en el museo. Incluye la

participación cultural de las comunidades y la generación de procesos de investigación y acción cultural para relacionar los museos con las diversas culturas en las que están insertos.

Espacial objetual: Esta dimensión implica saber pensar el espacio y los objetos en el espacio, comprender la tridimensión, tener aptitudes teatrales y escenográficas. El papel de los educadores concierne aquí a la concepción y diseño de las exposiciones. Pensar en los cuerpos que se desplazan entre muros, objetos y superficies, que andan, que caminan entre objetos puestos en escena. Como centros de interpretación, los museos materializan las ideas, los relatos y los objetos que seleccionan y presentan. Uno de los elementos claves en esta forma de interpretación y distribución de contenidos, concierne a la llamada *museografía didáctica*, identificada por su intencionalidad comunicativa.

Apunte 3. Acerca de la *formación de educadores de museo.*

En base a estas dimensiones es que analizaré algunas de las propuestas de formación. Sin embargo, no pretendo hacer un estado de arte de los cursos de formación en educación en museos, entre los cuales los hay virtuales, presenciales y mixtos, de grado, de postgrado, de capacitación, etc., etc.

Lo que más me interesó al investigar algunas de las presentaciones son los supuestos subyacentes acerca del campo de la educación en museos.

Como campo emergente y nuevo, el abanico de ofertas está centrado en aspectos técnicos, prácticos o teóricos. Hay propuestas más simples y en cierto modo “recetarias”, hasta las que se meten en sus “honduras” y complejidades.

De más está decirles que las que más me interesan son estas últimas, sin embargo creo que las propuestas más simples o parciales en cuanto a la concepción de educación en museos son las que más han contribuido a crear el espacio de trabajo de los actuales educadores de museo y la utilización del museo como institución educadora. Los que trabajamos en museos priorizando la educación como una política institucional podremos distinguir sin dificultades las propuestas de formación en las cuales la educación consiste en una formación práctica para resolver tareas de atención a visitantes exclusivamente.

Quisiera entonces presentarles algunos modelos de formación que aunque no abarcan toda la complejidad del campo, transmiten desde su formulación un profundo conocimiento de las horas y los días de esta profesión.

Caso 1: Scott Paris

Caso 2, Laura Martin

Caso 3: ILAM, UB y CEM

C1. Educación en museos y aprendizaje. Scott Paris es un psicólogo especialista norteamericano en educación en museos. Su curso de formación en la Universidad de Michigan está organizado en 13 semanas. En la clase introductoria analiza los motivos y propósitos –ocio, educación, curiosidad. por los cuales las familias, individuos y estudiantes visitan museos.. En función de esto plantea que el

curso se ocupará de estudiar las experiencias de los visitantes en los museos para discutir acerca de lo que se aprende durante las visitas y cómo es posible crear impactos a largo plazo sobre los visitantes. Advierte al finalizar esta introducción que el reto de la comprensión de tan numerosas y complejas variables y sus interacciones es enorme, especialmente teniendo en cuenta la variedad de enfoques conceptuales que se aplican a las cuestiones. Por lo tanto el curso estará más orientado a la identificación de cuestiones importantes y preguntas más que a dar respuestas.

En la primera semana se introducen los temas centrales de la educación en museos, la historia del campo y las principales teorías y métodos. En la segunda los museos como **espacios y contextos de experiencias** que reflejan múltiples interacciones entre factores físicos, sociales, personales y contextos y cómo pueden ser considerados o diseñados para fomentar el aprendizaje. Llegados a la tercera semana, los temas son **el aprendizaje, la memoria y la motivación en los museos**: Se pregunta: ¿Cuál es la naturaleza del aprendizaje y cómo es relevante para la misión de un museo? ¿Existen variedades de aprendizaje en función del visitante y el museo? ¿Sirve extrapolar categorías de aprendizaje escolar para entender la experiencia de aprendizaje en el museo? En la cuarta semana se mete de lleno en un tema crucial: **creación y evaluación de experiencias de museo**. Considera cómo se pueden organizar visitas para el visitante ocasional y grupos escolares y cómo la visita se ve modificada por la manera de estructurar la experiencia. En función de cómo el diseño, la circulación, los rótulos y los textos, los intérpretes (guías) y los docentes, contribuyen a la experiencia, se pregunta acerca de los pro y contra de las características del diseño que conducen a los visitantes a experiencias específicas. En la quinta semana propone una **visita a un museo y su observación**. Los estudiantes tienen que elegir un museo que no hayan visitado nunca o recientemente y visitarlo con un compañero o amigo. Una vez allí, tienen que observar a los visitantes, y registrar las características de sus experiencias que fomentan o impiden el aprendizaje, la motivación, de afecto, de memoria, o de otras interacciones con éxito. En la sexta semana el tema son las **actividades contextualizadas y la “cultura de práctica”**. Se ocupan de las teorías socio-cognitivas y socio-culturales, la co-construcción de significado con orientación social y la colaboración, etc., para elaborar los conceptos de participación, la actividad, y la identidad. ¿Cómo operan los acuerdos sociales y la participación y colaboración en los aprendizajes en los museos?

Llegados a la mitad del curso se aborda la cuestión de las **conexiones entre la escuela y el museo**. Diversas formas de educación formal que se complementan con las oportunidades de aprendizaje informal, en particular, los museos. En la octava semana: examinan la relación entre **las familias y los museos**, con especial atención a la edad de los niños, la dinámica social y el discurso de los adultos, el tipo de museo, las actividades de las familias antes y después. ¿Los padres promueven la investigación, la curiosidad, y la formulación de preguntas? ¿Cómo interactúan los miembros de la familia que recorren una exposición?

En la semana 9, se aborda la cuestión de la **evaluación del aprendizaje en museos**, a través de la lectura de un reporte de investigación en un museo. En la décima se incursiona en las **experiencias de mediación en museos** Los docentes, intérpretes y el personal ofrecen una variedad de asistencia a los visitantes que van desde presentaciones estructuradas hasta la respuesta a preguntas informales. ¿Es esta una asistencia solicitada y apreciado por los visitantes? En la semana 11, el concepto denominado **edutainment**. Trata acerca de las tensiones entre las funciones de archivo y

difusión y el equilibrio entre sus funciones de entretenimiento y la educación. En la semana 12 le llega el turno a **las voces e historias de los visitantes**. Se explora la narrativa como una forma de presentación de informes y evaluación del impacto de las experiencias de los museos a los visitantes. También se considera las perspectivas de visitantes y "voces" de género, raza, discapacidad, y la pobreza, cómo reaccionan ante las imágenes expuestas o ante la falta de su propia identidad en una exposición. ¿Por qué algunas personas evitan los museos? ¿Cuál es la responsabilidad ética de los museos hacia los que no se sienten incluidos? Finalmente en la última semana cuestiones vinculadas con **la alfabetización visual y apreciación estética**. Diversas definiciones y enfoques para la apreciación estética, se aplican a diferentes tipos de museos, y se considera el papel de la edad y experiencia en el desarrollo de apreciación estética. ¿Es la experiencia estética más que la emoción o la percepción directa? ¿Cómo deben ser las exposiciones para promover respuestas estéticas?

C2. Asuntos acerca de la interpretación en museos de Laura Martin y Richard Toon, Universidad de Arizona. Este curso examina las cuestiones de "interpretación" en tres niveles: la interpretación acerca de los museos; la interpretación propia de los museos, y las interpretaciones de los visitantes. Se divide en 15 temáticas.

Acerca de un campo controvertido. La autoridad de los museos está hoy puesta en jaque. Se examina a los museos como espacios de controversia en la sociedad y la cultura.

Aprendizaje informal e interpretaciones controladas. Los museos son lugares en los que se diseñan, por medio de técnicas de mediación sofisticadas, experiencias altamente estructuradas. Se examinan las características del diseño museal de situaciones de aprendizaje informal.

Creación de ideas. Se considera cómo los museos, consciente e inconscientemente crean un marco interpretativo de la experiencia.

Mediación Se examinan los argumentos a favor y en contra de la interpretación - algunos dirían, necesariamente interpretativa - del papel de los museos. Esta cuestión plantea una serie de cuestiones: ¿Son los museos más que libros ilustrados? Son museos de objetos o de ideas? ¿Qué es la autenticidad?

Visita I. Se seleccionará un museo no conocido para analizar las contradicciones escondidas entre los mensajes de un museo y su forma (s) (colecciones, diseño de exposición, etc.) Por ejemplo, ¿el edificio refuerza o socava el mensaje? ¿Hay técnicas de diseño que ayudan o dificultan la comprensión de sus contenidos? ¿La exposición tiene un mensaje claro?

Aprendizaje Se ofrece una visión basada en la teoría sociocultural, para comprender los entornos de aprendizaje informal.

Programación y Exposiciones Se considera la naturaleza de la programación del museo y en qué medida extiende, enriquece, o incluso sustituye a la visita tradicional.

Primeras interpretaciones Se consideran los diversos actores que construyen interpretación (el curador, el diseñador) y todos los que posteriormente reinterpretan para los visitantes del museo.

Visita II El objetivo es encontrar un contenido similar a la primera visita en otros contextos y ver las diferencias. Por ejemplo objetos de arte en un museo de arte o en una exposición en un centro comercial. Además hay que “visitar” una página web de museo.

Hacer frente a las expectativas Se analizan los esfuerzos de marketing (logotipos, anuncios, marca las líneas, etc.) que los museos hacen para alcanzar a públicos potenciales.

Visita III. Los estudiantes toman parte en un ejercicio de investigación en un museo.

Los visitantes En esta sesión se examinan las diversas técnicas que se utilizan para comprender los intereses, motivación, aprendizaje, disfrute, etc., de los visitantes y las dificultades inherentes a comprender la experiencia del museo "desde su punto de vista". Se hace especial hincapié en tener en cuenta lo que el museo necesita saber acerca de los visitantes tanto en la planificación y ejecución de las etapas de exposición como en la programación.

Las historias de los visitantes Se examinan la importancia de la narrativa personal y cómo los museos intentan hacer frente a la diversidad y el pluralismo de sus visitantes.

C3. El papel de los educadores en la concepción, diseño y montaje de exposiciones. Museografía didáctica. En esta dimensión es más difícil encontrar propuestas de formación. Atañe al diseño de los espacios de aprendizaje y de comunicación en los museos (al modo de los centros de interpretación, el taller didáctico del IVAM, etc.).

Durante el dictado de los cursos presenciales y virtuales que impartí en el CEM desde el año 2004 hasta el 2008 intentamos responder a algunos de estos interrogantes: ¿Cómo la concepción del aprendizaje influye en el diseño de las exposiciones y de los espacios arquitectónicos –composición de espacios, dimensiones, luces, colores, etc.-? ¿Cómo se traducen en el espacio las operaciones de transmisión, comunicación, representación, interpretación, etc.? ¿Cómo se colocan los objetos en el espacio para que se signifiquen unos por relación a otros? ¿Cómo se incluye la voz del público en el diseño de las exposiciones? ¿Cómo se diseñan espacios públicos para crear comunidad?

El curso ofrecido por el ILAM incorpora explícitamente su preocupación por establecer el papel de los educadores en los diseños y montajes de exhibiciones. Mientras que el de Museografía Didáctica de la UB (Barcelona) aborda aspectos que permiten adquirir los conocimientos para el diseño y la realización de exposiciones, la musealización de monumentos y la intervención sobre el paisaje desde la perspectiva de la museología y museografía comprensivas. Sin dudas esta es el área menos desarrollada desde el punto de vista de la formación de educadores de museo y para mí una de las más necesarias ya que implica uno de los temas que más me apasionan: el espacio –su diseño- como provocador y facilitador de aprendizajes.

La experiencia de diseño de los jardines de infantes de Regio Emilia, Italia, o de los que participaron en la concepción y coordinación de los espacios para la infancia de la ciudad de Rosario, seguramente podrán aportar muchos elementos para la consolidación de un corpus acerca de lo que pueden aportar los educadores en el diseño y montaje de exhibiciones. Algunos conceptos de Chiqui González pueden ilustrar este punto: “Lo formal de la exposición es lo que tensa las sensaciones, las paradojas y afila la mente. Lo que le hace al cuerpo poder transitar, alejarse, dejarse tocar.” “Una exposición es un drama teatral, un teatro de objetos donde los protagonistas son los que transitan esos objetos. Si es un teatro de objetos, la cantidad de espacio asignado es un tiempo.”

Hay muchas otras ofertas de formación, entre las cuales podríamos incluir las de muchas universidades españolas (Granada, Huesca, Bilbao, Zaragoza), las de la Universidad de Leicester en Inglaterra.

Las españolas se centran en aspectos de la educación patrimonial como por ejemplo: la especialización en las funciones de comunicación y educación en el ámbito museístico, concibiendo el museo como un espacio abierto para la participación y la generación de experiencias cognitivas.

La formación inglesa de Leicester capacita para la formulación de programas educacionales y la elaboración de recursos y materiales para el uso de las escuelas. Pone especial énfasis en la defensa y representación del punto de vista del público. Se establece que al finalizar el curso los alumnos serán capaces de defender la importancia de la educación en los equipos de trabajo de los museos.

La propuesta de IILAM, ya desde su título: “**Estrategias educativas y Política Educativa en Museos**” incorpora las tres dimensiones antes explicadas, en un enfoque mucho más abarcador que las experiencias europeas ya que ofrece elementos para el diseño de una política educativa de museo. Creo que esta propuesta es resultado de todas las innovaciones que en materia de educación en museos venimos realizando desde diferentes espacios en América Latina, desde museos más pequeños, la mayor de las veces entidades públicas, con personal polifuncional, es posible a veces pensar propuestas más inclusivas que desde grandes museos que funcionan con departamentos de funciones muy estratificados.

Apunte 4. Del servicio educativo a la política educativa.

Como bien señala Elaine Gurian y muchos otros también, la Web está cambiando el modo en el que la gente – que está conectada- genera, adquiere y usa la información. Una de las consecuencias de la Web 2.0 es que el control de la información ya no está en manos de una institución. Por lo tanto no queda otra alternativa que compartir la “autoridad”. Del mismo modo que no podemos invitar a los visitantes para ser pasivos consumidores de la información desplegada en nuestros museos, creo que tampoco debiéramos utilizar los entornos virtuales para la formación de pasivos educadores de museo.

En función de este argumento creo que hay que aprovechar la experiencia de quienes nos preceden en la investigación y prácticas del espacio de educación en museos, más nuestras experiencias polifuncionales, locales y cotidianas, para plasmar

en nuestros programas de formación contenidos que incluyan núcleos de problemas a los que los educadores de museo nos enfrentamos cotidianamente y no solamente formaciones generales (historia de museos, patrimonio, etc., etc.) o muy técnicas (diseño de materiales, conducción de visitas guiadas) que si bien son necesarias no hacen al desafío de ser un educador de museos (no se si los foros o cafés de las plataformas son el formato necesario para esto, en mi experiencia esos espacios sirvieron en las etapas iniciales de presentación pero no para abordar temas de discusión).

Algunos ejemplos de estas cuestiones a incluir podrían ser: las tensiones entre las perspectivas de conservar y exponer; mostrar y descontextuar o desnaturalizar; dar a conocer e interpretar; única versión y perspectivas múltiples; verdad revelada y lecturas posibles; reproducción y crítica de la cultura; narrativa del museo y narrativa de los visitantes; tradición y contradicción; presencias y ausencias; recuerdos y olvidos...

Estos son solo algunos, sin duda hay muchos más, pero me parece que sino abordamos estos frentes, no estaremos formando para poner la teoría en la práctica y los educadores de museo quedarán confinados en sus oficinas o departamentos, sin estar capacitados para lograr que cada museo avance en la elaboración y compromiso con una política educativa.

EL MUSEO VIRTUAL: Un nuevo espacio de la memoria histórica en construcción

Lic. María Teresa Watson*

Lic. Virginia Ithurburu*

Dra. Susana Marchisio♦

histead@unlu.edu.ar

Introducción

Esta comunicación informa los primeros resultados de una investigación exploratoria y descriptiva que busca elaborar un diagnóstico acerca de las formas cómo se vienen construyendo el desarrollo de los museos virtuales en Iberoamérica. Sus resultados son necesarios para desarrollar el diseño de un museo virtual que recupere la memoria de una modalidad educativa que tuvo mucha presencia en la región durante la segunda mitad del siglo XX, pero que los académicos no la han reconocido suficientemente hasta ahora: la educación a distancia. Ambos proyectos forman parte del *Programa de investigación de la Historia de la Educación a Distancia en Argentina*, que venimos desarrollando las universidades nacionales en el marco de la Red Universitaria de Educación a Distancia – RUEDA- desde el año 2005.

- Aproximaciones al problema

El estudio de los museos como campo de investigación académico es reciente y ha sido abordado desde la historia, arqueología, antropología y sociología, disciplinas que lo focalizaron a partir de una perspectiva crítico-reflexiva buscando revitalizar la mirada sobre los museos (Weber, 2007).

El campo de la Tecnología Educativa en el que nos situamos, entendida como área de problematización de la praxis educativa focalizada en la incorporación de mediadores instrumentales y herramientas de comunicación del conocimiento (Carbone y otros, 2004), no cuenta con estudios previos que se pregunten acerca de la identidad comunicativa que le aporta el nuevo entorno web a los museos.

Reconocemos que la mayoría de los museos virtuales se denominan así más a partir del soporte tecnológico con el que vehiculizan sus contenidos, que por haberse

* Técnica en Tecnología Educativa y Licenciada en Educación. División Educación a Distancia. Departamento de Educación - Universidad Nacional de Luján

* Licenciada y Profesora en Ciencias de la Educación. División Educación a Distancia. Departamento de Educación - Universidad Nacional de Luján

♦ Ingeniera Electricista egresada de la Universidad Nacional de Rosario y Profesora Asociada de la Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura de la misma Universidad. Doctora Ingeniera Industrial por la UNED de España. División Educación a Distancia. Departamento de Educación - Universidad Nacional de Luján

apropiado de los recursos propios del entorno web para concretar un nuevo proyecto comunicativo de la memoria histórica.

El concepto de *transposición mediática* nos puede acercar una nueva mirada para el abordaje de los museos virtuales desde esta perspectiva.

- Los avatares de los textos⁴⁶ en el entorno comunicativo: la transposición mediática

Los medios de comunicación masiva han jugado un papel fundamental en la transformación de sus sociedades industriales. Las distintas prácticas sociales –modos de funcionamiento institucional, formas de tomar las decisiones, hábitos de consumo, etc.- se han cambiado por la existencia de nuevos medios de comunicación. La sociedad que se mediatiza es más compleja que la que la precede. Las consecuencias que este fenómeno produce son diferentes porque opera con diversos modos, según los sectores de la práctica social.

Los nuevos soportes tecnológicos digitales que están estructurando la sociedad postindustrial posibilitan otras formas de discursividad social por la incorporación de nuevos registros significativos, en nuevos soportes y nuevas prácticas sociales que al apropiarse de ellos los recrean.

Las redes de sentido que recorren habitando el ecosistema comunicativo están constituidas por paquetes significantes de materialidades diversas, un escrito en papel, una imagen audiovisual, un sistema de acción cuyo soporte es el cuerpo (Verón, E. 1993: 126). Pero abordar los diversos lenguajes, con sus diferentes formas de codificación entretejiendo los textos no alcanza para dimensionar la complejidad de la comunicación. Es necesario que situemos los textos en su territorio social constitutivo.

Para ello recurriremos al concepto de *género* pues, si bien no hay acuerdo en su definición, a pesar de ser una noción ambigua utilizada en diferentes discursos, nos permite establecer distinciones entre productos culturales diversos y entonces poder pensar al “museo” como un género de la comunicación. Esta noción aparece como necesaria tanto en el consumo como en la producción. La institución y sus necesidades de autoreproducción convocan al género (Traversa O. 1981: 79).

Oscar Steimberg coincide en este carácter de institución relativamente estable de los géneros y los define como “clases de texto u objetos culturales, discriminables en todo lenguaje o soporte mediático, que presentan diferencias semióticas entre sí y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas del intercambio social (p. 37). Es precisamente ese efecto de previsibilidad y esas articulaciones históricas a las que Batjin se refiere cuando les adjudica la condición de “horizontes de expectativas” que operan como correas de trasmisión entre la historia de la sociedad y la historia de la lengua.

⁴⁶ Nos referimos al TEXTO desde la perspectiva semiótica, es decir no circunscribiéndolo al escrito impreso como lo plantea el sentido común, sino a toda unidad de significación que circula, a todo “*cuerpo semiótico, orgánico y coherente, premisa y guía de un intercambio comunicativo*” (Bettetini, G. 1986: 80) representado en cualquier lenguaje y materializado en cualquier soporte de comunicación.

Pero ¿cómo es la vida de los géneros en el seno de la vida social? Vivimos en una cultura de transposiciones: los relatos cinematográficos que pasan a la televisión, de la novela al teatro, “los géneros que insisten en la radio, los nuevos que se van creando en ella, y también los nuevos y viejos de la comunicación impresa, hablan de un juego entre la insistencia de los transgéneros (el chiste, la adivinanza) que recorren medios diversos así como distintas épocas y espacios culturales, y la de aquellos que aparecen en cada medio y le son específicos” (Steimberg, O. 1993: 15-16), como la telenovela y el noticiero construidos específicamente en la TV.

Hay coincidencia entonces entre los semiólogos de este doble rasgo de los géneros, en tanto celdas culturales largamente consolidadas, en las que a la vez se despliega y se restringe el intercambio discursivo... pero que a su vez los géneros participan de una vida de transposiciones a otros medios, en otros soportes o en otros lenguajes para representar el sentido. Nos planteamos entonces ¿cómo preservar las condiciones de estabilidad que vuelven reconocible al género museo pero recreando las posibilidades comunicativas que aporta el entorno virtual?

Visualicemos primero someramente los cambios propios ocurridos en la concepción del género museo, Miguel Somoza Rodríguez y Gabriela Ossenbach Sauter de la UNED de España, sostienen que se partió de la concepción clásica de “museo-templo” sintetizando la piedad religiosa y el deseo de adueñarse de riquezas ajenas del “botín de guerra”. En el siglo XVIII recién fue reconstruida en la idea moderna de museo como “templo del saber, del arte y del conocimiento”, por influencia del neoclasicismo primero y el positivismo después. En esta perspectiva se definía “*al museo a partir de la colección, la conservación y la exhibición de un patrimonio material considerado valioso*”⁴⁷. Este significado instituido fue siendo cuestionado hacia finales del siglo XIX por un movimiento de renovación museística que propuso reemplazar el carácter elitista del museo por la función pedagógica y cultural, entendiéndolos como centros de trasmisión de lo profano, cotidiano y popular, contribuyendo a la desacralización de la institución museística.

La función educativa del museo es uno de los ejes del movimiento de renovación de las últimas décadas denominado “nuevo museismo”, que se opone al museo tradicional de tendencias ilustradas y positivistas, en tanto que implica “...*un cambio en el propio concepto de museo, que se resume en el paso del museo “conservatorio” de un patrimonio, al museo dinámico, centro de información, documentación y producción de cultura y ocio, lugar donde se producen diversas actividades paralelas, y en el que la existencia de una colección permanente es una más entre las múltiples ofertas y funciones*”. (Layuno Rosas, M.A., 2002: 12)⁴⁸.

Características de los nuevos entornos telemáticos

La conjunción simbiótica de las tecnologías de la información y tecnologías de la comunicación -TICs- delimitó una nueva identidad tecnológica que se entretejió con el mercado económico-laboral configurando un nuevo desarrollo tecnológico de gran

⁴⁷ Hernández Hernández citado por Somoza R. y Ossenbach S., 2003, p.905.

⁴⁸ Layuno Rosas, M.A. op. cit., p. 906.

impacto cultural. Su expansión social es fácilmente entendible dado que constituyen soportes de un gran nivel de interacción para las comunicaciones y el acceso a la información; su utilidad abarca a una variedad de actividades: laborales, educativas, sociales y de entretenimiento. Dentro de las TICs se encuadra a Internet que, si bien no es la única innovación, constituye el referente actual que con más fuerza ha incidido en el proceso de otorgamiento de un lugar de privilegio a estas tecnologías en el imaginario de nuestra sociedad. (UNLu, 2005: 3).

Pero antes de pasar a precisar sus rasgos, aclaremos que en Informática el concepto de “**virtual**” está relacionado con las posibilidades que ofrece esta disciplina de crear mundos representados sin que ellos tengan existencia real. Basándonos en los aportes del filósofo francés Pierre Lévy, estudioso de la virtualidad y la cibercultura, decimos que lo virtual no se opone a lo real, sino que puede tener una realidad propia, más bien su opuesto es lo actual y lo ejemplifica con el lenguaje. Éste es un conjunto de símbolos que no existen en nuestra realidad tangible, no podemos tocar el lenguaje, las palabras y sus símbolos, al tocar un libro no estoy tocando un lenguaje sino su soporte material, ¿decimos por esto que el lenguaje es irreal?. No, damos por sentado que el lenguaje existe. Sin embargo para Lévy éste tiene una existencia virtual o posible. Conocemos una cantidad de palabras que podemos utilizar para expresar algo significativo e inteligible. El lenguaje se actualiza, pasa de lo posible a lo actual cuando hablamos o escribimos y en ese momento se hace real para las personas que se comunican.”*De la misma manera, se puede hacer una representación numérica de la realidad, utilizando las convenciones del lenguaje binario digital, que es el que usan las computadoras. El lenguaje puede representarse de esa forma y almacenarse electrónicamente en la memoria de la computadora. Cuando escribo el lenguaje se torna una realidad virtual y se actualiza cada vez que lo veo en pantalla. Es decir, lo virtual permanece almacenado como posible y se hace real mediante su actualización*”. (Silvio, 2000 p. 213). Podemos sintetizar este rasgo de *desmaterialización* diciendo que

- la creación de mundos visuales virtuales es la primera característica, el cine y el video necesitan filmar el objeto real o representado por alguna forma o maqueta; en el mundo virtual la existencia se define por lo posible y no por su entidad material; y a esto podemos agregar
- la gran capacidad de almacenamiento de información;
- su velocidad para el procesamiento del enorme volumen de datos en escasos segundos;
- un mismo soporte –la computadora- puede procesar diversos tipos de información porque traduce a bits todo tipo de notación simbólica (escritura, imagen, video, sonido, etc.); al ser un dispositivo hipermedia es definida como una tecnología “*multimodal*” (Kress G., 2005);
- una nueva forma de escribir: el hipertexto⁴⁹, y de leer: navegar. El texto lo construyen y lo re-construimos, no a partir de una secuencia lineal definida por el tiempo (antes-después), sino por las multiseuencias posibles que le otorga la

⁴⁹ Hipertexto: “*escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo a la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto, conectados entre sí por nexos que forman diferentes itinerarios para el usuario*” (Landow, G.P.1995: 15)

estructura en red del hipertexto. Son los nexos, relaciones o vínculos (nodos) que establecieron y establecemos entre los conceptos los que orientan el devenir de la comprensión del texto virtual.

- interactividad, nos referimos no sólo a la vinculada con la interacción entre sujetos que permite que cada receptor sea productor también de comunicación y se constituya en un *emirec* (Cloutier, J., 1979⁵⁰) sino a la interactividad hombre-artefacto. Se denomina *usuario* precisamente por este rasgo, implica la posibilidad de otorgarle el control de determinadas acciones a partir de la interfaz gráfica. No sólo puede navegar por la información y explorar diversos trayectos, sino visualizar multimedia en el momento que lo necesite, recuperar información a partir de filtros, hacer búsquedas directas, encontrar información relacionada, y hacer adaptaciones personalizadas según sus intereses.
- una estructura “reticular”, no jerárquica, es el andamiaje del hipertexto y posibilita una nueva forma de producir comunicación, dado que la organización puede ser colaborativa entre diferentes nodos participantes configurando una obra colectiva a partir de la intertextualidad. Es precisamente este rasgo de “*estructura en red*” el que Castells destaca como relevante al plantear que las redes constituyen la *nueva morfología social* de nuestras sociedades y que la difusión de la lógica de redes modifica sustancialmente la operación y resultados de los procesos de producción, experiencia, poder y cultura.

Estas nuevas potencialidades se deben a la convergencia de la digitalización, la informática y las telecomunicaciones. La digitalización como el proceso que permite transformar toda la información representada en bits (ceros y unos), la informática desde los tres pilares son las técnicas-herramientas-computadora, que están presentes constantemente para realizar cualquier procedimiento (Muraro, 2005: 61) y las telecomunicaciones que permiten transportar gran información y conectarla haciéndola circular a través de redes. Manuel Castells, en relación a esta convergencia, que se da en el contexto de la revolución de la información, sostiene que “*Lo que caracteriza la revolución tecnológica actual no es la centralidad del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a la generación de conocimiento y los dispositivos de procesamiento/ comunicación de la información, en un circuito de retroalimentación acumulativa que se da entre la innovación y los usos de la innovación.*” (Castells, 1998).

Jesús Martín Barbero, un filósofo dedicado a la comunicación, señaló la *deslocalización* como un concepto central de estos nuevos entornos. Esto implica que tanto para producir comunicación -como señalamos anteriormente- como para recibirla, reconocerla, no se requiere compartir un mismo espacio geográfico, los sujetos pueden estar no sólo distantes sino dispersos. Esta ampliación del acceso a otros productores/usuarios de información otorga mayor visibilidad, mayor alcance, pero presenta al mismo tiempo nuevos desafíos por la diversidad de marcos culturales que entran en juego al buscar establecer una comunicación.

⁵⁰ Citado en Kaplún, Mario 1989. *Repensar la Educación a Distancia desde la comunicación*. Reunión Latinoamericana de Consulta sobre Nuevos Enfoques de Educación a Distancia-AAED-OEA. Buenos Aires.

Finalmente nos preguntamos por esos lugares de producción / reconocimiento singulares, ideosincráticos. La tendencia ya iniciada con las tecnologías de la radiodifusión (radio y TV) se ha profundizado con las TICs, constituyéndose el *espacio doméstico* como el lugar desde donde se puede producir / reconocer cualquier texto cultural, con su propia dinámica individual, anónima, con su inestabilidad atencional frente a una pantalla que media la relación del sujeto con el mundo.

Si nos detenemos en Internet como una de las tecnologías de la información y la comunicación, y nos centramos en cuáles son sus potencialidades, comprenderemos que “...esa tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social. Hace poco tiempo, cuando todavía Internet era una novedad, la gente consideraba que, aunque interesante, en el fondo era minoritario, algo para una elite de internautas, de digerati, como se dice internacionalmente. Esto ha cambiado radicalmente en estos momentos.” (Castells, 2001:1) también para nuestros países latinoamericanos.

-El Museo Virtual

A partir de la reelaboración de los rasgos identificados por Sabbatini, consideramos que el museo virtual es un formato de comunicación científica cuya diferencia con un museo convencional radica en ser una colección de objetos digitales⁵¹ que

- se relacionan lógicamente;
- se insertan en una estructura hipertextual;
- su información está representada por lenguajes multimodales que convergen en el soporte informático;
- no poseen necesariamente un lugar o espacio físico que los aglutine,
- proporcionan conexiones entre la información que ofrecen y los usuarios a partir de varios puntos de acceso deslocalizados geográficamente;
- se articulan en aplicaciones que posibilitan modos de interacción con el visitante-usuario, los visitantes-usuarios entre sí y entre los visitantes-usuarios y los responsables/ miembros del museo, porque tienen en cuenta sus posibles necesidades e intereses.

Según Sabbatini la principal diferencia reside en la capacidad de establecer vínculos entre los objetos, dándole al visitante el poder de centrarse en sus temas de interés y establecer un diálogo interactivo con el museo cambiando, en definitiva, el concepto tradicional de “colección”. De esta manera, los museos virtuales poseen “connectedness”, esto es, la capacidad de establecer conexiones entre la información y los usuarios (p. 219).

Miguel Somoza Rodríguez y Gabriela Ossenbach Sauter de la UNED de España, se han ocupado de investigar los museos pedagógicos, sostienen que necesariamente los museos virtuales forman parte de un cambio conceptual de los museos: “...la colección de objetos deja de ser sentido fundamental del museo desplazándose este a la existencia de un espacio de comunicación y diálogo entre sujetos, objetos y experiencias...” (p. 907).

⁵¹ Schweibenz, W. 1998, citado en Sabbatini, M., 2004

Algunas categorías para la caracterizar los museos virtuales

El análisis⁵² de los museos virtuales lo podemos realizar teniendo en cuenta los siguientes aspectos: los **datos generales** del museo, sus responsables, patrocinadores, idiomas, información sobre el museo físico si lo hubiera; la **historia** que le dio origen al museo virtual; las **colecciones / exposiciones en línea / trayectos alternativos de visita, noticias científicas** relacionadas; los **modos de representación multimodal** de los **contenidos** (audio, videos, fotografías, imágenes animadas, texto escrito, realidad virtual 3D, etc.); la **interfaz gráfica** que permite reconocer en la pantalla los contenidos y los recursos que ofrece el museo para su accesibilidad; las herramientas textuales que posibilitan la **interactividad** usuario-sitioweb; los recursos de comunicación que permiten la **interacción social** entre los usuarios y entre éstos con los responsables; finalmente los **materiales y actividades educativas** incluidas según destinatarios, contenidos, etc.

Tipologías de Museos Virtuales

Encontramos dos propuestas elaboradas recientemente que sistematizan los rasgos de museos virtuales. Sabbatini toma como tipología la realizada por Piacente, donde se plantea la existencia de tres tipos de museos científicos de acuerdo a la presentación de la información:

- Un tipo de museo virtual es el denominado “*folleto electrónico*”, su formato es el de propaganda. Presenta información básica, imágenes del museo físico, horario, historia, contacto, etc.;
- Otro tipo es el “*museo en el mundo virtual*”, consiste en la proyección del museo físico en el ambiente virtual ampliando la información y presentando las colecciones en línea;
- Y por último, el museo virtual “*verdaderamente interactivo*”, en él si bien existe una relación con el museo físico, se reinventa o se añaden elementos involucrando al visitante en actividades interactivas.

Miguel Somoza Rodríguez y Gabriela Ossenbach Sauter elaboraron otra tipología de los museos escolares que pueden encontrarse en Internet, siguiendo como criterios a) la riqueza, variedad y complejidad del patrimonio; b) la riqueza, variedad y complejidad de formatos; c) el grado de interacción o intervención que se le permite al usuario. Estas pautas basadas en las normas utilizadas por “Archives & Museum Informatics” (Pittsburg, Estados Unidos) nos resultan más específicas al tener en cuenta no sólo la interactividad sino también el grado de multimodalidad. Reconocen así cuatro tipos de museos virtuales:

1. Páginas web informativas acerca de un museo “material” existente. “*Existe en Internet una amplísima información sobre Museos Pedagógicos reales, que utilizan la red para efectos de publicidad, anunciando su ubicación, el tipo de fondos que*

⁵² Las dimensiones de análisis fueron reelaboradas a partir del instrumento de análisis heurístico diseñado por Marcelo Sabbatini en su investigación de tesis doctoral sobre museos virtuales.

albergan, el horario de visitas y otras informaciones de interés para sus posibles visitantes.”, ejemplo: Museo Pedagógico de Chile: http://www.dibam.cl/sdm_m_pedago/.

2. Museos virtuales que exponen fondos de un museo “material: *“En este caso se trata de Museos Pedagógicos o Escolares convencionales, que muestras sus fondos (o una selección de ellos) a través de Internet, generalmente mediante imágenes fijas acompañadas de explicaciones.”*, ejemplo Museo Pedagógico de Galicia: <http://www.edu.xunta.es/mupega/>.
3. Museos virtuales en sentido estricto, “... se trata de museos contruidos y organizados específicamente en Internet, que no corresponden a una colección real concreta, sino que combinan una variedad de textos, documentos, objetos, imágenes y archivos sonoros, etc., de muy distinta procedencia, cuya exposición conjunta sería difícil de organizar en un museo real.”, si bien no ha encontrado ningún caso de museo pedagógico virtual que haga notorio un aprovechamiento de todas las posibilidades de internet, un ejemplo que ha ayudado a los autores a reconocer las potencialidades de internet es el ejemplo del Museo Pedagógico Virtual de Klagenfurt: <http://www.schulmuseum.at/>.
4. Museos virtuales en tres dimensiones (Realidad virtual): “... existe en Internet algunos museos que permiten un recorrido que simula en tres dimensiones la realidad de la visita física en un determinado recinto.”, ejemplo Galería para el Arte y la Cultura Virtual de la Fundación Telefónica: <http://www.arsvirtual.com/>. (Somoza Rodríguez y Ossenbach Sauter, 2003: 910-914).

-Panorama de los museos virtuales de ciencia

Los museos virtuales en Iberoamérica presentan un escenario heterogéneo, de acuerdo a la diversidad de contenido que poseen, las funciones y los abordajes que realizan de la información. Pero, comparten el “perfil de retraso” (Sabattini, 2004: 434) en comparación con otros países, como Estados Unidos e Inglaterra. Marcelo Sabattini considera que existe una desarticulación entre las transformaciones que están atravesando las comunicaciones científicas con la presencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, por el mantenimiento de prácticas tradicionales en el uso de las tecnologías en museos y centros de ciencias.

Siguiendo a este autor, podemos decir que en relación a la **información general de la página web**, en los casos de los museos que cuentan con página web la mayoría tienen “dominio propio”, la minoría se encuentran vinculada a alguna institución académica. El “logotipo” o la imagen corporativa de los museos se extiende en su mayoría a la página web. La “misión” del museo virtual, entendida como una declaración del proyecto del museo que tenga en cuenta los objetivos, la audiencia, los contenidos y los objetivos del espacio virtual, sólo aparece en algunos museos virtuales. La mayoría cuenta con un sólo idioma, el local, limitando el acceso a otras culturas lingüísticas. La “actualización y mantenimiento” es realizada por una minoría de museos virtuales. La mayoría de ellos cuenta con la “dirección general del contacto” para que el usuario pueda comunicarse directamente. El “plano” o mapa del sitio no se encuentra presente en la mayoría de los museos virtuales, como así tampoco “motores

de búsqueda” a través de palabras claves y “consejos de búsqueda”. Poco más de la mitad de los museos cuenta con una página de enlaces que conducen al usuario a mayor información, como así también con el recurso de la sección de noticias independiente en la página web. El “calendario de eventos” si aparece en la mayoría de los museos. Pocos en cambio aclaran cuáles son los “requisitos técnicos” para acceder a ellos, asimismo ningún museo cuenta con la descripción de accesibilidad que posee el usuario para acceder a la información independientemente de discapacidades físicas o cognitivas. Una minoría de los museos virtuales cuenta con una sección de “créditos de realización”. En relación con los “derechos de autor”, pocos son los museos virtuales que han elaborado una política específica sobre la protección material, más allá de la declaración que el material se encuentra protegido. La “sección de ayuda al usuario” es prácticamente inexistente en los museos virtuales, como así también el “site tour”, cuyo objetivo es presentar de manera resumida los contenidos con los que cuenta el sitio. Las “FAQ” (Frequently Asked Questions), preguntas frecuentes, son escasamente usadas. Algunos de los museos virtuales presentan en su página web los “patrocinadores”, que financian alguna sección (Sabattini, 2004: 385-396).

Con relación a la **información general del museo físico**, la información que trasladan de él a Internet no se realiza de manera adecuada, a pesar de que la mayoría de los museos virtuales cuenta con la presentación de la institución como una “institución cultural”. Algunos museos presentan la “misión del museo”, la “historia del museo”, pero son escasos aquellos que presentan los “estatutos y reglamentos. La “información sobre investigación”, se encuentra en la mayoría de los museos, sobre todo en Latinoamérica, debido a que su producción está asociada a alguna institución académica. En algunos casos se explicita quiénes son los patrocinadores de las investigaciones. Pocos son los museos que poseen “Biblioteca, videoteca y centro documental” como apoyatura a la misión como institución cultural y “visita virtual”. La mayoría ofrece información sobre las “exposiciones”, como así también una “descripción detallada” con textos, fotos, etc. (Sabattini, 2004:400-411).

Con relación al museo virtual, las “**exposiciones en línea de las exposiciones físicas**” que representan una experiencia de visita propia, están dadas en menos de la mitad de los museos. Algunos casos presentan exposiciones en línea que no se encuentran en el espacio físico, y cuenta con colecciones en línea que dan un paso más allá de las colecciones existentes en el museo, esto está estrechamente relacionado con las concepciones de museo. Poco menos de la mitad de los museos virtuales presentan “material para los profesores” y “materiales para los alumnos”, esta es una forma de potenciar la misión educativa de los museos poco utilizada. Muchos de estos museos también cuentan con “experimentos virtuales”, basados en la filosofía de los centros interactivos, así también se presentan “juegos”, como por ejemplo cuestionarios de auto – evaluación. La colaboración directa de los museos con páginas de alumnos y escuelas es escasa, prácticamente inexistente, y esto tiene que ver con la concepción de museo con relación a la extensión de su misión educativa. El uso de “agentes inteligentes” de búsqueda es casi inexistente debido a su sofisticación y carácter experimental, lo mismo ocurre con la “personalización” del usuario en el museo según sus intereses, las “salas de chat” prácticamente son inexistentes, en cambio los “foros de discusión” tienen mayor presencia, que los chat aunque igualmente son escasos (Sabattini, 2004: 412-424).

En relación a las **tecnologías utilizadas**, los museos virtuales no utilizan como “tecnologías del servidor” las tecnologías dinámicas, lo que predomina es un lenguaje estático, pocos son los museos que poseen “flash” para los juegos, mapas y experimentos interactivos, y la tecnología “java” que se utiliza para la realización de las simulaciones, es casi inexistente en los museos virtuales de Iberoamérica (Sabattini, 2004: 424-428).

Primeras reflexiones diagnósticas

El cambio de paradigma de la divulgación del patrimonio conservado al de un espacio de experimentación de acontecimientos inmateriales o atemporales refleja el proceso sociotécnico en el que estamos inmersos, marcando al museo como *un espacio de comunicación y diálogo entre sujetos, objetos y experiencias* (Somoza Rodríguez y Ossenbach Sauter, 2003: 907). Rasgos y recursos que si bien lo diferencian del museo físico, no lo distinguen demasiado de otras prácticas culturales desarrolladas en Internet. El museo virtual pareciera estar destinado a ser un dispositivo más que cataliza la tendencia a la “indiferenciación” de los espacios y prácticas sociales de la sociedad postindustrial. Las transformaciones presentadas demuestran que el museo virtual se viene convirtiendo en un lugar de observación, de consulta, de juego, de comunicación - por Chat, por foro y por correo-, de aprendizaje, de trabajo, de investigación, de informarse con noticias de actualidad de la temática, del calendario de eventos, de apropiación de recursos didácticos, de turismo, de compra de souvenirs de recuerdo...

El género museo virtual va construyendo una identidad diferente al museo físico, a partir de la resignificación de su mandato histórico en el nuevo entorno web, pero las investigaciones referidas demuestran que los mayores logros se dan especialmente en los países de habla no hispana, evidenciándose desigualdades en las condiciones de su producción en estos contextos.

Los procesos de innovación están atravesados por los obstáculos que aparecen especialmente en América Latina. Georgina DeCarli y Christina Tsagaraki, analizaron la experiencia desarrollada por la Red ILAM – Instituto Latinoamericano de Museos-, sobre el panorama del uso de internet en los museos latinoamericanos. Estas autoras reconocen que las potencialidades de los museos virtuales son la “vinculación” y la “visibilidad” pero plantean riesgos económicos y complejos desafíos organizativos que atender (actualizar información, establecer contactos, e incertidumbres sobre como balancear la demanda de información y la oferta), entre otros aspectos.

No existen en la mayoría de nuestros países políticas del estado para la preservación del patrimonio científico-cultural-educativo como sí cuentan las instituciones de la Comunidad Europea. Se requieren presupuestos importantes y profesionales formados para concretar desarrollos tecnológicos que potencien la interactividad y la multimodalidad. Sin éstos atributos será difícil poder constituir el género equilibrando el “horizonte de expectativas” con el usuario joven actual, habituado a comunicarse e interactuar con aplicaciones de la web 2.0, en sus redes sociales, y a entretenerse con videojuegos involucrándose en el espacio simulado con las tres dimensiones. Queda para un próximo capítulo profundizar en el conocimiento de nuestros interlocutores, en los desafíos a enfrentar para comunicarnos con las nuevas subjetividades en construcción, insertas en permanentes flujos... con débiles nodos

institucionales que “enraicen” la memoria y hagan inteligibles los fragmentos culturales que circulan.

Bibliografía

- Martín Barbero, Jesús y Rey, Germán. 1999. *Los ejercicios del ver*. Barcelona. Gedisa.
- Bettetini, Gianfranco. 1986. *La conversación audiovisual*. Cátedra. Madrid.
- Carbone Graciela M., 2004. *Escuela, medios de comunicación social y transposiciones*. Miño y Dávila Editores. Buenos Aires.
- Castells, M., 1998, “La era de la información”: Tomo I, “Economía, Sociedad y Cultura”, Alianza Editorial. Disponible en:
<http://www.hipersociologia.org.ar/catedra/material/Castellscap1.html>.
- Castells, M., 2001, “Internet y la Sociedad Red”, Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento, Universitat Oberta de Catalunya.
- DeCarli, G. y Tsagaraki, Ch., 2003, *Los museos Latinoamericanos e Internet*, Edición electrónica Instituto Latinoamericano de Museos: Costa Rica. Disponible en:
http://documentos.ilam.org/ILAMDOC/ILAM_pub/Edit2_Museos_Internet.
- Kress, Gunter y Van Leeuwen, Theo. 2001. *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*. London
- Libedinsky, M., 1995, *Los museos y las escuelas: de la visita turística a la visita de descubrimiento*, en Litwin, E. y otros, *Tecnología Educativa*. Paidós. Buenos Aires.
- Landow, G.P. 1995 *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós. Barcelona / Buenos Aires
- Lévy, Pierre, 1997, “*Cyberculture*”. Editions Odile Jacob. París
- Muraro, Susana. 2005, *Una introducción a la informática en la aula*, Ed. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.
- Sabbatini, Marcelo. 2004, *Museos y centros de ciencias virtuales. Complementación y potenciación del aprendizaje de ciencias a través de experimentos virtuales*, Tesis Doctoral, Instituto Universitario de Ciencias de la Educación, Universidad de Salamanca.
- Silvio, José, 2000. “*La virtualización de la universidad*”. Colección Respuestas. Ediciones IESALC / UNESCO. Caracas. Venezuela
- Somoza Rodríguez, Miguel y Ossenbach Sauter, Gabriela 2003, *Internet y museos pedagógicos*, Etnohistoria de la escuela, XXII Coloquio Nacional de historia de la educación. Universidad de Burgos-Sociedad Española de Historia de la Educación.
- Steimberg, Oscar, 1991. *Semiótica de los géneros de la comunicación social*. Ediciones Culturales Argentinas. Buenos Aires.

UNESCO. 2007 “Museos, la polémica de la universalidad” El correo de la UNESCO, N°3.

UNLu, División Educación a Distancia. 2005, “Alternativas de empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las actividades académicas de la UNLu”. Documento de trabajo. Mimeo.

Verón, Eliseo, 1993. *La semiosis social*. Gedisa. Barcelona

Watson, María Teresa, 2001. “Semiótica de los géneros de la comunicación social” en Carbone, Graciela M.(dir.) y otros *El libro de texto en la escuela. Textos y lecturas*. Miño y Dávila Editores. Madrid.

Weber, Verónica, 2007, *Nuevos escenarios en educación: Museos virtuales como espacios de aprendizaje informal*, en EDUTECH. Buenos Aires.

EL MUSEO COMO TEXTO Y CONTEXTO DE LA ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN.

Posibilidades y desafíos de la gestión cultural regional.

Mgter. Arq. María Patricia Mariño*

pmarinio@yahoo.es

INTRODUCCION

A partir de la idea del museo como excepcional reservorio de la diversidad cultural, centro de acceso a los conocimientos sobre las culturas y de educación formal e informal, que participa en la comprensión mutua, cohesión social, así como en el desarrollo económico y humano se aborda la problemática de la gestión cultural en la región NEA.

La educación del siglo XXI se configura en el intento de formar las actitudes, valores y conocimientos de los ciudadanos de un mundo cada vez más cosmopolita y mediatizado. Se perfila como una actividad compleja, implicada en múltiples escenarios antes poco conocidos, cargada de preguntas con respuestas diversas, inciertas, ocupada en la construcción de un modelo humano y social inmerso en el fenómeno de la globalización y lo virtual, escasamente anclado en la necesidad de tomar conciencia de nuestras propias limitaciones.

Metodológicamente, el trabajo es de naturaleza cualitativa de carácter descriptivo-analítico y emplea fuentes secundarias de tipo documental.

El estudio se ha organizado en cuatro apartados. En el marco teórico, se distingue los alcances conceptuales de los términos, “educación”, “gestión cultural”, “política cultural y educativa”, “lo virtual”. En el segundo apartado se aborda el estado de la cuestión de la museología, educación y gestión, en el tercero se explicita la realidad museológica en la provincia de Corrientes, y se da cuenta de algunas consideraciones referidas al análisis y procedimientos para abordarlos. En el cuarto apartado se definen criterios aplicables, se contrastan los supuestos y fundamentos que guían tanto a los proponentes de la teoría crítica en relación con las tendencias observables al momento de llevar a cabo análisis de políticas, proponer diseños y/o implementar políticas educativas. Para concluir, una breve reflexión.

MARCO TEORICO

La UNESCO se refiere al museo como ámbito que contribuye a la formulación de una ética global basada en prácticas de conservación, protección y difusión de los valores del patrimonio cultural, donde la misión educativa, es complementaria del estudio científico.

El museo ha devenido lúdico e interactivo, debe ser distrayente y accesible, se confunde muchas veces con los parques de atracciones. Esto implica el cuestionamiento

* Arquitecta, Magíster en Gestión del Patrimonio Arquitectónico y Urbano. Directora de la Carrera de Museología del Instituto Superior C. M. de Llano de Corrientes.

sobre su rol real y su naturaleza, se torna indistinguible el límite entre la diversión y la cultura.

Los patrones con que se socializan a los jóvenes, los saberes que circulan, los valores y hasta los docentes, son diferentes, al punto de ser incomparables.

Los museos están inmersos en un proceso de cambio que quizá sea demasiado veloz para sus tiempos institucionales. Sin embargo, es necesario que comprendan la real utilidad de nuevas herramientas que, como Internet ayudan a mejorar la gestión institucional y coadyuvan al proceso de cambio.

La gestión cultural es el conjunto de actividades tendientes a la administración de recursos (patrimoniales, humanos, económicos y de todo tipo) ordenada a la consecución de objetivos sociales que afecten al Patrimonio Cultural. Desde este punto de vista se vislumbra el museo como ámbito para la difusión de valores y por ende educación.

Actualmente, la educación se ve atravesada y puesta en crisis por el fenómeno de la globalización, referente cotidiano y elemento importante de nuestro escenario vital. La sociedad se ve frente al constante estímulo de la información incesante conforme a un nuevo concepto de democratización cultural.

La Educación y la administración de la Cultura, hoy se replantean a partir del concepto de democratización cultural, heredera de la tradición de las luces con su ideal pansófico y su objetivo homogeneizador.

Al reflexionar sobre el concepto de democratización cultural se observa que el mismo se opone a la verdadera práctica, que se concreta en una mera distribución y reproducción de saberes e ideologías y no siempre en un verdadero espacio para estimular la creatividad.

Tendencias de las políticas educativas.

Si bien la entrada gratuita es un buen indicador de la eliminación de barreras para el acceso de públicos diversos a los museos, ello no es suficiente para hablar de un museo más democrático. Democratizar el museo es básicamente democratizar su mensaje, posibilitar su apropiación a cualquier categoría de visitante, con edades, intereses, motivaciones o nivel socio cultural diferentes.

La exposición, principal herramienta comunicativa del museo, debe presentar su discurso en distintos niveles de lectura a efectos de evitar excluir a ninguna categoría, por no poseer los códigos necesarios para interpretar el mensaje.

Se puede hablar de una tradición de los museos en el ámbito de la educación de elite, mas hoy la evolución de la institución, accesible en un primer momento a una *élite* erudita o profesional, centrada en un proyecto de investigación, más adelante convertido en un lugar de transmisión de valores para una multitud ha generado un problema en la transmisión de valores, o del discurso que les atañe, obstruye singularmente el propósito de aprendizaje de otra forma más amplia, pero más exigente,

donde cada individuo puede tener una propia lectura del museo, conforme su cosmovisión.

Se hace evidente que esas perspectivas de aprendizaje de la mirada, que fueron en una época la preocupación central de los visitantes, no constituyen, más que el objeto de la mayor parte de las políticas de mediación, iniciación, comunicación o educación en el seno de los museos.

La verdadera democracia cultural, requiere primero un aprendizaje de la mirada que posibilite aprender a ver libremente.

Políticas culturales y educativas. Proyectos Educativos en Internet

La educación en un mundo globalizado diversifica cada vez más sus canales formativos: a la influencia de la escuela se suman las posibilidades educativas de los medios de comunicación y de la cultura de la imagen, de otras vías de educación informal y no formal. Una parte de esa educación “global” se encamina, sin embargo, no tanto a la formación de identidades diversas como de identidades globales, cosmopolitas, viables en contextos diferentes, y para ello flexibiliza sus propuestas de forma que sean asequibles a los diferentes entornos culturales, a las necesidades cambiantes del mundo del trabajo, a la transmisión a través de los diversos espacios educativos en los que se confunde, cada vez más, formación con información, aprendizaje con consumo. Se abren así posibilidades e incertidumbres, se cruzan una serie de perspectivas que los educadores debemos conocer y debatir, sintiéndonos implicados en esa búsqueda de nuevas identidades que supone la sociedad de la globalización.

Distintos caminos existen en los dos sentidos. La realidad ampliada propone de enriquecer nuestro desarrollo cotidiano por el camino de los ordenadores numéricos. La realidad dual, al contrario utiliza captos para transmitir sus datos del mundo real en el espacio numérico. La noción de mundo espejo es otro de esos camino. En ese caso, el mundo virtual es una copia en tiempo real de un lugar existente.

Para algunos el futuro se sitúa en el entorno de esos espejos que avizoran una fusión entre Google Earth y Second Life. A partir de esto, a pesar de todas las conexiones los dos universos quedan separados y lo real aparece siempre igual de resistente al cambio. ¿Qué pasaría si el verdadero mundo se revela a su turno igual de fluido que su reflejo virtual?⁵³

Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) posibilitan la construcción de un nuevo espacio-tiempo social, en el que puede desarrollarse la sociedad de la información.

El espacio electrónico es una entidad más compleja que la red de redes. Internet posee fundamental importancia en el desarrollo de la SI. El espacio electrónico es mucho más que Internet, y desde luego mucho más que la *World Wide Web*.

⁵³ Rémi Sussan(2007)<http://www.internetactu.net/2007/11/15/demain-les-mondes-virtuels-1111-quand-le-virtuel-devient-reel/>

Como cualquier espacio social, el espacio electrónico exige habilidades y destrezas específicas para intervenir activamente en él. El nivel educativo de una sociedad informacional se mide ante todo por las capacidades y aptitudes que las personas tienen en relación al espacio electrónico, es decir, por el grado de alfabetización digital y de capacitación infoelectrónica que poseen.

Los procesos educativos dados en internet requieren del estudio de integración en una sociedad, donde se deberá atender a los indicadores educativos para la sociedad de la información, de índole muy distinta a los indicadores infomercantiles.

En un mundo cada vez más globalizado, deberíamos luchar por convertir la Informática y las Ciencias de la Educación en unos estudios también más globales, con contenidos éticos globales (Kirkwood, 2001) que resulten reconocibles y relevantes tanto en el ámbito nacional como internacional.

Usando como herramientas proyectos auténticos, los estudiantes pueden lograr una apertura al mundo “real” e inmediatamente su trabajo adquiere un valor más allá de su mera competencia demostrada como alumnos. En Noruega se implementó un proyecto que ofrece a los estudiantes una oportunidad única para implicarse emocionalmente y de forma práctica en el campo de la informática social. Los estudiantes de Informática han facilitado a Save the Children y al Servicio Nacional de Investigación Criminal informes sobre diversos temas, como la seguridad en los chats, los posibles abusos con los móviles con cámara integrada, etc. Esta colaboración excepcional entre enseñanza superior y organizaciones públicas y privadas no sólo otorga al proyecto un carácter único, sino que puede ser un factor esencial para facilitar la predisposición de los alumnos a estudiar Informática Social y mejorar sus habilidades en los diversos aspectos de la materia.

Políticas culturales en la Provincia De Corrientes. Educación y Museos.

En la Argentina, unas 960 mil personas nunca fueron a la escuela y son analfabetas, en tanto otras 3.695.830 no concluyeron la educación primaria, por lo que se los considera analfabetos funcionales. Estos datos corresponden al último censo del Instituto de Estadística y Censos (Indec), del cual se desprende también que, en el otro extremo de la pirámide educativa, hay en el país 1.142.151 graduados universitarios. De acuerdo a un informe que se conoció en las últimas horas, la cantidad de personas totalmente excluidas del sistema educativo tiende a disminuir, pero en cambio se considera que el de los analfabetos funcionales es un grupo en crecimiento.

El analfabetismo tecnológico se refiere a la incapacidad para utilizar las [nuevas tecnologías](#) tanto en la vida diaria como en el mundo laboral y no está reñido con la educación académica en otras materias. Es decir, cualquiera puede ser un "analfabeto tecnológico", independientemente de su nivel de educación e incluso de su clase social o su poder adquisitivo.

La decisión estratégica del Gobierno de Corrientes de implementar el Proyecto de Gobierno Electrónico incorporando una Arquitectura de Comunicaciones y Aplicaciones de nivel mundial permitirá tener beneficios inmediatos en áreas claves como Salud, Educación y Seguridad y además podremos contar con un nuevo modelo de gestión pública, un modelo fuertemente orientado a satisfacer las demandas reales de

la ciudadanía, logrando mayor eficacia, calidad y transparencia. Esto se traducía a través de los ejes políticos e ideas con se iban a manejar en el período 2005 – 2009 y entre ellas que los correntinos tuvieran igualdad de oportunidades y herramientas para el desarrollo de todos.

El Gobierno de la Provincia de Corrientes ejecutó su plataforma a través de la instrumentación de un plan de **Reducción de Brecha Digital e Integración**: la implementación de Gobierno Electrónico, logrando la difusión del uso de las tecnologías de información y comunicaciones hace desaparecer las diferencias o brechas que se producen entre personas o grupos sociales por razones de característica social, económica o geográfica. El gobierno electrónico permite minimizar distancias permitiendo una ampliación de la ciudadanía.

El Gobierno Electrónico, tiene como fin el apoyo al Desarrollo Socioeconómico e Integración a la Economía Mundial hace efectiva la igualdad de oportunidades a todos los ciudadanos con prescindencia del lugar geográfico integrándolos a un Mundo que está avanzando al paso de la revolución tecnológica y crecientemente necesita no sólo nuevos bienes y servicios sino el uso de tecnología para todas las actividades económicas.

A partir de esta propuesta estatal, se articularon planes con la Universidad Nacional del Nordeste como por ejemplo el Proyecto "Alfabetización digital en los Centros de Actividades Juveniles (CAJ) de la Capital de Corrientes"⁵⁴, proyecto de extensión desarrollado en el ámbito de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura de la Universidad Nacional del Nordeste, siendo sus principales beneficiarios jóvenes de la Capital de Corrientes que asisten a los Centros de Actividades Juveniles (CAJ) dependientes del Ministerio de Educación y Cultura de esta provincia.

La provincia de Corrientes, cuenta con museos que reflejan un potencial de gran valor histórico y cultural, brinda la posibilidad de conocer su historia y su relación con la región Nordeste, el área Guaranítica y la historia nacional.

La administración de los museos correntinos corresponde a distintas instituciones estatales de los distintos niveles, y otros son de organizaciones paraestatales: Museo Provincial de Bellas Artes, Museo de Artesanías Folklóricas, Museo Histórico, Museo Regional del Sistema del Iberá, Museo Municipal J. Alfredo Ferreira, Museo y Casa de la Cultura, Museo Municipal de Paso de los Libres, Museo Histórico Geográfico y Natural, (en Viraroso), Museo Histórico San Martiniano(en Yapeyú), Museo Jesuítico Guillermo Furlong, Museo del Chamamé (Mburucuyá), Museo Regional Pablo Argilaga, (Santo Tomé), Museo Arqueológico, (Curuzú Cuatiá), Museo de la Ciudad, Museo Notarial, Museo de la Policía Federal, Museo Sanmartiniano.

De los museos citados, solo el Museo de Bellas Artes Juan Ramón Vidal posee un sitio especial, desde el cual se puede acceder a diferentes actividades e informaciones relacionadas con sus funciones. Los demás poseen información de difusión, dentro de la web de la institución patrocinante, en el caso de los museos provinciales con el

⁵⁴ Dapozo, Gladys N.; Mariño, Sonia I.; Godoy Guglielmone, María V.;

Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes, y otros enlaces dentro de sitios pertenecientes a turismo.

El caso del Museo Notarial Delegación Corrientes, ofrece una situación un tanto mejor ya que contiene un enlace dentro de la web del Museo Notarial Argentino.

Lo virtual como herramienta para el rol educador. Posibilidades y desafíos

La tensión, entre la explotación de nuestro Patrimonio como recurso económico, por un lado, y nuestra responsabilidad moral hacia su preservación para el futuro, sólo uno de entre una multitud de temas preocupantes y susceptibles de debate social que se podría citar. Y ello lleva a la conclusión de que la confluencia de tantos y tan complejos aspectos sobre el hecho cultural de nuestro Patrimonio, lejos de todo criterio voluntarista o amateur, hace imprescindible una gestión profesionalizada del mismo.

En este problema frente al manejo del patrimonio, tangible e intangible, lo virtual aparece como una herramienta facilitadora para el conocimiento del mensaje que transmiten los bienes culturales que conforman el acervo museístico. A través de la red, se posibilita una difusión e intercambio de la información, por la que se accede desde múltiples sitios salvaguardando los objetos e integrándolos a redes que permiten su conocimiento y estudio.

La irrupción de los multimedia en los museos no es un simple evento coyuntural de la adaptación de las técnicas nuevas, también amenaza la institución en su identidad mas profunda. Nuevas prácticas pero también nuevos objetos: la distribución salvaje e incontrolada de imágenes prefigura que será un museo virtual sin edificios, sin colecciones ni conservadores, un museo reconstruido por el internauta según sus deseos y sus desplazamientos en la web. Un museo virtual que habrá hecho un despliegue de funciones de una eficacia inesperada.

Un museo virtual se da en el espacio de la sociedad de la información (SI). No hay sociedad que no requiera un espacio y un tiempo para surgir, consolidarse, evolucionar, desarrollarse y, en su caso, menguar y desaparecer. Los procesos de cambio social son espacio-temporales y ello también afecta a la SI, en la medida en que sea una sociedad diferente de la sociedad industrial, como suele aceptarse.

En el caso del contexto local, provincial y regional, lo virtual como camino para la educación desde el ámbito de los museos, posee ventajas y desventajas. Las primeras vinculadas con la facilidad de distribución de los contenidos y estímulo a la creatividad a través de juegos y actividades de aprendizaje, las segundas con la formación de los docentes que requerirán una veloz capacitación para responder a las necesidades cognitivas de los alumnos y al manejo de las TICS.

La realidad de la museología en Corrientes, se verá particularmente conmovida con la incorporación del museo virtual. Requerirá de una reprogramación de los recursos económicos y humanos que incidirá directamente desde el punto de vista administrativo, con consecuencias importantes en la reubicación y reestructuración de la planta laboral.

La profesionalización y capacitación del personal del museo es la base para un replanteo e integración de lo virtual, que desde un punto de vista significará objeto de economía a largo plazo.

Por otra parte, desde la organización museística, se deberá prever un plan para la integración de lo virtual, tema que se tratará en el próximo apartado desde lo metodológico.

Criterios para la programación educativa

Todo proceso de toma de decisiones implica la selección de alternativas y la elección de aquella que mejor se ajusta a la resolución del problema en cuestión. En el caso de las decisiones de educación en el museo, existen un conjunto de variables controlables que abarcan desde el desarrollo de las propuestas pedagógicas curriculares y servicios extraprogramáticos, el justo precio o arancel, la distribución del servicio en diferentes sedes, la promoción dentro de un marco ético, la formación del personal docente y no docente, la evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, y la gestión de las instalaciones y el equipamiento. Cada decisión debe orientarse al servicio y a los procesos de mejoramiento de la calidad educativa. Por consiguiente, cada toma de decisiones va a repercutir en alguna medida, directa o indirectamente sobre la comunidad educativa.

El modelo de ética de las decisiones de la educación en los museos, comprende el análisis de las siguientes variables:

a) *el entorno sociocultural*: el sistema jurídico, el sistema político y las normas religiosas.

b) *el entorno profesional*: la profesionalización de las herramientas virtuales en los museos, los códigos de ética.

c) *el entorno competitivo*: la oferta y demanda educativa, la normativa vigente, la coyuntura.

Los museos correntinos se han incorporado a la institución escolar como una herramienta educativa, al alcance de los docentes y alumnos, presentando una ventaja sobre el museo virtual que requiere un laboratorio informático con conexión de internet, aún inaccesible en algunos sitios de nuestra provincia.

d) *el entorno institucional*: la cultura institucional, la actualización de las propuestas y las restricciones institucionales, el comportamiento de la comunidad educativa, la relación sujeto-museo.

e) *las características personales del gestor*: su sistema de valores, creencias, fortaleza y conciencia moral, la sensibilidad ética. Es condición necesaria que el gestor perciba que existe una dimensión ética en su decisión, y por lo tanto, que debe discernir entre diferentes alternativas bajo esa dimensión.

Luego la evaluación ingresa en dos caminos paralelos que la condicionan: uno considera los aspectos deontológicos, y otro los aspectos teleológicos de la decisión. Por consiguiente, el gestor cultural debe evaluar lo correcto o incorrecto de cada estrategia

En función de la evaluación de los aspectos deontológicos y teleológicos de la decisión, el gestor debe discernir bajo su juicio ético, qué alternativa es la que contempla mejor las normas éticas de comportamiento como asimismo sus consecuencias beneficiosas o inconvenientes para la comunidad y la Institución Educativa.

La incorporación de lo virtual en los museos, requiere elementos habituales introducidos a través de cuestiones fundamentales: qué, porqué, para quién y cómo? A partir de estas cuestiones se definiría una política sobre los contenidos. La política sobre los contenidos se podría definir sobre cuatro dimensiones principales:

a) Contenido en las lenguas oficiales

En algunos sitios como Suiza, o Canadá de múltiples lenguas oficiales, la traducción generó la problemática de los recursos para la traducción de los contenidos.

En el caso de los museos correntinos, no debe desatenderse la cuestión del bilingüismo especialmente en el interior y su integración con los sitios de la región guaraníca.

b) Diversidad

La diversidad es percibida bajo sus aspectos culturales e históricos, los que benefician una mejor aproximación gracias a una interpretación rigurosa de las colecciones. Se nota una presencia marcada de asociaciones patrimoniales de características multiculturales sobre todo en el territorio y las últimas asumen un rol fundamental en la colectividad y en los museos locales.

c) Escala local, ¿regional o nacional?

Esta se relaciona con la identidad, por lo tanto un criterio sería el de descentralizar las decisiones del control del museo virtual dejando su evolución librada a las necesidades del público para favorecer su integración.

Para asegurar que el museo virtual represente la calidad, se necesitará proveer recursos, de distinta naturaleza, a través de una correcta gestión cultural.

Conclusión

La educación es un derecho, la creatividad una necesidad y la cooperación una herramienta. Una verdadera democratización cultural debería fundarse en el estímulo a la creatividad. Frente a estas cuestiones, la gestión cultural aparece como medio para abrir nuevas alternativas desde el camino de lo virtual, definiéndose su condición de medio para una verdadera democratización cultural desde el ámbito de los museos.

El museo, a través de la exposición de sus colecciones concretó siempre su carácter de texto de un discurso representado a través de imágenes icónicas, ecoicas vehículo de múltiples significaciones y sentidos organizados a partir de una lógica, con

las limitaciones del grado de comprensión para determinada población y de los recursos de conservación y exposición.

La actualidad nos presenta la posibilidad de sobrepasar los límites dados por los recursos necesarios para la conservación, seguridad, distribución de contenidos y educación gracias a la posibilidad del museo virtual, aunque éste es sinónimo de una actualización en la capacitación profesional y reestructuración en las plantas.

La capacitación profesional y reestructuración, al igual que en el museo tradicional continúa involucrando el concepto de la necesaria interdisciplinariedad, a la que se suman nuevas especializaciones para una eficiente tarea en la comunicación del mensaje.

Los museos de la provincia de Corrientes, continúan en su función en tanto texto de diversos discursos reflejos de la evolución cultural, social y política de la provincia y son parte del contexto que dará cabida a su participación en el espacio informático, esencial a integrar en la realidad que nos atañe.

BIBLIOGRAFIA

ASENSIO, Mikel-POL, Elena. (2002) **Nuevos escenarios en educación**. Edit. AIQUE. Buenos Aires.

KREBS, Anne, ROBATHHEL, Nathalie. (2008) **Démocratisation culturelle: L'intervention publique en débat**. La documentation française. N°947. Paris.

MANES, Juan Manuel. (1997) **Marketing para instituciones educativas**, Ed. Granica. Madrid

MAIRESSE, François (2007) **¿Ha terminado la historia de la museología?**. Museo Real de Mariemont. ICOFOM. Bélgica –

VITELL, Scott (1986) **The general theory of marketing ethics** en Journal of Macromarketing, Spring.

NUEVOS LENGUAES PARA NUEVOS PÚBLICOS: ADOLESCENCIA, JUVENTUD Y VIRTUALIDAD

Lic. Fernando Tascón *

* Licenciado en Ciencias de la Educación. Coordinador de capacitación del Programa “Alianza por la Educación”. Microsoft. Asesor del Programa de Incorporación de TIC en escuelas públicas de la Prov. de Santa Fe. Ministerio de Educación de Santa Fe.

LOS ADOLESCENTES, LOS MUSEOS Y LA VIRTUALIDAD

Prof. María Cristina Holguín *

mcholguin@fibertel.com.ar

cecaargentina@gmail.com

Mgt. María Jesús Baquero Martín *

macubaquero@gmail.com

*“En la aborrecida escuela,
Raudas moscas divertidas,
Perseguidas, perseguidas,
Por amor a lo que vuela”
(Antonio Machado)*

Este trabajo nació como consecuencia de preocupaciones comentadas en la celebración del I Encuentro Nacional CECA Argentina⁵⁵, cuyo tema fue “La Familia, un Público a Considerar”.

En dicho Encuentro se manifestó, entre otras cosas, la preocupación por el escaso interés de los adolescentes en visitar los museos y, por otro, los serios riesgos que corren en nuestra sociedad, donde el alcohol y la droga son tentaciones muy fuertes y que ponen en riesgo sus vidas. Por lo que resultaba importante tratar de atraerlos, de contenerlos.

Por otro lado, también se puso mucho énfasis en las personas con capacidades diferentes. En un excelente trabajo, *Familias no Convencionales*, de Sofía Seperiza⁵⁶, pidió permiso para llevar una pareja de ciegos que trabaja con ella. Estos no videntes nos conmocionaron a todos cuando pidieron que le preguntemos a las personas que padecen de alguna diferencia, qué es lo que necesitan. Una sorda, participante en el Encuentro, se sumó al pedido diciendo que, por ejemplo, los videos de los museos no tenían escrito el audio y ella no podía entenderlos.

Creemos conveniente y necesaria la tarea, por parte de los responsables de los Departamentos Educativos de los museos, de un encuentro directo con nuestro público para pedirle opinión y, así, diseñar programas educativos sabiendo y teniendo en cuenta sus necesidades y propuestas.

En este trabajo, hemos pretendido descubrir la opinión del público adolescente sobre lo que conocen y piensan de los museos, prestando atención a las posibles

* Docente. Gestora Cultural. Ex – tesorera del ICOM. Actual Representante del CECA-ICOM. Argentina

* Licenciada en Historia del Arte y Master en Museología.

⁵⁵ I Encuentro Nacional CECA, celebrado los días 6 y 7 de noviembre de 2007 en la ciudad de Rosario, Provincia de Santa Fe, Argentina

⁵⁶ Sofía Seperiza, museóloga, a cargo del Museo Municipal de Armstrong (Prov. Sta Fe).

sugerencias educativas que nos puedan aportar. Además, pensamos que la adaptación y adecuación, en la medida de lo posible, a los nuevos lenguajes y tecnologías sería necesario para atraer a nuestros adolescentes para que se conviertan en visitantes reales y activos, dentro de nuestras instituciones museísticas.

Adolescente y Cultura

La etapa de la adolescencia corresponde a la intermedia o transición entre la infancia y la madurez. Conlleva procesos de cambios abruptos de carácter biológico (sexualidad latente), psicológico (construcción de la identidad) y social (intereses de relación con sus pares y apertura al exterior).

Son varios los puntos para considerar como problemáticas adolescentes:

- a) El despertar sexual
- b) Su aspecto físico
- c) Su identidad. Ya no es niño, es grande, pero.... ¿qué tal grande? La identidad se construye articulando mecanismos de identificación.
- d) Su necesidad y duelo por tener que dejar de ser niño de la casa y empezar a ser adulto
- e) Comienza la etapa de las operaciones formales (Piaget), pero su inteligencia puede estar subordinada a los factores arriba mencionados
- f) Necesita, pese a sus deseos, rebelarse contra su familia y su entorno social para poder construir su identidad.

Una de las preocupaciones más importantes está relacionada con la velocidad con que se suceden los cambios corporales y la comparación con otros niños/as y con la imagen que obtienen del espejo (PRONAP, 2002)⁵⁷

Existen dos factores importantes que actúan en esta fase por el efecto que producen: el primero de ellos, el más importante, es el grupo de pares siendo una etapa de encuentros y construcción con otros; el otro, es el sistema de escenarios y ámbitos institucionales que hacen de marco a ese encuentro y la cotidianeidad de dichos grupos. Estos factores intervienen de manera decisiva en la rearticulación de los referentes básicos de la experiencia y se suman a la familia y la escuela completando el proceso de socialización en el que se modulan las identidades que se continuarán con posterioridad en las etapas juvenil y adulta.

Por tanto, asistimos en la adolescencia a la apertura de las influencias más diversas. En esta apertura al mundo que le rodea, aparecen también intereses culturales como parte integrante de sus intereses sociales. Estos intereses culturales experimentan una paulatina consolidación y se podrán fijar si existe una correcta influencia, trabajando con ellos a través de una debida orientación⁵⁸.

⁵⁷ La mayoría de los adolescentes no están interesados en la vida intelectual. Su cuerpo concentra toda su atención.

⁵⁸ Reflexiones extraídas del artículo de Marcelo Urresti titulado *Adolescentes, Consumos Culturales y Usos de la Ciudad*, www.oei.org.ar/edumedia/pdfs

Uno de los mayores impactos en la actualidad es la emergencia de una cultura de la imagen⁵⁹ y de las nuevas tecnologías, generando a su vez lenguajes y mecanismos de comunicación alternativos. Los jóvenes están inmersos en una cultura de la velocidad, de la fragmentación y de la imagen, y los adultos enfrentan el desafío.

Los jóvenes adquieren otras experiencias que los adultos no conocemos, entendemos o compartimos al haber sido socializados en un contexto diferente. Estas experiencias se agregan a través de nuevos ámbitos y localizaciones de ocio, de juegos (videojuegos), Internet, música, cine, fotografía, celulares, que reflejan rapidez, instantaneidad, imagen, virtualidad y nuevas fórmulas de comunicación, y con ellas una nueva noción de tiempo y de espacio. Debemos, por tanto, pensar en desarrollar nuevos procesos reflexivos al asistir a una nueva forma de organización y construcción del mundo⁶⁰.

¿Interés de los adolescentes por los museos?..... ¡No, qué va!

Al comienzo del trabajo comentamos la preocupación que se expresaba por la falta de afluencia de adolescentes a los Museos. Esta afirmación constituye una verdad a medias. Como visitante individual, representan un bajo porcentaje de las visitas, pero debemos tener en cuenta que forman un colectivo numeroso a través de las visitas con los centros escolares.

Lo que sí consideramos es que, este núcleo de población, no escoge los museos dentro de sus prioridades de ocio debido a varias razones:

1. existen otras ofertas más atractivas para ellos
2. *también contribuyen los recelos hacia la educación, hacia las influencias de los padres o cualquier elemento establecido de la vida adulta*⁶¹
3. los museos ofrecen programas pobres para este sector, o son adaptaciones de otros diseñados para niños o adultos, o, sencillamente, no los contemplan dentro de sus actividades.
4. *sienten que los servicios museísticos no comprenden sus intereses, su modo de entender la vida y sus necesidades*⁶²

Por ello, hemos querido acercarnos a ellos con el fin de recabar información y opciones de adolescentes sobre varios aspectos referidos a museos. En el mes de febrero de 2009 hemos comenzado a trabajar en la elaboración de un cuestionario para distribuir a jóvenes de edades comprendidas entre los 13 a los 20 años. El número de encuestas

⁵⁹ Ideas expuestas en el libro *Jóvenes, Tecnología, Participación y Consumo*, de S. A. Balardini, que forma parte del documento *Cultura y Participación Adolescente. Palabras y Juegos*, UNICEF, www.unicef.org

⁶⁰ *Ibidem*

⁶¹ Pastor Homs, M^a Inmaculada, *Pedagogía Museística. Nuevas Perspectivas y Tendencias Actuales*, Editorial Ariel, 2004, p. 93, basado en el estudio realizado por M. Xanthoudaki y D. Anderson, *Museums, Education and Youth: Lessons from the Present*, en *Journal of Education in Museums*, n° 19, pp. 36-39

⁶² *Ibidem*, p.93

contestadas sumaron un total de 378, realizadas a particulares y a alumnos de centros escolares y universitarios⁶³.

Los ejes principales de preguntas se centraron en estos aspectos principales:

- a) cómo definen un museo y la opinión que les merece
- b) preferencias en los tipos de museos y acompañantes
- c) tipos de actividades que les gustaría realizar

a) Las primeras informaciones que nos interesó conocer, hacían referencia a lo que ellos consideran que es un museo y los aspectos positivos y negativos que ven en ellos.

DEFINICIONES DE MUSEO:

ICOM:

(...) una institución permanente, no lucrativa, al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone evidencias del patrimonio material de los pueblos y su medio, con la finalidad de promover el estudio, la educación y el entretenimiento.

ADOLESCENTES:

13-15 años: “Es un lugar de exposición de objetos históricos, que contienen un valor para la sociedad”.

16-17 años: “Lugar de exhibición y conservación de objetos con valor histórico, que aporta conocimientos y aprendizaje a los visitantes referidos al tema al que se dedica”

18-20 años: “Lugar destinado a la educación, exposición, conservación e investigación de objetos de valor histórico, accesible a todos, donde se amplían conocimientos y se puede disfrutar”

⁶³ Queremos agradecer a todos los jóvenes su participación. Además, se hace necesario el recordar la colaboración prestada por los siguientes Centros Educativos y sus responsables que tan generosamente han abiertos sus puertas para la realización de esta ponencia:

- Colegio San Antonio de Papua y a su Dra. de Estudios Elba Colman y Rectora Mabel Bianchi
- Instituto María Ana Mogas y a su Dra. De Estudios Andrea Rossi
- Instituto Nuestra Sra. De Luján, y a la Rectora de Secundaria Verónica Zumárraga
- Instituto Santa Ana, y al profesor Jorge Bedolla
- A la Universidad CAECE y a los Departamentos de Ciencias Ambientales y Psicología
- Centro Alfonsina Storni y su Dir Prof y Mlga Margarita Larraigné.

Estas definiciones están redactadas buscando la opinión generalizada dentro de cada grupo de edad. Observamos, con su lectura, los matices que van apareciendo. Mientras que para los más jóvenes un museo representa un lugar más distante y básicamente el museo tiene la función de exhibición de las piezas, gradualmente van sumando otras de las funciones, además de tomar en cuenta al público. Sorprende como en los más mayores la tarea educativa cobra especial importancia, llegando incluso a tenerla más presente que el resto.

El elemento común, y que nos parece importante destacar, es que todos tienden a aportar un importante valor histórico y social a los objetos que contienen los museos.

ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS*
<p>13-15 años:</p> <ul style="list-style-type: none"> - descubrir cosas nuevas e interesantes - el aprendizaje - conocer de forma entretenida y fácil - conocer del tema que prefieren - acercamiento a los objetos - conocer cosas del pasado histórico y cultural - los museos conservan los objetos - información y explicaciones que aporta - puedes realizar actividades - observación de la obras y sus artistas - aporta conocimientos 	<ul style="list-style-type: none"> - En la gran mayoría contestan que son aburridos - Nada - No saben o no contestan - Los guías y las visitas - No se puede sacar fotos, ni comer - Gente que no cuida las cosas - No tiene muchas actividades - Cobran la entrada - Desorganización - No presentan innovaciones atractivas para el público - No han logrado que los adolescentes se interesen en ir - Hay mucho que ver
<p>16-17 años:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje - Aprendizaje dinámico y diferente - Otro modo de conocimiento - Conocimiento de cosas no cotidianas - El contacto directo con los objetos y obras - Posibilidad de descubrimiento - Adquisición de información nueva - Muestran otros puntos de vista - Abierto a la comunidad - Importancia de la investigación 	<ul style="list-style-type: none"> - Aburrido - Nada - Visitas y Guías - No hay participación ni interactividad - Sistema estático, sin animación - Cobro de entradas - Elitista - No se los cuida - No se renuevan - Poco didácticos - Mala organización y distribución que dificulta el entendimiento

18-20 años:	
<ul style="list-style-type: none"> - Encuentro con los objetos - El aprendizaje y educación - Conocer aspectos del pasado - Es una actividad educativa y recreativa - Mundo lleno de conocimientos y diversión - Experimentar - Muestras - La comunicación que aporta - Encuentro con cosas no cotidianas - Información - Es un lugar cultural - Poder profundizar en ciertos temas - Apertura al público - Conexión con lugares y situaciones lejanas 	<ul style="list-style-type: none"> - Aburrido - Podrían ser más interactivos - Demasiado serio y silencioso - Falta de organización e infraestructuras - Precio de las entradas, no al alcance de todo el mundo - Horarios - Espacios limitados - Demasiadas obras - Falta de información del personal - Falta de variación en sus exposiciones - No llaman mucho la atención - No atraen al público joven - Falta de divulgación - No siempre hay originales

* Se han colocado por orden de cantidad de respuestas dadas para esa opinión

b) El segundo bloque de preguntas estaba enfocado a averiguar la asistencia de nuestros adolescentes a las instituciones museísticas y de las preferencias de acompañamiento.

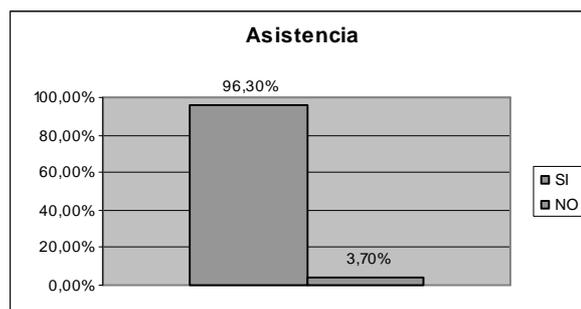
• **¿Has ido alguna vez a un museo? , ¿Con quién?**

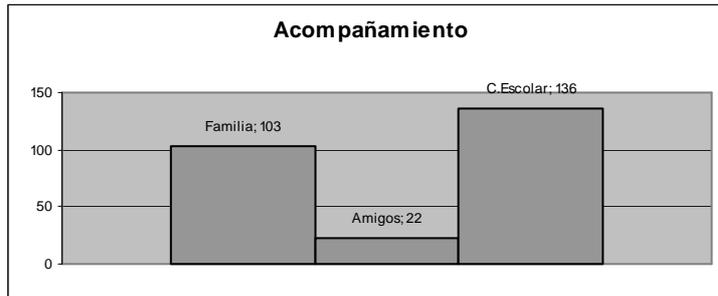
13-15 años:

Asistencia a Museo	Porcentajes
SI	96,3%
No	3,7%

Compañía*	Respuesta
Familia	103
Amigos	22
Centro Escolar	136

* Podía ser una respuesta múltiple





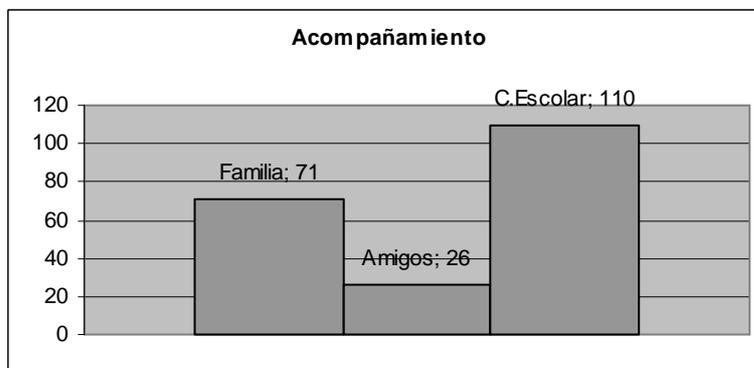
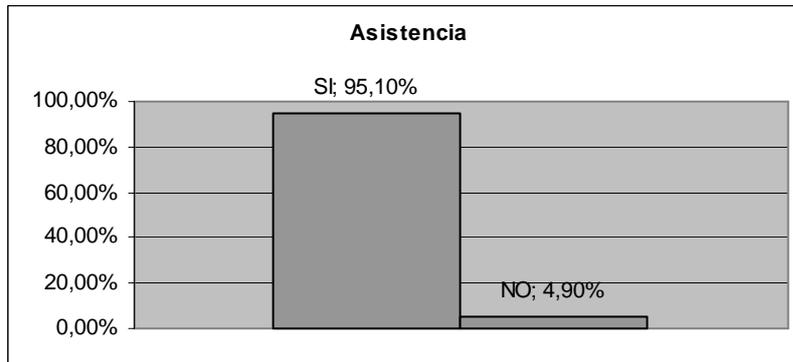
16-17

años:

Asistencia a Museo	Porcentajes
SI	95,1%
No	4,9%

Compañía*	Respuesta
Familia	71
Amigos	26
Centro Escolar	110

* Podía ser una respuesta múltiple

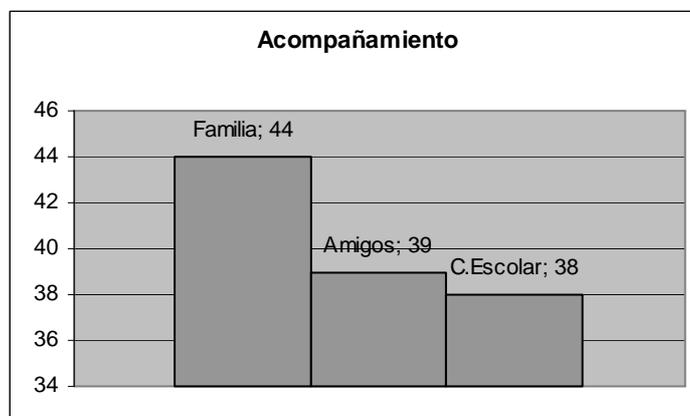
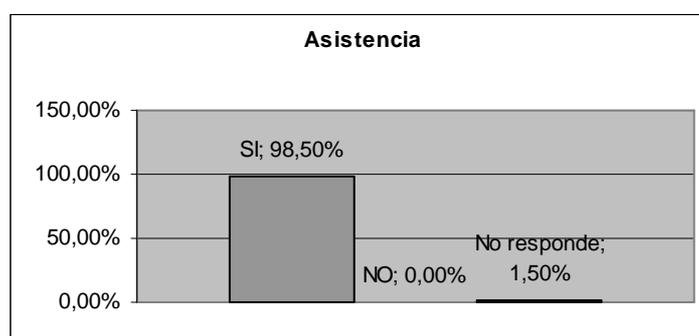


18-20 años:

Asistencia a Museo	Porcentajes
SI	98,5%
No	0%
No responde	1,5%

Compañía*	Respuesta
Familia	44
Amigos	39
Centro Escolar	38

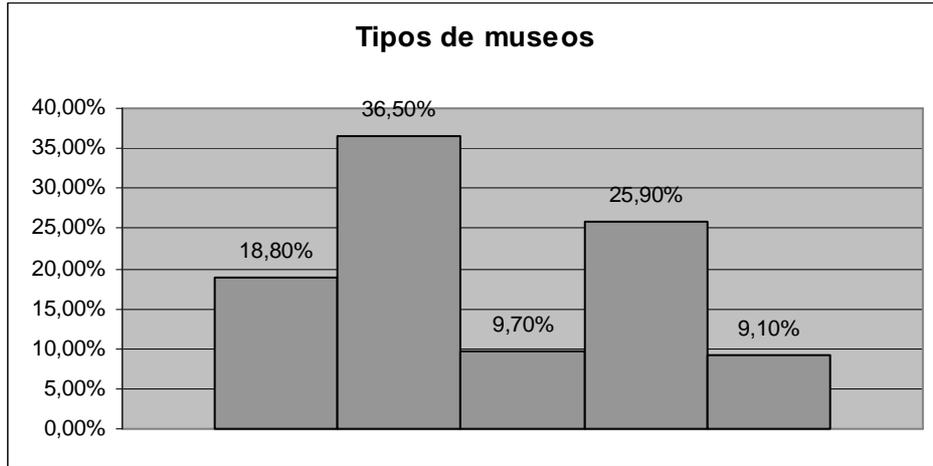
* Podía ser una respuesta múltiple



- **Elige el tipo de museo que más te interesa, ¿Por qué?**

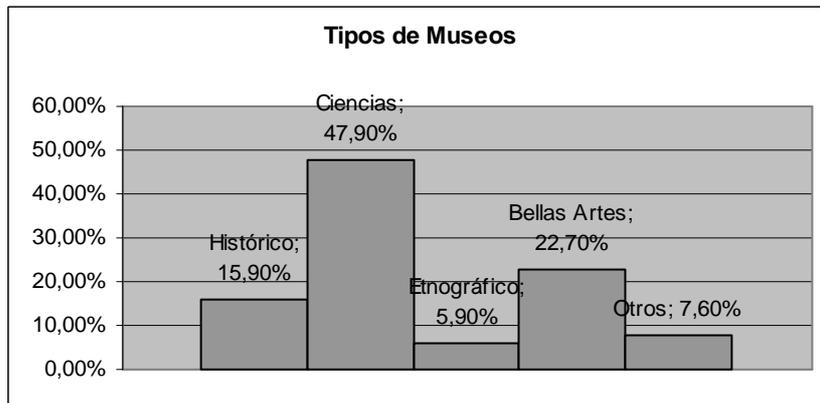
13-15 años:

Tipo de Museo	Porcentajes
Histórico	18,8%
Ciencias y Tecnología	36,5%
Etnográfico y Antropológico	9,7%
Bellas Artes	25,9%
Otros	9,1%



16-17 años:

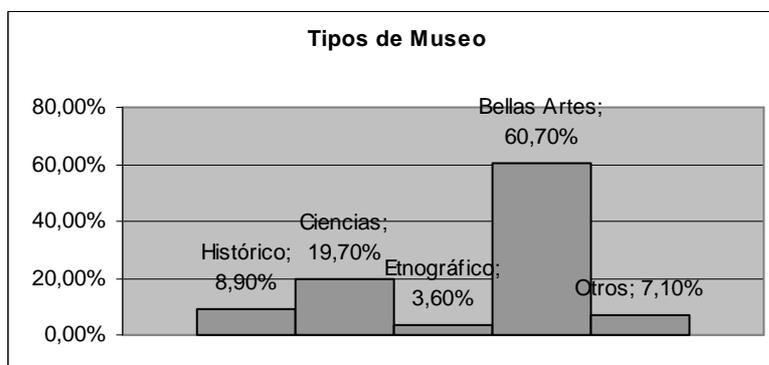
Tipo de Museo	Porcentajes
Histórico	15,9%
Ciencias y Tecnología	47,9%
Etnográfico y Antropológico	5,9%
Bellas Artes	22,7%
Otros	7,6%



18-20 años:

Tipo de Museo	Porcentajes
Histórico	8,9%
Ciencias y Tecnología	19,7%
Etnográfico y Antropológico	3,6%

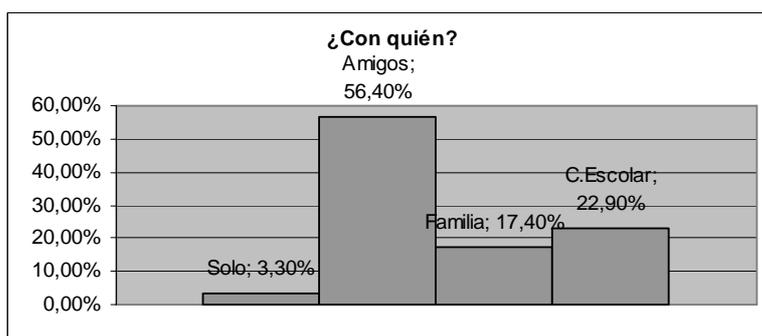
Bellas Artes	60,7%
Otros	7,1%



- **¿Con quién te gusta o gustaría visitar un museo?**

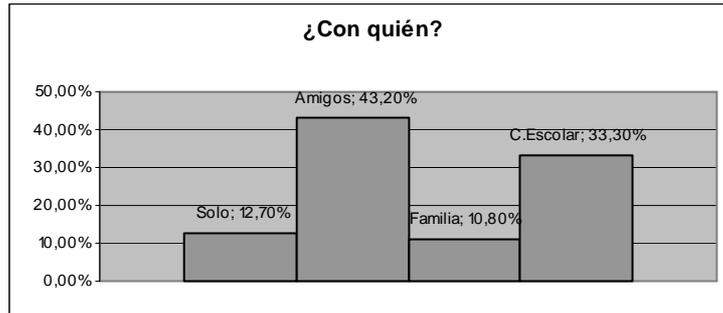
13-15 años:

¿Con quién?	Porcentajes
Solo	3,3%
Amigos	56,4%
Familia	17,4%
Centro Escolar	22,9%



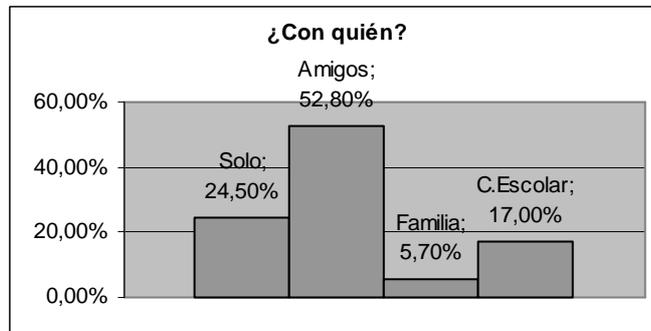
16-17 años:

¿Con quién?	Porcentajes
Solo	12,7%
Amigos	43,2%
Familia	10,8%
Centro Escolar	33,3%



18-20 años:

¿Con quién?	Porcentajes
Solo	12,7%
Amigos	43,2%
Familia	10,8%
Centro Escolar	33,3%



c) Con la tercera y última serie de preguntas nos propusimos conocer cuales eran el tipo de actividades educativas que les gustaría a los a adolescentes que les presentaran en sus programaciones los Departamentos de Educación de los museos.

- **¿Qué tipo de actividades te gustaría te ofreciera un museo?**

13-15 años:

Actividades:
<ul style="list-style-type: none"> - Películas y videos - Talleres - Demostraciones - Juegos interactivos - Experimentación - Hacer fotos - Concursos de preguntas - Actuar y talleres de interpretación - Talleres de arte - Usar computadoras - Música

- Encuentros con artistas
- Interpretar las obras ellos mismos
- Visitas guiadas

¿Cómo? – Aprender jugando, que sean divertidas, donde se puedan tocar las cosas, participativos e interactivas

16-17 años:

Actividades:

- Actividades interactivas
- Experimentación y demostración
- Ver videos
- Charlas
- Visitas guiadas
- Talleres prácticos
- Participar en investigaciones en un museo o ser curador
- Debates
- Cursos sobre arte y tecnología
- Juegos
- Encuentros entre colegios
- Tocar música

¿Cómo? Participación activa, divertida, dinámica, a través de la pregunta de opiniones

18-20 años:

Actividades:

- Cafés literarios
- Concursos y exposiciones para los jóvenes
- Cursos especializados
- Actividades Interactivas
- Obras teatrales
- Juegos
- Charlas informativas
- Visitas guiadas por especialistas
- Encuentros con Artistas
- Talleres

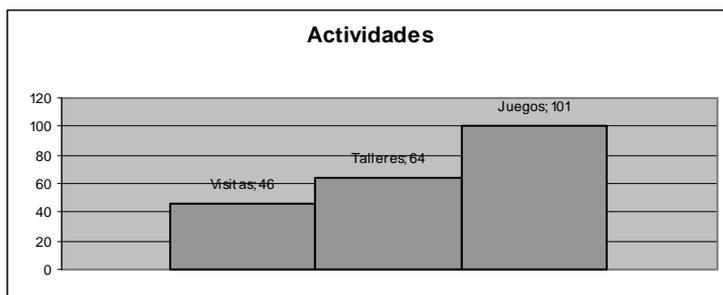
¿Cómo? A través de una mejor atención, proporcionándoles mayora participación, dinamismo y entretenimiento, además de procurar un intercambio de conocimientos

- **¿Qué tipo de actividades prefieres realizar en un museo?**

13-15 años:

Tipos de Actividades	Respuestas*
Visitas	46
Talleres	64
Juegos	101

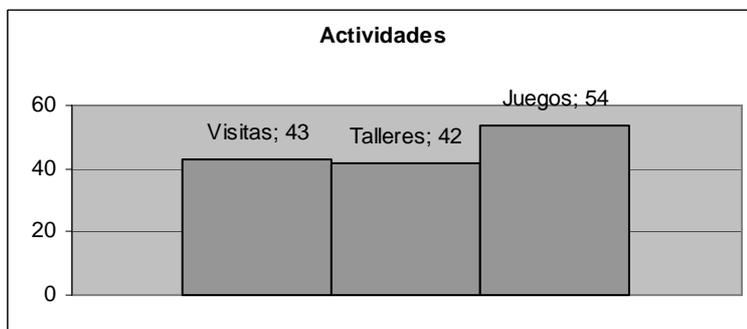
*Multirespuesta, se podía elegir más de una



16-17 años:

Tipos de Actividades	Respuestas*
Visitas	43
Talleres	42
Juegos	54

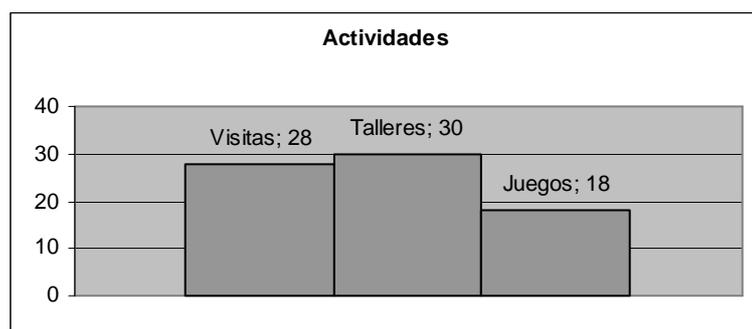
*Multirespuesta, se podía elegir más de una



18-20 años:

Tipos de Actividades	Respuestas*
Visitas	28
Talleres	30
Juegos	18

*Multirespuesta, se podía elegir más de una



- **Elige el tipo de actividad que más te interesa**

Actividades:	13-15 años*	16-17 años**	18-20 años***
Obra de Teatro	69	48	20
Pintar	63	43	35
Conjunto musical	54	29	10
Grupo de baile	62	37	19
Comparsa	18	10	2
Búsqueda Tesoro	58	22	14
Bailar	74	50	26
Sacar fotos con celular	121	43	11
A lo anterior, ponerle música	70	29	10

* Es multirespuesta, de un total de 191 encuestas

** Es multirespuesta de un total de 122 encuestas

*** Es multirespuesta de un total de 65 encuestas

CONCLUSIONES:

¿Por qué los adolescentes no van a nuestros museos? Creemos que es una pregunta que deberían plantearse de forma muy seria los Departamentos de Educación de los museos.

Pero también deberían preguntarse, ¿queremos a los adolescentes en nuestros museos? ¿Somos capaces de desarrollar programas educativos adecuados para ellos? El problema no sólo radica en la dura etapa evolutiva en la que se encuentran.

Con las respuestas al cuestionario, los adolescentes nos demuestran que la visión que tienen de las instituciones museísticas no es negativa. A su modo, saben lo que es un museo y a medida que avanzan en edad, calidad y cantidad de visitas, van complementando las diferentes facetas y funciones a la que se dedican los museos. Y por otra parte, sorprende realmente su visión en la que el museo contiene una gran carga educativa y de aprendizaje, respetando y valorando las colecciones y objetos. Entonces, ¿por qué se aburren tanto?

Creemos en la necesidad de comenzar a trabajar de forma intensa con este colectivo que demanda experiencias educativas en los museos, creando proyectos y programas acordes a ellos, si adaptación de actividades de otros grupos de edad. Además, sería importante la investigación por parte de los Departamentos de Educación de los museos para ir avanzando en propuestas e iniciativas que hagan de los adolescentes un visitante frecuente, a parte de las visitas escolares.

Aunque los adolescentes presentan actividades un tanto tradicionales, debemos intentar recurrir a la orientación de todos los nuevos lenguajes y avances en la tecnología y virtualidad, ya que forman parte de su vida cotidiana. Así, tal vez logremos adaptar los programas y conseguir llegar a ellos de forma más efectiva.

Estamos seguros que los adolescentes podrían ser un público dinámico en nuestros museos, ya que tienen una capacidad de desarrollo, apertura que ayudaría a divulgar y preservar nuestro Patrimonio.

Bibliografía

Aguirre Baztán, Ángel. *Psicología del adolescente*. Madrid. Marcombo, 1994

Aszkenazi, Marcela ; Girard, Gustavo ; Achábal, María Adela ; Cal, Alicia Beatriz Mengarelli, Guillermo César . *El mundo del varón adolescente: está todo dicho?* Bs. As. Espacio, 2004

Freud, Anna ; Osterrieth, Paul A. ; Piaget, Jean ; Schonfeld, William A. ; Anthony, James - *El desarrollo del adolescente*. Bs As. Paidós 1980.

"PRONAP 2002" - Sociedad Argentina de Pediatría – Módulo N° 4 – *Supervisión de la salud del adolescente*.

Pediatría – V Edición – Tomo II", Meneghello, Ed. Médica Panamericana

<http://www.latinsalud.com/articulos/00946.asp?ap=1>

Urresti, Marcelo titulado *Adolescentes, Consumos Culturales y Usos de la Ciudad*, www.oei.org.ar/edumedia/pdfs

S.A. Baladoni. *Jóvenes, Tecnología, Participación y Consumo*, de S. A. Balardini, que forma parte del documento *Cultura y Participación Adolescente. Palabras y Juegos*, UNICEF, www.unicef.org

Pastor Homs, M^a Inmaculada, *Pedagogía Museística. Nuevas Perspectivas y Tendencias Actuales*, Editorial Ariel, 2004,

D. Anderson, *Museums, Education and Youth: Lessons from the Present*, en *Journal of Education in Museums*

NEO MUJER IBEROAMERICANA
Nuevos paradigmas en la construcción de su femeneidad

Lic Mariana Turchio Iturriaga*

marianatur@hotmail.com

turchio_iturriaga@hotmail.com

*"En el mundo primitivo de los hombres
existía una especie de alma
colectiva en lugar de una conciencia
individual, la cual sólo surgió
al llegar la humanidad a grados superiores
de su desarrollo"*

[Del libro "Realidad del Alma" de
C.G.Jung]

Nuevos tiempos exigen la contemplación artística **contemporánea** de nuevos arquetipos aun no consolidados gracias a una realidad efímera, inconstante e inconsistente, herencia directa de nuevos conceptos de globalización, regionalismos, relativismos y sus herramientas tecnológicas.

La tecnología marca el camino de las tendencias, modas y conductas a partir de la producción de lenguajes solo admitidos por públicos sedientos de cambios (de lo contrario será obvia una resistencia al mismo). De lo que se deriva la lectura de un productor anónimo de opciones diversas que nos permite escoger innumerables alternativas vinculadas directamente a quien elige.

El sujeto se convierte en un actor proactivo de su propio cambio gracias a herramientas como blogs, galerías, comunidades virtuales, modas de interacción, y ejemplos cotidianos de los mas sencillos y sensibles a nuestra humanidad, como conocer a su pareja frente al monitor, buscar trabajo, hacer las compras o pagar las deudas, confraternizar, disfrutar de imágenes remotas e inalcanzables.

Y tal ejemplo, visitar imágenes remotas e inalcanzables plasma de manera ineludible el concepto de virtualidad. Está allí aquel paisaje, desde entonces "lo conocemos", pero continuará siendo intangible.

Trasladar este concepto a la contemplación de Nuevos Discursos de la Mujer exige "admirar" (la admiración se define como una consideración especial que se tiene hacia alguien o algo por sus cualidades) la configuración de comunidades femeninas más evidentes de Iberoamérica.

Observar los elementos causantes de las mutaciones en el comportamiento y convivencia de la Neo Mujer, globalización, tecnificación, cambios políticos, sociales y culturales, una nueva sexualidad, migraciones internas, urbanización, entre otros

* Licenciada en Historia del Arte, Curadora de Arte contemporáneo. Actualmente se desempeña como directora ejecutiva del Museo de Arte Contemporáneo del MERCOSUR.

factores, hacen atractiva la posibilidad de retratar esta imagen de la mujer que lleva ya alrededor de 20 años construyéndose.

Ante este marco

¿Qué necesita la comunidad artística del Museo?

El **Museo** tiene la oportunidad de focalizar su atención en estos nuevos discursos:

- Generar espacios de exposición para el retrato de estos discursos.
- Fomentar el interés del artista por estas **“Imágenes Contemporáneas”** mediante concursos.
- Propiciar el análisis de los comportamientos de este nuevo público como protagonista de su contemporaneidad.
- Promover debates, foros y un dialogo enriquecedor entre el curador, el artista y el espectador.
- Propulsar estudios de investigación históricos, sociológicos y antropológicos de los diversos discursos según su región, a fin de sistematizarlos y preservarlos, teniendo en cuenta su condición de efímeros.

Nuevos ritos, nuevos gestos, nuevas identidades hacen a una nueva sociedad en la que este actor, la Mujer, toma relieve y reclama ser minuciosamente observado y conservado desde su actualidad.

La curaduría de la obra de Damián Rolón Ortiz⁶⁴ se expondrá parcialmente como un potencial modelo de esta contemplación y cabe exponerla como ejemplo del retrato de la **Nueva Mujer** y el **relato de estas conductas virtuales**.

Esta muestra curada permitirá visualizar el potencial que la juventud, la virtualidad y sus resultantes nuevos lenguajes ofrecen a un Museo comprometido con el patrimonio intangible de una cultura y sociedad emergente.

Para concluir al fin, en presentar este marco como la ocasión que tiene el Museo de conservar, investigar, comunicar y exponer el retrato de estas realidades virtuales, un recorte de la vida contemplada por los ojos del artista, ávido de impresiones contundentes.

⁶⁴ *Algunas de estas obras podrán ser apreciadas en la presentación en formato de Powerpoint*

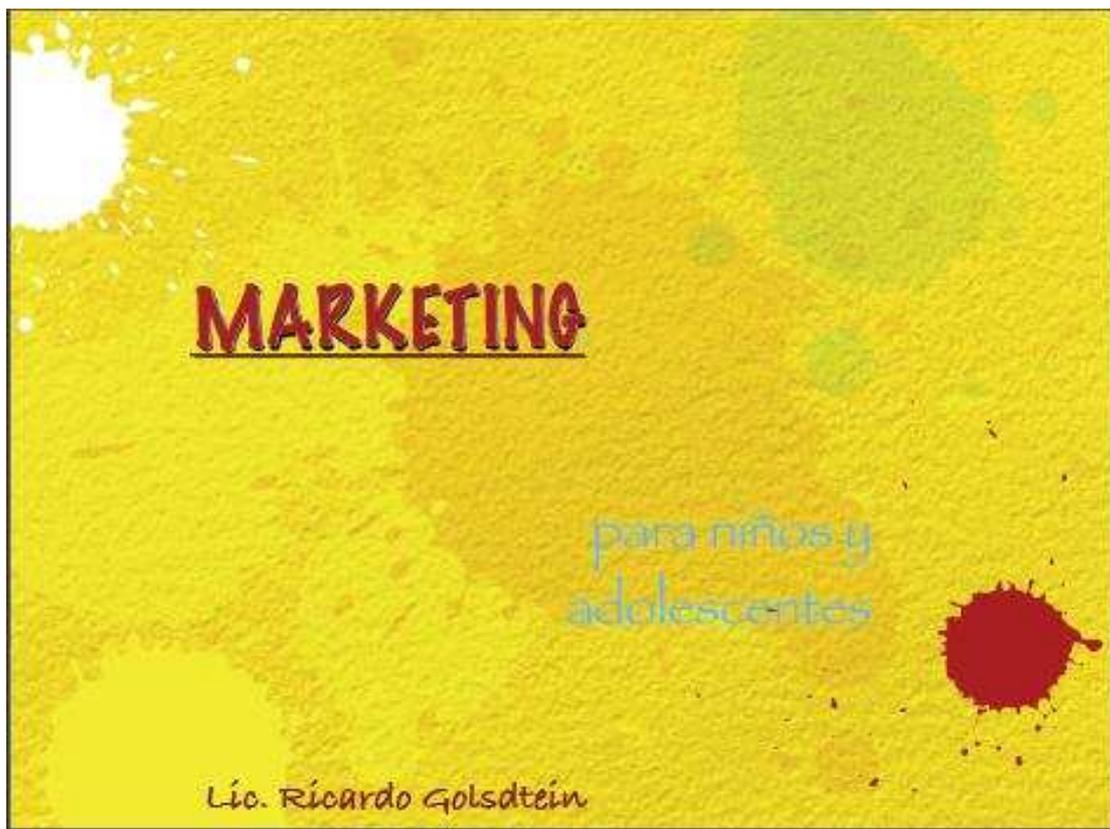
"LA IMPORTANCIA DE LAS ASOCIACIONES DE AMIGOS DE MUSEOS EN LA ERA DE LA VIRTUALIDAD"

ARQUITECTA GRACIELA FASULO (FADAM) FEDERACION ARGENTINA DE AMIGOS DE MUSEOS.

fadam@fadam.com.ar

CÓMO “VENDER” LA IMAGEN A NIÑOS, ADOLESCENTES Y ADULTOS.

Lic Ricardo Goldstein *



* Licenciado en Publicidad y Técnico en Relaciones Públicas. Se ha desempeñado en el área de Marketing en Columbia Tristar Films España, Walt Disney Company España, 20th Century Fox, Metrodoling Mayer, y como docente en diversas instituciones.

Estrategias de marketing...

- ...es la clave para evitar el desastre.....

- es necesario ... definir el target.....

Nuestro Producto debe convertirse en Deseo

Recursos y medios...

- Medios a Utilizar:

Internet .. Multimedia

Televisión

Vía Pública

Afiches

Promocionales

Anuncios en Medios

Gráficos, etc...

Ya estudiado nuestro
Público Objetivo...

- saber llegar a él

- saber cómo llegar...

....Ideas para promocionar
nuestros "productos..."



• Y no Olvidemos que...

•

**Quien no es capaz de
comunicarse con un niño...**

**No sabrá "comunicarse"
con nadie...**

**El mejor medio para que un
niño sea bueno el día del
mañana... es hacerlo**

Feliz HOY!!!!

Lo que le demos a un niño hoy

- **Él se lo dará mañana a la sociedad...**

Los niños y los genios tienen algo en común

- **Su capacidad de asombro!!!**



Equipo:

Miltón Viquendi
Alejandro Segovia
Patricia Raffellini

Coordinación General:

Ricardo Goldstein

▪ nemesisproductora@gmail.com