

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

---

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

**Presentación del trabajo Fundamentos Teóricos y Prácticos de los Museos  
Virtuales**

TRABAJO RECEPCIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

PRESENTA:

Hugo Paz Zea

Y

Luis Andrés Alcaraz Ibañez

Directo del trabajo recepcional:

Mtra. Eloisa Poot Grajales.

México, D.F., Julio 2013

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

#### DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

## INDICE

### INTRODUCCIÓN

### CAPÍTULO I. MUSEOS Y MUSEOLOGÍA

1.1.- Punto de partida	9
1.2.- Preliminares	10
1.3.- El coleccionismo y el desarrollo cultural del Museo	12
1.4.- El ICOM como referencia teórica de la museología y la Museografía	15
1.4.1.- Definiciones de los Museos	18
1.4.2.- Clasificaciones	19
1.5.- Usos, funciones y roles convencionales del Museo	24
1.6.- El rol social del museo y el servicio a la comunidad	26
1.7.- La importancia del estudio de público en los Museos	28
1.8.- El objeto de estudio de la museografía	32
1.9.- Metodología de la museografía	37

### CAPITULO II. CULTURA Y TECNOLOGÍA

2.1.- Preliminares ¿Podemos hablar de cibercultura?	42
2.2.- Dimensiones de la cibercultura	45
2.3.- La posmodernidad plataforma de la globalización	49
2.3.1- La posmodernidad	52
2.3.2.- Del Arte Modernos, al Arte posmoderno	54
2.4.- Redes Sociales	57
2.5.- Cinco reglas de la virtualidad	60
2.6.- Sociedad del Conocimiento	62

### CAPITULO III. DEL ARTE AL ARTE NET

3.1.- Del arte al arte net	68
3.2.- La estética	73

3.3.- La imagen en la era global	76
3.4.- Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual	80
3.4.1.- La inmersión en lo virtual	86
<b>CAPITULO IV. EL MUSEO VIRTUAL</b>	
4.1.- El Museo Virtual	97
4.2.- Educación y patrimonio	106
4.3.- Concepto de museo real y museo virtual	114
4.3.1.- Principios de la didáctica en los museos virtuales	115
4.3.2.- Principio de comunicación	116
4.3.3.- Principio de actividad	118
4.3.4.- Principio de individualización	120
4.3.5.- Principio de socialización	122
4.4.6.- Principio de globalización	123
4.4.6.- Principio de creatividad	124
4.4.7.- Principio de intuición	125
4.4.8.- Principio de apertura	126
4.5.- Museos, tecnología e innovación educativa	129
4.6.- Museos y plataformas virtuales (territorios)	132
4.6.1.- El museo como contexto de aprendizaje	133
4.6.2.- Conceptualización del territorio (plataforma) museos	134
4.7.- Museos, tecnología y construcción del conocimiento	
Los museos y los nuevos recursos tecnológicos	138

## **CONCLUSION**

## **BIBLIOGRAFÍA**

## **ANEXOS**

## AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo se plantea como un esfuerzo colaborativo en donde participan profesores de la Lic.de Arte y Patrimonio Cultural de la UACM, a través de su asesoría y diferentes direcciones y enfoques que este trabajo de tesis toma al abordar su objeto de estudio, y que ayudaron al enriquecimiento del mismo (Dr. José de Jesús Vázquez Hernández, Mtro. Jorge Rubio Hernández, Mtro. Luis Antonio Monzón Laurencio y la Lic. Susana Quiroz Brunet), así como de igual manera a familiares, amigos y pareja que a través de su apoyo, tiempo y dedicación han ayudado al buen término del mismo.

De manera especial, me gustaría hacer mención del apoyo brindado por mi directora de tesis, la Dr. Eloisa Poot Grajales, ya que a través de su guía es como esta investigación fue tomando forma, sentido y valor, tanto para mi formación académica, profesional y para el desarrollo del tema que se aborda en este trabajo (el uso, diseño y aplicación de las nuevas tecnologías dentro del ámbito cultural y artístico, enfocado al desarrollo e incidencia que estas pueden tener dentro de los museos).

Por otro lado, brindo el esfuerzo y dedicación de este trabajo a mis padres, Héctor Paz Velásquez y Eva Zea Velásquez, por el apoyo recibido durante estos años de formación, así como a mis hermanos, Jorge Alberto, Héctor y Elizabeth Paz Zea, por darle seguimiento al proceso de este trabajo.

Por último, dedico este esfuerzo a mi pareja, Javier Zaldivar, por ser participe activo en esta última etapa de desarrollo, mediante su entusiasmo y tiempo aportado.

Agradezco al programa de becas ICyTDF (2011-2012) por el apoyo brindado para el desarrollo del presente trabajo.

Y agradezco igualmente a la UACM por el apoyo brindado en la impresión y empastado de este trabajo recepcional.

## **Introducción.**

Analizar el término *espacio* dentro de los Museos, en nuestros días, implica sin duda alguna la reflexión, discusión y replanteamiento del sentido que, el Museo en sí, ha tenido a lo largo de su historia, como una Institución cultural encargada de resguardar, conservar, documentar, divulgar e investigar el patrimonio cultural de la humanidad. Es necesario deliberar hasta donde este espacio museístico ha tenido que adaptarse e integrarse a las nuevas dinámicas de los procesos culturales, sociales y espaciales que de su contexto histórico han traído consigo mismo. Para ello, el planteamiento general de nuestro trabajo de investigación girará en torno a presentar y exponer; cómo el Museo ha tenido que transformarse y adaptarse a las necesidades emergentes que devienen a través de los diferentes contextos. Entendiendo con esto, que en la actualidad existen como veremos en la primera parte de nuestro trabajo, una serie de términos o bien de definiciones que exponen de una manera clara la diversidad de contenidos que cada uno de estos espacios (Museos) tienden a abordar e integrar dentro de sus espacios.

De aquí, que el principal objetivo de nuestro trabajo de investigación, sea bosquejar al *museo virtual* como parte integral de lo que es y sin duda alguna seguirá siendo el Museo en cuanto generador de nuevos procesos de significación, para públicos ávidos de vivir nuevas experiencias. Para ello, es importante pensar cómo es que las nuevas herramientas tecnológicas han traído de una manera progresiva la formación de nuevas plataformas en las que el ámbito cultural y artístico se ha sabido integrar de una manera evidentemente y progresiva; siendo éstas (nuevas tecnologías), un parte aguas a las formas tradicionales de gestionar y promover no sólo los bienes culturales, sino también a los que tienen que ver con la reestructuración ideológica y espacial que implica la utilización de estas nuevas herramientas tecnológicas dentro del ámbito cultural, artístico y por supuesto social (ciber-públicos).

Para ello, consideramos importante exponer en el análisis, las implicaciones conceptuales, técnicas y metodológicas que el *museo virtual* ha traído como apoyo al ámbito institucional del Museo. No pretendemos introducirnos en la discusión de si el *museo virtual* es o no el que substituirá al Museo tradicional. Nuestra investigación se dirige a mostrar cómo estos nuevos espacios culturales tienden a desarrollarse e integrarse como una nueva herramienta que en la actualidad se está reivindicando de una manera realmente positiva. Nuestra investigación en este sentido, se sitúa en la posibilidad de abrir un diálogo con las nuevas y viejas formas de concebir al Museo, mediante la idea de que el Museo es un espacio que se repiensa así mismo como un lugar creativo impulsado a integrar e integrarse a nuevos mecanismos de distribución de los ya mencionados bienes culturales.

Para esto, la investigación del *museo virtual* pretende mostrar las implicaciones culturales y sociales que originan que el espacio museístico ponga su mirada en la formación de nuevas plataformas que involucren el uso de los medios tecnológicos como un nuevo mecanismo de comunicación. En un principio exploramos de manera no solo institucional, sino también conceptual, cómo es que el Museo en sí tiene la misión personal de resolver y afrontar los retos que se le presentan tanto de manera interna como externa (el museo tiene que repensar su capacidad creativa de innovar y ofertar procesos culturales que estimulen dentro de sus espacios, ofertas culturales que tengan un mayor impacto a los distintos públicos existentes). Los retos del Museo, se presentan ante el panorama de seguir siendo un espacio capaz de producir significados que realmente provoquen la formación de nuevas ideas y propuesta que estimulen la formación de públicos interesados en integrarse a estos espacios como propios.

Es importante mencionar que en la actualidad se han generado alrededor del mundo una serie de foros donde se discute no únicamente los retos emergentes que el espacio museístico tiene a resolver, sino también de los retos que se tienen en un futuro no muy lejano a partir de una sociedad global que se

encuentra inmersa en una serie de transformaciones evidentemente vertiginosas. En este sentido, la oferta de estos nuevos procesos de consumo se ha convertido en un tema que atrae no sólo al espacio del Museo, sino también a los distintos aparatos culturales que han tenido que establecer nuevos mecanismos de vinculación. De aquí, que el Museo pueda entrar a través del *museo virtual* a las nuevas dinámicas que el mercado global está ofertando en la actualidad para la formación de un nuevo paradigma de los procesos de socialización.

Así esta investigación está pensada para ser un trabajo exponencial en el que se pueden derivar distintas preguntas sobre el mismo tema; por ejemplo, a las relacionadas con los procesos que se dan en el campo de la sociedad, el uso y la aplicación de las nuevas tecnologías dentro de la vida cotidiana, en nuestro caso a las referentes al *museo virtual* y las relaciones que estos nuevos espacios museísticos pueden llegar a tener en los diferentes sectores sociales, asimismo surgen preguntas importantes en el ámbito artístico, sobre todo en los temas que tiene que ver con la producción y consumo de objetos o expresiones artísticas dentro de estos espacios; producto de estos nuevos medios virtuales (artenet o ciber arte). De igual manera, planteamos dentro de nuestra investigación, un tema de gran interés para nosotros, es decir, a los referentes a las cuestiones que se dan en el terreno filosófico, ejemplo de ello se encuentra dentro de la rama de la estética y el replanteamiento que se hace de esto sobre el sentido de esta nueva producción creativa del arte.

El esfuerzo del *museo virtual* se da en el campo de poder abrir y utilizar nuevas vías en donde el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología puedan convivir para aportar nuevos medios que fomenten el conocimiento dentro de la vida social, esto a través de todos sus planos y sus niveles. En este sentido, los Museos institucionales en la actualidad, no pueden conformarse y concebirse como un espacio inmovible, estático y sacralizado. Sino más bien, deben, como lo ha hecho hasta ahora, presentarse como lugar en movimiento, en busca de nuevos medios y nuevas estrategias que lo ayuden a dinamizar su propio proceso

de construcción; siendo el mismo *museo virtual* un ejemplo que nos ayuda a entender que el espacio y las herramientas utilizadas son un buen pretexto para que cualquier sitio como lo es el Museo, pueda encontrar nuevas formas de vincularse con el exterior.

De esta manera tendríamos que ver al espacio multimedia, como un medio que ha roto en cierto sentido, las fronteras espaciales, integrando así una idea nueva de democratización de los bienes culturales (misma que consideramos que se tendría que analizar con mayor profundidad dentro de otro trabajo). El espacio virtual en la medida de lo posible, ha sabido estimular los encuentros de experiencias novedosas para el ámbito de la cultura y el arte, ha construido en sí, una atmosfera nueva en la que el Museo ha puesto su atención y por su puesto su inmediato manejo para la apertura de nuevos medios que ayuden al incremento y aparición de nuevas experiencias museísticas.

Nos gustaría terminar diciendo que los temas tocados en este investigación evidencian y anuncian de una manera muy general, algunas perspectivas de las prácticas que se están dando en el presente, y que tendrán sin duda alguna, una mayor importancia, peso y presencia en cuanto se sigan desarrollando nuevas herramientas tecnológicas. En este caso, se nos presenta campo fértil de análisis y reflexión de los nuevos espacios culturales que se integran con mayor fuerza en el espacio virtual; ejemplo de ello se encuentra en el *museo virtual* y lo que este ha implicado tanto en las distintas partes del mundo, como en la Institución Cultural del Museo en su sentido general.

## CAPITULO 1: MUSEO Y MUSEOLOGÍA

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

*Eso es el museo.*

**Georges Henri Riviere**

### ***Punto de partida***

La historia y transformación conceptual de la idea de museo, así como su institucionalización, está íntimamente ligada a la propia historia humana, especialmente por la necesidad del hombre de coleccionar los más diversos objetos, así como de preservarlos para el futuro. Esta constante ha producido después de mucho tiempo de gestación el nacimiento estructural y funcional del museo, mismo que explica distintos procesos históricos, socioculturales, técnicos, artísticos, científicos, entre otros.



Los objetos coleccionados y conservados en los museos son elementos y referentes fundamentales y culturales para el conocimiento de aquellos periodos y culturas a los que estos pertenecieron, así como también necesarios para el desarrollo sociológico, antropológico y cultural del mundo actual. Junto con las bibliotecas y los archivos, los museos se han convertido en la actualidad, en parte importante en el desarrollo de la difusión, conservación, preservación y divulgación de los elementos culturales dentro y fuera de sus contextos, es decir, es un espacio que aporta y estimula el conocimiento a distintos niveles y dentro de los distintos sectores sociales<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> La definición del concepto de museo nacionalista y sus orígenes en Europa y Latinoamérica se encuentra en la parte de los anexos.

El museo como referente y extensión del saber, ya sea que pertenezca a una institución pública o privada, se integra como un espacio donde se socializan, complementan y resignifican los saberes y pensamientos a través de sus agentes culturales (curadores, museógrafos, diseñadores, académicos, entre otros)<sup>2</sup>.

### **Preliminares.**

Iniciemos con la definición clásica de museo. La palabra **Museo** (del latín *musĕum* y éste a su vez del griego *μουσεῖον*)<sup>3</sup> que significa “lugar de contemplación” o “casa de las Musas” (en Atenas), ha tenido a lo largo de la historia numerosas aplicaciones y significados hasta la actualidad. Pero una de las concepciones más



aceptadas y establecidas por el *International Council of Museums (ICOM)* sobre el museo es que éste es una institución pública o privada, permanente, con o sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo, y abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone o exhibe, con propósitos de estudio, educación y deleite, colecciones de arte, científicas, industriales, de objetos cotidianos, de artes populares, etc., siempre con un valor cultural.

---

<sup>2</sup> Como se podrá ver en esta parte de la investigación, el museo como instancia cultural a tenido que repensar tanto su sentido institucional como espacial, de manera que dé cabida a nuevas posibilidades de resignificación del mismo espacio, esto claro está, en la apertura de procesos en donde se conjuguen los planteamientos educativos junto con los reflexivos y vivenciales, por ejemplo, en la actualidad los planteamientos museográficos no solo se dan en un interés de difundir la cultura, sino que ahora el enfoque se establece en la estructuración de plataformas comunicativas en donde los públicos pueden interactuar tanto entre ellos mismo, como con en el espacio y el objeto expuesto; de manera que la resignificación, la socialización y el sentido educativo puedan coexistir entre ellos mismos. Por ejemplo, entendemos que en la actualidad, el planteamiento curatorial-museografico trata constantemente de poder activar el sentido sensorial de cada uno de los visitantes, de manera que se impulse de manera personal o colectiva, una experiencia vivencial; el museo sacralizado se ha roto y ha dado entrada al museo vivencial (el espectador entra al espacio, camina y experimenta ciertas sensaciones dentro de cada una de las salas, convive con ellas y le presenta ciertas impresiones que son compartidas entre los que integran el espacio, se reflexionan y se comparten dentro o fuera del espacio como un proceso vivencial-onirico).

<sup>3</sup> Cfr. Alonso Fernández, Luis. *Museología y Museografía*. Ed. del Serbal. Barcelona, 1999. P. 28-31.

Según los tratados y términos establecidos por el *ICOM*, *el museo* es por igual una institución, un mecanismo cultural dinámico, evolutivo y permanentemente que coordina, adquiere, conserva, investiga, da a conocer y presenta, con fines de estudio, educación, reconciliación de las comunidades y esparcimiento, el patrimonio material e inmaterial, mueble e inmueble de diversos grupos (hombre) y su entorno.

El Museo se puede definir claramente como “centro de interpretación y de reflexión sobre la sociedad contemporánea, función que no es una prolongación del papel que ha desempeñado respecto de las sociedades pasadas”. Su función primordial del Museo es la de exponer pero además investigar y divulgar lo investigado como extensión cultural (transmisión cultural).



Por definición, todo Museo es un centro de Investigación y todo Museo debe ser un centro cultural. La ciencia que los estudia se denomina **museología** y la técnica de su gestión **museografía**<sup>4</sup> Este tipo de colecciones, casi siempre valiosas, existió desde la Antigüedad, en los templos donde se guardaban objetos

de culto u ofrendas que ocasionalmente se exhibían al público para que pudiera contemplarlos y admirarlos. Lo mismo ocurría con los objetos valiosos y obras de arte que coleccionaban algunas personas de la aristocracia en Grecia y en Roma; los tenían expuestos en sus casas, en sus jardines y los enseñaban con orgullo a los amigos y visitantes.

Pero, es en el Renacimiento entre los siglos XV y XVI y como antesala de éste periodo cuando se da el nombre de "museo", tal y como lo entendemos hoy, a los

---

<sup>4</sup> Definición del museo del ICOM. La definición de estos conceptos se define en la parte de anexos (museografía y museología).

<http://www.uclm.es/PROFESORADO/irodrigo/DEFINICIONES%20DE%20%20MUSEOS.pdf>

edificios expresamente dedicados a tales exposiciones. Asimismo se crearon las galerías de arte donde se muestran pinturas y esculturas, su nombre deriva de las galerías (de los palacios y castillos), que eran los espaciosos vestíbulos de forma alargada, con muchas ventanas y sostenidos por columnas o pilares, destinados a los momentos de descanso y a la exhibición de objetos de adorno, muchas veces obras de arte. (Cabe mencionar que algunos de estos espacios de exhibición se encontraban en lugares abiertos y se retomó el nombre que se le asignaba al “museo” de los ya usados con anterioridad por las culturas griegas, helénicas y egipcias, orientales, africanas, entre otras)<sup>5</sup>.

### ***El Coleccionismo y el desarrollo cultural del Museo.***

Es en el coleccionismo donde radica el origen del museo tradicional. En la época de la dinastía Ptolemaica, Ptolomeo Filadelfo mandó construir en Alejandría un edificio al que llamó Museo. Este recinto, estaba dedicado al desarrollo de todas las ciencias y servía además para las tertulias de los literatos y sabios que vivían allí, bajo el patrocinio del Estado. En aquel lugar se fue formando poco a poco una importante biblioteca<sup>6</sup>, conocida y afamada como la Biblioteca de Alejandría que servía de depositario de los saberes y referente patrimonial de esa época.

A finales del siglo XVII, se consideró al museo como objeto de estudio, y se inició con sus orígenes etimológicos así como las primeras formulaciones patrimoniales. Antes de esto, la cultura y el arte eran aspectos principalmente de ornamento en la vida de los grupos privilegiados, bien como elementos de exaltación religiosa o bien como una curiosidad superior reservada a los potentados y la nobleza. Las

---

<sup>5</sup> Cfr. Hugues de Varine-Bohan, Pierre-Maxime Schuhl, André Leroi-Gourhan, George Henri Riviere, German Bazin: 1999, 42-48.

<sup>6</sup> Los escritores latinos señalan la existencia de un significado adicional de "museo". Todo parece indicar que así llamaban en la antigüedad romana a unas grutas con unas características especiales, y que, situadas dentro de las villas, sus propietarios las utilizaban para retirarse a meditar (Fernández:1999:42-59)

iglesias y palacios guardaban celosamente casi la totalidad de lo que hoy en día valoramos como patrimonio histórico-artístico de la humanidad<sup>7</sup>. En consecuencia, el museo tal y como hoy lo conocemos nace bajo el entusiasmo y la visión de las élites ilustradas del siglo XVIII. Sin embargo, fue convertido en institución pública y diseñado como un instrumento moderno de la culturización<sup>8</sup> por diversos factores determinantes del espíritu enciclopedista del siglo de las luces y, sobre todo, por decisión e imposición de la Revolución Francesa<sup>9</sup>.

El Museo es un fenómeno europeo extendido como institución pública y didáctica sobre todo durante los siglos XIX y XX por los más variados países del mundo. Un producto preparado por el desarrollo particular que vivió el viejo continente en el siglo XVII y el XVIII en su propio territorio geográfico y antropológico que exportó al resto del mundo, comenzando por sus propias colonias.

Es importante no sólo conocer los aspectos históricos del museo, sino también es esencial conocer cuál ha sido su desarrollo cultural, para ello se citan las siguientes frases que pretenden sintetizar a éste.



---

<sup>7</sup> Es el conjunto de todos los bienes, materiales (tangibles) o inmateriales (intangibles), que, por su valor propio, deben ser considerados de interés relevante para la permanencia de la identidad y la cultura de un pueblo. Es la *herencia cultural* propia del pasado, con la que un pueblo vive hoy y que transmitimos a las generaciones futuras. Ballart, Josep, *El Patrimonio Histórico y Arqueológico: valor y uso.*, (Ed. Ariel, Barcelona, 2002, p. 29- 30).

<sup>8</sup> Inclusión en una cultura a otra que se considera menos desarrollada. (Ballart 2001: 79). Cabe señalar que este concepto se puede comprender más según la visión de Wenseslao Verdugo Rojas quien parte de la definición de cultura, la cual considera como un conjunto de valores sociales, intelectuales y religiosos que caracterizan a una sociedad. Y la culturización es retomada como un proceso por el cual miembros de una cultura particular se adaptan a otra cultura. (Verdugo Rojas: 2010: 5).

<sup>9</sup> Alonso Fernández, Luis. *Museología y Museografía*. Ed. del Serbal. Barcelona, 1999:42-59.

1. Concepción alejandrina: como centro científico y universal del saber.
2. Concepción romana del museo: heredada del helenismo, como templo de las musas o escuela filosófica, pero introduciendo los matices del carácter privado y representativo del coleccionismo, frente a la formulación colectiva del museo ptolemaico.
3. Concepción renacentista: el museo-colección, heredero directo de la concepción romana, pero formulado con el más claro precedente del concepto moderno del museo.
4. Concepción ilustrada: el museo como instrumento científico y alojamiento (conservación) de los testimonios del saber y la creación humanos.
5. Concepción revolucionaria: el museo público como medio de cuestionamiento crítico sociocultural.
6. Concepción del siglo XX: el museo organizado, “vivo” y didáctico desde los antecedentes del “museo almacén”
7. Concepción posmoderna: el museo como seducción y espectáculo, es la ascensión y auto legitimación protagonista del espectador. (Dentro de los parámetros de la llamada cultura posmoderna que, entroncando con la situación finisecular, está dominado como ella por el consumo y los medios de comunicación, y se encuentra por tanto reestructurado según la lógica de la seducción y el culto a lo efímero).
8. Concepción finisecular (impredecible futuro del museo):
  - a) El museo en sí o de sí mismo (el museo se identifica sólo con el contenedor y sustituye y suplanta a los contenidos)
  - b) El museo de tipología o configuración espectacular equívoca (el museo como espacio para espectáculo); o museo como “parque temático” o “feria de frivolidades”.
  - c) El museo reciclable o museo comodín (el museo productor de cultura acomodaticia y de rentabilidad sociopolítica coyuntural o museo-factoría de resultados políticamente correctos.
  - d) El gran museo espectacular (o museo tribuna y reflejo de los líderes idealistas, de las ambiciones y sueños profesionales, de la eficacia de gestores, museo de lo incorrecto, difuso, simulador y efectista de una situación siempre cambiante. (German Bazin, Varine Bohan, Fernández: 1999:62-64)

Frente a esta lista podemos observar al museo como una caja de reflexiones y ecos, un lugar común para la expresión de aspiraciones y un instrumento dilucidador de diferentes posiciones para sectores muy específicos de esta sociedad, que creen ver en él, la encarnación de sus ideales y de su historia de vida entremezclada con la historia de la nación, de su procedencia u orígenes o del mundo mismo. El Museo no sólo es el templo de la cultura y el patrimonio de esta sociedad, sino también para algunos y bajo razones muy diversas, es el ágora inevitable de la consagración del espectáculo, cuando no el de la presentación/representación y revaluación de ciertas elites del momento (mecenazgo o tutela del Estado y del sector privado).

¿Cómo debe ser un Museo?, pues bien, muchos autores, entre ellos Luis Alonso Fernández, lo ven y lo presentan como una estructura descentralizada, un territorio en donde se conjugue y se presente el patrimonio natural y cultural, sea este tangible o intangible que se enfoca para un desarrollo integro e integral de la comunidad. Para ello, es necesario exponer y mostrar a continuación las distintas clasificaciones que se han dado de este tipo de Centros (Museos) para la conservación, difusión, investigación y educación de los distintos bienes culturales y patrimoniales. El reto en este trabajo es explorar cómo estas aproximaciones culturales pueden ser incorporadas al Museo Virtual.

### ***El ICOM como referencia teórica de la Museología y la Museografía***

Los museos tienen su antecedente en las colecciones de particulares, cuyas prácticas se consolidaron en el siglo XIX. A partir de ahí, y buscando que éstas se abran a un público cada vez más amplio por tratarse de patrimonios culturales, surge la necesidad de promover tanto su resguardo como su difusión. Uno de los problemas más graves que se presentó en ese sentido, fue la destrucción originada durante las dos guerras mundiales de la era moderna, pues desaparecieron infinidad de objetos que fue imposible reemplazar. Pensando en esta situación, y a partir de la iniciativa de Chauncey J. Hamlin, el ICOM fue

fundado en 1946 como una organización internacional de profesionales dedicados al estudio y difusión del patrimonio cultural universal<sup>10</sup>.

En particular, el ICOM México surgió en 1947, dentro del marco de la Segunda Conferencia General de la UNESCO, que resultó ideal para que los profesionistas de museos del país se pusieran en contacto con sus colegas de otras nacionalidades y comenzaran a intercambiar inquietudes; su primer presidente fue Ignacio Marquina Barredo, entonces Director del Instituto Nacional de Antropología e Historia, y quien se fungió en el cargo hasta el año de 1978.

El ICOM tan sólo empezó a desarrollar sus actividades en los países en vías de desarrollo a partir de 1977. Una resolución adoptada en Moscú en 1977 prevé apoyar a los países en vías de desarrollo en Asia, África y América latina en los asuntos relacionados con la formación del personal de los museos y de los restauradores, teniendo en cuenta la necesidad de contar con personal cualificado y especializado en conservación y permitiendo a la vez la promoción de la creación y la difusión de material didáctico para la enseñanza de la conservación y restauración museal.

Cuatro conferencias decisivas (en 1977, 1980, 1983 y 1986) le permitieron al ICOM alcanzar dos objetivos estratégicos:

- La creación de una política de los museos al servicio de la sociedad y de su desarrollo.
- La aprobación del Código de Deontología, una obra de referencia y ética que rige los parámetros de conducta y profesionalismo museístico.

La función relevante y principal del Consejo Internacional de Museos es trabajar al servicio de la sociedad y de su desarrollo, y se compromete a garantizar la

---

<sup>10</sup> <http://www.icommexico.org/historia.htm>

conservación y la transmisión de los bienes culturales y se compone de las siguientes tareas:

**Misiones del ICOM:**

Establecer estándares de excelencia: El ICOM establece normas y estándares necesarios para los museos tanto para su concepción como para la administración y la organización de sus colecciones. El Código de deontología del ICOM para los museos es una obra de referencia en la comunidad museística mundial y fija las normas mínimas de prácticas y resultados profesionales para los museos y sus empleados. Al afiliarse al ICOM, cada miembro se compromete a respetar este código\* (se hace referencia y una explicación detallada sobre el código de ética del ICOM en la parte de anexos).

Ser un foro diplomático: Al ser oficialmente asociado a los convenios multilaterales internacionales en relación con el patrimonio, el ICOM es un espacio diplomático que reúne a 137 países y territorios y que se compone de personalidades relevantes a nivel internacional por su acción en favor de la cultura.

Desarrollar la red profesional: Con cerca de 30.000 miembros, el ICOM constituye una red profesional única compuesta de instituciones y profesionales de museos. El ICOM forma parte de las pocas organizaciones que pueden contar con esta red de expertos y reunir, bajo temas museísticos muy variados, a los especialistas más competentes del mundo.

Animar un centro mundial de reflexión: Los profesionales de museos, reunidos en los comités internacionales del ICOM, llevan investigaciones especializadas en sus respectivos campos de intervención en beneficio de toda la comunidad museística. Los 31 Comités internacionales intercambian y reflexionan juntos sobre las problemáticas de los museos y sobre temas relacionados con el patrimonio en general.

Llevar a cabo misiones internacionales: El ICOM consigue llevar a cabo sus misiones internacionales gracias a mandatos internacionales y a su colaboración con la UNESCO, INTERPOL y la Organización mundial de aduanas (OMA). Sus misiones son:

- La lucha contra el tráfico ilícito de bienes culturales
- La gestión de riesgos
- La promoción de la cultura y del conocimiento
- La protección del patrimonio material e inmaterial.

<http://www.icommexico.org/historia.htm>

El ICOM ha establecido diferentes definiciones de lo que es un museo que valdría la pena señalar a continuación:

## ***Definiciones de los Museos***



- a) Un museo es una institución de carácter permanente y no lucrativo al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público que exhibe, conserva, investiga, comunica y adquiere, con fines de estudio, educación y disfrute, la evidencia material de la gente y su medio ambiente.
- b) Sitios y monumentos naturales, arqueológicos y etnográficos, así como sitios y monumentos históricos de naturaleza museal que adquieran, conserven y comuniquen material de la gente y su medio.
- c) Instituciones que posean colecciones de o exhiban especímenes vivos de plantas y animales, como jardines botánicos y zoológicos, acuarios y vivarios, centros de ciencia y planetarios.
- d) Galerías de arte no lucrativas; institutos de conservación y galerías de exhibición sostenidas permanentemente por librerías y centros de archivo.
- e) Reservas naturales.
- f) Organizaciones museales, ministerios, departamentos o agencias públicas internacionales, nacionales, regionales o locales que sean responsables de museos entendidos como en la definición dada en esta clasificación.
- g) Instituciones u organizaciones no lucrativas que lleven a cabo conservación, investigación, educación, capacitación y otras actividades relativas a museos y museología.
- h) Centros culturales y otras entidades que faciliten la preservación, continuación y gestión de recursos patrimoniales tangibles e intangibles (patrimonio vivo y actividad creativa digital). (Lloris, León, Fernández, ICOM: 1999:114-170:35-37).

## **Clasificación**

El ICOM considera que existe una clara diferencia entre los museos generales y los especializados, entre los monográficos y los mixtos. La distinta composición y naturaleza de las colecciones, y su cuantificación objetual los hacen diferentes. Dentro de los museos especializados, los museos monográficos cumplen con lo que por definición les corresponde: su dedicación especial a determinados aspectos del arte, la historia u otras manifestaciones de la cultura (exposiciones itinerantes, exposiciones permanentes, exposiciones temporales y exposiciones de rotación de colección por conservación “comodato” y colecciones privadas) (Restrepo y Carrizosa, 1079: 3-8).

A continuación se hace mención de las distintas categorías o especialidades en las que los museos basan sus criterios de gestión, permanencia y disfrute para el público.

1. Museos generales de Arte o especializados de pintura, escultura, grabado, artes gráficas (diseños, grabados y litografías), arqueología y antigüedades, artes decorativas y aplicadas, arte religioso, música, arte dramático, teatro y danza.
2. Museos de historia natural en general que comprendería colecciones de botánica, geología, zoología, paleontología, antropología, etc., o especializados en geología y mineralogía; botánica y jardines botánicos; zoología, jardines zoológicos y acuarios; de antropología física.
3. Museos de Etnología y Folklore. Comprenden colecciones de la cultura de alguna población, grupos étnicos.
4. Museos Históricos, que se podrían subdividir a su vez en:
  - Museos bibliográficos referidos a grupos de individuos, por categorías profesionales.
  - Museos biográficos (dedicados a un único personaje).

- Museos de época (objetos y recuerdos de una época).
- Museos conmemorativos de acontecimientos.
- Museos de la historia de una ciudad.
- Museos históricos y arqueológicos.
- Museos de guerra y del ejército.
- Museos de la marina.

5.- Museos de las Ciencias y Técnicas. Pueden ser generales, o bien especializados en física, oceanografía, medicina y cirugía, técnicas industriales e industria del automóvil, manufacturas y productos manufacturados.

6. Museos de Ciencias Sociales y Servicios Sociales:

- Museos de pedagogía , enseñanza y educación
- Museos de justicia y policía.

7. Museos de Comercio y Comunicaciones: que pueden ser de la moneda y sistemas bancarios, de transportes o de correos.

8. Museos de agricultura y productos del suelo. (León: 1999: 107-110, 136).



Según la UNESCO para la clasificación de los Museos y Colecciones Museográficas se han aplicado las siguientes categorías:

1. Bellas Artes: contiene obras de arte realizadas fundamentalmente desde la Antigüedad hasta el siglo XIX (arquitectura, escultura, pintura, dibujo, grabado y, desde 2002, el arte sacro).

- Artes Decorativas: contiene obras artísticas de carácter ornamental. También se denominan artes aplicadas o industriales.

- Arte Contemporáneo: contiene obras de arte realizadas en su mayor parte en los siglos XX y XXI. Se incluyen las producciones de fotografía y el cine.
- Casa-Museo: Museo ubicado en la casa natal o residencia de un personaje.
- Arqueológico: contiene objetos, portadores de valores históricos y/o artísticos, procedentes de excavaciones, prospecciones y hallazgos arqueológicos. Se incluyen las especialidades de numismática, glíptica, epigrafía y otras.
- De Sitio: creados al musealizar determinados bienes históricos (yacimientos arqueológicos, monumentos, ejemplos in situ del pasado industrial, etc.) en el lugar para el que fueron concebidos originariamente. (Se incluyen los Centros de Interpretación Arqueológicos, siempre que tengan una colección con fondos originales, y se excluyen los Centros de Interpretación de la Naturaleza).
- Histórico: se incluyen en esta categoría los Museos y Colecciones Museográficas que ilustran acontecimientos o periodos históricos, personalidades, los museos militares, etc.
- Ciencias naturales e Historia natural: contiene objetos relacionados con la biología, botánica, geología, zoología, antropología física, paleontología, mineralogía, ecología, etc.
- Ciencia y Tecnología: contiene objetos representativos de la evolución de la historia de la ciencia y de la técnica, y además se ocupa de la difusión de sus principios generales. Se excluyen los planetarios y los centros científicos, salvo aquellos que dispongan de un Museo o Colección Museográfica.
- Etnografía y Antropología: se dedica a culturas o elementos culturales preindustriales contemporáneos o pertenecientes a un pasado reciente. Se incluyen en esta categoría los museos de folklore, artes, tradiciones y costumbres populares.

- Especializado: profundiza en una parcela del Patrimonio Cultural no cubierta en otra categoría. Hasta 2002 incluía arte sacro, que pasa a considerarse Bellas Artes a partir de este periodo.
- General: Museo o Colección Museográfica que puede identificarse por más de una de las categorías anteriores.
- Otros: no pueden incluirse en las categorías anteriores.  
(Fernández:1999:126-135)

## 2. Por el origen de sus recursos

- Públicos: Presupuesto asignado por gobierno.
- Privados o Independientes: Proviene de capitales privados.
- Mixtos: Su Financiamiento se construye de presupuestos públicos o privados.
- Universitarios: Según la enseñanza de la Institución. Sus argumentos expositivos y colecciones se relacionan con los programas de investigación de estudios.
- Comunitarios: Es responsabilidad de las estructuras organizativas de cada comunidad.
- Por su Área de influencia (museos auspiciados por patronato, asociaciones, donaciones, entre otros).
- Nacionales: Caracterizan la cultura de un país.
- Regionales: Caracterizan aspectos de un área.
- Locales o Comunitarios: Abordan los valores culturales propios de una localidad.
- De sitio: Explican los aspectos destacados del lugar donde residen.

### 3. Por el tipo de público al que atienden

- Museos para público en general: Visitantes diversos, temática flexible.
- Museos para público especializado: Información más precisa.
- Museos para público infantil: Interactivos por medio del juego.

Cabría mencionar que en la actualidad los museos están tratando de integrar estas tres clasificaciones dentro de sus espacios, de manera que el público asistente pueda enriquecer la experiencia museográfica.

### 4. Por el tipo de exposición

- De circulación dirigida: Edificios adaptados, sus espacios determinan los recorridos.
- Al aire libre: No están delimitados por muros.
- Interactivos: No imponen recorridos, el visitante tiene la oportunidad de elegir libremente los usos y lecturas de las exposiciones. (Fernández: 1999: 136-147) Dujovne, Marta. Entre musas y musarañas: Una visita al museo. Buenos Aires: (Consulta julio 2006).

## **Usos, funciones y roles convencionales del Museo**

El museo realiza sus funciones con el auxilio de las ciencias y técnicas de la Museología, la Museografía y la Animación cultural<sup>11</sup> las cuales se relacionan con los componentes y funciones del museo. Desde su configuración, el Museo ha venido realizando una serie de funciones



indispensables para la salvaguardia y el conocimiento del patrimonio cultural. Consecuentemente y en sintonía con el desarrollo de la conceptualización del Museo, el ICOM ha venido concretando en su definición de Museo las funciones esenciales que deben cumplir en nuestro tiempo: conservación de los testimonios materiales del hombre y de su entorno, investigación, exposición y difusión de ese patrimonio para fines de estudio, de educación y de deleite, todo esto al servicio de la sociedad y de su desarrollo.

De ahí que el patrimonio cultural como herencia histórica, artística, científica, técnica, de los diversos pueblos, culturas y civilizaciones continúa siendo el elemento expresivo más destacado de la evolución y desarrollo de la Humanidad. Lo es en sí mismo, considerándolo como un tesoro de valor incalculable capaz de desentrañar y avalar las raíces y la idiosincrasia de esos pueblos y civilizaciones;

---

<sup>11</sup> En la década de los 90, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes impulsó programas para satisfacer la demanda cultural de públicos diversos. Las primeras actividades consistieron en eventos cívicos, culturales y recreativos, realizados en espacios tradicionales y también nuevos. Poco después de la puesta en marcha de los programas Sépalo y Maestros a la Cultura, se creó la Coordinación de Animación Cultural, destinada a la atención de públicos cada vez más numerosos y diversos, con ofertas y con programas específicos de largo alcance.

Los logros obtenidos fueron posible gracias a la suma de esfuerzos y responsabilidades con las instituciones culturales, en cada uno de los estados de la República, en el marco de las políticas de descentralización, y la intervención de agrupaciones de la sociedad civil.

En la pasada administración, la Coordinación de Animación Cultural fue transformada en Dirección de Animación Cultural, adscrita a la Dirección General de Vinculación Cultural, tal y como lo describía el Programa Nacional de Cultura 2001-2006: el respeto al federalismo, el desarrollo cultural equilibrado y la descentralización de los bienes.

En la actualidad, el Programa Nacional de Cultura 2007-2012 inserta las acciones de la Dirección de Animación Cultural en los Ejes 6 y 7, con base en los objetivos: promover la igualdad en el acceso y disfrute de las acciones y bienes culturales, favorecer las expresiones de la diversidad cultural, ampliar la contribución de la cultura al desarrollo y el bienestar social, impulsar una política cultural de participación y corresponsabilidad nacionales. [http://vinculacion.conaculta.gob.mx/prog\\_animacion\\_antec.html](http://vinculacion.conaculta.gob.mx/prog_animacion_antec.html).

lo es también, como referente insustituible para la adecuada interpretación del hecho histórico-cultural en su propio contexto.

Desde su creación y formación moderna (en el siglo XIX), los museos se han visto en sus distintos contextos como un lugar para la educación, aspecto que se viene replanteando constantemente dentro de los discursos contemplativos, de esta forma se comenta que el museo debe ser considerado no sólo como un centro de creación y difusión de la cultura, sino también como un lugar de formación educativa. En este caso, la misión educativa que deben tener los museos ha sido uno de los factores más analizados y resaltados, principalmente en las últimas décadas. Desde cualquier punto de vista que se considere, tanto en el contenido como el contenedor y la actividad museológico-museográfica sólo pueden justificarse social y culturalmente en función de su destinatario: el público.

El público, que ha terminado por asumir en los últimos años un protagonismo innegable en las instituciones museísticas de espectador pasivo, la dinamización cultural y su concientización le han convertido en un actor relevante, planteando así, serios problemas tanto a nivel de relación con el objeto (percepción-exposición-comprensión-animación), como en el plano de una estructura adecuada y válida para todo tipo de visitantes. No obstante y certeramente la planificación de actividades por estratos sociales, edades o niveles culturales en el museo, su prioridad es la de poder ejercer su acción pedagógica y cultural teniendo en cuenta fundamentalmente tres grupos o tipologías de públicos que acuden a sus servicios: el espectador (visitante pasivo), el público actor (visitante activo) así como también del público no visitante del museo.

Además, ha terminado por establecerse una serie de condiciones para la efectividad de la función pedagógica del museo, que se sintetiza en estos tres puntos:

1. Respeto absoluto a los modos y formas culturales de cualquier comunidad.
2. Sensibilización previa del público a quien va dirigida la experiencia del museo.

Posibilitar que sea el público –más que los técnicos y los especialistas– quien decida la forma en que el museo ha de hacer acto de presencia en la comunidad.

Fernández, Comité internacional para la educación y acción cultural (CECA), ICOM, Departamentos de EDUCACION Y ACCION CULTURAL DE LOS MUSEOS (DEAC), Asamblea Euro-americana de museos de arte: (1999:226-227)

### ***El rol social del Museo y el servicio a la comunidad***

La función esencial del museo es ser un instrumento de desarrollo social y cultural al servicio de una sociedad democrática, es ante todo una reflexión del hombre y su actividad, de su entorno natural, cultural y social, y que habla un lenguaje específico: el del objeto como “cosa real” que es, y de expresión a través suyo de una cultura material. (Fernández: 1999: 231) En la actualidad, el museo pretende ser al propio tiempo que expresión de la comunidad, un instrumento a su servicio.

El rol de la educación o de la actividad cultural del museo ha terminado por implantarse como esencial en la sociedad contemporánea, afianzándose en su cometido de difundir los planteamientos que los distintos investigadores con respecto a los distintos sectores del desarrollo cultural de la humanidad a través de los objetos y colecciones del pasado patrimonial que se refieren tanto al área de los antropológico-etnológico, como a las del histórico-artístico y del científico-técnico.

El museo es una institución de servicios a la sociedad, estos servicios culturales pueden presentarse a través de sus diferentes objetivos: educativo, recreativo, de investigación. Como organización cultural está inserto en una comunidad determinada, con necesidades específicas y orientada a diversos públicos. Para tener éxito en su gestión debemos hacer una evaluación para identificar a ese público y sus requerimientos.

Esta evaluación se realiza por medio de estudios que parten de conocer cuál es la relación que queremos establecer entre los visitantes y el museo. Esto nos lleva a cuestionarnos ¿Qué queremos lograr como institución cultural? ¿Cuál es la misión de nuestra institución dentro de la comunidad? ¿A quiénes debemos dirigir nuestro mensaje? ¿Cuál es la manera más efectiva de comunicarlo?

En las últimas décadas la museología se ha preocupado por dar una respuesta a estas preguntas y así encontrar su conexión con su público y la sociedad. Los Estudios de Públicos tienen como objetivos:

- Definir el perfil del usuario del museo con miras a mejorar la calidad de los servicios.
- Conocer las razones por las cuales el usuario acude al museo (aprendizaje, recreación, investigación y/o interés científico).
- Evaluar hábitos de uso y participación en las actividades propuestas por el Museo.
- Investigar cuales son las expectativas con las que el visitante llega al museo.
- Estudiar comportamientos y actitudes, hábitos culturales en relación a los usos del museo. (Pérez Eloisa, 2004: 20)

Entender que el conocimiento del público al que va destinado el accionar es la clave del éxito de una institución y merece invertirle en tiempo y recursos, pudiendo direccionar la oferta cultural hacia los segmentos de mercado de su interés. La comunicación con los usuarios, debe estar cargada de intencionalidad

y la vista puesta y enfocada en el visitante, en sus modos de usarlo, a sus comentarios sobre los objetos y sobre el museo mismo. Hoy en día existen, promotores, guías, amigos del museo encargados específicamente de estudiar al público por medio de métodos directos e indirectos, utilizando sus conclusiones para planificar nuevos productos y servicios que satisfagan las necesidades de sus visitantes.

Por otra parte la evaluación de las actividades, desde la mirada del usuario, siempre estará presente, tanto la previa que marcará el rumbo y orientación de los eventos, exposiciones, actividades culturales, educativas, lúdicas, entre otras. Como la posterior que permitirá realizar correcciones pertinentes, volver a los objetivos, y conocer si el público está satisfecho con la propuesta.

### **La importancia del estudio de público en los Museos.**

La apertura o bien el interés de realizar un estudio de público, gira principalmente, en la obtención de datos cuantitativos o cualitativos que permitan al Museo como institución cultural, poder evaluar ciertos procesos, enfocados principalmente para conocer entre otras cosas, el tipo de *consumo cultural*, qué público está dentro de estos espacio museístico<sup>12</sup>. De aquí, que el museo deba en un principio, plantearse la información que está buscando, así como el proceso metodológico (tipo de estudio) que le ayude a obtener dicha información. Por ejemplo, se podría pensar únicamente en la obtención cuantitativa del tipo de personas que están

---

<sup>12</sup> Los estudios de público se enfocan de igual manera, a la obtención de datos cuantitativos y cualitativos que tengan que ver con la relación de los museos con la ciudad y el entorno donde funciona, la relación del público con el museo y sus actividades, las diferencias entre lo que cada museo pretende ser y brindar al público y lo que efectivamente sucede para el público con su oferta cultural. Además de conocer cantidades de visitantes por edad, sexo, ocupación, grado de escolaridad, así como otras variables habituales, se necesita información sobre los sectores a los que directa o indirectamente se dirige. El objetivo de los estudios de público, es el de realizar un riguroso sondeo para conocer opiniones, conceptos previos, y fundamentalmente de los hábitos y consumos culturales de los distintos públicos, a fin de poder plantear estrategias e investigaciones a futuro. (Pérez Eloisa, 2004: 23).

asistiendo al museo, solo obtener las edades del público asistente, o bien el género que visita más las exposiciones (adultos, jóvenes, mujeres u hombres), entre otros, o bien un mero interés de las personas que asisten a las actividades realizadas dentro del Museos (talleres, actividades culturales, cursos, seminarios y presentaciones de libros, entre otras). Por otro lado, los estudios de públicos pueden constituirse para conocer procesos más complejos, es decir, hacer una indagación un poco más profunda, en donde la finalidad a seguir no solo sea la cantidad de asistentes, sino también procesos significativos y vivenciales que el espacio ofrece dentro de su planteamiento museográfico-curatorial. Por ello el planteamiento de un estudio de público, se ve y se utiliza como una herramienta indispensable para que tanto el Museo e investigadores, realicen evaluaciones críticas y reflexivas de lo que se está haciendo y porque se está haciendo.

Cabría mencionar en esta parte de la investigación, que en la actualidad el estudio de público se ha enfocado de una manera muy específica al tipo de hábitos de *Consumo Cultural* que los distintos públicos están realizando sobre las distintas ofertas culturales, que los museos están realizando en la actualidad. Su interés como ya lo hemos mencionado, se enfoca en conocer la diversidad de públicos que existen y plantear para cuales están dirigidos las diferentes propuestas museográficas (entendiendo con esto, las necesidades no solo técnicas de la exposición, sino del cómo se abordan y se plantearan las temáticas en cada una de las salas, así como los requerimientos educativos que complementen dicha exposición, entre otros).

Los estudios de público, nos revelan en sí, la importancia sobre el cómo y el porqué los diferentes sectores de la sociedad asisten a las actividades que el museo oferta, así como también nos arroja un elemento igualmente importante; el cómo es que estos públicos acceden a estos procesos, es decir, el tipo de vinculación que se genera entre los espacios del museo con el público, teniendo en cuenta, que el museo tiene que plantearse a través de la información obtenida, las expectativas que los visitantes pueden tener en relación a dichas actividades.

Por otro lado, la formación de estos estudios se dirijan de igual manera, a la instrumentalización de políticas culturales que le permitan al museo, el replanteamiento de procesos más participativos y democráticos. Para ello, es importante tener claro las necesidades emergentes que el museo tiene que enfrentar en la actualidad, así como identificar factores extramuros que puedan influir de manera negativa o positiva en el trabajo institucional. De aquí que el trabajo gestivo tenga en cuenta los distintos procesos sociocultural que caracteriza al mundo actual.

Por parte, para los investigadores, esta clase de estudios, arrojan elementos importantes que exponen la trascendencia y el lugar que ocupan los museos como espacios de producción, circulación y consumo cultural, propiciando así, los alcances y los retos que estos espacios enfrentan.

Algunas preguntas que pueden detonar la formación de estos estudios, se pueden expresar en el planteamiento de los siguientes ejes temáticos:

- Disponibilidad y gestión del tiempo libre.
- Tipo de Consumo Cultural.
- Intereses personales.
- Disponibilidad económica.
- Accesibilidad Geográfica.
- Accesibilidad informativa.
- Accesibilidad cognitiva. (Pérez Eloisa, 2004: 28).

La formación y ejecución de este tipo de estudios se piensa y se realiza en función de que los museos puedan adecuarse a las necesidades de públicos que buscan actividades más dinámicas e interactivas, la exposición de información y de objetos ya no es en sí, un medio que fomente esta relación, ahora los museos se adecuan a las transformaciones socioculturales de cada uno de sus contextos (países), a la apertura de nuevos medios tecnológicos que les aporten

herramientas nuevas, así como el planteamiento de procesos museográficos cada vez más complejos y de mayor interés que estimulen y fomenten una relación más significativa con el público consumidor.

Lo que se busca con estas transformaciones, es el presentar un lenguaje más adecuado a diferentes sectores sociales, propiciando así, una relación más armoniosa, una información de alta calidad y un espacio que brinde nuevas funciones y dinámicas comunicativas con el usuario.

- 1.1 *A lo cual y a modo de conclusión, la formación de esta clase de estudios nos permite tanto a los investigadores como al museo mismo, la obtención de datos que expongan la importancia y el rol comunicativo que estos espacios como institución cultural tiene con los diferentes sectores sociales, permitiendo así, el pensar, reflexionar y replantear la función y el papel que tienen estos espacios dentro de la difusión, investigación y conservación de los bienes culturales, entre otros.*
- 1.2 *Los museos, fundamentalmente las áreas políticas de las cuales dependen, podrían hacer una utilización de este aporte para entender o comprender las discrepancias que estas instituciones tienen de sí mismas, o la que sostienen quienes diseñan las políticas culturales<sup>13</sup> de la ciudad. También ayudaría a comprender el rol que se les asigna en los proyectos políticos, así como ver la efectividad que estas instancias tienen para cumplir con la sociedad a la que pertenecen. Esencialmente tendería a consolidar una política cultural que se pretenda más democratizadora y participativa; debe estar más atenta a tomar en consideración las específicas demandas de cada sector, en lugar de refugiarse en el exitismo índices de asistencia que el Museo puede tener dentro de sus espacios.*

---

<sup>13</sup> ANEXO "POLITICAS CULTURALES".

## ***El objeto de estudio de la museografía.***

Ahora bien y ante lo expuesto con anterioridad, es como llegamos en esta parte del trabajo a plantear de una manera muy concreta, el quehacer del museo y por ende de la museografía, esto claro está, mediante el análisis de su objeto o bien sus objetos de estudio, así como de igual manera se expondrá parte importante de su metodología, para pasar así al planteamiento de los diferentes componentes que integrarán nuestra investigación (Cibercultura, Arte net y finalmente el Museo Virtual).

Para esto, nos gustaría comenzar diciendo que el espacio<sup>14</sup> museográfico se integra hoy en día por una serie de elementos que hacen del mismo un dinamizador de los elementos para la enseñanza y la innovación, su interés se enfoca ante las nuevas posibilidades que les proporciona tanto sus espacios internos (salas) como externos (entorno, ambiente), esto al construir un nuevo lenguaje que le permita establecer un diálogo permanente con el espectador, con la obra y con la idea que se quiere abordar en cada una de sus propuestas (propuesta museografía, planteamiento curatorial y diseño de sala), de esta manera, la museografía enfoca sus esfuerzos e interés a estimular nuevos procesos de comunicación<sup>15</sup>, mismos que están dotados de nuevas estructuras e

---

<sup>14</sup> Para poder aportar elementos suficientes en cuanto al tema del espacio dentro de la museografía, es como nos valdremos en esta parte de la investigación, de una serie de conceptos que el autor Michael Levin enuncia dentro en su libro *Sculpture in Jerusalem*, y que sin duda nos darán un panorama conceptualmente hablando más amplio de lo que es el espacio. Ahora bien, él menciona que al termino espacio se le puede ver como un todo unificador en el que se integran la armonía, el ritmo, el sentido y por supuesto el valor y la idea, en él (espacio) se construye un diseño o bien un planteamiento que le da vida a un espacio vacío. Para ello, menciona el autor, que la reflexión sobre el espacio es indispensable en cuanto la exploración de sus posibilidades, escudriñarlo y descubrir su futura funcionalidad. En este caso y retomando la cuestión de que es el espacio, expresamos que este, se convierte en un lugar donde la imaginación se hace presente y en donde se pone en cuestionamiento los preceptos museísticos, a la vez que los pone en un lugar de encuentro y ruptura. El espacio se convierte en un objeto de análisis y reflexión, lleno de aperturas pero también de limitaciones. (Levin Michael, 2001: 15).

<sup>15</sup> En cuanto a los procesos de comunicación, es como se retomamos en nuestra investigación, algunas reflexiones del Michael Auping que nos permitan explorar la formación de este dialogo. Para ello, el autor menciona en primera instancia, que el dialogo empieza con la formación de imágenes que posibiliten el estimular la imaginación de sus receptores, en este caso del público, obteniendo así, una conexión simbólica con la cuestión del espacio, la idea o bien la imagen de su creador y sobre todo una conexión consigo mismos. Entendiendo con esto, que muros, techos y ventanas deberían proveer ideas. Un espacio en cuanto dialogo (menciona el autor), nunca trata de una única cosa; es un lugar que da cabida a muchos sentidos: vista, sonido, tacto y las innumerables cosas que ocurren entre ellos. Trabajar con el espacio y la forma implica trabajar al máximo con el intelecto y el espíritu humano como sea posible.

ideas que permitan la construcción de nuevos paradigmas y planteamiento a la hora de abordar una exposición que tenga como objetivo a seguir, crear un impacto importante y propositivo para el espectador, ya sea de manera personal o bien colectiva.

Para ello, citamos a Herón Pérez Martínez quien menciona en su texto *En pos del signo*, “el valor y el sentido del arte, la cultura y sus instituciones, pueden y tienen la posibilidad de explorar las nuevas dinámicas culturales, de manera que estas puedan realizar e implementar mecanismos de significación, de la formación de nuevas sustancias y contenidos que puedan ser explorados, analizados y aplicados por las distintos pensamientos científicos”, en este caso por la museografía. (Pérez Herón, 1983: 53)

El estudio del espacio como parte importante del objeto de estudio de la museografía y su análisis tiene dos perspectivas, la primera donde se entiende al espacio como contenedor de objetos de arte, la segunda, como el rompimiento de las barreras que el mismo museo se ha planteado. En consecuencia, el museo dentro de las consideraciones museográficas, es visto como la intervención no sólo física del mismo, sino que trasciende a una intervención personal y colectiva, en él (el espacio), el espectador se replantea el significado de estar inmerso en dicho lugar, de manera que este pueda replantear el sentido y el valor de la obra o bien de las obras expuestas, así como de los elementos que la componen. Por ejemplo, tenemos que dentro del espacio museográfico el espectador tiende a retroalimentarse mediante la interrelación, interacción y la interpretación que se puede generar mediante otros individuos que se encuentran inmersos en el mismo lugar, de manera que se pueda construir a partir de distintas perspectivas la formación de significantes y por ende de nuevos sentidos, valores y conceptos.

---

En este caso, y parafraseando una reflexión que este autor tiene sobre la arquitectura pero que en este caso lo aterrizamos en la museografía, es como llegamos a entender que el espacio y por ende el dialogo que se da en el, se fragmantan en dos partes: el primero a través de los elementos intelectuales o bien racionales, los cuales crean un espacio y un dialogo lógico y claro. El segundo se trata de los sentidos o bien lo que el autor expresa como el sentido sensorial e intuitivo del espíritu. En ambas partes, se intenta el comprender la *combinación* de la lógica y el espíritu, de manera que el espectador junto con el creativo (museógrafo y el planteamiento curatorial), puedan crear un dialogo que les permita leerse y encontrarse (Ando Tadao, 1998: 23).

Para ello, y como bien lo expresa José Ramón Ruisánchez, el museo se gesta mediante una transformación que hace de él mismo, expresando así algo distinto, es decir, este (museo) pierde en cada una de sus planteamientos museográficos (exposiciones) todo rasgo de identidad a partir de las distintas interpretaciones y posturas ideológicas que se le pueden dar al mismo, en este caso, la museografía a través del museo anda en busca de poder ofrecer una renovación del sentido, explorando así, nuevas alternativas y nuevas formas de poder interactuar con el espacio, la obra, el espectador y su significante, esto claro está, mediante las distintas relaciones y planteamientos que cada una de las expresiones culturales y artísticas puedan tener en el espacio (pintura, la escultura, el arte conceptual, entre otros).

El museo en este caso deja de existir en tal medida en que se pueden sobrepasar las fronteras imaginarias de la idea a emprender, esto al desaparecer el espacio museográfico para transformarlo en algo nuevo y renovador, es decir, que su sentido sea transformado en medida de cada una de las necesidades que vayan surgiendo para la re contextualización o bien la reinterpretación que se le quiere dar a cada uno de los ejercicios museísticos a trabajar.

Es decir, el Museo como espacio de resignificación tiene las facultades de presentar diferentes puestas en escena, mismas que le facultan de elementos creativos que exploren y exploten nuevos procesos cognitivos, en este sentido, las fronteras imaginarias a desarrollar se dan en el terreno de una propuesta curatorial-museográfica que detonen en propuestas seductoras, provocativas que generen más dudas que soluciones.



Es en este bagaje y labor a proyectar y plasmar en el que la museografía trabaja dentro de los museos a partir de las necesidades , sociales, artísticas,

pedagógicas y tecnológicas que se viven en la actualidad, de manera en que (el museo) se vea y se entienda como un espacio de análisis, reflexión y experimentación, en el que se puedan unir y aplicar diferentes saberes, es decir, que el museo se entienda como un lugar en el que se interrelacionan las ideas y los distintos saberes que pueden aportar las distintas disciplinas con la finalidad de poder reemplazar el monoteísmo estático del lugar, en una experiencia más activa para un público más activo, de ahí que podamos presentar dos características del espacio museográfico:

- El lenguaje de la experiencia y el lenguaje de las exposiciones. Aquí, se presenta el tema que es tratado mediante la formación de una idea concreta, de manera que el espacio pueda construir una narrativa adecuada al mensaje deseado, en específico, se traza el recorrido en donde se expone qué va a ver el público y del cómo lo van a ver.
- Tiene expresión, no solo es un contenedor de elementos museográficos. En esta parte, se empiezan a construir lenguajes que hagan vivir experiencias lúdicas y significativas, esto mediante las experiencias educativas que busquen transmitir conocimiento mediante el juego y el aprendizaje, o bien mediante experiencias rituales (en esta cuestión de la experiencia del ritual, la museografía que retoma la cuestión de lo mítico y religioso en donde se participa de manera conjunta por procesos y etapas). (Laboratorio de museografía CEM: 2011).

Por ende, el museo hoy en día se comprende como un lugar en donde se piensa, reflexiona y trabaja con nuevas ideas, así como un lugar en donde las personas puedan socializar los procesos culturales y artísticos mediante una retroalimentación, que dé como consecuencia conllevar una transformación del individuo ante la sociedad, esto claro está, en función de que los objetos musealizados no impongan al visitante un estado cerrado, rígido e inhibitorio que aleje al mismo visitante en una descontextualización de la obra, el espacio y el mensaje reflejado en cada una de sus salas.

Por ello entendemos que el museo a través de su desarrollo y transformación histórica, han tenido que reflexionar y replantear su función cultural, institucional y

de investigación a la par del desarrollo y las necesidades de sus muy particulares contextos culturales, técnicos y tecnológicos, de manera que este no pierda su valor y sentido, mismos que se ven reflejados en el investigar, conservar, presentar, difundir, preservar y almacenar la construcción historiada del quehacer humano, recapacitando siempre, sobre la vocación que estos espacios culturales (museos) deben de tener ante la sociedad, con los objetos y conocimientos culturales y por supuesto artísticos.

En este sentido, el museo no es sólo uno, sino que tiende a transfigurarse, enseñando así, sus distintas caras que serán mostradas mediante el concepto o temática en el que se quiera trabajar o abordar, esto museográfica-curatorial.

En este caso, el sentido de renovación se encuentra en cierta medida, dentro de los diversos aspectos que animan el espacio en función de la obra misma, de modo que el espectador tenga una conexión más directa con estos dos objetos museográficos (las obras y las salas), de manera que el museo no sea visto y utilizado únicamente como un lugar de almacenamiento y conservación de los contenidos del tiempo perdido, sino que éste, tenga en sí, una relación determinante con el porvenir (Schmelz Itala, 2005: 67). Para esto, el curador junto con el museógrafo juegan con una serie de elementos como son la la intervención de espacios, la formación de recorrido y la ambientación de las diferentes salas, planeación y renovación arquitectónica de los nuevos espacios; mismas que ayudan por ejemplo, a que el sitio en donde se encuentre la obra se vea y se sienta con un aspecto religioso, convencional o bien contemporáneo, esto según el sentido que se le quiera dar.

Concluimos dentro este apartado de nuestra investigación, que el espacio junto con los elementos que le acogen y acompañan, actúan en la actualidad como un eje que se compagina con la obra exhibida, de manera que hoy en día se pueda pensar en dinamizar las actividades del museo con el público (dar diferentes lecturas de las obras, los elementos educativos y lúdicos). Sin el sentido de uno (espacio e interacción), el otro pierde en cierta medida el aura que la acompaña

(obra y público). Por lo tanto, el espacio ayuda como un soporte renovador del sentido mismo, no por nada los museos abordan los diferentes aspectos del quehacer humano, llámense históricos, científicos, artísticos, culturales, técnicos, antropológicos, sonoros, entre otros.

### **Metodología de la museografía**

Para finalizar, abordaremos de manera breve la metodología de la museografía. Para ello, retomamos dos textos que exponen de manera muy explícita las dos posturas que la museografía tiene en la actualidad y que consideramos importante señalar.

Retomando a L. Fernández, (2002: 665) sostiene que el museo en sí mismo es una institución controvertida e influyente en el ámbito cultural en general y patrimonialmente en particular. De aquí que el museo sea visto hoy en día como algo más que un lugar que almacena, conserva y expone diferentes obras y objetos patrimoniales. En consecuencia, algunas de sus funciones han adquirido en la sociedad dimensiones casi desconocidas en comparación con las tradicionales y convencionales que históricamente se han venido asumiendo.

Las instituciones museísticas así como sus protagonistas, han entrado en una serie de debates que tienen que ver con el papel cultural que asumen en las sociedades emergentes. De aquí surgen dos posturas que van encaminadas hacia la transformación. La primera postura, denominada *nueva museología*, misma que se define de la siguiente manera: “Estructura descentralizada que se encuentra al servicio del patrimonio de una comunidad y de la misma sociedad” (L. Fernández, 2002:665).

Ante esto, la metodología de la *nueva museografía* puede ser un medio estratégico aplicable a determinadas situaciones para la comprensión de los distintos fenómenos patrimoniales, sociales, culturales e institucionales. De ahí que la *museología* y *museografía* estén adquiriendo su objetivo y funcionalidad,

esto a través de procesos analíticos y reflexivos, así como de una actitud sensible de algunos componentes profesionales y a través de una más depurada acción humana y social de los objetos museísticos. De aquí que este autor exprese que los perfiles se transformen en una nueva ciencia y en una nueva técnica del museo, esto en cuanto a sus perspectivas y planteamientos a futuro, mismos que transformen y trasciendan la configuración y la práctica del nuevo museo.

En este caso, estos nuevos escenarios buscan el poder encontrar nuevas razones, significados y sentidos, tan distintos a los de las ya citadas élites ilustradas que impulsaron este invento europeo (con esto nos referimos a la parte histórica de esta investigación y de cómo éstas concebían al museo). De aquí, que sea en cierta medida, una posible ruptura que se adecúe a las necesidades y nuevas situaciones y exigencias de la comunidad a la que debe servir.

Para ello, y expresando que dentro de la metodología museográfica, se entiende que el museo tendrá que ser sensible a la nueva realidad museológica, humanística y por supuesto patrimonial, y así intentar responder a preguntas tan elementales como: ¿cuál será su ámbito disciplinario en el próximo futuro? y ¿qué materiales u objetos podrá y deberá recolectar para su difusión, conservación y exposición?, así como de igual manera, el cuestionar y analizar el ¿cómo tendrá que conformarse estructuralmente y cuáles se prevé que serán sus funciones esenciales en una sociedad cada vez más ávida en descifrar y estrechar las relaciones entre el patrimonio, el territorio y su comunidad (L. Fernández, 2002:667).

Las respuestas a estas inquietudes pueden resolverse y dilucidar replanteando el cómo podemos hablar hoy en día de una concepción museográficamente organizada y viva pero sobre todo didáctica e interesada en cambiar su perfil de banco de datos o bien de almacén de objetos. Su nueva visión, es el convertirse en un lugar de seducción y expectativa, con numerosos matices y variantes. Hoy en día, la riqueza de un museo radica en su potencial de información, de

transformación así como de comunicación en su capacidad técnica, intelectual, creativa y dinámica.

De aquí que dentro de la *nueva museografía*, se han integrado nuevos conceptos que abran nuevas posibilidades, una de ellas se encuentra en la cuestión de la *educación*, hoy en día el museo es un centro para la enseñanza no sólo



académica, sino del mismo público que puede vivir diferentes clases de experiencias que lo enriquezcan tanto personal como colectivamente. En pocas palabras, *la nueva museología* consiste sobre todo en una extensión de parámetros de la museología tradicional pero que a su vez, toma forma de una nueva puesta en cuestión<sup>16</sup>.

Por otro lado y como se ha mencionado, la museografía en la actualidad se entiende de igual manera por otra tendencia igualmente importante, es decir, la que Jesús-Pedro Lorente Lorente expone como *museografía crítica*, que consiste en provocar el mismo cambio que la *nueva museología* propone, sin embargo aquí existe una transformación que parte de una crítica interna de qué es la museografía, el espacio, el museo y sus distintas funciones, por ejemplo, cita el mismo autor que, la *museografía crítica* se da al convertirse en un espectador animoso de poder vivir una experiencia significativa, esto al estar dentro de todo este contexto museográfico, ver sus actividades y formarse un pensamiento crítico de lo que ven.

---

<sup>16</sup> La definición de la *nueva museografía* ha sido propiciada e impulsada de modo efectivo por una serie de circunstancias de carácter técnico y museográfico, y especialmente por una evolución de apertura en la mentalidad de los museólogos. Ésta se corresponde con la hábita y constatable demanda sociocultural del público o de comunidades concretas, que han tenido un continuo crecimiento desde el fin de la Segunda Guerra Mundial. Entre estas causas o circunstancias, es necesario insistir en la apertura proveniente de una mayor investigación científica y sus consiguientes aplicaciones tecnológicas sobre los objetos de la cultura material, sobre la conservación, presentación, preservación y difusión del patrimonio. En suma, en la *nueva museografía*, lo que se busca es la formación de un nuevo lenguaje, el esfuerzo por conseguir una nueva tipología viva y participativa para la comunidad, un hogar cultural accesible a todos. La animación y participación culturales están íntimamente unidas a la idea de revelación del patrimonio y la concienciación de la comunidad. (L. Fernández, 2002).

De ahí, que la *nueva museología* y la *museología crítica* como corrientes a fines, han renovado la llamada *museografía tradicional*, al poner el asunto o bien su objetivo en lo social, es decir, que los distintos especialistas y conocedores de los museos tenga constantemente en mente, una reflexión crítica sobre lo que es el museo en la actualidad, así como su papel dentro del ámbito cultural y por supuesto social, por ejemplo, podríamos pensar rápidamente en las implicaciones que podrían provocar el planteamiento museográfico-vivencial que puede traer la inclusión de piezas modernas en salas de arte antiguo y viceversa, o bien crear en los espacios una ordenación laberíntica que sustituya el habitual proceso cronológico lineal de un espacio (lo que queremos exponer dentro de esta parte del trabajo, es que los nuevos procesos museográficos han dado cabida al entendimiento de nuevos paradigmas metodológicos, es decir, han establecido la necesidad inherente de repensar cada uno de sus planteamientos museográficos).

Sólo basta romper con la presunta objetividad de las informaciones impersonales que habitualmente se prodigan en los museos, sustituyéndolas por montajes que causen eco dentro del pensamiento crítico de quien está allí, dejando de lado, al museo como algo sagrado, como un tabú impenetrable. Por el contrario, lo que se busca aquí, es el crear un espacio de conversación en donde tenga cabida la crítica y la autocrítica.



## CAPITULO 2: CULTURA Y TECNOLOGÍA

### Preliminares ¿Podemos hablar de cibercultura?

Desde la década de los setenta la cultura está creando una nueva dimensión debida al uso y desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y al uso virtual de espacio<sup>17</sup>.

Al respecto, Martín-Barbero comenta que:

“El lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse en estructural”. (Barbero 2006: 6)



Cuando se habla de una mediación tecnológica estructural se hace referencia a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras. Esto lleva a generar una nueva trama comunicativa que se manifiesta en un nuevo modo de relación entre los procesos simbólicos (que conforma lo cultural) y las formas de producción de los bienes y servicios. Uno se preguntaría por qué se hace un uso reiterativo, un poco excesivo del adjetivo “nuevo”. La respuesta se encuentra en que la sociedad cambia y los seres humanos también, por lo que serán necesarios crear o al menos proponer nuevos conceptos que nos permitan entender, percibir e interpretar la emergencia de la producción simbólica de la realidad en el marco de las TIC.

---

<sup>17</sup> De acuerdo con el Programa para el Desarrollo de las Naciones Unidas (PNUD) se define a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) como: *«las tecnologías y técnicas electrónicas utilizadas para gestionar información y conocimiento, que incluyen aquellos bienes, servicios y aplicaciones que son utilizados para producir, almacenar, procesar, distribuir e intercambiar información. Incluyen las viejas tecnologías como la radio, la televisión y el teléfono, y las nuevas como los ordenadores, satélites, Internet y la tecnología inalámbrica. Estas herramientas son capaces de trabajar relacionadas y en combinación para integrar nuestro mundo interconectado: una infraestructura masiva de servicios de teléfono inalámbricos, hardwares de computación estandarizados, Internet, radio y televisión, que llegan a todo el globo»* (Miguel de Bustos, 2006: 61).

Al extenderse la cibernética<sup>18</sup> a los procesos sociales, da un giro en su sentido epistemológico, dejando de lado lo objetivista y empirista para incorporarse a los modelos holísticos e integrales, veamos cómo lo plantea Begoña Cross: “Von Foerster consideró que la cibernética debía ir más allá y afrontar un nuevo modelo epistemológico en el cual el observador formara parte del sistema estipulando sus propios objetivos, su propio papel dentro del mismo. A partir de ese instante se efectúa una distinción entre la cibernética clásica o cibernética de primer orden y la cibernética de segundo orden, denominado también como teoría de la complejidad. La pregunta que se hace la cibernética de primer orden podemos formularla de la siguiente forma: ¿dónde están los enlaces circulares en este sistema? Mientras que la cuestión que se plantea la cibernética de segundo orden es: ¿cómo generamos nosotros este sistema a través de la noción de circularidad?” (Cross 2003: 21).

El enfoque de la cibernética desde la totalidad y la complejidad, denominada de segundo orden, es el modelo asumido a exponer y modelar en este trabajo, ya que es en este paradigma, donde se inserta el concepto de las transformaciones culturales. La cibernética en su segundo orden, se caracteriza por contener tres elementos de importancia para entender la producción cultural: la construcción de la realidad, la autoorganización de los sistemas y el concepto de entropía.

ELEMENTO	CARACTERÍSTICA
<b>La construcción de la Realidad</b>	Aquí el conocimiento no implica una correspondencia con la realidad, de este modo, diferentes conocimientos, significados, interpretaciones y experiencias pueden encajar en una misma realidad. La perspectiva desarrollada por

<sup>18</sup> La cibernética, según el epistemólogo, antropólogo, ciberneticista y padre de la terapia familiar, Gregory Bateson, es la rama de las matemáticas que se encarga de los problemas de control, recursividad e información. La cibernética estudia los flujos de información que rodean un sistema, y la forma en que esta información es usada por el sistema como un valor que le permite controlarse a sí mismo: ocurre tanto para sistemas animados como inanimados indiferentemente. La cibernética es una ciencia interdisciplinar, estando tan ligada a la física como al estudio del cerebro como al estudio de los computadores, y teniendo también mucho que ver con los lenguajes formales de la ciencia, proporcionando herramientas con las que describir de manera objetiva el comportamiento de todos estos sistemas. <http://es.wikipedia.org/wiki/Cibern%C3%A9tica>

	la cibernética de segundo orden es, una perspectiva constructivista.
<b>Auto organización de los sistemas</b>	El concepto de auto-organización se basa en el reconocimiento de una serie de relaciones entre componentes que deben regenerarse continuamente para mantener su organización y mantener un equilibrio dinámico. La diferencia fundamental entre el primer concepto de auto-organización de la cibernética y los modelos posteriores estriba en que éstos incluyen la creación de nuevas estructuras y nuevos modelos de comportamiento que operan lejos de procesos de equilibrio, y, por tanto, no siguen procesos lineales.
<b>La entropía</b>	Aquí el orden y el desorden “cooperan” para la organización del sistema. El desorden es necesario para la producción del orden. Esta relación dialéctica forma parte de la complejidad de los sistemas.

Explicado lo anterior, podemos conjugar y formular el planteamiento en el que si la idea de cultura implica la producción de conocimientos, la distribución de los saberes y de los símbolos así como el compartir imaginarios sociales, y le agregamos el concepto de cibernética y sus características, y todo ello lo integramos al concepto de cultura, se generará un concepto híbrido, como el de cibercultura<sup>19</sup>, que remite a las formas en que se organiza y se estructura el conocimiento, los saberes y lo simbólico y a los nuevos canales de distribución almacenamiento y recuperación de estos.

Como se puede observar, la cibernética actual introduce el concepto de auto organización y la idea de complejidad para completar la visión general de lo que es la cibercultura. A la luz de estas ideas la primera acepción de cibercultura se refiere a todos los cambios de índole cultural que se están generando como

<sup>19</sup> Cultura nacida de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en medios de comunicación como Internet. Cultura de polaridades, de opuestos, de ventajas y desventajas. Es un espacio virtual de producción informática. (Gubern: 2003:181).

consecuencia de la utilización de la informática como medio de información y comunicación.

Si profundizamos un poco más en este concepto, veremos que la cibercultura está construida (armada) por tres dimensiones sistémicas: la de la información, la de la comunicación y la del conocimiento. En esta nueva configuración la clave se encuentra en los principios constructivos de contacto, interacción, conexión, vínculo y comunicación, todos ellos construyen y componen un nivel de relación social. (Galindo, 2005:72).

### ***DIMENSIONES DE LA CIBERCULTURA***

<b>DIMENSIONES</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
<b>La información</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Es en donde se realiza la representación.</li><li>2. Es la configuración espacial del mundo en símbolos y lenguajes.</li></ol>
<b>La comunicación</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. La comunicación pone en movimiento a la estructura cifrada y configurada.</li><li>2. La información es trastocada por el sentido del flujo de lo que siempre está cambiando, en movimiento, en emergencia.</li><li>3. Los sistemas de información se asocian al flujo cognitivo de la creación comunicativa.</li></ol>
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El conocimiento es un orden de información y de comunicación de segundo orden.</li><li>2. Es la forma-sistema que ordena a la vida social desde lo que se llama mentalidades, epistemes, formas culturales mayores, continentes de lo macro, etcétera.</li></ol>

## El conocimiento

3. Los sistemas de conocimiento son el orden subjetivo de los sistemas sociales, son la perspectiva de representación (información)-creación (comunicación) de todo lo que aparece en el mundo social.

La cibercultura, según lo anteriormente comentado, se fundamenta tanto en la producción de información y sus procesos de comunicación, así como en la generación y distribución de conocimiento. El vehículo de la cibercultura que posibilita esto es el lenguaje digital, el cual representa la gestación o acuñación del concepto de digitalización. El tema de la digitalización está siendo tratado por numerosos investigadores que han enfatizado que la materia abstracta es la información y su proceso es la digitalización. En este sentido, cabe agregar que la información no sólo se procesa, sino que se acumula y se trasmite a través de bits y bytes.

Por su parte, El Doctor Jaime Rodríguez, en su artículo el “Relato Digital”, menciona que algunos autores, como Derrick de Kerckhove, definen la cibercultura como la tercera era de la comunicación, en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital; se trata de una era que habría seguido a las de la oralidad y de la escritura.

Asimismo, este aspecto de digitalización es ampliado por el Doctor Fernando Contreras Medina, en su artículo “Aproximación a una semiótica de la cibercultura”, donde señala:



“La cibercultura encuentra en nuestros días, un respaldo en el enigma filosófico que supone el digitalismo. La cultura y su semiosfera lotmaniana, también puede reducirse a una combinación binaria (0,1). Las manifestaciones

humanas, la música, el teatro, las tradiciones, las lenguas naturales... pueden analizarse y sintetizarse, porque todas las percepciones del mundo son digitalizadas. Y después de todo, la percepción es la vía más poderosa con la cual cuenta el hombre para conocer y reaccionar frente a los estímulos exteriores del mundo. Este proceso de fagocitación que experimenta el universo cultural a través del digitalismo, es lo que alimenta la cibercultura.

La ingeniería demuestra con sus experiencias en las máquinas que simulan "realidades virtuales", la pretensión de la sustitución de lo analógico. Tampoco debe entenderse esta afirmación desde un sentido catastrofista. Pues si bien la tecnología parece conducir a un determinado punto, no olvidemos la imposibilidad que determina la naturaleza humana frente al digitalismo: la comunicación. El hombre en el acto comunicativo es el único ser que interacciona de manera analógica (lenguaje no verbal, gestual, etc.) y digital (hablar, escribir o calcular). No obstante, señalábamos la intencionalidad de la cibercultura nacida del germen de la tecnología informática; reducir todo lo real a bloques de información digitalizados. Esta afirmación es verdad en cuanto que si bien no todo lo real es digital, al menos sí lo es digitalizable". (Contreras 2001:4)

El proceso tecnológico de la digitalización va creando una retícula de relaciones que va construyendo la red de redes, la cual se ha convertido en el almacén donde nos representamos a la realidad social. Esta red de redes es Internet y puede considerarse la red de comunicaciones que viene potencializándose.

Derrick Kerckhove, en su libro "Inteligencias en conexión", plantea que a la digitalización de los contenidos y la interconexión, que posibilita la red de redes, le subyacen, la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad. Entendiendo por cada una de ellas lo siguiente:

- **La interactividad:** Es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a ambos.

- **La hipertextualidad:** Es la nueva condición del almacenamiento y la entrega del suministro de contenidos.
- **La conectividad:** Es un estado humano cuya condición es la fugacidad comprendida por un mínimo de dos personas en contacto entre sí. La red es el medio conectado por excelencia, la tecnología, que hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana, y la WWW que añadió otra dimensión a la conectividad con el hipertexto, enlazando el contenido almacenado a su comunicación. (Rodríguez 2001: 35)

Es importante señalar que en cada época las diversas formas de generar y transmitir información han tenido y tendido a producir un impacto-efecto en la sociedad, por ello la época actual no es una excepción, el siguiente cuadro ilustra estos cambios:

TECNOLOGÍAS HISTÓRICAS	PERCEPCIÓN	TIPO DE VERDAD
<b>Sociedad oral</b>	La comprensión de cada oyente está guiada por quien habla, por la interacción de los demás miembros del público y por su propia competencia de un saber-oír-decir.	La sabiduría
<b>Sociedad del manuscrito y la imprenta</b>	Se refuerza la idea de que el conocimiento es complejo, ambivalente, abstracto y que requiere de la interpretación y, por ende, de textos estables.	El conocimiento y la información
<b>Electrónica</b>	Los textos estables ya no existen, el pensamiento se desjerarquiza, se hace evidente la necesidad de una conectividad y la	Manipula bytes para producir datos

	conciencia empieza a reestructurarse según esta nueva situación epistemológica.	
--	---	--

Finalmente, Pierre Lévy afirma que tras la utilización de la escritura, como el modo preponderante y valioso de la comunicación humana por parte de las sociedades modernas, surge hoy un nuevo humanismo que pone en juego otro tipo de universalidad: la interconexión generalizada. La universalidad ya no consiste en un sentido único, en una clausura semántica, sino en la posibilidad de participar de una inteligencia *colectiva, conectiva y extendida*.

Así, se puede puntualizar que la cibercultura es como la cultura que se sostiene por los nuevos medios electrónicos basados en la tecnología informática; una tecnología que analiza y sintetiza en digital, lo cual genera nuevas formas culturales.

## 2. La posmodernidad plataforma de la globalización



Dentro del campo de la cultura, existen varias perspectivas desde donde se mira a la sociedad red y a los procesos tecnológicos, uno de ellos, es hablar de cibercultura como convergencia o como se mencionó anteriormente, una hibridación<sup>20</sup>.

<sup>20</sup> Hibridación Cultural: En Culturas híbridas, García Canclini describe las relaciones entre una modernización socioeconómica incompleta, la modernidad que ésta ha producido y las tradiciones que ha tratado de superar. Mientras que la idea ortodoxa de la modernidad implica la desaparición de tradiciones premodernas, en América Latina tales tradiciones persisten a pesar de décadas de modernización. Al contrario de los pronósticos de las grandes narrativas de desarrollo y de progreso, los efectos modernizadores de la urbanización y de los medios masivos de comunicación no han eliminado las formas culturales tradicionales, sean éstas cultas o populares: “La modernización disminuye el papel de lo culto y lo popular tradicionales en el conjunto del mercado simbólico, pero no los suprime. Rebusca el arte y el folclore, el saber académico, y la cultura industrializada, bajo condiciones relativamente semejantes. [...] Lo que se desvanece no son tanto los bienes antes conocidos como cultos o populares, sino la pretensión de unos y otros de conformar universos autosuficientes [...] (Culturas híbridas 18)

El resultado de la modernización desigual latinoamericana es lo que García Canclini llama la “heterogeneidad multitemporal” en la que formas de expresión cultural de diferentes épocas coexisten, y las divisiones y jerarquías culturales (lo culto/lo popular) se desdibujan.

Las formas culturales modernas y las tradicionales no sólo coexisten, sino que se hibridizan a través de procesos que García Canclini describe en detalle. Los elementos de la cultura tradicionalmente culta son re-trabajados e

Otra manera de acercarnos es desde un concepto más filosófico como el de posmodernidad, como una forma de identificar las emergencias de este fenómeno. La posmodernidad no puede reducirse al derrumbe del modelo del modernismo, ni a establecer una ruptura de fronteras entre las disciplinas, la cultura o el arte. Jameson la explicita de la siguiente forma:

“Es un concepto periodizador cuya función es la de correlacionar la emergencia de nuevos rasgos formales en la cultura con la emergencia de un nuevo tipo de vida social y un nuevo orden económico, lo que a menudo se llama eufemísticamente modernización, sociedad postindustrial o de consumo, la sociedad de medios de comunicación o el espectáculo, o el capitalismo multinacional”. (Foster 1985 p.167)

---

incorporados a formas culturales populares y viceversa, mientras que productos culturales de todo tipo, los populares tanto como los cultos, circulan en los medios masivos y en el mercado internacional. Así, por ejemplo, autores cultos como Jorge Luis Borges y Octavio Paz aparecen en la televisión, mientras que se encuentra artesanías populares en museos prestigiosos y boutiques localizados en ciudades que van desde la Ciudad de México a Nueva York.

Además, las imágenes transmitidas por los medios masivos cada vez más transnacionales son apropiadas y transformadas por agentes/productores culturales populares tanto como los cultos para sus propios fines. Lo que todavía se llama cultura popular es, según García Canclini, “el producto multideterminado de actores populares y hegemónicos, campesinos y urbanos, locales, nacionales y transnacionales”. Las culturas híbridas de América Latina combinan de una manera nueva y compleja lo moderno y lo tradicional, lo regional, lo nacional, y lo transnacional, lo culto, lo popular y lo masivo.

La transformación de la ciudad y la colonización de la esfera pública por los medios masivos han disminuido la capacidad movilizadora y por lo tanto la importancia de las formas tradicionales de organización popular, como los sindicatos y los partidos políticos. Estas organizaciones dependían de espacios públicos y de “estructuras microsociales de la urbanidad –el club, el café, la sociedad vecinal, la biblioteca, el comité político–”, donde se construían identidades populares por medio de interacciones a nivel personal, identidades que formaban la base de la participación política. Tales instituciones populares de la vida urbana vinculaban “la vida inmediata con las transformaciones globales que se buscaban en la sociedad y el Estado” de manera que “la lectura y el deporte, la militancia y la sociabilidad barrial, se unían en una continuidad utópica con los movimientos políticos nacionales” (Culturas híbridas 266). Según García Canclini, todo esto se está acabando, si no ha desaparecido ya, debido a la transformación estructural del espacio urbano y de los efectos corrosivos de los medios masivos de comunicación.

Actualmente, las identidades se construyen “cada vez menos por lealtades locales o nacionales y más por la participación en comunidades desterritorializadas de consumidores” creadas por los medios masivos (Consumidores y ciudadanos 24). La televisión ha sustituido los espacios públicos donde la interacción personal antes generaba participación política, y ha convertido la política en espectáculo mediático que no es más que un simulacro de la participación popular. Esta transformación en la experiencia de la vida urbana ha conducido a una disminución aparentemente irreversible de la capacidad movilizadora de los sindicatos y los partidos políticos: La pérdida de sentido de la ciudad está en relación directa con las dificultades de los partidos políticos y sindicatos para convocar a tareas colectivas, no rentadas o de dudosa ganancia económica. [...] La movilización social, del mismo modo que la estructura de la ciudad, se fragmenta en procesos cada vez más difíciles de totalizar. (Culturas híbridas 267)

Al perder los partidos y los sindicatos su capacidad unificadora, la movilización social se fragmentó, produciendo una gran variedad de movimientos ecologistas, étnicos, feministas, de derechos humanos, de las mujeres, de los jóvenes y otros. fuente: M. R. Felquer <http://comunicacionlasalle.blogspot.mx/2008/03/hibridacin-cultural.html>

La característica que distinguía la posmodernidad, de acuerdo con Jameson, se encontraba en una mutación radical de la función social de la cultura: la producción estética se había integrado a la producción de mercancías perdiendo de este modo la autonomía que había disfrutado durante la etapa anterior del modernismo. El auge de la publicidad y los medios masivos de comunicación habían tornado porosa la frontera entre los bienes de consumo y las obras de arte.

Jamenson argumenta que las perspectivas para el arte es el “pastiche”<sup>21</sup>, es decir, que no hay nuevas formas estéticas, todo implica una mezcla de estilos pasados, una especie de mímica “mimesis” (imitación). Señala que hay un fracaso de lo nuevo y un encarcelamiento en el pasado, como si fuéramos incapaces de conseguir representaciones estéticas de nuestra propia experiencia actual.

Tal como lo comenta Paz Sastre Domínguez (Foro de Economía UACM 2010) Vivimos un tiempo donde todo parece ser “inteligente”, desde el teléfono a la ropa. Todos estos desplazamientos de la inteligencia hacia los objetos se están realizando desde las infraestructuras industriales que los producen, y estas infraestructuras han cambiado. La industria ha contado siempre con infraestructuras específicas para producir cada uno de los bienes de la cadena de consumo. Finalmente, el tipo de objeto que era capaz de producir definía incluso su categoría: pesadas o ligeras, energéticas o siderúrgicas, alimentarias o textiles... Sin embargo, la convergencia digital de los media ha provocado un cambio radical en sus procesos, cuantitativo y cualitativo, al desarrollar una herramienta de carácter universal capaz de hacer converger a los medios, pero no solo a los medios de comunicación, como resulta más obvio, sino también a todos los medios de producción incluyendo la producción artística.

---

<sup>21</sup> Tradicionalmente pastiche se define como "una obra literaria, artística, musical o arquitectónica que imita el estilo de trabajo anterior, o también es vista como una composición musical, literaria o artística formada por las selecciones de las diferentes obras". Se ve meramente como una mezcla de estilo, nada más. Jameson, trabajando dentro de un marco posmoderno, modifica esta definición aparentemente dando un juicio de valor. Empieza por distinguir pastiche de parodia, ambos conceptos muy similares, aunque parodia ha quedado anticuado por la posmodernidad. Tanto la parodia y el pastiche implicar imitar otros estilos (es decir, sus gestos y "tics estilísticos") pero utilizan diferentes marcos. <http://comics.zachwhalen.net/content/jamesons-concept-pastiche#ref1>

Muchos de los servicios y bienes que se disfrutaban, están siendo gestionados por algún programa desde alguna terminal de la Red. La fachada de las instituciones ha renovado su cara al público. Los gobiernos, los hospitales, las universidades, los cuarteles, las tiendas, los aeropuertos, los bancos, las bolsas, las fábricas, los transportes, los laboratorios, las iglesias, las granjas, las ciudades, etc. Todos estos organismos sociales también están siendo objeto de traducción a lenguajes informáticos que alcanzan por igual a la biología y a la historia de los sujetos y los objetos políticos.



Al respecto Jameson señala que, “...se trata de una prodigiosa expansión de la cultura en el dominio de lo social, hasta el punto de que no resulta exagerado decir que, en nuestra vida social, ya todo –desde los valores mercantiles y el poder estatal hasta los hábitos y las propias estructuras mentales- se ha convertido en cultura de un modo original y aún no teorizado. Puede que esta situación sea alarmante, pero, en cualquier caso, es bastante coherente con una sociedad de la imagen o del simulacro y de la transformación de lo «real» en una colección de pseudo- acontecimientos” (Jameson, 1995:107).

### **La posmodernidad**

Las condiciones que han llevado al planteamiento sobre el debate de lo que hoy en día se entiende de cómo *posmodernidad* se da como bien lo plantea José Antonio Pérez Tapias en su libro *Filosofía y Crítica de la Cultura*, en dos sentidos. El primero se desprende desde su misma conceptualización, es decir, de la definición epistemológica del proyecto emancipador de la *posmodernidad* ante el plan de trabajo que la misma modernidad se planteó dentro de su proyecto que algunos han definido como muerto o bien inconcluso. De aquí que la *posmodernidad* se encuentre dentro de este proceso, como un medio emancipador dentro de los procesos culturales que en ese momento se estaban gestando.

Para ello, y de una manera muy breve, tendríamos que plantear y entender que el reflejo de la *posmodernidad* que se dio principalmente por una crisis del sentido mismo de la modernidad, es decir, de su sentido filosófico que fue cuestionado como veremos más adelante, por su estructura poco reflexiva. Por ejemplo y exponiéndolo de una manera muy simplista, la *posmodernidad* ante esta crisis se plantea como bien lo menciona José Antonio Pérez Tapias, como un proceso de búsqueda, de reflexión y autocrítica del aparato existente.

La *posmodernidad* es en sí, la búsqueda de algo nuevo (cabe mencionar en esta parte del trabajo, que el sentido del algo nuevo para algunos autores como lo es Apel y Mambermas, no se da precisamente en un sentido de ruptura, sino más bien y como lo veremos más adelante, se expresa mediante una reflexión en donde se retoman ciertas partes de este proyecto supuestamente fallido). Para ello, tendríamos que hacer un replanteamiento histórico y por supuesto filosófico de lo que ha sido la modernidad como proceso ideológico que de igual manera interviene al terreno del arte.

En esta caso, que la modernidad como proyecto se baso como bien lo expresa José Antonio Pérez Tapias, en el espíritu abrazador de la razón que derivó como bien lo menciona este mis autor, en una serie de vicios que hicieron que el mismo proyecto fuera cuestionado por sus pretensiones autónomas y universalistas. En donde alguna vez se planteó el siglo de los grandes logros del hombre, hoy en día se caracteriza por su irracionalidad y su barbarie, en pocas palabras, el siglo de la razón se nos presenta hoy en día como el siglo de la *crisis de la razón*.

De aquí, que el aparato filosófico se diera a la tarea desde adentro, de replantear su función y quehacer dentro del mismo proyecto (reestructuración ideológica y filosófica de la *posmodernidad*), así como también en la nueva idea de *sujeto* crítico, reflexivo e integral. Esta nueva filosofía se presenta a la reelaboración de una teoría de la racionalidad; siendo este un punto importantes del pensamiento *re ilustrado*, el cual trata de recuperar críticamente la idea de progreso, no sólo en lo que se postula en el sentido de avance, sino también en el sentido crítico y

reflexivo que impulsa a la recuperación de ciertos elementos que definiremos con mayor claridad al momento de plantear el termino de *posmodernidad*.

La crisis de la modernidad como bien lo menciona José Antonio Pérez Tapias, se fragua desde la lógica interna de su pensamiento, tanto por lo que se refiere a sus *excesos (arrogancia racionalista)*, como también del sentido *progresista* poco reflexivo.

Por lo que la época que se ha dado por llamar *posmodernidad* se delinea por dos posturas que se polarizan en torno a la discusión filosófica. Por un lado, se encuentran los que pueden llamarse *posmodernista*, estos, asumen dentro de su tesis, que la modernidad ha muerto, esto en su sentido más drástico. Por otro lado, se sitúan en esta discusión, los que se han llamado *re-ilustrados* que tratan de responder al desafío de la *posmodernidad*, considerando a la modernidad como un proyecto inacabado que exige recuperar y mantener la herencia de la Ilustración<sup>22</sup>.

En este sentido, la reflexión filosófica que se situó en este proceso de transición, reflejó muy claramente una depuración del sentido mismo de proyecto. La reflexión, como bien lo menciona este mismo autor, aparece como un nuevo planteamiento que se acomete desde su compleja realidad cultural, es decir, del establecimiento de una *filosofía crítica-hermenéutica de la cultural*, misma que aspire a explicar y comprender la realidad del hombre y su cultura mediante la formación de un nuevo dialogo. En nuestro caso, el nuevo dialogo se presenta el espacio creativo del arte.

---

<sup>22</sup> Para unos posmodernistas, se trata de un proyecto exhausto de cuyo agotamiento se levanta ante un mundo maltrecho que tanto revela la impotencia de la desmesurada razón ilustrada; para otros, re-ilustrados, se trata, en cambio, de un proyecto inacabado, el cual hay que hacerlo proseguir hacia adelante, a condición, eso sí, de una crítica *ilustrada* de la Ilustración misma para retener y rehabilitar su herencia sin sus insuficiencias ni excesos (Pérez Tapia, 1995: 111)

## **Del Arte Moderno, al Arte Posmoderno.**

Ante el proceso de transformación del proyecto de modernidad al de posmodernidad, el arte como medio de transformación, tubo de igual manera, la tarea de replantearse no solo sus procesos filosóficos, sino también, los referentes a las cuestiones creativas, de producción y de consumo que los planteamientos del arte moderno traían consigo mismo.

El arte y por ende los procesos culturales, se vieron progresivamente cuestionados ante un panorama que les exigía el dejar viejos hábitos conceptuales que dieran cabida a nuevas entidades comunicativas. El arte-posmoderno, como veremos en esta parte de la investigación, no implica la destrucción de sus antecesores (el arte clásico y el arte moderno), sino que de igual manera abre un nuevo paradigma cultural que señala la apertura de nuevos procesos creativos, es decir, el replanteamiento y la formación de nuevos procesos de producción y consumo del arte.

El espacio artístico retoma de este nuevo paradigma cultural (posmodernidad), el sentido crítico y reflexivo de un proyecto inconcluso que necesita ser revaluado. Confrontando así, los cánones ya establecidos de la producción, consumo y sensibilidad que el proyecto de modernidad tenía como ya muy bien establecidos, incitando así, a la formación de nuevas posturas que analizaran las ya existentes.

Pero para ello tendríamos que plantearnos de una manera muy breve, el sentido que tuvo el proyecto de la modernidad con respecto al tema de la cultura y el arte, esto claro está, para definir los procesos contextuales que dieron cabida al arte posmoderno. A lo cual, tendríamos que empezar diciendo, que el arte moderno era un espacio creativo único, innovador y original, es decir, se expresaba como un espacio de producción alejada de un mecenazgo que el arte clásico dio durante proceso. El arte moderno encuentra dentro de su contexto, una emancipación y aura que filosóficamente y estéticamente hablando lo pone en un proceso cultural y social único (con esto nos referimos a que el arte se instala en un nuevo medio

que le posibilita un nuevo sentido creativo, de producción y de consumo que se dirige hacia un nuevo proceso cultural).

Sin embargo, el sentido único del arte moderno trajo consigo nuevas formas culturales, el aura que hizo del arte como algo único provocó en gran sentido, la formación de espacios elitistas y por supuesto mercantilistas. Esto aunado a los procesos culturales de la reproducción masiva de estas expresiones, hicieron que el sentido de las fuerzas productivas del arte tomara otros rumbos. La producción artística se vio en este caso, en una encrucijada de transición que provocaría lo que hoy en día se conoce como Arte Contemporáneo.

Al contrario de los posmodernos, los artistas modernos se guiaban y protegían de una manera muy contundente, la pureza y la autonomía de sus obras, contraponiéndose así, a las formas degradadas típicas de las tendencias culturales del arte clásico. En su momento, este proceso del arte moderno dio grandes avances en la formación de un nuevo proceso de producción y consumo del arte. El arte moderno encontró en este nuevo paradigma, la emancipación de los procesos culturales y artísticos que el arte clásico trajo consigo. Sin embargo, esta posición única del arte como experiencia de proyecto a seguir acarreo sin duda alguno, una serie de problemáticas. De aquí que el proceso del arte posmoderno se diera en términos renovadores, por ejemplo, si el arte moderno celebraba la cuestión de la pureza y único, el arte posmoderno expresa lo impuro y le quita esa aura única, generando con este nuevo planteamiento, la formación de una nueva relación con el sentido del objeto y la apertura del público para que pueda vivir una nueva experiencia.

El artista posmoderno, construye la obra de distintas cosas, se basa y explora a la vez de mecanismos que no impliquen en su totalidad el objeto en sí, sino lo que busca es reconstruir y estimular otros procesos que tienen que ver principalmente con el juego de sentido-idea. El arte posmoderno como se puede entender dentro de su proyecto de transformación, construye la concepción de su estructura a través de mecanismos que expresen formas más públicas y populares, el arte

posmoderno se aleja en este caso, de la idea de un genio solitario que forma obras únicas de un significado único, profundo y trascendental.

La postura de este nuevo paradigma artístico (arte posmoderno), se instala como hemos podido ver, mediante una dinámica más sociocultural, en donde y como ya hemos mencionado, el objeto no es la parte esencial en la producción, consumo y sensibilización de la obra, sino que trasciende a una *idea* que trata de detonar procesos más críticos y reflexivos dentro del público. Ejemplo de ello lo encontramos en estas tres representaciones del arte posmoderno:<sup>23</sup>

- El performance: Género en donde obra y espectador se borra, de hecho la obra incluye necesariamente interacción de un público activo que pueda integrarse a la formación de experiencias.
- Arte Instalación: En esta expresión, hay de igual manera una disolución entre obra y espectador. En vez de encontrar una obra colgada en la pared, el espectador se encuentra rodeado por la obra en un espacio que ha sido intervenido y en donde los sentidos están involucrados en la experiencia de la obra.
- Arte Conceptual: Lo importante no es un estado anímico inducido por el material que usa el artista, si no las ideas, conceptos y elementos que la obra suscita en el espectador.

En este sentido, el arte posmoderno da cabida a la reinterpretación del proyecto del arte moderno, es decir, presenta un nuevo escenario en donde se renuevan los componentes estéticos e ideológicos del arte. Los espacios y los conceptos se renuevan para que el artista presente nuevos procesos comunicativos y cognitivos; el espectador tiene en este sentido, la formación de espacio en donde se renuevan los mecanismos creativos, así como la conformación de nueva relación resignificativa, y por supuesto, el replanteamiento de los mecanismos sensibles (estéticos).

---

<sup>23</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=h9GAYj7rTj4>

## Redes Sociales



Todo el planteamiento anteriormente discutido, conlleva al debate sobre las consecuencias sociales de las nuevas tecnologías electrónicas, las cuales se están organizando alrededor de una controvertida afirmación sobre los probables efectos de las nuevas tecnologías electrónicas: la idea de que los efectos transformadores de estas tecnologías suponen una transición radical hacia una sociedad virtual.

Desde esta visión la tecnología electrónica posibilita una comunicación a través de ordenadores (y de otras tecnologías electrónicas) que sustituye la interacción cara a cara. A pesar de que la idea concreta de la "sociedad virtual" ha gozado de una popularidad escasa relativamente entre la literatura de ciencia ficción, el término "virtual" y "comunidad virtual" ha sido el centro de diversos debates en un amplio abanico de disciplinas. (Por ejemplo, Lyman y Wakeford, 1999; Hiñe, 2000; Hiñe y Woolgar, 2000; Wakeford, 2000).

*El temprano entusiasmo por los efectos transformadores de la tecnología electrónica cambió el interés anterior hacia el uso de la comunicación mediada por ordenador (CMO) en los procesos y organizaciones laborales, por la posibilidad de conseguir, a través de medios electrónicos, algún tipo de relación social construida alrededor de unos valores comunitarios reforzados. (Baym, 1998).*

El entusiasmo y desarrollo inicial del cuestionamiento de lo que se considera comunidad virtual, ha dado paso, a la comprensión de que estos debates contenían con frecuencia ideales confusos sobre el significado de "comunidad" (Smith y Kollock, 1999). La sociología por ejemplo, reveló enormes discrepancias sobre qué es lo que puede ser considerado "comunidad" mucho antes de que apa-

reciera la posibilidad de un equivalente virtual (Bell y Newby, 1971; Wellman *et al*, 1998; Wellman y Gulia, 1999).



"Sociedad virtual" es vista y abordado de manera sencilla para designar y definir esta expresión utilizada resumiendo y describiendo el resultado de las nuevas tecnologías. No es más que la visión de un mundo transformado por la tecnología, comparable, por ejemplo, con la sociedad de la información, con la sociedad red y con la sociedad global.

El término "sociedad virtual" forma parte de una clase de lo que se le llama "**fenómenos epitetizados**"<sup>24</sup>, descripción que se utiliza para conjurar las relaciones y empate del futuro consecuente con los efectos de la tecnología electrónica. Algunos ejemplos de instituciones sociales epitetizados incluyen al sector (agente) de la educación, la comunidad, la sociedad, la organización, la medicina, el gobierno, la realidad, los medios de comunicación y las ciencias sociales. Toda la idea de la "sociedad virtual" aparece representando un amplio abanico de visiones epitetizadas sobre futuros tecnológicamente transformados que están apareciendo de manera simultánea y acelerada.

---

<sup>24</sup> "Sociedad virtual" no es más que una expresión utilizada para resumir y describir el resultado de las nuevas tecnologías. No es más que la visión de un mundo transformado por la tecnología, comparable, por ejemplo, con la sociedad de la información, con la sociedad red y con la sociedad global. Este término forma parte de una clase de las descripciones que se utilizan para conjurar un futuro consecuente con los efectos de la tecnología electrónica. En este sentido, "lo virtual", igual que "lo interactivo", "la información", "lo global", "lo remoto", "la distancia", "lo digital", "lo electrónico" (o "e-"), "lo ciber-", "la red", "lo tele-", etcétera, aparecen como epítetos aplicados a diferentes actividades e instituciones sociales existentes. Algunos ejemplos de actividades epitetizadas son el aprendizaje, el trabajo, el correo, ir de compras, desplazarse al trabajo, ir al banco, gobernar, la medicina y el sexo.

Así, presenciamos la aparición de (debates sobre) "la compra I por Internet", "la sociedad de la información", "el e-gobierno", "la educación a distancia", "la gobernabilidad global", "los bancos digitales", "el teletrabajo" y muchos más. Aunque muchas veces estas etiquetas no dejan claro exactamente de qué forma el epíteto modifica la actividad/institución en cuestión, generalmente se apela a la novedad como lema central, sobre todo por parte de aquellos que están promoviendo la nueva entidad. Lo que se transmite es que algo nuevo, diferente y (normalmente) mejor está ocurriendo. De hecho, "nuevo" es en sí mismo un candidato a formar parte de los epítetos. Apareciendo tal como lo encontramos, por ejemplo, en debates sobre "los nuevos medios". De la misma manera, la unión de los términos "virtual" y "sociedad" puede entenderse como la afirmación de que existe un nuevo conjunto de actividades y disposiciones que contrastan con la sociedad "ordinaria" o "real" (¿no virtual?) y, lo que es quizás más controvertido, la mejoran. (Woolgar:2000:21)

La suposición sobre la naturaleza de la sociedad "real", contra lo que es su equivalente, sociedad "virtual" estudiado por (Kitchin, 1998; Gauntlett, 2000; Silver, 2000:21) constituiría un cambio significativo por la desconfianza que se generaba inicialmente por el planteamiento de dicha perspectiva, pero de manera similar, las valoraciones negativas tendieron a considerar que las consecuencias sociales limitadoras y desfavorables emanarían directamente de las capacidades de la tecnología.

Estas dos visiones asumen y enseñan que los efectos de estas tecnologías serían predecibles y universales. *El uso más amplio de la tecnología de Internet hace posible un planteamiento más considerado, a través del cual podemos acumular información detallada para hacer valoraciones más fiables sobre la naturaleza y el alcance del impacto (Castells, 2001:22).*

Una de las razones que se podría afirmar ante este conjunto de usos y valores (alcances) es que la tendencia a aceptar de forma acrítica los supuestos efectos de la tecnología ha generado teorías de la sociedad de la información que tienden a depender de representaciones sinópticas de las capacidades y efectos técnicos. Lo que se sugiere es que necesita ahora una generalización teórica basada en el examen detallado sobre el terreno de las muy variadas experiencias reales de diseño y utilización (y mala utilización) de las tecnologías.

Este tipo de análisis aplicado a la ciencia social de las tecnologías electrónicas resulta ser es una lógica dominante; en un sentido, la idea principal de esta parece ser suficientemente razonable ya que proporciona la base para preguntarse cuál es, realmente, el impacto de Internet, de las CMO (Comunicación Medida por Ordenador), de las telecomunicaciones móviles, etcétera. Todo es muy atrayente para públicos de tipos muy diversos ya que se obliga a repensar y plantear qué se necesita entender, cómo y en qué grado el estudio de las dimensiones sociales de la tecnología electrónica se encuentran ya coartados y vinculados también por las formas en que interactúan y se asientan en la vida cotidiana.

## **Cinco reglas de la virtualidad.**

Una de las consideraciones más importantes y fundamentales para la comprensión, efecto y acción de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación y que son el pilar para que éstas puedan cumplir con su cometido, se remiten a la comprensión y explicación de las 5 reglas de la virtualidad que se expondrán a continuación.

Los apartados que le acompañan a cada una de las reglas a exhibir será anotada de forma textual y retomada del texto de Steve Woolgar “¿Sociedad Virtual? Tecnología, ciberbole, realidad”, ya que no se quería hacer una paráfrasis de los textos dado que consideramos que se podría perder el sentido y la esencia de los mismos y su comprensión podría mal interpretarse y desentenderse (Se pueden consultar los apartados en su totalidad en la parte de anexos).

Las aportaciones a estas reglas y lo que se ha venido explicando en este segundo capítulo, están organizadas bajo cinco grandes temas analíticos, cada uno de los cuales se puede afirmar que corresponde a una "regla" para aprehender o encontrar el sentido al porvenir de una sociedad virtual. A pesar de las afirmaciones que determinan los efectos e impactos sobre el uso y aplicación de todas las nuevas tecnologías que van apareciendo, cada una de estas reglas proporciona un criterio general o un lema para la evaluación de esas afirmaciones.

La compilación de las reglas menciona que hay dos cosas que deben ser enfatizadas. La primera es que se pretende que el estatus de estas "reglas" sea más consultivo que determinante. Deberían ser entendidas como "una ayuda para la lenta imaginación" (Garfear: 2000: 31)<sup>25</sup>. En segundo lugar, a pesar de que estas reglas proporcionan el principio organizador para la presentación de los resultados de investigación y aplicación son bastante arbitrarias y de esa forma es

---

<sup>25</sup> Esta parte y explicación surge de la consulta del autor Woolgar. *Sociedad Virtual? Tecnología, ciberbole, realidad* de donde retoma los conceptos de virtualidad a partir de la revisión de otros autores.

que pueden existir coincidencias en la tipología reproducida, de forma que los capítulos que aparecen como ejemplo de una regla concreta pueden también ilustrar otra.

- *Regla núm. 1*

*La aceptación y utilización de las nuevas tecnologías depende de forma crucial del contexto social local.*

- *Regla núm. 2*

*Los miedos y riesgos asociados con las nuevas Tecnologías están distribuidos socialmente de forma desigual.*

- *Regla núm. 3*

*Las tecnologías virtuales son un complemento y no un sustituto de la actividad real.*

- *Regla núm. 4*

*Cuanto más virtual, más real.*

- *Regla núm. 5*

*Cuanto más global, más local.*

## **Sociedad del Conocimiento**



Como ya hemos podido observar en la primera parte de este segundo capítulo, el desarrollo de la tecnología ha estado íntimamente ligado al desarrollo social de cada una de las culturas presentes, la tecnología ha posibilitado la generación de una serie de herramientas inter-comunicativas, de manera que el intercambio y el procesamiento de la información se ha convertido hasta nuestros días en un elemento esencial dentro de nuestras

transformaciones culturales. Pensemos por un momento que hoy vivimos en la era de la información, misma que no habría sido posible sin estos desarrollos tecnológicos. De aquí que podamos observar una transformación igualmente importante dentro de los últimos años, misma que ha sido abordada por diferentes autores con distintas posturas, pero que en nuestro caso nos da pie a exponer sus elementos o bien sus componentes teóricos y prácticos, refiriéndonos así, a lo que hoy se conoce como **Cuidad Internet**, misma que da referencia a una serie de transformación que puede ir de lo individual a lo colectivo.

Es importante entender el tipo de sociedad que se está construyendo, esto con la finalidad de poder observar estos cambios más claramente, en este caso se puede hablar de la sociedad del conocimiento, una sociedad democrática y pluralista que tiene acceso a la información por los nuevos medios tecnológicos. Esta postura es sin duda un tema de larga discusión, sin embargo en nuestro caso particular nos adentra en un sentido de ver el alcance que estos medios han tenido dentro de nuestra transformación, no sólo personal sino colectiva, por ejemplo, en los procesos culturales o bien artísticos que han encontrado en estos espacios nuevas maneras de interactuar con el arte y el público.

Ahora bien, y entendiendo los alcances y las finalidades de estos espacios es como nos encontramos con la pregunta: ¿dónde o cómo es que la cultura entra dentro de esta dinámica? Una definición de cultura que nos ayuda a entender cómo es que estos dos espacios se conjugan, es por ejemplo, la siguiente: la cultura debe ser un modelo que integre el conocimiento, creencias y comportamientos humanos que dependen de la capacidad del hombre para que el conocimiento sea aprendido y transmitido a las generaciones posteriores, (Castells Manuel, 2006: 2) así como es de igual importancia que este conocimiento sea resguardado y conservado, de ahí que estos nuevos espacios ofrezcan estas vías de aprendizaje y de distribución de los distintos saberes y procesos artísticos que se pueden dar en distintas partes del mundo.

Por otro lado, estos nuevos espacios han tenido repercusiones en las transformaciones sociales, y por ende culturales, esto mediante la modificación de sus comportamientos y formas de pensar, mismas que hacen ver e interactuar con el mundo de distinta manera a las ya mencionadas formas tradicionales.

Estas características nos llevan a entender la cultura y la información como bienes inherentemente públicos. Las expresiones culturales son sistemas de signos para la comunicación, esto mediante códigos culturales comunes, las personas construyen el entendimiento propio de su entorno y crean significados compartidos, de aquí que dentro de la cibercultura se generan y forman sus propios signos y códigos que son compartidos por los llamados usuarios, este espacio como ya lo hemos repetido en diferente ocasiones, crean lugares en donde se relacionan distintos intereses y afinidades, una de ellas y estandarte primordial es la cultura y el arte.

Por esta razón, las tecnologías disponibles han sido siempre un elemento importante que ha permitido y ha facilitado los procesos de creación, intercambio y preservación de nuestra cultura. La influencia de las tecnologías de la comunicación en nuestra cultura es significativa, ya que nuestra forma de usarlas puede afectar a los cambios en la esencia de nuestros modelos culturales y de comunicación. Por esta razón, las tecnologías relacionadas con la información y la comunicación no pueden considerarse instrumentos pasivos, sino instrumentos activos-interactivos que modifican radicalmente nuestras capacidades cognitivas, (Castells Manuel, 2006: 79) siendo estos, espacios mediáticos cada vez más complejos que empiezan a establecer un diálogo con los actores de la producción cultural (llámense artistas, Instituciones culturales públicas y privadas, gestores o promotores culturales, museos, la sociedad misma, entre otras).

Hoy en día, el espacio virtual forma parte de nuestra experiencia y nuestra geografía. Ha introducido algunos conceptos nuevos y a desplazado ciertos límites estables. Los límites ya no son muy claros. Se está produciendo otro

cambio, nuestra experiencia con las tecnologías digitales se está desplazando del primer plano virtual al trasfondo material.

Refiriéndonos a los museos, podemos observar que en la actualidad se están haciendo grandes esfuerzos por integrar dentro de los museos, el desplazamiento de los ya mencionados límites, por ejemplo, en México en la actualidad, ejemplos claros de esta clase de ejercicios, cabría solamente mencionar el Museo de San Idelfonso, que promueve a través de las nuevas tecnologías, una serie de recorrido virtual en tiempo real a través de dispositivos como lo pueden ser los celulares, así como otros museos MIDE (Museo Interactivo de Economía) que dentro de sus espacios integran experiencias interactivas propiciadas por componente tecnológicos como lo pueden ser pantallas interactivas, entre otros.



Esto significa que la realidad también se ha transformado en un espacio de información en el cual los objetos materiales se han convertido en objetos mediáticos, ya que potencialmente pueden convertirse en información que fluye a través de las redes globales (Castell Manuel, 2006: 12). De esta manera, el espacio virtual nos presenta un espacio con menos límites, abriendo nuevos canales de comunicación y de distribución de bienes culturales, intelectuales, entre otros. Tras haber eliminado los límites físicos, es como las industrias culturales tienen asegurado un flujo estable de contenidos en diferentes plataformas.

De esta manera la cultura digital, es una cultura participativa en la cual los usuarios no sólo consumen información, sino que contribuyen a ella de distintas formas. Estas plataformas participativas presentan poderosos espacios en red para la reconstrucción de la vida social, por ejemplo, tenemos que la producción de información es muy amplia, y posibilitan nuevas modalidades de organización más colaborativas. De manera tal que se acuñan, la comprensión y el uso de esta clase de oportunidades que presentan a la producción social, el establecimiento de relaciones más interactivas y propositivas con instituciones del sector cultural y

lo que estos tienen para ofrecer a este público más activo, creando así, nuevas fuentes de insumo, nuevas expectativas, hábitos y gustos, así como nuevas oportunidades de producción.

A medida que los artistas, investigadores y profesionales de la cultura queden atraídos por el paradigma de las redes, es como la cultura permanecerá custodiada. Para mantenerla culturalmente viva, debe comunicarse al público y el público tiene que ser capaz de apropiarse de este contenido y usar las referencias relacionadas en los procesos de comunicación y creación. Uno de los aspectos fundamentales de nuestra memoria cultural es el acceso a la cultura. Debemos ser conscientes de que las vías de acceso y de participación están cambiando constantemente y de que las redes digitales brindan hoy nuevas oportunidades que el sector cultural debería y tiene que aprovechar y reestructurar. (Castells M 2006: 25).

Uno de los procesos que acompañan a la actual cultura digital, es la sensación de cambio vertiginoso. La complejidad de la tecnología y el ritmo creciente de su desarrollo hacen que las cosas cambien a una gran velocidad. Las tecnologías siempre han causado cambios en nosotros y en nuestras relaciones con el medio.

Los medios de comunicación, que están cambiando y se desarrollan de manera extraordinarias antes nunca vista. Esta afirmación es especialmente cierta si hablamos de medios digitales, como internet y la web, la televisión móvil, el vídeo digital, que nos permiten hacer tanto más a menudo y con menos dificultad cosas que ya hacíamos antes. Y no es solo que están transformando el mundo: es que nos transforman a nosotros mismos y modifican cómo entendemos y quiénes somos.

Esta situación se da porque nuestra comprensión del mundo está estructurada y se hace accesible por los distintos medios emergentes. De hecho no hay ni puede haber un punto fuera de los medios desde el cual podamos tener una perspectiva

privilegiada y libre de concepciones previas sobre cualquier aspecto de nuestra existencia, y menos aún sobre los medios mismos.

Sólo podemos entender los nuevos medios pensando en los antiguos. Si fuéramos capaces de entender las transformaciones que nos rodean, significaría que no son verdaderas transformaciones, sino meras evoluciones de la situación actual.

De aquí que los artistas, como fue el caso de la galería Postmasters de Nueva York, crearon un tablón de noticias que se convirtió en uno de los primeros y más influyentes foros de debate sobre teoría y arte de los nuevos medios, aprovechando así, el enorme potencial de las nuevas redes digitales y de las nuevas tecnologías para poner a la disposición a todo el mundo de manera inmediata la información y las representaciones artístico culturales.

Y es así como de ésta forma y una infinidad más de ellas, se atrapan y se generan nuevos tipos de consumidor: aquel que no quiere ser tratado como un consumidor invisible, anónimo y pasivo, sino como un usuario activo de los medios, acostumbrado a crear sus propias maneras de responder a necesidades y deseos. Todos estos medios llevan a una nueva comprensión de las maneras de hacer posible que los medios respondan a las necesidades personales y de mercado. La personalidad de la página que llevan a cabo los usuarios y la presentación de información personal constituyen una creación del yo.

No es alarde pero no podemos dejar de pasar desapercibidos ante estas nuevas transformaciones y evoluciones de la era digital ya que vivimos en un mundo en donde cada vez estamos más unidos y al mismo tiempo más separado por las redes mundiales de tecnologías comunicativas.

### CAPÍTULO 3. Del Arte al Arte Net

Para la formación y desarrollo de nuestro tercer capítulo hemos contemplado ineludiblemente el plantear un tema de gran importancia en cuanto a nuestro principal objeto de estudio (museo virtual), ya que a través de la formación y producción de las nuevas tendencias artísticas como lo es el *Artenet*, es como el museo virtual ha encontrado una función renovadora en cuando a la ya mencionada formación de espacios o bien de nuevas plataformas tecnológicas que integran tanto el espacio cultural como el tecnológico (en nuestro caso el virtual).



Es así como nos encontramos en esta parte de nuestro trabajo en la búsqueda o más bien en el planteamiento conceptual y perceptual del aura que gira alrededor del concepto de arte. Para ello es importante el replantearnos históricamente sobre el origen del concepto mismo “del arte”, esto con la finalidad misma de poder entender la nueva formación y producción artística que se está dando dentro de estos espacios tecnológicos (refiriéndonos en este sentido, al entendimiento que el nuevo arte (*artenet*), está presentando dentro de la mecánica creativa).

Para ello es importante expresar que de principio nos enfocaremos de manera muy general sobre el nacimiento conceptual del arte, así como de sus implicaciones en cuanto a su formación (es decir, en su sentido filosófico, estético, de valor y de uso), resultando así, el planteamiento de lo que ha implicado la producción y el consumo del nuevo arte como lo puede ser el *artenet*.

El nacimiento del arte como bien lo menciona José Jiménez en su libro *Teoría del arte*, implica en nuestra investigación preceptos muy importantes, la primera indudablemente nos remite a la cuestión de espacio y tiempo, es decir, del proceso histórico y cultural en que se produce una transformación como lo es el

nacimiento del arte<sup>26</sup>. El segundo y creo más importante para nuestro tema de investigación, se refiere al rompimiento o bien a lo que este mismo autor ha señalado como la *emancipación del arte*, mismo que trajo consigo una reestructuración no solo de uso, sino también en cuanto a su sentido filosófico, ideológico, intelectual pero sobre todo creativo (producción) y estético (sentido). Esto desató de manera muy concreta y evidente la formación de una nueva relación conceptual y perceptual que hasta ese entonces se había tenido con los objetos, el espacio, las formas y expresiones culturales que anteriormente ejercían un papel distinto al que ahora se les podía dar dentro del aparato social<sup>27</sup>.

En este sentido, la creación o bien el nacimiento del arte dio pauta nuevamente a dos situaciones muy importantes, la primera a la conceptualización del mismo arte en un sentido más estético, es decir a una nueva valoración del objeto que permitiría la entrada de un nuevo tema de investigación que se envolvería dentro de los términos de lo sublime, entre otros. La segunda y no menos importante, se encuentra en el espacio de la producción y consumo de estos nuevos objetos que en sí tuvieran ya implícitas las características o bien las virtudes para poder entrar al nuevo precepto de la obra de arte<sup>28</sup>.

---

<sup>26</sup> Dentro del libro *Teoría del arte*, José Jiménez expone a través de su investigación, que la formación del concepto de arte parte de un contexto y más aun de una cultura específica (la antigua Grecia: entre el siglo VI y el V A.C.). En este caso se presenta un rompimiento que marcaría la forma histórica que el hombre ha tenido no solo con los objetos, sino también con aquellas expresiones culturales que dieron pie a aquellas expresiones artísticas, como lo es la danza, el teatro, la música, entre otras.

<sup>27</sup> Esto como bien lo menciona José Jiménez parte de una transformación perceptual, filosófica y funcional que han tenido por largo tiempo los objetos y las expresiones culturales dentro de su contexto social. Se entiende que los objetos aunque bellos y complejos tendían a expresar su valor y sentido a través de una manera funcional en cuanto su utilidad y uso religioso (llámese ritual, ceremonial e incluso comunicativo), decorativo, de poder (político), entre otros. De esta manera el objeto hasta ese entonces había pasado a formar parte de otras dinámicas sociales, de valor y por supuesto de significado.

<sup>28</sup> Nuestro término "arte" proviene de la palabra latina "ars", que a su vez traduce la palabra griega *téchne*. Entre los antiguos griegos, el campo semántico de *téchne* era, sin embargo, mucho más amplio que el de nuestra palabra arte. Designaba una *pericia* o habilidad empírica, tanto *mental* como *manual*, y abarcaba actividades tan diversas como las artesanía, la medicina, la navegación, la pesca o la estrategia militar. Quien se desempeñaba tales actividades poseía, pensaban los griegos, una *téchne* específica. La palabra *téchne* podría traducirse hoy de un modo mucho más apropiado como *maestría*, según indica Wladyslaw Tatarkiewicz. (Jiménez, 202, p: 54).



Para ello, entendemos que la emancipación del arte dio pie a la transformación del sentido de las nuevas formas, sobre todo en las llamadas formas plásticas (como sabemos en la antigua Grecia se dieron una serie de cambios tanto en la escultura como en la arquitectura, ya después se integraron

lo que hoy conocemos como expresiones escénicas y posteriormente pictóricas). Es aquí, en donde radica la diferencia en cuanto al valor y la aceptación social de un nuevo convencionalismo cultural. En esta parte de la historia de la humanidad, el objeto empieza a expresar la formación de sensaciones distintas a las expuestas anteriormente, ya que en ellas, existe un sentido estético distinto al solamente decorativo, político o religioso, aquí se empieza a formar la idea de un goce y un placer, así como la idea de transformación de la misma naturaleza, de la creatividad, la imaginación y la fantasía.

El arte o bien, la percepción del arte (llámese escultura, pintura, danza, teatro, arquitectura, entre otros), nos expone un nuevo punto de partida en cuanto a la relación hombre-objeto, dado que es en sí una transformación que se adentra en el terreno de lo significativo, es decir, se forma este nuevo paradigma cultural que se forma en el entendimiento que el hombre ha formado ante este nuevo cuestionamiento estético. La invención del arte como bien lo menciona este mismo autor (José Jiménez), se expresa mediante una serie de transformaciones sociales, es decir que la formación del arte parte de un desapego de lo cotidiano, pasando así a una serie de preceptos ideológicos que giraban alrededor del sentido estético y creativo.

Para ello, lo que llamamos arte encontró en el paso del tiempo la noción de institucionalización de la idea misma y por ende del objeto o de la expresión artística que se encuentra inmersa dentro de este aparato conceptual. Esto, sin

duda ha traído históricamente hablando una serie de replanteamientos acerca del concepto en cuestión (arte), ejemplo de ello y retomando sus raíces conceptuales del Griego, nos encontramos con un elemento básico dentro de la misma concepción del arte, refiriéndonos así a los elementos indispensables que los griegos tenían ante la formación de un objeto o de una expresión que tuviera los elementos suficientes para poder ser llamada obra artística (no imitación de la naturaleza, sino el sentido del arte que es crear, transformar, fantasear), para los griegos, el arte debería presentar un rompimiento con la imitación de la misma naturaleza, es decir que el objeto artístico tendría que presentar y expresar algo totalmente nuevo que exaltara el espíritu humano a proyecciones y condiciones más elevadas<sup>29</sup>.



De aquí que la concepción del arte se separa y complejiza de manera cognitiva, pasando así, a una percepción más profunda que implica ver más allá de lo normal o de lo natural para la formación de algo imprevisto. Por ejemplo, la tragedia y la comedia como bien lo menciona José Jiménez, se convirtieron en géneros poéticos autónomos a partir de sus características narrativas; en piezas de un sistema formativo de la misma ciudadanía a través de sus representaciones que expresaban en sí, no solo una forma estética, sino también un aporte cultural e intelectual, pensemos así por un segundo sobre los relatos que Homero creó para expresar un entendimiento de su propio proceso cultural, contextual y por supuesto histórico. Lo que antes era un objeto cultural, religioso, político, entre otros, ahora pasa a ser un objeto que transforma y cambia su función objetual, sociológica, filosófica, estética, antropológica, psicológica y cultural. En este caso, el arte o bien la concepción del arte marcó una brecha ideológica y conceptual que derivó en una serie de

---

<sup>29</sup>Para ello, en el mundo Griego, el arte se componía de dos elementos básicos, el primero estaba formado por lo que ellos nombraron como *physis*, que quiere decir naturaleza, es decir lo que es, en segundo lugar se encuentra la *téchnai*, lo artificial, lo que puede ser o no ser, *lo posible* (Jiménez José, 2002, p:55).

espacios en donde de manera cronológica se fue formando un nuevo sentido, que ha marcado de manera significativa las formas de producción (al referirse a los espacios se denota la importancia en dos partes, la primera al espacio que se encuentra en su estudio mismo, es decir, a las disciplinas que se encargan a su estudio. La segunda se refiere a los espacios en donde el arte se ha integrado en esta dinámica de sacralización, como lo son por decir algo, los Museos, el Teatro, las salas de conciertos, entre otros).

Con esto queremos decir que el arte se ha ido formando mediante un aura especial que la ha envuelto hasta nuestros días. Esta aura, ha permitido la entrada gloriosa al arte de una manera contundente y sólida al aparato social e institucional de cada una de las culturas presentes, ejemplo de ello se halla actualmente en que el arte, su producción y su consumo se encuentran en todas partes del mundo como algo inherente al hombre mismo. En este sentido, el arte es transformación ideológica, de conocimiento, es una transición sistemática de valores de sus propios contextos históricos, sociales, estéticos y culturales. En nuestro caso particular, se quitó lo de “el arte” el *artenet* es parte de la expresión contextual de su época, en él se ven las nuevas formas de producción, así como, también las nuevas herramientas que derivan en los procesos técnicos de nuevos valores estéticos de consumo, entre otras.

A lo cual, podemos decir que la concepción y la formación espacial del arte parte de una emancipación cultural que ha derivado en el descubrimiento del arte mismo<sup>30</sup>, es decir, el arte ya no es un objeto que puede verse dentro de otros contextos de producción (por ejemplo, en un sentido político o religioso), sino más bien él ha encontrado su propio campo de desarrollo, su propio espacio. Ahora su

---

<sup>30</sup> Poco a poco, la valoración autónoma de la forma, así como la consideración positiva de la imagen, del simulacro, en confluencia con la reflexión filosófica, irán dando lugar a la aparición de las grandes categorías estéticas que luego resultarían predominantes en la historia cultural occidental. Lo que hoy llamamos arte había sido descubierto y plenamente aceptado e integrado de manera muy concreta al mundo actual gracias al descubrimiento del arte en la antigua Grecia. El valor cultural del simulacro, la ficción, la imagen, en definitiva fue una transformación conceptual que marca hasta nuestros días lo que podemos considerar como un objeto artístico, ya sea por sus características o por cuestiones ideológicas que se encuentran ya en nuestra concepción, o bien entendimiento cultural (Jiménez José, 2002, p: 62).

función y su creación reside en otra naturaleza que el mismo hombre le ha otorgado con un valor único e incalculable, ya que en él (objeto o manifestación artística), revela que el hombre es más que un simple productor de objetos, sino que es capaz de crear.

## **La estética**

Como se ha podido observar, el arte en sí, es una forma de producción que conlleva en sí una serie de procesos y valores cambiantes que se forman a partir de rompimientos del sentido estético, de valor y de producción, es decir, el arte como expresión humana se presenta y se construye ante una dinámica contextual y social cambiante, en donde el arte se integra como expresión de estos cambios.

En este sentido el arte, tiende a entenderse por distintas disciplinas (psicología, filosofía o sociología del arte, entre otras), siendo la estética la que por largo tiempo se ha encargado de estudiar y presentar al arte como un medio de comunicación de las distintas expresiones sensibles que se dan en las distintas culturas<sup>31</sup>.

La estética como bien lo expresa José Jiménez, ha cumplido una función muy importante en la conceptualización del arte, ya que a través de ella es como se han formado una serie desvalorizaciones muy significativas que envuelven a los objetos y expresiones artísticas que tiene el privilegio y las características conceptuales y de valor para poder ser llamadas obras de arte, ya sea mediante su exaltación poética, su nuevo sentido (este término se entiende como la transformación conceptual y perceptual que se dio en el nacimiento del arte, es decir, el sentido como la emancipación del arte), o bien mediante su proceso

---

<sup>31</sup> La universalidad del arte como bien lo menciona José Jiménez, da referencia a la universalidad de las experiencias que cada una de las culturas tienen dentro de su propio proceso histórico-creativo (diversidad estética y cultural). El proceso o bien la producción artística nos revela un universo estético cada vez más amplio y envolvente. Para ello, podríamos decir que el arte no es mejor que otros en un sentido histórico, cultural o estético, sino que se transforma de manera que presenta distintas formas que el hombre tiene ante la creatividad.

técnico o histórico. Su valor se alimenta del espíritu que el mismo artista impregna en su obra de esa pasión y de esa motivación constante por entrar a nuevas dinámicas creativas, así como también de la re-significación que se da en estos nuevos espacios y de la interacción que se da con el receptor (público).

De ahí que para nuestro principal objeto de estudio (museo virtual), el nuevo proceso artístico y estético se integre como un nuevo espacio que incorpora las



nuevas producciones artísticas, ejemplo de ello se encuentra en el ya mencionado *artenet*, ya que por sus características tecnológicas y su producción, es como el espacio virtual o museo virtual, abre sus puertas a las nuevas dinámicas estéticas y artísticas.

Pero antes de hablar de esto, tendría que remontarse nuevamente el procesos histórico que se ha dado junto con el arte y el sentido de la estética, por ejemplo, se habla que la estética es una parte fundamental del aura que se crea alrededor de la misma obra (como bien lo expresa José Jiménez, dentro de la estética se ha planteado conceptos que envuelven al arte y su conceptualización, ejemplo de ello se encuentran en los términos de lo sublime, lo grotesco, la catarsis, entre otros). De aquí que el arte comprenda una transformación constate, renovadora que se dirige en distintos caminos.

Las representaciones sensibles como lo expone José Jiménez, fueron produciendo en el arte una experiencia compulsiva que se integran en el nuevo universo global. Las artes pugnarán en adelante por emanciparse de toda coerción o imposición de normas externas a la producción de las obras (Jiménez José, 2002, p: 161). Para ello la aparición de un nuevo clima para las artes, de su sentido creativo, estético y de producción como lo es en nuestro caso en particular el *artenet*, fomenta muy recientemente una nueva visión espacial, creativa y técnica, que ha abierto un nuevo paradigma artístico. De aquí que este mismo autor nos remonte al precepto histórico muy importante que nos ayudan a entender este nuevo clímax contextual del sentido y de la producción, con esto

nos referimos sin duda alguna a dos cosas, la primera, al proyecto de las vanguardias y el segundo, a la producción artística contemporánea<sup>32</sup>.

En el primer contexto (las vanguardias), retomamos un sentido evolutivo, pero no así, en el marco en donde se creía que una producción artística era mejor que otra, sino más bien, es en el cambio o bien en las transformaciones históricas y culturales del arte, donde se genera este proceso, por ejemplo, en la obra titulada *Las señoritas de Aviñón* (1907). Aquí Picasso plantea mediante sus obras una alternativa radical al espíritu y a las convenciones de la tradición plástica europea (Jiménez José, 2002, p: 167). En segundo lugar y más acorde a nuestro tema en cuestión, (se quitó artenet y museo virtual) el artista contemporáneo presenta en su producción artística y estética, un nuevo espacio creativo que va acorde con su contexto social, cultural y tecnológico. En nuestro caso en particular, el artista moderno construye su producción artística dentro de los nuevos espacios sociales como lo puede ser el ciberespacio y los presenta de manera que pueda entrar en estas nuevas dinámicas de socialización y de consumo de bienes culturales.

Es ya en este punto de nuestra investigación donde se puede decir que el arte como trasmisor de significados y de sentidos, ha tenido durante su largo proceso un desarrollo y un acercamiento comunicativo que se construye mediante un lenguaje o bien un diálogo permanente tanto con el público, como con el contexto al que pertenece, utilizando así sus espacios que se derivan de su procesos históricos, sociales y culturales, sus medios de comunicación y de producción. En este sentido, el artista trata de vincular su propuesta (obra) y su sentido (estética), a los nuevos valores y espacios de realización estética en el terreno o bien en el espacio actual de los gustos socialmente vigentes (Jiménez José, 2002, p: 164).

---

<sup>32</sup>La transformación artística y por ende estética, parte en gran medida de la transformación previa de las estructuras culturales, económicas y sociales en que el arte está inmerso. Un nuevo arte no abre la vía a un mundo nuevo; sólo un mundo nuevo propicia un arte completamente nuevo. El artista crea por vez primera en nuestra historia cultural *para sí mismo y para la humanidad*, tiene así un compromiso estético y creativo con el tiempo presente, con su contexto actual y sus procesos culturales y sociales. Se transfirió al arte para expresar no sólo el nuevo espíritu de una arte más avanzado, antiacadémico e inconformista, sino que este va más allá, se vuelca hacia el futuro, pretendiendo así hacer del arte el impulso principal del campo del cambio de la vida y de la transformación de la humanidad (Jiménez José, 2002, p:59-61).

## La imagen en la era global.



Ante estos nuevos procesos artísticos y estéticos, entendemos que el mundo en la actualidad se ha transformado en algo completamente distinto. El uso y el proceso de la imagen han tendido a buscar nuevos espacios de desarrollo, de difusión y por supuesto de producción y

consumo, es aquí donde el artista a partir de sus nuevos elementos espaciales se encuentra inmerso dentro de una constante búsqueda de la transformación<sup>33</sup>.

El artista y por ende el arte tendrán que integrarse y explorar de manera activa el quehacer de su presente, para así seguir cumpliendo su mandato social<sup>34</sup>, esto

---

<sup>33</sup> José Jiménez plantea de manera cronológica ciertos procesos que marcaron de una manera muy significativa el desarrollo de la producción artística. El primero como ya hemos mencionado, se nos presenta en la politización del arte, es decir, la utilización de la imagen como un producto político en donde los soportes estéticos se ponen al servicio del Estado, plateando así la formación de un arte oficial. Como bien lo menciona José Jiménez esto provocó en los diferentes contextos culturales, la inminente subordinación e instrumentalización de los fenómenos estéticos. A partir de la segunda guerra mundial el arte occidental por fin presenta un marco liberador de las presiones dictatoriales del poder, ejemplo de ello se encuentra en el arte *pop*, que rompe y deja atrás el proyecto hegemónico que incluía las diferentes expresiones artísticas. Otro gran aporte que se dio en la producción artística que se generó a través del movimiento feminista, ya que a partir procesos social, es como el arte en general presenta un nuevo rostro que renovaba los criterio de producción del arte, es decir, la intervención de la mujer en el papel del arte como productora dio lugar a la aparición de una sensibilidad distinta, una revolución en el plano cultural. Este movimiento dio pie de igual manera a una revolución espacial y de formación conceptual e ideológica que integraban los grupos étnicos y homosexuales ante la producción de su arte. Exponiendo así, las diferencias que existían frente a las líneas culturales dominantes (Jiménez José, 2002, p: 159-163).

<sup>34</sup> Las artes se han considerado siempre como actividades *derivadas de la memoria*, en las que ésta se pone en juego de un modo decisivo. Por eso resulta tan importante el desarrollo del *arte digital*: a través de él el arte sigue desempeñando su función ancestral de *fixar en la memoria aquello que debe perdurar*. Estas consideraciones tienen una importancia aún mayor por el hecho de que la tecnología digital está cambiando las relaciones entre expresión (representación) y soporte, y abriendo a la vez una nueva perspectiva de *unidad* de sujeto y objeto en el acto o procesos artístico, que supera y trasciende todavía más las categorías tradicionales: artísticas, públicas, obras. El proceso creativo queda desligado de su vieja aureola teológica y el artista deja de ser equiparado a un dios. Son hombres y mujeres los que interactúan en un proceso

claro está, con plena conciencia de los cambios culturales que se le presentan. El proceso de la imagen, nos plantea la construcción de un nuevo lenguaje que renueva según menciona José Jiménez, los nuevos signos que salen al encuentro de los cambios culturales que el hombre tiene presente en su vida (en nuestro tema en particular, se encuentran en los cambios espaciales que las nuevas tecnologías tienen al conjugarse dentro del desarrollo social).

En este sentido, el artista y la imagen expresan una enorme capacidad de adaptación a los nuevos medios de comunicación, entrelazando así nuevos diálogos no solo con los espectadores, sino también con los nuevos espacios que se van formando dentro de las distintas sociedades que se integran hoy en día a los nuevos medios o bien espacios globales como lo es el *ciberespacio*, provocando así una resonancia mucho más grande frente a estas nuevas posibilidades expresivas.

El nuevo desplazamiento artístico se encuentra ahora en una trinchera distinta a la acostumbrado por el arte, la producción y distribución de la nueva imagen se ha insertado ahora en una lógica distinta a la de sus predecesores, sin embargo, sigue estableciendo su función comunicativa<sup>35</sup>. Según hemos visto, en un mundo cambiante, el arte se ve forzado a una reorganización de su espacio y su lenguaje, en un horizonte de pluralidad y de concurrencia con otras vías y procedimientos técnicos de manifestación estética (Jiménez José, 202, P: 218). Las transformaciones revolucionarias de las artes, los últimos avances de la técnica, el despuntar de una modernidad digital, nos lleva hoy en día a un nuevo umbral. El impacto de la técnica moderna en la cultura es el punto de referencia en la transformación contemporánea del arte.

---

abierto. La propuesta artística deja de ser un producto final, clausurado, y se convierte en un punto de partida, abierto al estímulo mutuo y la recreación de las sucesivas instancias de intervención de los distintos sujetos que a ella se aproximan. (Jiménez José. 2002, p: 225).

<sup>35</sup> Nuevas lecturas se dan en este presente artístico, el objeto se convierte en objeto que comunica el arte actual, se presenta como un medio de re significación de los signos que lo construyen y del espacio en el que se conforma. Aquí se va estimulando el triángulo de productor, arte y público. En este proceso el artista presenta su propuesta que será leída por el público que la ve, haciendo esta una experiencia más interactiva.



La aparición de las nuevas tecnologías en los procesos del arte, ha viabilizado de manera muy creativa la posibilidad en cuanto al rompimiento de las fronteras cognitivas, imaginarias y afectivas la proyección hacia un nuevo ideal que se ve alimentado por la formación de estos nuevos espacios que han sido propiciados por

estos cambios tecnológicos (espacio digital). La imagen nuevamente ve un lugar de desarrollo producido por lo que podemos llamar *la revolución electrónica*<sup>36</sup>(Jiménez José, 2002, p: 242).

Para ello lo que unos han llamado como arte del ordenador (Computer Art), se ha convertido hoy en día en una realidad virtual que se encuentra entre uno de los géneros más vivos y dinámicos que han surgido últimamente, y que a su vez representan extraordinariamente bien el sentido y el horizonte de nuestra cultura global: ***arte para la red.***

Es así como estamos en el inicio de una metamorfosis del arte más profundo, es decir, nos encontramos como bien lo expresa J. Jiménez, en una *desmaterialización* del objeto o, siendo más precisos, estamos frente a una nueva materialización del objeto. Podemos hablar por tanto de toda una serie de modificaciones en el estatus de la imagen que suponen un cambio en profundidad de nuestras ideas sobre los objetos artísticos. Sin embargo, las tecnologías no sólo han alterado en profundidad el estatus del objeto artístico, sino también las relaciones entre productor (artista) y el receptor (público). Esa percepción se materializa con más fuerza en estos nuevos espacios de socialización, ya que aquí se implementa un nuevo diálogo que propicia en estos dos (artista y público) una nueva posibilidad de unión.

---

<sup>36</sup> Los soportes tecnológicos del arte electrónico son el laser y la holografía, el vídeo, las telecomunicaciones y el ordenador. Todos ellos convergen en un intenso proceso de transformación de los elementos tradicionales de la experiencia artística, cuyo inicio hay que situar en la fotografía (Jiménez José, 2002, p: 222).

Las imágenes cambiantes, fugaces y multidimensionales demandan en muchos casos por la propia voluntad de los artistas, la intervención de los sujetos receptores. La imagen propuesta se convierte así, en un punto de partida, un entramado de signos que pueden ser explorados y modificados de modo diferente por los distintos sujetos que acceden a la misma (Jiménez José, 2002, p: 226). Para ello los Museos así como las Instituciones artísticas tendrán en el presente que ver más allá de su campo de trabajo, para explorar cómo se genera la integración de estas nuevas dinámicas culturales que se forman a través de diferentes soportes estéticos, como lo puede ser la *híper-estética*.

#### ENTRE EL RETORNO DE LO REAL Y LA INMERSIÓN EN LO VIRTUAL

##### **Consideraciones desde la estética y las prácticas del arte.**

Durante los últimos años, en la reflexión estética se presenta un desdoblamiento entre las prácticas que confían todavía en levantar acta de lo real, redescubriendo múltiples ámbitos de lo cotidiano, lo relacional, el mundo de la naturaleza, lo político y lo social y otras en el *mediascape* (paisaje de los medios), todo ello se proyectan en los espacios de la ilusión y la virtualidad que posibilitan en las nuevas tecnologías un desdoblamiento que a su vez es una confrontación entre lo material y los «Inmateriales», con los que entrarán en la escena artística el conocido filósofo Lyotard, y los respectivos correlatos entre lo natural y lo artificial, lo analógico y lo digital, lo real y lo virtual, etc.



En las sociedades postindustriales un número cada vez más elevado de seres humanos vivimos en dos espacios, a primera vista diferenciada, pero a su vez cada vez más entrelazados: **el extensivo**, el supuestamente **natural**, y **el virtual**, en particular el llamado ciberespacio. Una vez que observamos el desdoblamiento, tanto en la estética como en las prácticas del arte surge una pregunta: ¿no tiene que ver el arte con la instauración de un mundo de apariencias, de ilusión y hasta de simulacro que se contrapone a la realidad cotidiana, desrealizándola, sin por ello renegar necesariamente de la misma? ¿Se reduce lo virtual a los mecanismos impuestos por la simulación y la permutación de los signos o es una condición propia del arte que, bajo los más distintos disfraces tradicionales de lo posible, la verosimilitud o la ficción, estimula en su imaginario las connivencias entre lo real y lo virtual como si intuyera las posibilidades que laten en ambos? ¿Es plausible adentrarse en lo real a través de un paisaje configurado artificialmente por la explosión y la implosión de los signos y las imágenes, en el proceso acelerado de «medialización» de la segunda modernidad que ha sustituido a la industrialización de la primera?

Al menos en el campo de la estética no se puede tomar partido de un modo excluyente y precipitado por alguna de las dos posiciones, pues antes de que el arte se vea abocado a escudriñar en el ser (*Sein*) o a deslizarse en la apariencia (*Schein*), asociada con el engaño gnoseológico o la ilusión visual; antes de que se

confíe al arte una función como mediación de verdad o se le relegue a las apariencias fantasmagóricas de la caverna platónica, brilla con luz propia como *apariencia (Ers-cheinung)* relativamente autónoma, en sus *modos peculiares de percibir y aparecer (Erscheinen)*, a través de cualquier medio expresivo y de sus especificidades.



En este sentido, en *Lecciones sobre estética*, F. Hegel comenta la idea de la estética de la verdad, reprobando la apariencia en general, reivindicando en cambio para el arte el aparecer sensiblemente su condición de forma o signo, ya que para la esencia le es crucial la apariencia y la verdad, si bien como contrapartida, lejos de ser «mera apariencia», es preciso atribuir a los fenómenos del arte, frente a la realidad efectiva ordinaria, una realidad superior, el “ser-ahí más verdadero”, el compromiso con la manifestación de la verdadera realidad tal como se deposita en la Idea.



Curiosamente, desde una perspectiva contraria, en la teoría de los nuevos medios algunos autores, proclives a una estética de la apariencia digital, sostienen la hipótesis de un «constructivismo» radical y el arte desvela las estructuras generales de la realidad, sacando a la luz la constitución profunda de lo real que se oculta tras el velo de las apariencias fugaces. Asimismo, en la más recientemente divulgación y *Teoría estética*, Adorno, no niega la verdad artística, cifrada en «la salvación de la apariencia» y con la “redención de la apariencia” que formulara Nietzsche (El nacimiento de la tragedia). La experiencia y el retorno de lo real, filtrado por los medios, ya no sería tangible, se alejaría de lo que suele entenderse por realidad, esto se relaciona con lo que Baudillard definiría como: el asesinato de la realidad. Esto es la historia de un crimen, del asesinato de la realidad. Y del exterminio de

una ilusión, la ilusión vital, la ilusión radical del mundo. Lo real no desaparece en la ilusión, es la ilusión la que desaparece en la realidad integral.

Pero, a diferencia de lo que aconteciera con la insuficiencia metafísica de lo real en cuanto símbolo de una ausencia, que de Platón a Hegel remite a la ilusión no menos metafísica de lo otro, de otro mundo en el que se hallarían las claves de lo real, ahora la pantalla-tamiz criba y disuelve lo real, transformándolo a lo Baudillard en la simulación y su doble, mientras la «desrealización acelerada», sobre la que reflexionara P. Virilio, lo empuja hacia la actualidad de unos acontecimientos fugaces, y la desmaterialización de la vida misma lo transfigura en un *show* espectral.

Estas y otras derivaciones levantan el fundamento de que ya no es posible un acceso ingenuo, «natural», a lo real. Y sin embargo, cuanto menos real parece ser la realidad, cuanto más problemático se tornan sus huellas en las sociedades más mediáticas, más persistentes en las artes, al menos como una enorme añoranza de lo real.

En la desgastada confrontación entre lo moderno y lo posmoderno el retorno a lo real ha supuesto por tanto, reintroducir sin complejos lo extra-estético en las obras; tender nuevos vínculos con el mundo en sus contextos históricos y sociales; dejarse contaminar por la vida y la historia; mezclarse en la prosa y el fango de lo cotidiano o, exonerado ya de toda ilusión metafísica, zambullirse en la inmediatez de la existencia.



Exponiendo un ejemplo de lo mencionado retomamos el *Dirty Realism*, tan del gusto de la vida y del arte norteamericanos en el clima de la cultura *Trashy* o la *estética del desperdicio*, e incluso numerosas manifestaciones del realismo populista posmoderno, envueltas en la ambivalencia de la hiperrealidad como *Búfalo Bill*, inspiran la industria del

espectáculo y del *Entertainment*, o las formas visuales que sintonizan con «las vegasizaciones» La estética *trash*, del *desperdicio* y de la *hiperrealidad* son constantes en las experiencias con lo real en el *American Way of Ufe*, del cual las artes son un pálido reflejo, pues son desbordadas de manera continua por las situaciones más chocantes de la vida cotidiana.

Si de las manifestaciones concretas en varias direcciones vuelca la mirada a las



premisas estéticas y a las estrategias artísticas, se observa que lo que anuda la controversia sobre lo real, ya sea en su retorno o en su agonía, son una vez más las posiciones que se adoptan respecto a las estéticas de la verdad y a la cuestión de la referencialidad en la representación artística. Mientras el retorno, lejos de cualquier ingenuidad naturalista, se detiene en una *crítica de la representación*, la agonía explora en todas sus consecuencias las estéticas de la apariencia y la simulación.

Sin duda, uno de los aspectos añadidos sobre los que se ha tomado conciencia es que las representaciones no se desvinculan de las instituciones del poder. Y así pudiera explicarse que, tras el auge de las *críticas de la representación*, se viene asistiendo a la irrupción de las llamadas *políticas de la representación*, portadoras de las *identidades múltiples* de unos sujetos para nada centrados al modo cartesiano o esencialista, sino heterogéneos, que dan cabida a culturas específicas de minorías a contra corriente de las hegemónicas; a nuevas experiencias de lo real que exploran las diferencias de género, las sexuales y étnicas, multiculturales y poscoloniales, etc., mediatizadas por la problemática que ocupa el ser de los lenguajes artísticos, de los medios expresivos y sus condiciones de posibilidad y de existencia para trasladarlos, transformarlos y cuestionar el “qué hacer con ellos”.

Desde esta preocupación por el qué hacer con los lenguajes del arte, las políticas de la representación y la identidad vuelven a suscitar el retorno de los sujetos.

Ahora bien, si las políticas de la representación devienen pues instrumentos para la construcción de las identidades, en paralelo la economía política clásica se ve desplazada por los Estudios Culturales, mientras el arte, como en otras coyunturas modernas, asume una vez más la función de ser el sustitutivo, el refugio de las impotencias de la razón práctica en un mundo artístico que en las democracias liberales ¿bascula? políticamente entre un radicalismo en lo abstracto y un pragmatismo casi instintivo de supervivencia en lo concreto.

En la tradición nietzscheana, se reivindica el «arte de la vida» (*Lebenskunst*) y la *estética de la existencia* que ha actualizado Foucault. Incluso el «arte de la vida» como vida real arroja una vertiente más combativa, teniendo como lejanos precedentes el *situacionismo* y el arte político de los sesenta, que propugna el *activismo como arte público*, el cual desplaza la obra a los modos de hacerse en la esfera pública y la acción directa, es decir, se implica en la transformación del medio físico y social, sin descuidar las pretensiones del *hardcore*, de un “nuevo activismo», en el que los artistas se rebautizan como *backers?* de lo real.

La revuelta de los objetos físicos contra su desaparición ha sedimentado durante años en una proliferación de «instalaciones» que han inundado la escena internacional y bien pudieran ser interpretadas como una reacción a los procesos coetáneos de la desmaterialización y la des-realización, derivados del llamado «efecto W. Benjamín», cuya culminación es precisamente la estética de la apariencia digital, que sustituye la reproductibilidad técnica por la telemática.

En este marco, las llamadas artes étnicas remplazan a las artes primeras, un eufemismo que procura sortear el primitivismo de los modernos, hoy tildado de coleccionista. En esta órbita se mueve el denominado giro etnográfico, que trasluce las políticas de representación de las identidades híbridas tal como se despliegan en el equívoco multiculturalismo, que también se ha introducido en el mundo artístico, y en esos espacios de asimilación, integración y conflicto provocados por los encuentros y las confluencias entre las distintas culturas.

Mientras el antropólogo parece personificar una figura del ocaso de los objetos, la actividad artística alumbra una nueva aurora en su ajetreada vida. Asimismo, desde el *documentalismo etnográfico* el artista, tanto mejor si se trata del colonizado o del marginado en el mundo colonizador, se transforma en sintonía con las nivelaciones multidisciplinares que promueven los Estudios Culturales, en un etnógrafo que ausculta y somete a su mirada crítica las formas de vida y las culturas marginales.



Deviene en auxilio de unas prácticas artísticas que con frecuencia derivan a un documentalismo de carácter etnográfico o social, mientras al artista se le confía la aburrida tarea del archivista, si es que no del encuestador. Por fortuna, tanto este documentalismo como el de otros ámbitos no siempre cristalizan en descripciones fidedignas de las realidades mostradas con aspiraciones de objetividad, sino que, como acontece en los usos fotográficos, rebasan las oposiciones entre la realidad y la ficción en las de narraciones subjetivas y a veces autobiográficas abiertamente cernidas por las estrategias artísticas.

Pueden recordarse otras prácticas menos centradas en la representación de lo real y más cercanas a las experiencias reales, comprometidas igualmente con la transformación de la realidad. Por ejemplo, el *nuevo contextualismo* urbano y los *paisajes de la acción* en la naturaleza desde el *Land Art* y las prácticas atendiendo al «atractivo del lugar», hasta las intervenciones artísticas y proyectuales recientes, o la nueva experimentación con la naturaleza históricamente modificada en los nuevos jardines, los paisajes de las minas postindustriales y las re-naturalizaciones. Todo ello está dado en el lugar a elaboraciones teóricas muy sugerentes en la línea de la *estética ecológica*.

Claro que los nuevos vínculos del arte con la naturaleza no solamente se tienden con una interpretación de la misma como *Physis*, sino igualmente como *Bios*, lo cual ofrece alguna pista sobre el redescubrimiento artístico del cuerpo, al que se accede desde el viejo accionismo Vienés y el *body art* hasta las estrategias del arte corporal más nuevo. Podríamos recordar otras prácticas menos centradas en la representación de lo real y más cercanas a las experiencias reales, comprometidas igualmente con la transformación de la realidad.



#### **LA INMERSIÓN EN LO VIRTUAL**

El término virtual procede del adjetivo latino *virtualis*, el cual, según los diferentes léxicos, tanto puede significar la *virtus* en su acepción de potencia o fuerza para producir un efecto, de lo que tiene existencia aparente pero no real efectiva, empírica, cuanto sugiere lo que existe como posibilidad según sus disposiciones o capacidades, para llegar a ser real, aunque aún no lo sea, si satisface ciertos requisitos para su realización. De cualquier manera las relaciones entre la posibilidad y la realidad son siempre OSCILANTES, pues se hallan sometidas a constantes deslizamientos, lo virtual existe sin existir de un modo fáctico, ya que se concentran en los efectos o en lo posible como lo real que todavía no está realizado. Si en el primer sentido remite a los elementos y las apariencias a ello obedece la exitosa expresión apariencia digital, en el segundo designa una modalidad del ser que no se enfrenta, tanto a la realidad como a la actualidad, no es tanto lo contrario de lo real cuánto de lo actual.

A su vez, en el segundo sentido de lo virtual es oportuno acotar, que lo posible se desdobra en lo posible real y lo posible lógico, en un mundo posible y un mundo

de lo posible, es una distinción llena de consecuencias para muchos fenómenos científicos, culturales y artísticos actuales. De estos mundos lógicamente posibles tan sólo se conoce su eventualidad abstracta, pero son muy fructíferos como experimentales, como figuras predilectas de las intuiciones, y así se pone de manifiesto en los modelos cibernéticos y las simulaciones científicas, bio-técnicas, médicas o incluso artísticas, particularmente en el ámbito de la arquitectura.

Asimismo, en la medida en que lo virtual desempeña un papel cada vez más determinante en nuestras vidas, se habla de la *virtual reality*, expresión equívoca cuyo atractivo procede en gran parte de que en ocasiones es ofertado como alternativa o función sustitutiva de lo que solemos tomar por la realidad. La realidad virtual se empleó inicialmente en los ambientes científicos para designar las tecnologías audiovisuales de la simulación en el ciberespacio. Pues la virtualidad es ante todo un fenómeno de nuestra conciencia del espacio, y sólo después se extrapola a los diversos campos.

Precisamente uno de los primeros autores en percatarse de la relevancia de la realidad virtual en su acepción más estricta fue el escritor William Gibson en la novela *Neuromance* (1984), donde satiriza sobre la retórica del sueño californiano del nuevo amanecer en el Silicón Valley y acuñó, por primera vez el término ciberespacio.



Desde la visión más específica de la estética y la historia artística, es conveniente recordar que el arte ha estado ligado en su historia a la producción de imágenes y, en nuestros días, su museo imaginario no sólo se sitúa en las coordenadas de la historia artística más reconocida, sino en las que trazan las imágenes más mediáticas y sobre todo últimamente, la de la realidad virtual. Una realidad que se inscribe en una tradición artística de los espacios *de ilusión* y *de inmersión*. Por ejemplo, de los espacios fragmentados de los Bibiena y Piranesi a los dioramas, panoramas y espacios estereoscópicos hasta el IMAX

actual, etc. Incluso es muy elocuente que la perspectiva, forma simbólica por antonomasia de una visión racionalista, se revelara un instrumento útil para construir un mundo de ilusión, virtual diríamos hoy.

Ahora bien, mientras en la prehistoria artística se trataba de una realidad virtual pasiva, confiada a los trucos de la perspectiva y los ilusionismos ópticos, la que se plasma al fusionar *Las Meninas* de Velázquez y el escenario de la conocida película *The Matrix*, se tiende un puente metonímico entre esa realidad virtual pasiva, a la que correspondería en el espacio una simulación de primer grado, y lo que hoy en día se denomina la realidad virtual interactiva, la virtualidad propiamente dicha destilada por el ciberespacio, en la que se escenifican las simulaciones de segundo grado ligadas a las permutaciones de los signos visuales o auditivos, por separado o conjuntamente. Éstas, que se configuran en la estructura cambiante de un acontecimiento y progresan en las coordenadas espacio-temporales, no son localizables como un lugar, sino como un añadido de desplazamientos como el tiempo y el espacio. De esta forma es como se puede afirmar, por tanto, que nos encontramos en una transición de los espacios tradicionales de la ilusión óptica a los actuales de la inmersión, cuyas culminaciones son los *Virtual Environments* y las obras multi-sensoriales.



A diferencia de la realidad virtual pasiva, fruto de la percepción sensorial, de la copia o imitación de una realidad visible tal como se plasma en una representación analógica, avivada en su ilusionismo, la realidad virtual interactiva es digital, no puede ser concebida sin las tecnologías numéricas de la digitalización. Si la base científica de la primera es la experiencia perceptiva y la geometría, la matemática de las posiciones la de la segunda es la matemática de las magnitudes (algo incoherente). La intuición intelectual, originaria o autosuficiente, es desplazada ahora por una intuición lógica en la que

la técnica, gracias al ordenador, se convierte en una suerte de nueva forma simbólica que sustituye a la clásica de la perspectiva..



Ahora lo novedoso reside en que, al ser sustituido lo analógico por lo digital, se originan imágenes que sólo de manera colateral pueden ser relacionadas con la representación en la acepción habitual, pues la categoría perceptiva e icónica de la semejanza es suplantada por la de correspondencia a través de la descripción y las transformaciones matemáticas, siguiendo diferentes procedimientos en la organización y la manipulación de la información espacial almacenada. Por ejemplo, en la simulación de vuelo en una cabina, que en la pantalla remite a una función referencial pero no a un referente consumado en el exterior. Éste solamente existe como ficción.

En el arte digital hay una producción de sentido que se altera sin cesar, una metamorfosis del mundo que re-elabora de continuo la información almacenada y obtenida por diferentes medios: dibujo con el ratón sobre la pantalla, fotogrametría (¿qué es eso?), scanner, etc. Un proceso que captamos con inusitada claridad en la fotografía digital, cuyo lenguaje está formalizado por los algoritmos de un programa, a veces al alcance de cualquiera, dentro de los límites que permite su estructura subyacente.

Aquí salta una contradicción, ya que a menudo, como se aprecia en los videojuegos, los juegos de animación como por ejemplo, *Worldsm Awav* o *Second Life* y en muchas obras que se ven en los salones digitales, el espacio abstracto virtual parece inspirarse en modelos de ambientes reales, incluso en mundos análogos; las arquitecturas, las calles, las plazas de una ciudad, etc., y una enorme presencia de lo antropomórfico. Sin embargo no se



trata de una representación cuya lógica es subvertida, sino de una simulación de segundo grado.

Pero tal vez, como apunta G. Deleuze en *La lógica del sentido*, «invertir el platonismo significa entonces: mostrar los simulacros, afirmar sus derechos entre los iconos y las copias [...]. El simulacro no es una copia degradada; oculta una potencia positiva que niega el original, la copia, el modelo y la reproducción. La simulación [...] es el funcionamiento del simulacro en cuanto maquinaria, máquina dionisíaca”.

De hecho, la simulación reside en la capacidad que esconde la estructura para manipular los puntos espacio-temporales y transformarlos en figuras, cosas o acontecimientos virtuales. La movilidad, los desplazamientos, se hallan en la base de la nueva *Arssimulatoria* y de la misma manera que el experimento numérico, genera una estructura del acontecimiento que podría discurrir sin principio ni fin, la semiosis (es cualquier forma de actividad, conducta o proceso que involucre



signos incluyendo la creación de un significado) se universaliza, proyectándose en los horizontes casi inabarcables de las representaciones múltiples, sometidas a incesantes permutaciones y alteraciones, a distribuciones nómadas del sentido.

La llamada imagen digital, es independiente de la pantalla en la que aparece y en cuanto estructura de un acontecimiento espacio-temporal puede ser manipulada y alterada en sus colores y formas en cualquier momento sin por ello dejar huellas físicas de sus fases anteriores. Una obra codificada digitalmente no está ligada a la presencia sensible de un material determinado, ni puede ser producida ni conservada de otra manera. Y aunque, es plausible invocar antecedentes bien conocidos en algunas prácticas artísticas no digitales sobre su carácter “procesual”, en ella se desvanece la ontología de una imagen adherida al

concepto estático del ser, pues no es una entidad física sino un estado dinámico que puede ser alterado en cualquier momento en virtud de la serie binaria numérica que rige el proceso de su organización y aparición. ¡Del objeto al proceso!

Incluso bordean su propia disolución encaminándose hacia la desaparición. Es así como se insinúa tanto el carácter flotante de sus obras como la estética generativa que subyace a su producción, pero puede aludir a sí mismo al hecho de que con estas experiencias culmina la obra abierta, según la conocida terminología de Umberto Eco, ahora interpretada desde la interactividad, una categoría que afecta sobre todo al papel del espectador. Incluso, según una opinión extendida, al de un nuevo espectador trasmutado en usuario y co-creador.



Al evocar términos como la desmaterialización, la desrealización o la desaparición, ha estado a punto de invocar una “estética de la desaparición”, que, como ha insistido P. Virilión es sino una fórmula provocadora que remite a una estética del aparecer y lleva a sus últimas estribaciones, categorías estéticas tan reconocibles como “lo fugitivo” (Baudelaire) o la “instantaneidad” (Nietzsche y H. Bohrer). Esta fascinación casi dionisiaca por las meras apariencias proyecta múltiples reflejos, efectos fenomenológicos del mero aparecer. En esta dirección, no pueden soslayarse las implicaciones de las nuevas tecnologías como impulsoras de los espacios de inmersión en la realidad virtual en general y en la artística en particular.

Ciertas prácticas ligadas a ellas, forzarían a sumergirse en ambientes totales, completamente artificiales, que afectan a la fisiología estética, al sistema nervioso como receptáculo, sobre los que reflexiona W. Benjamín en *Iluminaciones*. Cabe marcar y señalar cómo en la tecno-estética se revela un campo abonado para las fantasmagorías o apariencias de la realidad que engañan a los sentidos a través

de las manipulaciones ópticas. En ellas las percepciones son suficientemente “reales”, su impacto es natural desde un punto de vista neurofísico, pero sus objetivos apuntan a la manipulación del sistema kinestésico mediante el control de los estímulos ambientales.

Tal vez por eso, tanto pueden propiciar la instauración de nuevos espacios expandidos para el arte como cambiar a un ambiente total en el que proliferan las fantasmagorías tecno-estéticas, imágenes oníricas. Como supo ver tempranamente M. McLuhan, las imágenes digitales incrementan nuestras capacidades de percepción sensibles, amplían la extensión de nuestros sentidos y el conocimiento sensible.

Por ello mismo, resulta ineludible incorporar esta mediación de la técnica, esta percepción medial, a la sensibilización en general y a la estructura de nuestro comportamiento perceptivo. Unos efectos sorprendentes que Cézanne lograba a través de la experiencia perceptiva y unas técnicas pictóricas específicas. Desde que quedara plasmada en esas pinturas, por ejemplo, la montaña de *Sainte-Victoire*, ya no es tanto un objeto de la visión práctica o de la fotográfica cuanto una apariencia fenoménica a un acontecimiento dentro del campo visual, inseparable por igual de las solicitaciones del motivo y de las capacidades perceptivas y las habilidades técnicas del artista.



Ciertamente, con la desmaterialización del espacio en la pantalla se reduce la incidencia del ojo y del cuerpo, de la mirada y del tacto, tienden a disolverse en el mundo natural de la percepción y a desvanecerse el protagonismo de los sentidos y la conciencia corporal.

No obstante, una vez constatado esto, salta a la vista que a través de la mediación digital estamos asistiendo al nacimiento de un nuevo modo de percepción del

mundo. Ello implica que la mediación digital está sometida también a una interpretación. Un ejemplo podría ser el uso de los dispositivos digitales por parte de conocidos artistas en la llamada fotografía subjetiva y, todavía más, en su usufructo subjetivo en el tecno-romanticismo, en el que se considera encomiable traspasar las estrategias freudianas y surrealistas a las narrativas digitales. Incluso en ocasiones las plausibles analogías cambian a identificarla sin más con lo artístico.



La realidad virtual quedaría así subsumida bajo el paraguas de la artística o, si se mira desde una nueva perspectiva, la realidad artística quedaría fagocitada por lo virtual, en cuyo caso se halla ante una nueva propuesta de *estetización de lo virtual*. Posiblemente, toda vez que la apariencia se desentiende del ser y de la verdad y es encumbrada al primer término de la experiencia existencial de la estetización que había intuido Nietzsche respecto a la interpretación de la existencia y del mundo como fenómeno estético. En paralelo con esta asociación entre la apariencia digital y la apariencia estética, la obra de los medios es identificada con el arte de los medios.

Aún cuando puedan trazarse ciertos paralelismos, como son la primacía concedida en ambas realidades a las apariencias, las rupturas con el orden acostumbrado del espacio y del tiempo, la predilección en el recurso a la

imaginación abstracta y otros, como la apariencia digital, no son sin más estética, ni el desarrollo de la realidad virtual es identificable de manera buena y aceptable con la artística. Al igual que sucede con otros fenómenos de la cultura visual, las técnicas del ciberespacio en cuanto tales no son artísticas, ni producen obras de arte, sino que para alcanzar un estatuto semejante reclaman las diferencias, las cuales conducirían una vez más al análisis de las nuevas estrategias de resistencia artística en el conjunto.

Es como en este sentido ciertas prácticas del arte están experimentando con nuevas formas de representación o criticando la lógica y el lenguaje de la máquina a la manera dadaísta y surrealista (Simón Biggs, Ken Feingolds, David Rokebys, Jeffrey Shaw, Graham Weinbrens, entre otros). El espacio virtual, más que un espacio de fronteras delimitadas, se asemeja a un laberinto rizomático que si en los usos habituales responde a una lógica finita y a una estructura predeterminada, en las artes explora procesos de auto-reflexión con los propios medios, desviaciones y aplazamientos reiterados. Y mediante esta manera es



como está perfilándose una estética digital que se inscribe, como acontece desde la irrupción de lo pop, en los variados subsistemas de la cultura de masas y otra más

ligada a lo que sigue siendo valorado como arte autónomo.

La percepción estética específica presupone la no estética pero al mismo tiempo la transfigura. En la presente saturación de imágenes, en una explosión e implosión cada vez más regidas por las reglas aleatorias de la indiferencia y la permutabilidad, la estetización amaga con diluir el arte en la virtualidad sin más que desafiar y provocar que el arte produzca e instaure mundos como un nuevo absoluto: *la híper-estetización de la visualidad*.

Desde la mimesis aristotélica se sabe que el arte, al hacer visibles las posibilidades humanas, no se orienta tanto a la representación de lo que es o ha sido cuanto al de lo que podría ser, erigiéndose por tanto en un campo privilegiado



de experimentación y constitución de ámbitos posibles, potenciales, virtuales en suma. Que el arte produzca e instaure mundos es una convicción en la que no ha hecho falta que sea avalada por la opinión de Heidegger o las palabras de N. Goodman.

La realidad virtual, obliga a plantearse numerosas interrogantes como las siguientes: ¿Se trata de una dimensión alternativa a la realidad cotidiana, empírica o de un modo alternativo de percepción? A diferencia de lo que sostiene Baudrillard, esta alternativa se toma como complemento o incluso puede llegar a ser una compensación. Reconducir toda la realidad hacia lo virtual como si no existieran más que los simulacros, como si todo lo real se disolviera en su doble, o promoverla ubicuidad de las apariencias a través de la simulación, es tan nihilista o al menos reduccionista como entenderla en exclusiva desde la realidad sin más, originaria y verdadera, tal como la entiende el monismo estático de Parménides cuando en el poema sobre la naturaleza distinguía tajantemente entre el ser y el no ser.

Por ello es conveniente reconocer ciertas diferencias ontológicas, a sabiendas de que el concepto de realidad no remite a verdades esenciales ni a confines fijos, sino a un pluralismo relativista, a una realidad diversificada que muestra muchos rostros, tamizada por los cambios de la percepción y mediada por el lenguaje. No obstante, el seguir manteniendo que existen fronteras nítidas e infranqueables entre el ser y el no ser, lo real y lo virtual, está siendo un recurso habitual en los discursos más combativos que abogan por una confrontación entre la realidad tal como se entienden y comprenden sin más complicaciones la realidad virtual al de la apariencia digital.

## CAPÍTULO 4. El Museo Virtual

Para la última parte de nuestra investigación, desarrollaremos de una manera teórica la construcción, la importancia y el alcance que el *museo virtual* tiene dentro del desarrollo cultural hoy en día de manera global. Los nuevos procesos espaciales que éste presenta en el espacio museístico han alcanzado una re-significación, tanto en lo cultural, como en lo artístico (recordemos que en los capítulos anteriores abordamos el tema de *la sociedad red*, como una nueva forma de socialización en los espacios virtuales: internet, así como del *arte net* en donde se plantea nuevas formas de producción y de consumo de los bienes culturales).<sup>37</sup>

De aquí que en esta última parte de nuestra investigación y ya entrados en nuestro principal objeto de estudio (se quitó lo de museo virtual) es como abordaremos a este nuevo espacio museístico, como una transformación conceptual del aparato Institucional del museo, es decir, ver al *museo virtual* como una nueva ramificación espacial que se integra a las nuevas dinámicas de uso (en esta caso el uso se da a partir del entendimiento de un nuevo espacio para la conservación, difusión e investigación del patrimonio cultural de manera global o bien local). Pero antes de esto y no perdiendo la dinámica que hemos estado presentando en cada uno de los capítulos, nos adentraremos de una manera muy breve al concepto mismo de virtualidad como el espacio extramuros<sup>38</sup>, y posteriormente abordaremos *al museo virtual*.

---

<sup>37</sup> El museo, en tanto que objeto de análisis puede entenderse de forma fragmentaria como un concepto (filosofía), como una institución (economía y ciencias políticas), como un espacio (arquitectura o geografía), como un texto (semiótica) o como un hecho cultural (antropología cultural) y en un nivel más amplio de integración puede entenderse y estudiarse como un sistema (gestión reticular) o como una red (análisis de redes sociales o ecología) a saber: "*como un todo organizado en funcionamiento compuesto de múltiples dimensiones y elementos Interrelacionados*" (Ávila R. María, 2004, p: 14).

<sup>38</sup> Al recurrir al diccionario de la Real Academia de la Lengua, encontramos que la palabra latina *virtus* (virtud, fuerza), es el origen de nuestra palabra "*virtual*" y dice que "*tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente (...)*" usándose frecuentemente en oposición al efectivo o real". Su segunda acepción se refiere a "*implícito, tácito*", mientras que una tercera y última establece que "*tiene existencia aparente y no real*". Sin embargo, a efectos de su aplicación en un sistema cultural como el museo, estas definiciones no son del todo precisas, puesto que a juzgar por la

Cuando hablamos de museos virtuales no nos estamos refiriendo en primera instancia al museo que se encuentra dentro del espacio virtual, en este caso referente a Internet, sino a toda una configuración socio-cultural y sobre todo a una concepción filosófica que se basa básicamente en la noción de extramuros, es decir, a una transformación de los procesos tradicionales en cuanto al espacio,



tiempo, sujeto, objeto y representación (cuando nos referimos a las transformaciones de los procesos tradicionales, hacemos énfasis al concepto Institucional del museo como un espacio rígido, sacramentado que contiene objetos dentro de su paredes).<sup>39</sup>

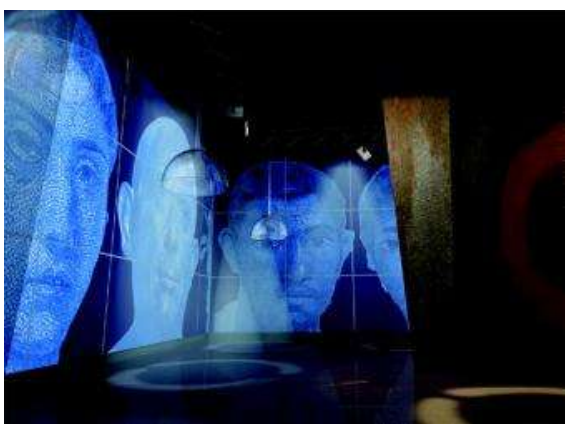
En este sentido, el museo virtual extramuros comprende una perspectiva distinta a la expresada con anterioridad (museo clásico), se convierte en una nueva posibilidad de imaginar nuevos procesos de construcción social; el museo se sale de su dinámica y encuentra nuevas posibilidades que lo renuevan de manera

---

opinión de los diversos autores, lo virtual pertenece por entero al orden de lo real y no se opone a este término sino al de lo actual, de modo que lo virtual no es un orden distinto al que emigra el museo con el advenimiento de Internet, sino que ambos coexisten en un ámbito tan real como el de las propias personas que los visitan. Así, para P.Lévy, *"lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto de lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata"*. Además, como señala Castells *"el elemento fundamental de la comunicación y transmisión cultural de nuestra sociedad es llevado a cabo a través de Internet. Esta es nuestra realidad y, consecuentemente, la realidad es virtual y la cultura es una cultura de virtualidad real"*. Por último, siguiendo a Moritsch-Kramer, *"la relación entre virtualidad y realidad ha cambiado. La cuestión del medio es de extraordinario interés en la actualidad. La interactividad puede producir una relación específica con la realidad (...) El desarrollo tecnológico y los medios combinan pasado, presente y futuro. El mundo se torna en un museo"*. (Ávila, R. María, 2004, p: 5).

<sup>39</sup> Al parecer, la idea de los museos virtuales existe gracias a un par de ideas provocadoras lanzadas en el siglo pasado por dos franceses. Por una parte, la idea de Marcel Duchamp respecto a la creación de un *museo transportable*, utilizando así un maletín de reproducciones de sus obras en miniatura. Y, por otra, la idea de un *museo imaginario* de Andrés Malraux *transportable*. Este último tiene una relación más fuerte con lo que hoy conocemos como museo virtual, ya que la idea de un museo imaginario da como referencia la construcción de un museo extramuros. El verdadero museo probablemente sea sólo virtual, es decir, enteramente imaginativo, en el sentido que Malraux le dio a esta expresión, no irreal sino extramuros y sin otro soporte que la tenue realidad de la imagen de la que extrae su propia realidad..." "...El museo virtual no es, pues, una nueva figura de museo, modernizado y técnicamente regenerado, sino que es un punto de vista o una integración de puntos de vista..." "...El museo virtual no está por construir, existe de hecho, pero sin duda en otra parte y distinto al que pensamos, ya que se confunde con el problemático campo de lo museal...". (Regil Laura, 2006, p: 10).

interna (como institución cultural) y externa (ante su compromiso social de difundir el conocimiento). La modificación de algunos de sus componentes produjo por ende, nuevos ordenamientos en cuanto las estructuras del museo, expresando así, la enorme capacidad que el museo tiene a evolucionar o bien a adaptarse a los distintos cambios que se van suscitan dentro de sus propios contextos culturales. Lo que provoca un giro significativo a la rigidez establecida ya sea por la estructura física o de gestión, dando lugar a formas más flexibles y adaptativas que pueden dar cabida a la mutación o trasfiguración del museo.



Ahora bien, ante este nuevo cuadro de modernidad o bien de posmodernidad, el museo se ha tenido que trasfigurar en un espacio comunicativo en donde el concepto de contenedor se desplaza de una manera muy concreta a la formación de espacios de re-significación, a través de nuevas estrategias de comunicación que buscan hacer (sentir, pensar, saber, querer) al público usuario del museo para educarle, instruirle y emocionarlo. Las posibilidades de reinención de los museos son en este caso múltiples y variadas, ya que como hemos visto dentro del primer capítulo, el museo ha tenido durante su larga historia una serie de categorías que lo definen o bien lo redefinen, en nuestro caso en particular, dan cabida a una asociación e interacción muy reciente que el museo está teniendo dentro de las nuevas redes sociales<sup>40</sup> y que dan pie a

---

<sup>40</sup> El análisis de redes sociales aplicado a los museos se centraría de igual modo que la ecología en los aspectos procesuales (las relaciones que establecen los actores) que hacen emerger estructuras reticulares (pensemos por ejemplo en cómo la asociación de varios departamentos-elementos, actores-nodos, hace emerger una exposición, que no es simplemente la adición de lo aportado por cada uno de los departamentos sino que tiene una entidad propia, y en cuyo proceso, los propios elementos departamentales serían a la vez totalidades y partes de un todo más amplio al modo de lo que Koestler llamó *holón*). El análisis de redes sociales se centra por lo tanto en el estudio de la conducta de los actores del museo-red a nivel micro, la estructura del museo-red a nivel macro y la interacción entre los dos niveles de forma que se puedan inferir generalizaciones sobre comportamientos y características, incluyendo la existencia de

una nueva museología que se constituye en abolir (se quitó como ya se mencionó) el edificio y llevar al museo al ámbito de un nuevo territorio que se podría definir de la siguiente manera:

El territorio primero y el no-territorio (o el supra-territorio) después, moldean y delimitan la configuración estructural de los museos-red adaptándolas a sus formas. (Regil Laura, 2006, p: 2).



En este caso, el funcionamiento de este nuevo paradigma museográfico presenta en sí, una nueva forma de auto organización, así como la emergente necesidad de asimetría entre sus componentes. Ejemplo de esto se encuentra al abordar la cuestión de sus colecciones de objetos digitales, de sus puntos de accesos y de la construcción de su mismo espacio, así como de las interacciones de los usuarios y por supuesto la formación de exposiciones, es decir, la dinámica que se encuentra en este espacio conocida como museografía, mismo que se integra por el guión, el diseño de cada una de las salas, la puesta en escena o la historia a contar así como los elementos con los que cuenta cada una de las exposiciones, en este caso a los referentes a los medios virtuales. Para ello nos gustaría citar a tres diferentes autores que definen de una manera más concreta la organización que tienen los museos con los medios virtuales:

---

redes superpuestas, propias de las redes sociales y concretamente de las del museo. (Ávila, R. María, 2004, p: 25).

- El museo virtual es “una colección de objetos digitales lógicamente relacionados y compuestos de una variedad de medios y puntos de acceso y en el que la interacción con el usuario es flexible en relación con sus necesidades e intereses” (Schweibenz).
- El museo virtual, es el nexo entre muchas colecciones digitalizadas y puede ser utilizado como un recurso para organizar exposiciones individuales a la medida de las expectativas e intereses del usuario (Arturo Colorado).
- El museo virtual “a través de las imágenes digitalizadas acerca las obras al internauta y las hace presentes en cualquier lugar del mundo de forma individualizada” (Hernández Francisco, 2008, p: 25).

En este sentido, entendemos que el museo virtual tiene su propio espacio museístico en el que busca de manera constante su propia razón de ser, esto claro está al re-significar al objeto digital a través de sus propias formas, espacios y sentidos que se aterrizan en la formación de sus propias experiencias, sensaciones y afectos. El museo virtual, debe plantear en su propio sentido, una nueva puesta de escena, en donde, el usuario pueda llevarse una nueva idea provocadora del espacio museográfico virtual y por supuesto de la exposición en cuestión; deben en este sentido conectarse a través de un nuevo diálogo que renueve su interacción de manera constante<sup>41</sup>.

El Museo Virtual se presenta como una superficie discursiva, como un espacio físico organizado en el que se expresa la acción enunciativa de un sujeto colectivo sintagmático implícito... espacio que se vuelve significativo a través de su propia competencia estratégica global expresada en la construcción de uno o varios recorridos pertinentes diseñando a uno o varios usuarios modelo. Por su parte, el

---

<sup>41</sup> Recordemos que la interactividad es una acción que va más allá del simple “dar clic” para ir de un lugar a otro. La interactividad propone un diálogo entre usuario y contenidos; que permita realizar exploraciones asociativas. Nos da la opción de manipular objetos virtuales y nos permite recorrer los contenidos a nuestro ritmo. (Ortiz Jorge Eduardo, Rodolfo Cipaguata, 2006, p: 79).

visitante de un museo es convocado a ejercitar un recorrido narrativo en el que como consecuencia del encadenamiento lógico de una serie de programas narrativos, se le propone la conjunción con el objeto de valor cultural. De forma que el museo es un texto, un enunciado, un discurso, y como tal, expresa la intención y la voluntad del enunciador, del hacedor, del emisor a modo de demiurgo del arte y de las ciencias humanas con el fin de interpelar a un destinatario, a un enunciatario, a un receptor. (Regil Laura, 2006, p: 18).

El museo virtual es así, capaz de realizar dos papeles, el primero es evidentemente educativo y concientizado (el cual estaría del lado del discurso y del significado), el segundo estaría en función de lo estético y poético (es decir del lado de las formas y de los afectos), esto con la capacidad de sumergir al usuario en una experiencia más didáctica, cultural, interactiva y por supuesto artística.



Se está produciendo así una revolución del espíritu artístico, ya que como bien enunciamos anteriormente, el arte o bien el artista, está viendo con nuevos ojos este espacio, lo toma como un lugar para la formación de nuevas producciones artísticas, siendo el espacio virtual y el museo virtual un sitio donde las posibilidades se agrandan dentro del mercado cultural del arte (esto claro está en un sentido de distribución de bienes culturales de manera democrática y no mercantil). La interacción con los medios y objetos virtuales permite en gran medida al usuario sentirse inmerso en estas nuevas realidades. Los dispositivos de manejo permiten en este sentido al espectador una nueva experiencia sensorial a través de los sentidos y de las herramientas que estos espacios pueden ofrecer y pueden ser manipulados por el mismo usuario. Ejemplo de ello se encuentra en la proyección de las imágenes, el diseño del mismo sitio, la música de

ambientación que se presenta en cada una de las salas, los colores y texturas manejadas dentro de cada espacio, entre otros.

De aquí que el espacio virtual nos presente tres finalidades para su correcta función e interacción:

- La primera se encuentra a través del simulacro: que es el replicar aspectos suficientes de la realidad para que el usuario experimente una situación extraída de la realidad.
- La segunda se entiende a través de la interacción: misma que consiste en el control del sistema virtual creado, es decir, del manejo que el usuario le puede dar a este espacio por las herramientas que integran el mismo.
- La tercera característica se encuentra en la percepción: éste como el elemento más importante por el cual el usuario puede creer que realmente está viviendo situaciones artificiales, alcanzando así una sensación de inmersión en un ambiente virtual. (Ortiz Jorge Eduardo, Rodolfo Cipaguata, 2006: p 81).

Ante estas tres herramientas, el museo virtual ofrece el poder de navegar en cada una de las salas de manera libre e independiente, examinado y analizando así cada uno de los objetos expuestos, propiciando una herramienta dedicada a la generación de



conocimiento, a la estética (contemplación), a la investigación, entre otros. Es importante mencionar en esta parte que el museo virtual tiende hasta el momento a presentar dos clases de objetos, el primero hace referencia a la presentación de objetos artísticos que tiene que ver con la realidad, es decir, la obra es digitalizada con la finalidad de realizar una copia que pueda ser presentada o bien expuesta dentro del espacio virtual, la segunda se encuentra en el campo de la formación

de productos artísticos digitales. Hoy estamos observando que el espacio museístico ya no se limita al espacio físico, el espacio arquitectónico y virtual se están empezando a complementar con un mismo fin, el de seguir difundiendo y preservando los bienes culturales.

Para ello los museos virtuales son producto de la suma de por lo menos dos circunstancias:

- El desarrollo de las tecnologías digitales, especialmente multimedia y, en consecuencia, el crecimiento exponencial del Internet.
- El deseo de concebir nuevos espacios para la difusión, la creación de arte y la formación de públicos. (Ortiz Jorge Eduardo, Rodolfo Cipaguata, 2006, p: 80).

Hoy en nuestra sociedad se entiende que el arte no puede ser solamente fijado e inmovilizado para ser objeto de procesos. Hoy en día el arte y la vida se coodeterminan y se coopertenececen. Siendo precisamente la digitalización de las imágenes, su tránsito e incluso su constante y aleatoria modificación por parte de usuarios que comparten en la red sus licencias creativas, lo que configura formas de transferencia de conocimiento y circulación de imágenes, videos, obras, creaciones digitales, audios, programas y plataformas en una nueva comunidad virtual sin centro y sin periferia<sup>42</sup>. (Vázquez Adolfo, 2008, p: 123).

---

<sup>42</sup> Para analizar los museos virtuales es conveniente recurrir a una clasificación:

- Los que exponen obras de *arte no digital*. Aquí encontramos museos-instituciones como el Louvre, el Museo del Vaticano, el Británico, el Hermitage, el Museo de Arte moderno y el Tamayo en México, el Museo de la Ciudad de México, El Museo del Estanquillo, entre otros.
- Los que exponen obras de *arte digital (netart, ciberarte, webart)*. Esta clasificación nos remite a entornos inmateriales, ubicados en el lugar llamado ciberespacio y con características específicas, en cuanto a tecnología y estética. Sabemos que este tipo de portales son expresiones o espacios alternos, representaciones de un museo físico. Y, por tanto, en sus sitios de internet, exhiben *reproducciones digitales* de sus colecciones, es decir, fotografías de obras de arte que tienen presencia física fuera del ciberespacio, así como de producciones artísticas pertenecientes al ciberespacio. (Regil Laura, 2006, p: 16).

En este caso, el museo como institución epocal, no puede ser ajeno a las transformaciones tecnológicas-comunicativas, así como a los modos de producción artística y cultural derivadas de dichas transformaciones. De aquí que presentemos dos ventajas que nos traen estos nuevos espacios museográficos:

- Es la posibilidad que nos brinda el poder ver, de manera casi instantánea, réplicas de obras ubicadas en lugares remotos.
- Es el acceso a imágenes de obras almacenadas, debido generalmente a políticas de conservación (Ignacio José, 2006, p: 65).

En años recientes se ha visto cómo los museos clásicos o bien institucionales han comenzado a abrir sus puertas al arte digital. Lo han hecho de manera cautelosa, ya que este acceso le otorga a la obra digital el aval de *obra miserable*, es decir, su entrada que le da garantía institucional como una *obra de arte*.

### **Educación y patrimonio.**

Ante estas nuevas características que el museo virtual trae para el desarrollo cultural y artístico dentro de los espacios virtuales, no podríamos dejar de un lado dos temas de suma importancia, el primero se encamina al estudio y desarrollo educativo que se ha establecido como parte integral del desarrollo académico de estudiantes de diferentes niveles escolares (empezando por alumnos de nivel primaria hasta profesionistas de nivel licenciatura, maestría y doctorado), así como herramienta que el sector educativo (docentes) puede utilizar como herramienta en el desarrollo académico de los estudiantes.

El segundo se plantea sobre el área del patrimonio cultural como parte integral del museo, es decir, la difusión, la conservación y la investigación de los bienes culturales en todos sus sentidos (patrimonio tangible e intangible). Para ello,

consideramos pertinente mencionar en esta parte de la investigación retomar una experiencia que a nuestro parecer es de gran relevancia, ya que presenta una serie de resultados muy interesantes y significativos dentro de estos dos temas (educación y patrimonio), refiriéndonos con ello al trabajo titulado *Los museos virtuales, nuevos ámbitos para aprender a enseñar el patrimonio histórico-artístico, una experiencia en la formación de maestros*<sup>43</sup>.

En este trabajo se plantean de manera muy precisa las posibilidades que el ciberespacio y el incremento de las nuevas tecnologías pueden traer al desarrollo no sólo del ámbito cultural, sino también del adelanto educativo a través de una democratización de la cultura misma, ya sea en el aula o bien en espacios externos a la misma (en el propio domicilio, cibercafés, espacios públicos o incluso en la calle misma a través de aparatos tecnológicos como el IPod, el celular, tablets, entre otros) así como también el de la difusión e investigación del patrimonio cultural de manera global. Por ejemplo, en este trabajo se hace una reflexión del papel del museo virtual, es decir, se centra el interés sobre estos espacios ante la posibilidad de la implementación de estrategias educativas de un profundo impacto.

A manera de ejemplo y como investigadores de la gestión y promoción cultural, entendemos que durante largo tiempo en el aula escolar y estudio-aplicación de la difusión del patrimonio histórico-artístico dentro de los libros de texto y de los materiales curriculares que se diseñan para ser trabajados en la educación formal y en la no formal. Esto sin duda, ha presentado una serie de ventajas que ayudan y acercan en cierta medida al estudiante sobre los temas referentes al arte y la cultura (patrimonio). Sin embargo, tendríamos que decir que estas mismas dinámicas educativas han presentado algunas deficiencias que el espacio virtual podría llegar a mejorar, un ejemplo de ello se expresa al observar que el estudiante a través de los textos se convierte en un actor pasivo, adquiriendo así,

---

<sup>43</sup> Escrito por Rosa María Ávila Ruiz del departamento de Didáctica de las Ciencias, Universidad de Sevilla y Lidia Rico Cano del departamento de Historia de arte, Universidad de Málaga.

el conocimiento a través de la memorización. En cambio el espacio virtual presenta con ciertas limitaciones, modelos más constructivistas donde el alumno, los profesores y público en general de todo tipo que tenga un papel más activo como protagonista de sus propios procesos de enseñanza-aprendizaje.



Por ejemplo, en los museos clásicos o institucionales se ha vivido una escena que constantemente se repite dentro de cada una de sus salas, por ejemplo, en gran parte de los casos, los grupos de niños que visitan los museos junto con sus

profesores observan las obras de arte expuestas de manera un tanto desinteresada, atendiendo solamente a las explicaciones del profesor o bien de las personas que trabajan en estos lugares dando recorridos sin un interés mayor que el de sólo pasar entre las salas como un actor pasivo, o aún peor, el estudiante entra en este espacio de manera personal y desordenada con la finalidad de poder recopilar textos, cédulas e información que se encuentran ahí para la entrega de un trabajo escolar. En el mejor de los casos, los museos consientes de esta problemática forman estrategias para poder subsanar estas dificultades, buscando así soluciones que pasan por la creación de laboratorios y bien de talleres didácticos. Aquí el alumno y el público generalmente aprenden observando, experimentando, escuchando, jugando, palpando o expresando libremente sus pensamientos y emociones. De aquí que la lógica de estos espacios museográficos virtuales retome estas funciones y experiencias dinamizadoras con el objetivo de poder incrementar el desarrollo educativo del estudiante, así como del público que tenga esas necesidades significativas; exponiendo así nuevas herramientas pedagógicas a su alcance mediante una participación más activa e interactiva.

Ahora bien y teniendo en cuenta a los museos virtuales como espacios de nueva interacción con el conocimiento, y partiendo de la idea de que el alumno puede tener las herramientas que lo ayuden ahora a construir sus propios significados, expresamos que los museos virtuales y su incorporación al ámbito educativo promueven la creación de nuevos entornos didácticos que afectan de manera directa tanto a los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje (profesores y alumnos) como al escenario donde se lleva a cabo el mismo: este nuevo entorno creado por las nuevas tecnologías requiere, un nuevo tipo de alumno y , por tanto de profesor, más preocupado por el proceso que por el producto, preparado para la toma de decisiones, así como la elección de rutas de aprendizaje críticas. (R. Vásquez Adolfo, 2007, p: 126).



Por ello, es que los museos virtuales aportan hoy en día un nuevo reto al sistema educativo, esto a través de una implementación que cubra las necesidades emergentes de estos espacios, por ejemplo los ya mencionados a través de los textos (estudiante pasivo). En este caso, la propuesta de estos nuevos espacios culturales ofrece la oportunidad de ser un nuevo mediador educativo, generador y organizador de situaciones y mecanismos de aprendizaje, esto claro está, mediante la experimentación de contenidos concretos que den resultados a

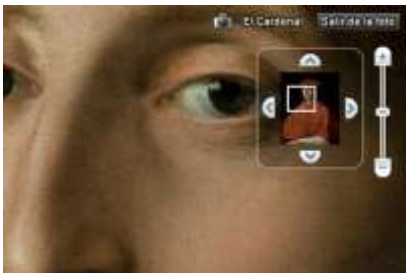
mediano y largo plazo. En nuestro caso en particular a las referentes a la difusión del patrimonio cultural y que se pueden ver dentro de los tres siguientes puntos:

- Estimulan al estudiante a la responsabilidad, la toma de decisiones y el aprendizaje intencional en una atmósfera de colaboración entre estudiantes y los profesores.
- Promueven el estudio, la investigación y la difusión del patrimonio cultural y artístico de manera local o global.
- Estimula la participación en actividades que promueven procesos de pensamiento de alto nivel, incluyendo la experimentación, la solución de problemas, la creatividad, la discusión, y el análisis del conocimiento histórico-artístico, así como del contemporáneo que se genera desde diversas perspectivas del conocimiento didáctico (Alburquerque, 2000, p: 10).

En este caso se plantea igualmente dentro del trabajo de investigación de Rosa María y Lidia Rico, la hipótesis de que los museos virtuales se derivan como nuevos soportes ambientales del aprendizaje mediante:

- Potenciar la autonomía del aprendizaje, ya que las nuevas tecnologías facilitan la elección de contenidos y tareas, ya que estimulan el ritmo de progreso de los estudiantes y maestros, esto mediante una autoevaluación.
- En segundo lugar tenemos que los museos virtuales al ser programas multimedia, configuran un contenido de aprendizaje en una organización reticular de la información en base a criterios semánticos, es decir contienen información textual, icónica, sonora, etc., donde los conocimientos se organizan de manera no lineal, ofreciendo una forma dinámica e interactiva de acceso a la información, posibilitando la interacción persona-medio, persona-grupo, etc.
- Por último, y teniendo en cuenta que el ambiente virtual es un sistema instruccional global, sosteníamos que para realizar estas experiencias, desde una visión constructivista del aprendizaje, serían importantes los conocimientos previos de nuestros estudiantes no sólo referentes al patrimonio histórico-artístico sino también a los principios de cualquier sistema educativo como:
  - Calidad de la información.
  - Necesidad de apoyo a las destrezas de procesamiento de la información del estudiante y a las destrezas de procesamiento de la información de los estudiantes a maestros y a sus destrezas metacognitivas.
  - Control de la tarea por parte del que aprende y enseña.
  - Aprendizaje colaborativo, mediante la construcción crítica de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se proyectan estos espacios virtuales y el posible uso de éstos en el sistema escolar obligatorio (Albuquerque, 2000, p: 12).

Por ejemplo en este mismo estudio se dio a conocer diferentes características que los museos virtuales tenían como oferta educativa, y la cual creemos imprescindible citar en esta parte de nuestra investigación de manera que podamos observar las distintas visiones, funciones y ofertas que cada uno de estos museos puede tener ante el público usuario.

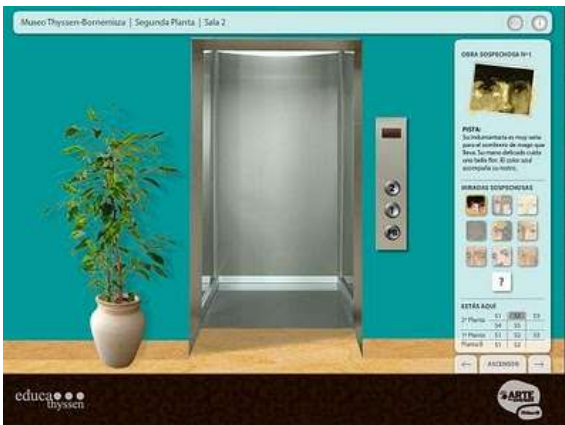


En primer lugar tenemos al *Museo del Prado*, este espacio es el que menor oferta de interacción tiene ante los otros espacios virtuales museográficos, ya que aquí solo se atiende a la

libertad del movimiento del usuario, delimitando así otras actividades.



En el caso del *museo de bellas artes de Málaga*, se presenta al público una evolución evidente de los modelos educativos, esto al poner un mayor énfasis a la difusión del patrimonio, esto medio de un conocimiento más conceptual, procedimental, y actitudinal que se ve reflejado en el trabajo de los materiales. Mostrando así, un modelo de enseñanza progresiva mediante un desarrollo cognitivo más amplio entre los alumnos.



En el museo virtual de *Educatyssen*, el desarrollo o el interés está dirigido a la superación de los modelos tradicionales, esto a través de la construcción de saberes, es decir este museo está interesado en el desarrollo del conocimiento mediante una participación interdisciplinaria y de un carácter primordialmente didáctico (Ignacio José, 2006, p: 68).

Esto sin duda se ha convertido hoy en día en un paso importante, pues estimula una práctica más participativa, favoreciendo así actitudes de sensibilidad estética, de conocimiento, interacción, aprendizaje significativo, entre otras.

**Poniendo de manifiesto dos situaciones:**

- Valoran positivamente la participación asincrónica de la experiencia, la flexibilidad del medio y la adaptación a las necesidades de los alumnos en función de lo que cada grupo de alumnos les parecía más importante, aunque los mayores obstáculos han sido el tiempo y la falta de recursos para hacer realmente un aprendizaje significativo.
- Que el factor más importante para los estudiantes y maestros han sido el ambiente de aprendizaje que se forme en el aula, de reflexión, autocrítica y de los que se dice en cuanto a la clasificación de los museos virtuales en función de los modelos estudiados, lo que potencia la motivación y la comunicación entre ellos (Alburquerque, 2000, p: 20).

Por último nos gustaría citar las conclusiones a las que llegaron el congreso Internacional Culturtec 2002, celebrado en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid, en donde se designan la formación de profesionales de la cultura, la educación, los museos y el patrimonio cultural con respecto al uso e implementación de las nuevas tecnologías y los nuevos espacios como lo es el museo virtual dentro del desarrollo de la educación y el patrimonio cultural:

- El desarrollo de la concepción del museo como elemento conservador de la memoria de la diferencia cultural, que potencia los elementos culturales comunes desde la diversidad, gracias a su capacidad de comunicación a través de las nuevas tecnologías.
- La tarea ineludible de extender y, al mismo tiempo, ampliar el concepto de patrimonio cultural, que no se limite a los objetos, monumentos, espacios históricos y museos, sino que además abarque el amplio espectro del conocimiento humano, superando la vieja concepción e integrándola en la vida cotidiana de los ciudadanos. Este concepto de patrimonio cultural nos impulsa a ponerlo al alcance de todos en la denominada Sociedad de la Información, concepto que la UNESCO está sustituyendo por el de información para todos.

- La convención da la importancia las nuevas tecnologías de la comunicación para la consideración, difusión y didáctica del patrimonio cultural en el seno de la denominada sociedad de la Información y el conocimiento, que permita y potencie el desarrollo económico y la creación de empleos.
- La necesidad ineludible de la implantación de las nuevas tecnologías de la comunicación en el ámbito educativo, con el apoyo decidido de las administraciones, con vía inigualable para dar claves de acceso y de comprensión al patrimonio cultural mundial a las nuevas generaciones.
- Nuestro interés por conocer críticamente las nuevas tecnologías y aplicarlas creativamente, potenciando la comprensión del patrimonio cultural como vía de respeto mutuo entre los ciudadanos, destacando su valor histórico, ético y de convivencia.
- La potenciación del análisis teórico de nuestra labor en la aplicación de las nuevas tecnologías al campo del patrimonio cultural y su didáctica, convencido de que las nuevas tecnologías nos obligan a replantear los conceptos obsoletos en la consideración del objeto el espacio cultural, de su valor histórico, comunicativo y educativo, caminando en una nueva perspectiva comprensiva del patrimonio cultural.
- El desarrollo de la formación de profesionales para su capacitación en el amplio espectro de la cultura digital y el estudio de una pedagogía social para el uso de las nuevas producciones de las tecnologías de la comunicación.
- Todas estas tareas y perspectivas sólo podrán llevarse a cabo con un decidido apoyo por parte de las administraciones a la investigación y a la aplicación de nuevas tecnologías al campo de la educación y del patrimonio cultural (Albuquerque, 2000, p: 25).

## **Concepto de museo real y museo virtual**

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) plantean un cambio radical en la educación, exigiendo unas estrategias y conocimientos específicos para acceder a una nueva forma de la adquisición de la información que mantienen al mundo comunicado sin las barreras del tiempo y el espacio. En este ambiente telemático, no poseer los recursos necesarios, ya sean económicos, técnicos o de conocimientos para acceder a dichas comunicaciones conlleva marcar grandes diferencias en la cuestión de la educación.

El gran reto educativo supone proporcionar habilidades y competencias al alumno para desenvolverse satisfactoriamente en este mundo tecnificado. El objeto de la docencia no solamente está centrado en la transmisión de conocimientos, sino en el desarrollo de destrezas, habilidades y estrategias que aporten los recursos necesarios a cada sujeto para acceder a la información que precise y sea capaz de transformarla en conocimiento creativo e innovador. Las tecnologías de la información y de la comunicación han ampliado el ámbito de difusión del museo tradicional o real con la creación de los museos virtuales, siendo estos museos auténticos espacios de atracción y el elemento motivador para asegurar en muchas ocasiones la visita al museo real.

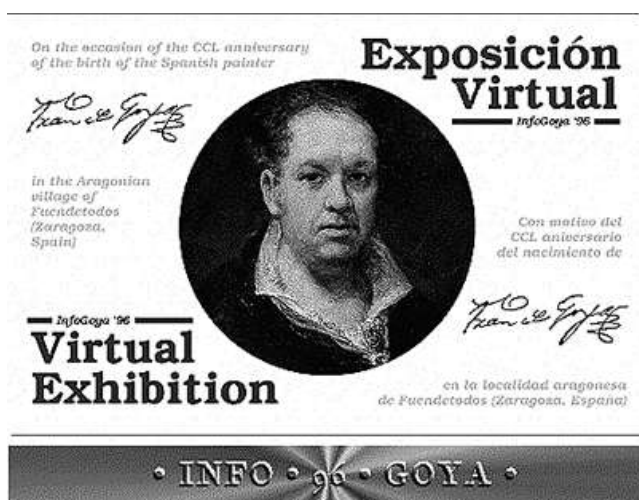
Esta disponibilidad en el museo virtual de todo tipo de información audiovisual multimedia facilita el desarrollo de estrategias didácticas tanto individuales como grupales de los estudiantes. Como se ha venido exponiendo y a manera de repaso debe recordarse que los museos, desde una perspectiva dinámica, deben y cumplen las funciones de: adquirir, conservar, investigar, comunicar y exhibir. A grandes rasgos y de forma sintética, los nuevos museos virtuales son espacios de interacción entre colecciones y el público.

Siguiendo a Mackenzie, este define el museo virtual como una colección de artefactos electrónicos y recursos informativos de todo aquello que pueda digitalizarse. Dentro de este rango pueden incluirse pinturas, dibujos, fotografías,

vídeos, textos, gráficos, imágenes, bases de datos, etc., es decir, un conjunto patrimonial de información y de objetos que pueden ser guardados en un servidor de un museo virtual.

La variedad de actividades interactivas a realizar en los diferentes tipos de museos responde, tanto a la propia realidad de la cultura y de la ciencia, como a los diversos gustos, preferencias, intereses y necesidades de los cibernautas. La explotación del museo virtual como recurso didáctico requiere de la programación de estrategias pedagógicas para adquirir contenidos conceptuales y contenidos procedimentales, así como para desarrollar actitudes y valores.

### Principios de la didáctica en los museos virtuales



A estas alturas y como ya se debe poder comprender, la apreciación y conocimiento se relacionan, la utilización de los museos virtuales se convierte en un poderoso recurso didáctico gracias al lenguaje multimedia de las TIC que favorece la percepción y el auto-aprendizaje. Todas las páginas que configuran el museo

están y cumplen su función vital de permearse en una constante innovación y renovación para estimular a los usuarios a visitar de nuevo el museo en diferentes ocasiones. Los preceptos y principios que rigen toda actuación didáctica son ocho e influyen en cualquiera de las estrategias de intervención que se apliquen en la utilización de los museos virtuales como recurso didáctico.

A continuación y a manera de tesis se exponen de forma sintética los principios y estrategias didácticas aplicables a los museos virtuales.

## ■ Principio de comunicación



Sin duda, la información audiovisual es una herramienta llena de posibilidades para la comunicación interactiva regida por las leyes gestálticas de la percepción global. Lo que se pretende busquen los alumnos y los usuarios en los museos virtuales son datos que les permitan realizar sus actividades

escolares a la vez que satisfacen su curiosidad. Obviamente, el tema de la navegación y los sistemas de búsqueda depende de un buen diseño inicial del entorno virtual que el profesor-usuario de los museos virtuales como recurso didáctico debe planificar y programar, así como de cada una de las variables siguientes que intervienen en la comunicación interactiva del alumno con dichos museos:

- ***Naturaleza del contenido que se comunica:***

Área de conocimiento, contenidos transversales, contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

- ***Forma de comunicación:***

Comunicación verbal, no verbal y para verbal; comunicación escrita; icónica (elementos denotativos y connotativos de las imágenes); estímulos visuales y auditivos; estímulos subliminales.

- ***Características de los alumnos que visitarán el museo virtual:***

Edad, nivel de lectura comprensiva, nivel de alfabetización informática, nivel de alfabetización audiovisual. (Las estrategias didácticas deben estar adaptadas al actual contexto comunicativo de la era de la información).

- ***Conocer la capacidad de recepción de la información on-line para participar de forma activa e interactiva:***

Captar la idea principal y secundaria, ordenar la información, elegir y aplicar los signos y símbolos más adecuados para cada ocasión, interpretar el mensaje, etc., es decir, llegar a asimilar su contenido.

Lo trascendental y ventajoso es que el lenguaje audiovisual hipertexto interactivo de los museos virtuales no se queda en la fase meramente contemplativa, sino que está inmerso en la interacción comunicativa que le añade significación. Los museos virtuales deben ser utilizados y rentabilizados en las diferentes materias a lo largo de las distintas etapas educativas como un medio de comunicación propio del siglo XXI ya que proporcionan a los profesores recursos para sus clases prácticas e incluso teóricas. La utilización del museo virtual permite atender a la diversidad de necesidades del alumnado, así como a la adaptación en entornos multiculturales ya que es posible ver de forma sincrónica el mismo museo y atender a numerosos alumnos en distintos espacios geográficos. Sin duda, es motivadora la posibilidad de intercambiar conocimientos y actividades de forma sincrónica y asincrónica con cualquier escuela sin fronteras de espacio y tiempo.

## ■ Principio de actividad

La principal preocupación didáctica en esta estructura pedagógica es situar al discente como el protagonista y artífice de su propio aprendizaje, lo cual requiere estimular directamente su actividad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la tipología de la Nueva Escuela se plantea la necesidad de ofrecer un medio rico y productivo en estímulos que favorezca la actividad de los alumnos basada en los trabajos colectivos y la investigación constante de acuerdo con las necesidades surgidas del alumno, todo ello proporcionará en el visitante un sentido a su aprendizaje (William James, John Dewey, Giovanni Gentile, Edouard Claparede).

Los museos virtuales son un medio rico en todo tipo de estímulos para favorecer la motivación y el interés de los alumnos, así como para el desarrollo de múltiples actividades. El museo virtual muestra de una manera interactiva sus colecciones y las potencialidades de un conjunto patrimonial, constituyendo una herramienta idónea para el aprendizaje. La enseñanza activa a través de la utilización de los museos virtuales requiere una serie de condiciones metodológicas como las siguientes:

- Que el visitante aprenda, a partir de la navegación por las web, con la propia experimentación y la propia práctica.
- El maestro debe proporcionar al alumno redes, esquemas y mapas conceptuales que le ayuden y orienten a navegar por la red.
- Que los recursos y navegación del museo sean múltiples y permitan al usuario poder interactuar con los mismos, extrayendo de ellos experiencias significativas.
- La motivación del visitante debe ser intrínseca, él debe sentirse como autor y artífice del conocimiento que ha adquirido en su investigación por Internet.

Cada actividad preparada por el profesor cuando utiliza los museos virtuales como recurso didáctico debe tener al menos estas fases:

- ✓ Preparación.

*Motivación hacia las web a visitar y fijación de objetivos consensuados con los alumnos.*

- ✓ Desarrollo.

*Realización de las tareas prácticas por parte de los alumnos a través de las cuales se reflejen los contenidos adquiridos. El profesor debe estimular, motivar y orientar el trabajo del alumno.*

- ✓ Las técnicas a utilizar pueden ser muy variadas:

- *Observación directa de objetos, aplicación de estudios de caso, la interpretación de textos e hipertextos escritos, decodificación y lectura de imágenes, foros de discusión específicos y debates telemáticos, elaboración conjunta de mapas conceptuales y redes de conocimiento a través de pizarras electrónicas.*

## ■ Principio de individualización

La individualización parte de la consideración del individuo como ser único y la enseñanza tiene que adaptarse a él en concreto dentro del grupo de alumnos. En la historia de la individualización de la enseñanza diferenciamos distintas etapas:

- Revalorización del alumno como agente principal en el proceso de enseñar-aprender (María Montessori, las hermanas Agazzi o el Padre Manjón).

- Distribución de los alumnos en grupos homogéneos en función de la edad cronológica, el coeficiente de inteligencia o el nivel de conocimiento (Ovide Decroly o Robert Dottrens).
- La enseñanza programada, bien sea en el nivel lineal o en el nivel ramificado.

Podríamos augurar que las TIC mejorarán el ofrecimiento de un valioso recurso al principio de la individualización de la enseñanza; que el visitante participa más activamente en su aprendizaje en la utilización del ordenador. El potencial didáctico de los museos virtuales se basa en su estructura interactiva al acceso de la información, favoreciendo la construcción del conocimiento a través del ritmo determinado por el usuario.



El estudio a través del ordenador facilita el trabajo individualizado y autónomo, permitiendo la adaptación a las características personales de cada individuo. El museo virtual como recurso didáctico puede facilitar la formación de los visitantes y una mejor integración en este mundo abarcando la amplitud del arte y de la ciencia, su sensibilidad y belleza, así como su vinculación con los valores individuales y sociales. Los museos seleccionados deben ser adecuados a las necesidades de los usuarios, capacidades cognitivas y entorno informático simple.

La gran variedad de recursos multimedia de los museos virtuales, además de despertar la motivación y mantener su atención, aumentará las posibilidades de conectar con sus intereses, facilitando el tratamiento de la diversidad. Los museos (portales) pueden presentar actividades multimedia y otros materiales del museo

virtual sobre los cuales orientarán a los estudiantes para la realización de determinadas actividades individualizadas obligatorias o voluntarias e incluso ejercicios de refuerzo o ampliación. A través de los museos virtuales se pueden conectar escuelas, intercambiar actividades y permitir el acceso a toda la información más reciente.

### ■ Principio de socialización

El interés por esta faceta socializadora se manifiesta en la programación de contenidos y actividades que faciliten en el usuario esta integración en la vida social. Retomando las ideas y los experimentos de Kilpatrick (1918), las técnicas de Celestin Freinet (1920) y la representación del modelo escolar de John Dewey, éste representa a la escuela como una pequeña sociedad. Émile Durkheim considera el grupo de clase como el eje didáctico de mejora en tiempo y conocimientos. La participación telemática del alumno a través de foros de discusión, chats, grupos virtuales de trabajo, etc., facilita la comunicación y el trabajo colaborativo.

El museo virtual facilita el intercambio de ideas y experiencias entre personas que de otro modo jamás se hubieran conocido. Como consecuencia, en dichos museos virtuales se reúnen una valiosa gama de conjunciones para desarrollar la socialización del alumno y conseguir cambios emocionales sin dificultad ante la diversidad multicultural del alumnado. La disponibilidad de todo tipo de información visualizada en los museos virtuales de forma sincrónica facilita el desarrollo de trabajos colaborativos y cooperativos por parte de grupos de alumnos de distintas aulas, centros educativos, ciudades, etc.,

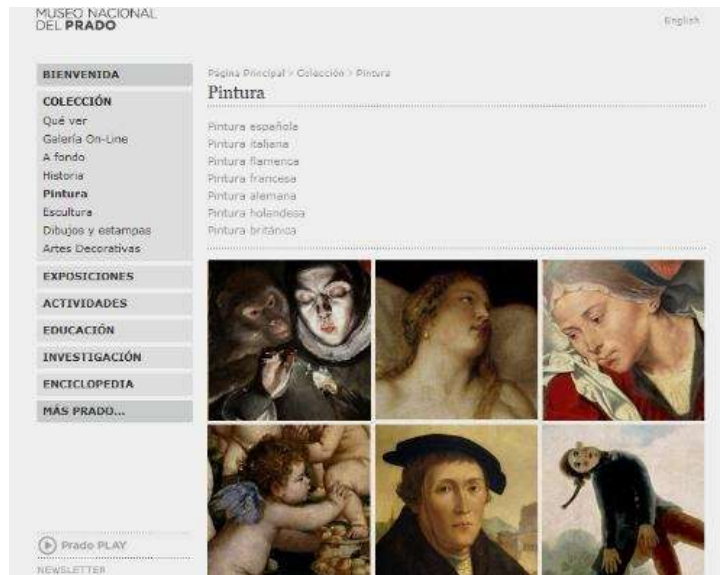
La visita a museos virtuales de los países de estudiantes extranjeros puede servir para aportar a sus compañeros explicaciones y experiencias vividas que amplían la información ofrecida por el museo y fomentar de esta manera una mejor integración en el aula.

## ■ Principio de globalización

El autor más representativo de la globalización es Ovide Decroly, creador de la escuela de «L'Ermitage » bajo el lema de ser «*la escuela para la vida y por la vida*», *quien basa sus principios en las etapas que propone Kilpatrick que son: intención, preparación, aplicación y resolución del problema. La adquisición del conocimiento con la utilización de los museos virtuales se hace más global y es el alumno quien marca su ritmo de aprendizaje, se autoevalúa y, adquiere responsabilidad y compromiso personal. El interés por hacer real la enseñanza lleva al principio de esta globalización, basado en la percepción total de la realidad antes que fragmentada o parcializada.*

La información en los museos virtuales se presenta globalizada, los enlaces o links de los hipertextos e hipermedia aportan una nueva concepción de los contenidos curriculares no divididos en compartimentos herméticos (estancados). La utilización de los museos virtuales como recurso didáctico desde una perspectiva docente global y transversal facilita la comprensión y construcción tanto de los contenidos conceptuales como de los procedimentales y actitudinales.

Con la incorporación de las TIC el museo virtual se nos presenta ya no sólo como depositario de la memoria colectiva, sino como entidad educativa social y democrática que contribuye a exponer e interpretar el arte y la ciencia del mundo global. Analizado desde esta perspectiva, el museo virtual expone su especificidad al mismo tiempo que se integra en un foro cultural mundial que da cuenta de símbolos y creencias. Los museos virtuales cumplen un papel de agente socializador, cultural y científico sin limitaciones de tiempo ni de espacio. Se convierten en generadores de conciencia crítica en el sentido de desvelar la continuidad entre el pasado, el presente y el futuro.



## ■ Principio de creatividad

Se dice que *la creatividad es el motor para el avance de la Humanidad*, y es así como el rol del museo ha cambiado y empieza a ser más diverso y creativo. El museo virtual es un punto de encuentro entre el emisor, es decir, el objeto y el receptor-espectador. La información audiovisual ofrecida en el museo virtual desarrolla la creatividad y la inteligencia por lo que tiene de visión global, potencia el pensamiento convergente y divergente favoreciendo la consecución de un estilo cognitivo de independencia de campo, el usuario crea sus propios significados y elabora sus propias representaciones de la realidad más allá de una visión única y convergente del objeto.

El museo virtual puede ser el punto de partida de los usuarios en sus ideas creativas en el arte, la cultura, las relaciones sociales y la comunicación a través de múltiples vías. La lectura de la imagen significa también descifrar su realidad, con sus contradicciones y antagonismos. La capacidad de comunicación de los museos virtuales y la motivación que despiertan son esenciales para que una persona creativa pueda manifestarse. Todo proceso creativo cuenta con

estrategias y recursos que lo favorecen en el sentido: comunicativo, informativo y valorativo. Por ende, el aprendizaje a través del museo virtual es muy significativo y novedoso.

Para apreciar una obra de arte es necesario leerla denotativa y connotativamente, buscar los elementos de lo que representa y refleja. La lectura de la imagen significa también descifrar su realidad, con sus contradicciones y antagonismos. Provocar esta lectura y proporcionar al visitante los elementos suficientes para hacerlo es sin duda la función primordial del museo. Para ello y por sus características, las nuevas tecnologías pueden resultar una herramienta útil para enseñar a pensar en la imagen e invitar a la integración de la reflexión y la aplicación.

Por medio de la reelaboración de la información conseguida, el visitante y actor pasa de ser receptor de información a ser autor y creador de un nuevo conocimiento. Este procedimiento didáctico (pedagógico) constituye el vehículo más apropiado para transformar la información en construcción personal.

### ■ Principio de intuición

La intuición responde a la necesidad de puntualizar (concreción) ofreciendo un material sensible directamente observable. La forma intuitiva de la enseñanza representa un primer paso hacia la adaptación a las necesidades psicológicas del alumno. En los museos virtuales la palabra se completa con la imagen y los sonidos para configurarse como un auténtico lenguaje audiovisual interactivo. Las actuales generaciones se mueven en un mundo de imágenes que es preciso integrar dentro de los contenidos educativos de la lectura y comprensión de las imágenes, así como aprovechar su virtualidad educativa. El alumno puede imaginar cómo es la realidad y llegar al máximo grado de comprensión.

Los museos virtuales ofrecen simulaciones y representaciones que facilitan a los alumnos un conocimiento basado en la observación indirecta del entorno natural, histórica, artística, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural. Mediante las imágenes virtuales se pueden adquirir y ampliar conocimientos, desarrollar habilidades para observar e interpretar, y fomentar valores y actitudes ante cada situación. No puede ser innegable la faceta formadora de la imagen para incorporarla didácticamente como herramienta cognitiva y comunicativa. El paso didáctico de la imagen al símbolo se facilita por la sugestión emocional que las imágenes suscitan más que por la simple visión de la imagen, por otra parte no se puede sugerir una idea sin antes haberla formulado en concreto, esta comunicación sensible constituye el primer nivel de comunicación.

### ■ Principio de apertura



Los museos virtuales ofrecen una oportunidad de deleite adaptada a las exigencias actuales de la sociedad de la información y de la comunicación a quienes no pueden visitar el museo real, a la vez que aportan un recurso relevante para la formación permanente y continua de los ciudadanos. La utilización del museo virtual en el aula puede cumplir una función innovadora y de apertura, en tanto que aporta nuevas formas de enseñar y nuevas forma de aprender. El rol del museo en la sociedad ha ido cambiando dependiendo de la sociedad de la que formaba parte, el museo había sido un lugar de contemplación, ahora estas instituciones ocupan un lugar democrático de aprendizaje.

Los museos virtuales son una ventana al mundo que el usuario individualmente o en grupo podrá utilizar como fuente de información y canal de comunicación. El visitante a través de la convivencia con los otros (demás) toma conciencia de su existencia como ser social y abierto a los demás. Los museos virtuales

proporcionan una nueva herramienta para la enseñanza, aprendizaje e investigación pero, por sí mismos, los museos no son el remedio (panacea) de la educación; lógicamente la apertura está muy relacionada con el tipo de estrategias didácticas que utilice el museo para desarrollar las actividades en la plataforma.



La conexión entre alumnos de distintas escuelas para intercambiar actividades puede asentar estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje basadas en el principio de apertura, con todo lo que pueda aportar la práctica de idiomas y el tratamiento de la diversidad multicultural y multilingüe de las aulas. «Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación» y «discernir

selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural» es el objetivo y contribución principal que se debe alcanzar y adquirirse para obtener el grado y el nivel pedagógico-educativo sin importar las distintas materias o exhibiciones que se pueden observar en la navegación virtual de un museo de este carácter.

Es preciso recalcar los conocimientos, aptitudes y destrezas que sostienen la lógica del aprendizaje apoyado en las TICS y sus derivados:

- a) En la enseñanza y aprendizaje de las ciencias experimentales es preciso «valorar las ciencias como un hecho cultural. Reconocer la mutua influencia entre ciencia, sociedad y desarrollo tecnológico, así como las conductas ciudadanas pertinentes, para procurar un futuro sostenible»
- b) En la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales se requiere «integrar el estudio histórico y geográfico desde una orientación instructiva y cultural. Fomentar la educación democrática de la ciudadanía y la práctica del pensamiento social crítico. Valorar la

relevancia de las instituciones públicas y privadas para la convivencia pacífica entre los pueblos. Conocer el hecho religioso a lo largo de la historia y su relación con la cultura»

- c) En la enseñanza y aprendizaje de las lenguas es necesario «comprender los principios básicos de las ciencias del lenguaje y la comunicación»
- d) En la enseñanza y aprendizaje en los ámbitos musical, plástico y visual se requiere «comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes», «conocer el currículo escolar de la educación artística, en sus aspectos plástico, audiovisual y musical», «adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades musicales y plásticas dentro y fuera de la escuela», desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los alumnos»;
- e) En la enseñanza de procesos y contextos educativos se requiere «promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individuales. Promover acciones sistemáticas de educación en valores orientadas a la preparación de una ciudadanía activa y democrática. Conocer y abordar situaciones escolares en contextos multiculturales»
- f) Conocer experiencias innovadoras en educación de cualquier nivel y sector socio cultural.
- g) En la enseñanza «familia y escuela» debe conseguir «analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas» (Regil Laura, 2006, p: 7).



## MUSEOS, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA:

### APRENDIZAJE DE PATRIMONIO, ARQUEOLOGÍA, CIENCIAS SOCIALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

*José Miguel Correa Gorospe y Alex Ibáñez Etxeberria*

En este comienzo del siglo XXI, las más importantes instituciones museísticas de todo el mundo, se encuentran en un continuo proceso de avance y desarrollo de su oferta global. Estas instituciones, ya sean museos, yacimientos arqueológicos o cualquier otro tipo de espacio de presentación del patrimonio, cuentan hoy en día con programas didácticos, espacios web, simulaciones digitales, demostraciones y toda gama de recursos tecnológicos en su oferta al público, y entendiéndose que éstos no son solo reclamos publicitarios, sino también un intento de mejorar su función social a través de sus objetivos educativos.

Uno de los elementos que pueden ayudar en este desarrollo que se pretende demostrar y sustentar es la vigilancia de la tecnología, de manera que en el momento en que se irrumpa en una nueva posibilidad, se esté preparado para incorporar pedagógicamente dichas posibilidades al servicio del aprendizaje. Todo

este modelo educativo en contextos informales de aprendizaje como son los museos o exhibiciones patrimoniales está bien desarrollado dado que la integración de determinada tecnología puede ayudar sensiblemente a que se produzcan cambios de consumo cultural y educativo en estos contextos. Pero para que las tecnologías aporten valor, es conveniente ponerlas al servicio del aprendizaje.

Los agentes que intervienen y desenvuelven por igual en participación activa, tienen en los museos reales y virtuales un recurso didáctico con potencial innovador y creativo para facilitar a los alumnos y sus públicos existentes un conocimiento basado en la observación del entorno natural, histórico, artístico, científico y técnico, o de cualquier otra naturaleza cultural. Además, los familiariza con el patrimonio que han heredado y que serán capaces de aumentar. Los principios que rigen toda actuación didáctica influyen en cualquiera de las estrategias de intervención que se aplique en la utilización de los museos virtuales como recurso didáctico.

En este sentido, actualmente el *m-learning*<sup>44</sup> desarrolla aun más las posibilidades del uso de las nuevas tecnologías en la educación, sobretodo en contextos de aprendizaje informal. Este sistema integra por un lado las posibilidades de Internet que vienen desarrollándose a través de los museos *on line*, a la vez que permite desarrollar un concepto de interactividad de forma abierta (o), aumentando las posibilidades y aplicaciones tecnológicas en el proceso de construcción del conocimiento, en la interactividad entre aprendices y objetos de conocimiento, y mejorando y desarrollando la tarea de mediación interpretativa del museo.

---

<sup>44</sup> Se denomina aprendizaje electrónico móvil, en inglés, *m-learning*, a una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de pequeños y maniobrables dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, computadoras personales, agendas electrónicas, tablets PC, pocket pc, i-pods y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica. La educación va incorporando intensivamente las nuevas tecnologías de la comunicación, pasando por varias etapas. Diversos conceptos describen ese fenómeno, según avanza la tecnología: EAO (Enseñanza apoyada por el ordenador), multimedia educativo, tele-educación, enseñanza basada en web (web-based teaching), aprendizaje electrónico (e-learning), etc.

Para ello, se expone la idea prestada y presentada del *Aprendizaje situado* (Scribner, 1986), sobre cómo se construye la idea de que ésta enseñanza ocurre más eficazmente en un contexto real y que éste llega a ser una parte importante del conocimiento básico asociado con ese aprendizaje.



Así, dentro de los proyectos suscitados para el desarrollo y los alcances que se vienen sobre un Museo Virtual como un elemento fundamental, viene dado por la conceptualización al que se le da el nombre de contexto físico y social donde va a situarse el aprendizaje (plataforma virtual y su Web site y Web hosting y la proyección a la que cada una de ellas y sus creadores nos invita). Esto es trascendental porque el propio contexto natural/cultural se convierte en el contenido musealizable y, en segundo, porque se puede situar en éste; el aprendizaje del patrimonio, la arqueología, la ciencia, la cultura, el arte, la historia, entre otros. Todo este contexto de cada plataforma se apoya y deriva en el contenido a estudiar y el espacio físico donde la construcción del conocimiento, las actividades y tareas de investigación se desarrollen y apliquen.



Así pues, puede observarse que un elemento u objetivo o apoyo más del que se vale un museo virtual para sus exposiciones es la integración del m-learning en el aprendizaje del patrimonio y la cultura que debe hacerse en función de criterios pedagógicos al igual y exclusivamente tecnológicos. De esta manera los objetivos principales son:

- Desarrollo de un modelo de integración de la tecnología para el aprendizaje del patrimonio y las ciencias que en ella desemboquen.
- Desarrollo de un contexto de aprendizaje virtual on line que permita la integración significativa de las nuevas tecnologías y en especial del m-learning en el aprendizaje del patrimonio que complemente las visitas *in situ* y el aprendizaje y la experiencia delegada (apoderada) en el Territorio (plataforma) que lo desarrolle.
- Diseño, desarrollo y evaluación de un programa didáctico basado en la utilización de la tecnología m-learning y la orientación "*mobil inquiry*", como por ejemplo, en el proyecto que se hizo sobre "Territorio Menosca"<sup>1</sup> donde se observará la propuesta de un espacio e intervención prototípica de un simulador sobre patrimonio arqueológico.

## **MUSEOS y plataformas virtuales (territorios)**

Como exposición anterior de los tres hitos principales y conductores en la argumentación teórica de la intervención, planeación, diseño, desarrollo y producto final de los museos virtuales y que suponen las bases teóricas y los recursos sobre los que se sustenta la idea de Virtualidad y Museabilización lo que supone el museo en particular, y cualquier otro tipo de espacio de presentación del patrimonio en particular como contexto de aprendizaje, es la conceptualización de lo que es denominado como el "Territorio", "Espacio" o "Plataforma", y a partir de esos criterios, se explica lo que se ha establecido como el contexto de aprendizaje.

## **El museo como contexto de aprendizaje**

El patrimonio cultural en general y los museos como los más veteranos espacios de presentación del patrimonio en particular, son buenas oportunidades de aprendizaje, estando éstas tradicionalmente asociadas al término informal. En los últimos años el espectacular aumento de la cantidad de productos y servicios museísticos ofertados y la calidad de los mismos, ha venido provocado tanto por el desarrollo de una sociedad del ocio y del consumo cultural, como por el necesario desarrollo de propuestas de aprendizaje permanente a lo largo de la vida y de programas de alfabetización científica y cultural para todos los ciudadanos.

Dentro de sus funciones, el museo trata de explicar cosas, mostrar productos de valor cultural o selecciones culturales, pero sobre todo, el museo es una institución poseedora de medios para promover experiencias, transmitir mensajes polivalentes, revivir sensaciones, producir perplejidad o contradicciones, o remover la conciencia del público y sus participantes y desarrolladores. Sus contenidos, sean estos objetos, pinturas, experimentos, demostraciones o exposiciones, son recursos con los que pueden desarrollarse experiencias de aprendizaje, tanto curriculares, como extracurriculares, y en ellos, desarrollarse programas de actividades que son los verdaderas responsables del éxito o del fracaso en la consecución de los objetivos del museo.

Este eje del argumento curricular, se afirma que el museo y el resto de espacios de presentación del patrimonio cultural son contextos diferentes del contexto escolar, distintos, con otras características, pero es bien cierto que también presentan ciertas similitudes.

### **Conceptualización del territorio (plataforma) museo.**

Hoy en día, parece estar claro que la comprensión de un bien patrimonial, ya sea un monumento, un yacimiento arqueológico o más claramente todavía en los casos de patrimonio inmaterial, no es posible sin la interpretación del entorno del

que forma parte. De la misma manera, la interpretación de los fragmentos de patrimonio contenidos en un museo, tampoco puede ser dissociada de su hábitat original.

En la actualidad, como dice Hernández (1999:83), tras la quiebra de los criterios de la museología tradicional basada en la presentación discriminada o indiscriminada de objetos sin elementos intermediarios que permitan su interpretación, el museo ha dejado de ser contemplado como un contenedor de materiales expositivos, de fragmentos significativos de una realidad externa. La nueva museografía reivindica la presencia de elementos de intermediación que permitan contextualizar y hacer comprensible el objeto de estudio, a un amplio horizonte de destinatarios susceptibles de ser musealizados.



En este punto, donde el deseo de presentar un espacio patrimonial global e interrelacionado se puede optar por la figura de Museo Territorio (plataforma). Según Padró, Miró y García (2001), *esta idea parte de la concepción del territorio como espacio físico en el que transcurre el tiempo, dentro del cual, el devenir de la*

*historia lo va convirtiendo en un yacimiento cultural al sedimentarse las aportaciones de las diferentes culturas que lo han habitado.*

En la actualidad, ese territorio sería percibido como un gran rompecabezas cuyas piezas son los restos, casi siempre fragmentados, del pasado, por lo cual presenta una comprensión compleja. A ello ayudaría una visión global de ese espacio.

Frente a ello, muchas de las propuestas de musealización de elementos pasan por la realización de equipamientos con gran coste económico, pero sin una visión integral del patrimonio. Cuando se plantea la necesidad o la voluntad de poner en valor el patrimonio de un territorio, automáticamente se piensa en la creación de un museo o en los centros de interpretación (Padró, 2002). Esa superación conceptual del museo como continente, presenta según este autor, connotaciones más amplias, ya que el concepto de Territorio Museo se presenta así con un doble significado: por un lado, en sentido físico al designar un área geográfica como un gran museo al aire libre abierto y habitado, en continuo movimiento y transformación, y por otro lado, porque también sirve para designar una estructura organizativa, capaz de liderar un proceso de desarrollo sostenible, encargada de la gestión del uso del patrimonio y dedicada a la aplicación de una estrategia de interpretación del territorio cuya elaboración, a través del consenso y la planificación, sea el aspecto central de cualquier proyecto de puesta en valor del patrimonio.

Desde esta perspectiva, la figura del museo se presenta como un dinamizador cultural, que por un lado trata de preservar el patrimonio a la vez que lo protege, lo investiga y lo difunde, y por otro, consigue convertirse en la cabeza de una estrategia de promoción local, sustentada en la puesta en valor del patrimonio natural y cultural, cuyos objetivos principales son la preservación de culturas, monumentos y entornos, y el desencadenamiento de efectos inducidos en el territorio, como puede ser el crecimiento del sector terciario o la creación de empleo. (Padró, 2002).

Como espacio de ocio cultural, el Territorio (plataforma) Museo sirve para articular bajo un marco conceptual común, las diferentes temáticas y recursos presentes en todo el ámbito de referencia de todos y cada uno de los sitios y lugares que se deseen promover, difundir y propagar. El despliegue temático del concepto de interpretación sobre el territorio, da como resultado una especie de museo abierto en el que los objetos y los discursos expositivos se presentan en su contexto social y en su entorno físico original, en convivencia e interacción con los habitantes de dicho territorio y su enlace universal mediante el recurso de la Red, siendo todos ellos protagonistas del mismo.

Una vez expuestas las posibilidades educativas de los museos y espacios de presentación del patrimonio, y la conceptualización del término Museo Virtual, nos queda por delimitar el campo de actuación, el espacio físico y social de desarrollo de nuestro trabajo, en resumidas cuentas lo que se debe de entender por Museo Virtual.

Se puede observar que las actividades dinamizadoras proporcionan un amplio territorio de interacción y conectividad, ya que gráficamente se presenta, se conforma y se asimila mediante el uso de planos matemáticos, graficas y diseños arquitectónico el fenómeno de la simulación interactiva virtual del museo que se esté visitando o creando. Gracias a la visión globalizadora del fenómeno Virtual y las Redes de conectividad, este nuevo concepto converge plenamente con las nuevas corrientes museísticas y de desarrollo social que engloba.

Por ende así en esta visión, el museo deja de ser tan sólo un contenedor cultural, y pasa a ser un dinamizador del patrimonio en su territorio y contexto de influencia, a través del cual y de su interpretación, pretende tener una incidencia en el desarrollo social del territorio y una mejora en la calidad de vida de sus habitantes y visitantes o usuarios. Así, sobre estas premisas y recursos esquemáticamente expuestos, es como se puede trabajar e insistir en la importancia del contexto físico en el aprendizaje.

Falk y Dierking (2000) consideran que todo aprendizaje está situado dentro de una serie de contextos. Todo aprendizaje es acumulativo, un proceso a largo plazo y no lineal, un proceso de buscar el sentido y encontrar conexiones. Lo que sabemos sobre un tópico en particular, es un cúmulo de conocimiento construido a partir de una variedad de fuentes de información, escuela, periódicos, familia, programas de televisión, películas, observaciones en el mundo y por supuesto también museos. La tarea de la Escuela y del Museo es facilitar la construcción de las conexiones de estos conocimientos.

*El aprendizaje no solo requiere conocimiento anterior, motivación apropiada y combinación de lo emocional, físico y acción mental, sino que también requiere de un contexto apropiado dentro del cual expresarse. Este siempre está cambiando y siempre es relativo a la persona. Esta es la mayor razón de aprendizaje, que es un proceso de construcción personal y no es posible comprender un aprendizaje sin contexto. Aunque lo que elegimos aprender está determinado por qué encontraremos en el mundo y posiblemente un porcentaje menor está dictado por nuestros genes, somos animales sociales y mucho de lo que aprendemos es mediado a través de la conversación, gestos, emociones, la observación de otros y el uso de herramientas construidas cultural e históricamente, sistemas de signos y símbolos también como el revestimiento social y cultural de creencias sociales, valores y normas. Consecuentemente quiénes somos, qué somos y cómo nos comportamos son productos del contexto sociocultural en el cual estamos inmersos (Falk y Dierking, 1995; Schauble, Leinhardt y Martin, 1998).*



## **Museos, tecnología y construcción del conocimiento**

### **Los museos y los nuevos recursos tecnológicos**

Las posibilidades de utilización de las nuevas tecnologías como facilitadores del aprendizaje de libre elección otorgan un valioso papel en el contexto de los museos. Las nuevas tecnologías no solo colaboran promoviendo las actitudes científicas, la indagación sistemática sobre cuestiones relacionadas con sus colecciones y objetos y el aprendizaje significativo a través de itinerarios que ayudan a construir el conocimiento científico, sino también acercando al ciudadano a posibilidades impensables hasta la extensión de la tecnología. Muchos destacados autores como Falk y Dierking (2000), Hein (1998), Hooper-GreenHill (2001), Marsick y Watkins (2001) o Brooks, Nolan y Gallagher (2000), coinciden en este punto de vista. Las nuevas tecnologías han venido a transformar los procedimientos tradicionales de transferencia del conocimiento y como ya se ha explicado e indagado antes, un museo es una selección de contenidos culturales que trascienden las limitaciones físicas del recinto donde se encuentran expuestos.

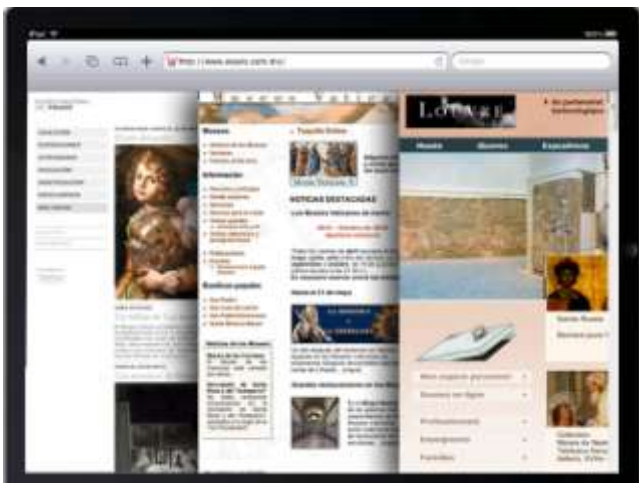
De manera paralela a los múltiples efectos que han provocado el desarrollo de la tecnología de la sociedad de la información y la extensión de la cultura digital, las nuevas tecnologías (la realidad virtual, avatares, 3D, Internet, el software, los videojuegos, los dispositivos móviles, las redes inalámbricas, el hardware e incluso los video juegos, etc.), han venido a mejorar y transformar las posibilidades didácticas de museos y contextos patrimoniales.

Tanto los museos como el patrimonio ofrecen posibilidades de desarrollar investigación básica y aplicada, pues la diversidad de contextos patrimoniales y museísticos impide una estandarización y ha creado un terreno ideal para la innovación educativa y para la experimentación de otros productos culturales o educativos con oportunidades de éxito e incluso de manera atrevida el del negocio.

Imagen., calidad, modernidad viene de la mano de lo **Neo-tecnológico** y hoy en día se hace muy difícil existir y ser prescindible dentro de la oferta cultural, turística y también educativa, en este sentido no formal, sin presencia en Internet pese a la gran presencia, recursos y facilidades en la web de sus diferentes posibilidades. Y es actualmente casi imposible que se pretenda existir sin aparecer en Internet sea cual fuere el agente cultural que intervenga y quiera desarrollarse.

Igualmente, la mediación tecnológica está revolucionando las concepciones tradicionales sobre la adquisición y transferencia del conocimiento y desarrollando nuevas vías de enseñanza y aprendizaje. La interesante y atractiva relación entre museos, tecnología y educación, exige prestar un especial interés a Internet, como vehículo de comunicación, transferencia del conocimiento y recurso pedagógico. Como bien señala Bowen (2000), la línea de museos on line ha de ser el desarrollo de la potencialidad de Internet como recurso didáctico en los museos, el patrimonio y sus temáticas, y no solo la reproducción virtual de los museos reales.

Lo que se desea y llega a ser lo conveniente en este tipo de sistema y reproducciones culturales es que a través de los recursos pedagógicos que el



museo pone a disposición de sus clientes (visitantes, escolares, profesores) en la red, se brinda la posibilidad de colaborar en la construcción del conocimiento siguiendo los pasos de la investigación científica. Pues es, a través de la organización del ambiente de aprendizaje del

contenido del museo, en Internet, como se mejoraría y facilitaría la adquisición del conocimiento y del método científico de manera autodidacta y retroalimentada.

Así en ese sentido y enfoque, los sitios web de los museos aportan muchos y variados recursos pedagógicos. Nos proporcionan información para preparar las visitas a los museos, hacen el contenido de sus colecciones accesibles a mucha gente que no puede desplazarse geográficamente, pues están muy lejos o sufren algún tipo de discapacidad. Complementan la información de las colecciones que exhiben o las profundizan. También pueden mantener la exhibición de las colecciones temporales más allá del tiempo límite y hacen más asequible al público sus colecciones.

La presencia del museo en la red y la integración de las nuevas tecnologías en los programas didácticos de los museos, centros de interpretación y actividades extraescolares de aprendizaje, puede ser una importante fuente de recursos para la enseñanza y el aprendizaje como lo es en el contexto escolar. Pero debe de ofrecer un diseño coherente con un modelo de aprendizaje basado en la investigación y la construcción activa del conocimiento científico y artístico en el caso de nuestra investigación. Gracias a su presencia en la red gracias a las posibilidades interactivas y virtuales que ofrece Internet, el museo y en nuestro

caso el Territorio (plataforma) se consolida como un complejo y extenso contexto de aprendizaje, trascendiendo sus límites físicos<sup>45</sup>.

Naturalmente Internet no agota las posibilidades de las nuevas tecnologías, ya en los mejores museos podemos encontrar tecnología diversas de última generación como realidad virtual, realidad aumentada, paseos virtuales, avatares, etc..., pero la web sí es permanecerá y evolucionará progresivamente como un potente vehículo de información y comunicación. La transferencia de los métodos y recursos al igual que las temáticas, experiencias y necesidades del público incurren como motor de la aparición al ámbito museístico paralelamente a la extensión y difusión de las innovaciones tecnológicas.

Toda la gama imparable y la extensión del uso de los websites, aparición y proliferación de museos virtuales, publicación de materiales en la red y el uso dinámico y renovador se ha innovado en nuevas fórmulas de interactividad y de comunicación a partir del análisis de las estadísticas de lugares y plataformas que exponen sus museos interactivos, estableciendo unos criterios mínimos, que permitan el (un) diseño de páginas web que no solo habría de cumplir con los niveles de publicidad y presencia, sino propicie las bases para una interactividad incipiente. Así, entre otros apartados, encontramos que la web ofrece un boletín, catálogos de piezas, oferta de servicios y ventas, y atención al visitante, pero conscientes de que la misma no pasa de ser un primer peldaño pendiente de revisión y mejora.

---

<sup>45</sup> Sobre el desarrollo virtual de los museos existen cada vez mayores aportaciones, incluso congresos específicos sobre museos on line (ver <http://www.archimuse.com>). A nivel internacional, publicaciones como las de Cennamo y Erikson (2001), sobre las websites de los museos de ciencia, ejemplifican la importancia del ámbito de los museos on line. Destacable es también la publicación de Errington, Stocklmayer y Honeyman (2001). Los principales museos de Ciencias del mundo están trabajando en esta línea de desarrollo. Sobre Museos on line, se puede consultar muchas experiencias de este estilo como por ejemplo: Instituto Franklin: (<http://www.fi.edu/educators.html>); Museo de Ciencia de Londres: (<http://www.sciencemuseum.org.uk>); Exploratorium de San Francisco: ([www.exploratorium.org](http://www.exploratorium.org)); Minnesota: ([www.smm.org](http://www.smm.org)); Parque Arqueológico Municipal Gonzalo Arteaga [www.arqueopinto.com/paleoclase.htm](http://www.arqueopinto.com/paleoclase.htm); El Museo Británico [www.thebritishmuseum.ac.uk/education/onlinelearning/home.htm](http://www.thebritishmuseum.ac.uk/education/onlinelearning/home.htm); o el Museo Thyssen-Bornemisza, [www.museothyssen.org/pequenothyssen/default.html](http://www.museothyssen.org/pequenothyssen/default.html).

## **Conclusión**

Al término de lo expuesto dentro de nuestra investigación sobre la importancia, pertinencia y permanencia que el Museo, como Institución Cultural, ha tenido a lo largo de su historia en el desarrollo cultural y social de la humanidad; entendemos y retomamos así en esta última reflexión de nuestro trabajo, el valor e incidencia que las nuevas tecnológicas han presentado en el desarrollo, diseño y planificación de nuevas propuestas museísticas de quienes estudian y se dedican de manera profesional al mundo de los Museos. Es decir, en el planteamiento y estructuración de nuevas líneas comunicativas que estimulen no solo el intercambio de conocimiento, sino que a su vez, generen como bien se expuso durante este trabajo, en la formación de nuevas ideas que detonen líneas de trabajo para la difusión, conservación e investigación de la cultura y el arte dentro y fuera de los espacios museísticos.

Hoy en día, la formación e incidencia de nuevas plataformas digitales y tecnológicas para el desarrollo cultural, han sido y seguirán siendo, un factor incisivo, inquietante, progresivo y hasta cierto punto polémico tanto en los procesos académicos (como parte importante en la investigación, documentación, divulgación y reflexión de los diversos procesos culturales y artísticos en los cuales están insertos), como en los diferentes contextos culturales que buscan de estas herramientas, un aporte positivo en la conservación y difusión de la cultura misma dentro y fuera de la comunidad (ejemplo de ello se encuentra en la formación y uso de espacios digitales como son los blogs, páginas Web, redes sociales, entre otros, que han facilitado la formación de proyectos colaborativos que buscan la apertura de espacios que integren información de interés para quienes quieran acceder a ella).

Las nuevas plataformas digitales, se han convertido sin duda alguna, en un factor en donde se replantean la configuración de nuevas dimensiones no solo en un sentido técnico (refiriéndonos con esto a los medios y mecanismos tecnológicos que dan cabida a la idea de un desarrollo industrial-técnico), sino también a los

referentes epistemológicamente, cognitivamente y estructuralmente hablando de la cultura y la sociedad. Recordemos rápidamente, que los cambios tecnológicos a lo largo de la historia de la humanidad, han traído transformaciones sustanciales tanto en las formas de comunicación interpersonales (llámense de socialización, intercambios de conocimientos y creación del mismo, o bien de flujo de símbolos y significados que pueden ser compartidos y consumidos por estos medios), como en el comportamiento, estructura o bien estructuras organizacionales de las mismas, así como la percepción que los individuos de una sociedad tienen acerca del vínculo que se dan entre el uso y aplicación de las nuevas tecnologías, y el contexto en que se desarrollan cada una de ellas (es decir, las nuevas tecnologías y el o los productos que se desprenden de las mismas, han articulado hasta nuestros días, nuevas formas de convivencia, así como nuevos paradigmas de uso que afectan ya sea de manera positiva o negativa, a la producción y consumo de los diferentes bienes culturales).

La importancia y relevancia que se tiene a la hora de abordar los temas que tienen que ver con las nuevas plataformas virtuales, sus alcances, sus beneficios y resultados que se han dado en el ámbito cultural y artístico, asimismo en lo referente a los mecanismos que estos nuevos espacios tienen a la hora de gestionar, promover, difundir, investigar y conservar los distintos bienes culturales que tengan cabida en estas nuevas plataformas virtuales se resumen en nuestro caso en particular, en la intencionalidad que esta investigación nos abre para la reflexión de indicadores culturales que nos lleven a la apertura, discusión e implementación de políticas culturales integradoras que regulen y determine puntos claros a la hora de abordar los temas de cultura, arte y el uso de las nuevas tecnologías dentro de estos ámbitos. En el caso de nuestro objeto de estudio (museo virtual), la discusión de las políticas culturales claras e integradoras se basa en la posibilidad de acceder a legislaciones que apoyen el acceso a los diversos sectores sociales, al uso de estas nuevas tecnologías y por ende a los espacios de intercambio cultural y artístico (museos y los museos virtuales).

Por otro lado, tenemos de igual manera, un campo amplio de análisis e investigación sobre una legislación cultural específica acerca de la producción virtual, su distribución, producción, consumo, y sobre todo, sobre los derechos de autor que este tiene en el mundo del internet; donde las constantes descargas de imágenes e información de manera poco regulada han provocado hoy en día, la formación de foros de especialización y discusión en el tema del *Copy Right* dentro de los espacios virtuales (la idea es, el crear un grupo cada vez más especialistas en el tema, de manera que se subsanen los vacíos que estas nuevas plataformas tecnológicas han traído consigo en el tema de arte, cultura e internet).

En sí, el espacio tecnológico como bien lo hemos estado planteado durante todo nuestro trabajo, una nueva carga conceptual, un nuevo paradigma que reúne un terreno fértil para la intervención de investigaciones interdisciplinaria, así como la apertura de nuevas discusiones y nuevas ideas que se objetiven en la formación de nuevas preguntas que necesitan ser atendidas, ejemplo de ello, lo encontramos al replantearnos sobre la producción artística y sus nuevas funciones dentro del espacio virtual, artístico y social, así como de las nuevas dinámicas que se dan en el consumo de los bienes culturales dentro de los espacios en que los internautas navegan e interactúan dentro de los museos virtuales. Por ejemplo, tendríamos que preguntarnos sobre ¿Quiénes acceden a estos espacios?, ¿De dónde realizan su conexión?, ¿Qué tipo de consumo o recorridos realizan cada uno de los usuarios o visitantes?, ¿Cuál es el aporte que el museo virtual tiene a la cultura misma?, y ¿Cuál es futuro del museo virtual dentro del aparato cultural del museo?, (pensemos con esto y otras preguntas a resolver, el sentido que el Museo en su estructura más general ha tenido, en la formación de nuevas experiencias sensoriales, educativas, comunicativas y cognitivas que estos espacios ofrecen a los visitantes).

Por otro lado, es importante el repensar cual es y cuáles serán las funciones institucionales, culturales, educativas y de sensibilización que el Museo como instancia cultural juega y jugará a partir de estas vertiginosas transformaciones tecnológicas y de la oferta que la globalización ha traído consigo dentro de esta

*cultura del entretenimiento* y que se contrapone a una democratización de la cultura y el arte en su sentido más humano. En los referentes al Museo Virtual, estos cambios han ofrecido a la cultura y el arte, la posibilidad de integrarse a los vertiginosos cambios sociales; le ha permitido, la búsqueda y composición de nuevos públicos que anteriormente fueron ajenos a los espacios museográficos, y a la búsqueda de una democratización de la cultura y el arte entre los diferentes sectores sociales (esto siempre y cuando se estimulen y generen la apertura de políticas y legislaciones que amplíen las posibilidades de acceso y uso de las nuevas tecnologías entre los diferentes sectores sociales).

Por ende, las construcciones sociales, culturales y artísticas que estos nuevos espacios están brindando nos señalan sin duda alguna, la integración de nuevos mecanismos sociabilizadores, es decir, la apertura de nuevos procesos de comunicación, intercomunicación e interconexión en donde se difunde una cantidad importante de información (cultura del conocimiento). Poniendo así sobre la mesa, la lectura de una nueva revolución de las dimensiones espaciales y temporales que estos espacios ya están provocando en los términos de realidad y virtualidad (ejemplo de ello se encuentran en lo que diferentes especialistas en el tema han llamado como realidad mixta o realidad compartida, misma que se expresa como una interacción que rompe las barreras que la pantalla de una computadora forma entre el espacio virtual y el navegante; ahora ambos escenarios se unen de manera que la experiencia se conjugue para formar una misma realidad) . Exponiendo con ello, discusiones filosóficas y semióticas sobre la delgada línea que la humanidad está pisando sobre estos dos temas (realidad y virtualidad). Teniendo como resultado, un campo fértil que como gestores culturales y estudiosos del tema (museógrafos, museólogos, curadores, entre otros) tendríamos que explorar y abordar a la hora de hablar sobre qué es y cuál es el papel del Museo en la actualidad.

He aquí, que nuestra investigación como bien se planteo en un principio, diera pauta a más preguntas que posibles soluciones de lo que ha sido el Museo en su transición al *Museo Virtual* y la formación de nuevos públicos, la estructuración

de nuevos sentidos creativos y de consumo y producción que estos nuevos espacios están trayendo en un sentido estético y vivencial a partir de sus propuestas museográficas, así como el planteamientos de nuevos modelos museográficos y curatoriales que hacen del mismo, un antes y un después del Museo en cuanto espacio y temporalidad.

El Museo Virtual como nosotros lo vemos, amplía enormemente las posibilidades de interactividad de los bienes culturales con los diferentes públicos; abre la puerta de una democratización de los mismos, y promuévela formación de nuevos mecanismos de interacción, así como promueve el desarrollo tecnológicos dentro de los diferentes contextos sociales, la especialización en ellos y sus futuros estudios, no dejando de lado también las limitantes que estas nuevas herramientas tienen dentro de los distintos sectores sociales, primordialmente en aquellos que carecen de las posibilidades de acceder a ellos. Sin embargo, es importante el ver y el entender que estos medios de comunicación como lo es el *Museo Virtual*, presentan una herramienta valiosa en el espacio educativo en sus diferentes niveles, ya que puede funcionar como un instrumento integral en cuanto al desarrollo académico y profesional de quienes vean en él, un espacio para el flujo y difusión del conocimiento. De aquí que esta herramienta (internet) y estos espacios culturales (Museo Virtual), se conjuguen con una misión y una visión muy específica, la cual se resume en la difusión, conservación, investigación, documentación y divulgación del patrimonio cultural que nosotros hemos nombrado como ciber-cultural.

## Bibliografía

- A. Vásquez Rocca *Estética de la virtualidad y deconstrucción del museo como proyecto ilustrado* Rev. Nómadas, No 28, abril, Universidad central Bogotá, Colombia, 2008.
2. Ando Tadao, *Conversaciones con Michael Auping*, Edit, Gustavo Gili, 1998.
3. Fernández Luis, *introducción a la nueva museología*, Edit, Alianza, 2003.
4. *Arte, museos y nuevas tecnologías. Museos virtuales y digitales.*
5. Alfons Martinell, *PRÁCTICA ARTÍSTICA Y POLÍTICAS CULTURALES LA GESTIÓN CULTURAL EN LA UNIVERSIDAD*. p. 1-5, de Bustos, 2006: 61).
6. B. Gros, *De la cibernética clásica a la cibercultura: herramientas conceptuales desde donde mirar el mundo cambiante*, p. 4.
7. B. Hernández Josep, *Manual de museos*, 2007.
8. Ballart, Josep, *El Patrimonio Histórico y Arqueológico: valor y uso.*, Ed. Ariel, Barcelona, 2002, p. 29- 30.
9. Bell y Newby, 1971; Wellman *et al*, 1998; Wellman y Gulia, 1999).  
<http://www.microsoft.com/spain/aapp/articulos/ciudades.mspx>
10. Castells M. (ed.) *La Sociedad Red: Una visión global* Alianza Editorial Madrid 2004.
11. Contreras Medina en <http://www.cica.es/aliens/gittcus/contreras.html>
12. Consultada el 12 de noviembre 2011.
13. Carlos Fajardo Fajardo. *Aproximación a los cambios operados en la estética de la era global*. P. 61-83.
14. Enrique Galdón Peñarando, "Museos virtuales", nueva revista digital museología: en internet.  
[http://www.nuevamuseologia.com.ar/index.php?option=com\\_content&view=article&id=600:mvis&catid=82:us-politdics&Itemid=459](http://www.nuevamuseologia.com.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=600:mvis&catid=82:us-politdics&Itemid=459)
15. *Espacio de la comunidad interactiva Francia México. Proyecto interdisciplinario diseño interactivo y manufactura. Innovación editorial lagares México. 1ª edición noviembre de 2010. P. 248.*

16. Elena Oliveras. *Arte desde la pantalla: la imagen de síntesis del Net Art*. P. 195-212.
17. Fajardo Fajardo en *Real/ Virtual en la estética y la teoría de las artes* compilador Simón Marchán Paidós Estética No. 40 Barcelona 2006.
18. Fernández: 1999: 136-147) Dujovne, Marta. Entre musas y musarañas: Una visita al museo. Buenos Aires: (Consulta julio 2006). [http://vinculacion.conaculta.gob.mx/prog\\_animacion\\_antec.html](http://vinculacion.conaculta.gob.mx/prog_animacion_antec.html).
19. Fernández, Comité internacional para la educación y acción cultural (CECA), ICOM. Asamblea Euro-americana de museos de arte: 1999:226-227.
20. Fatima Fernández Christlieb. *Nuevas Tecnologías de la información en México*. C.U. México, agosto de 1984. P. 50.
21. GERE, CHARLIE (2010). "Algunas reflexiones sobre la cultura digital". En Puauil ALSINA (coord.). "De la digitalización de la cultura a la cultura digital" (dossier en línea). *Digithum*. N.º 12. UOC.r.
22. García Canclini, *Arte y museos en la época de los curadores globalizados*, universidad Autónoma Metropolitana, 2005.
23. Hugues de Varine-Bohan, Pierre-Maxime Schuhl, André Leroi-Gourhan, George Henri Riviere, German Bazin: 1999, 42-48.
24. J. Galindo Cáceres, *Cibercultura de la investigación. Intersubjetividad y producción de conocimiento*, en <http://www.geocities.com/arewara/arewara.htm>. Universidad Veracruzana.
25. Jameson, Fredric, 1995, *La posmodernidad o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Paidós, Barcelona
26. Jameson en *La Posmodernidad* edición por Foster Hal 1985 Kairós Barcelona
27. J. Martín-Barbero: *La educación desde la comunicación*, ww.eduteka.org. Consultado el 12 noviembre de 2011.
28. J. A. Pérez Tapias, *Filosofía y crítica de la cultura*, Madrid, Trotta, Madrid 1995, p. 54.
29. J. Ignacio Rojas Sola, "Patrimonio cultural y Tecnología de la información: propuestas de mejora para los museos de ciencia y tecnología y centros interactivos de Venezuela, rev. *Interciencia*, septiembre, vol. 31, asociación Interciencia Caracas, Venezuela, 2006. *Versión digital*.

30. J. Eduardo Ortiz Triviño, Rodolfo Capagauta *un museo virtual de arte* Rev. *Ingennieria*, diciembre, Vol. 26, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá Colombia, 2006.
31. J. Jiménez, "Teoría del arte", Edit. Alianza, España, 2002.
32. Citado por J. Rodríguez en [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/r\\_digital/teoria/teoria\\_index.htm](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria/teoria_index.htm)
33. José Luis Molnuevo. *La orientación estética*. P. 85- 101.
34. José Luis Brea. *Museo-Ram: el museo como operador de conectividad*. P. 175-193.
35. Lorente Jesús, *nuevas tendencias en teoría museológica: a vueltas con la museología crítica*, universidad de Zaragoza, 2006. P. 24-33.
36. L. Regil Vargas *Museos virtuales: nuevos balcones digitales*, Rev. *Reencuentro*, agosto, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, D.F. México, 2006.
37. Luis Alonso Fernández. *Museología y Museografía. Cultura artística. Colección dirigida por Joan Sureda Pons. Ed. Del serbal. 1ª edición 1999. Barcelona. P. 362.*
38. Lyman y Wakeford, 1999; Hiñe, 2000; Hiñe y Woolgar, 2000; Wakeford, 2000).
39. Manuel Castells, *La sociedad red una visión global*, Edt. Alianza, 2006. Madrid España.
40. María Ávila Ruiz, L. Rico Cano *Los museos virtuales. Nuevos Ámbitos para aprender a enseñar el patrimonio Histórico-artístico. Una Experiencia en la formación de maestros: En internet.* dial.net.unirioja.es/servlet/dsfichero\_articulo?codigo=1448548.
41. Marchán Fiz Simón, *Entre el retorno de lo real y la impresión de lo virtual*, Taurus, Madrid, 1992.
42. Maya Lorena Pérez Ruiz. *El patrimonio cultural. Estudios contemporáneos: construcción e investigación del patrimonio cultural. Retos en los museos contemporáneos. UAM, UNIDAD Iztapalapa. Revista alteridades. Año 8, núm. 16. Julio-diciembre de 1998.*

43. MUSEOS NACIONALES Y REPRESENTACIÓN: ÉTICA, MUSEOLOGIA E HISTORIA. Óscar Navarro – Maestría Virtual en Museología – UNA – Costa Rica. P.1-7. 2011.
44. Nelly Richard. *El régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad cultural y sus políticas de identidad*. P. 115-127.
45. Naief Yehya. *Tecnocultura: el espacio íntimo transformado en tiempos de paz y guerra*. Ed. Ensayo TUSQUETS. 1ª ed. Diciembre de 2008. P. 238.
46. Oliveras Elena, *Arte desde la pantalla, la imagen de síntesis del net art*, 2002.
47. Paz Sastre Domínguez *Foro de Economía y Cultura UACM memorias 2011*.
48. Pérez José Antonio, "Filosofía y crítica de la cultura", Edt Trotta, 1995.
49. Román Gubern. *Del Bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Ed. Anagrama, Barcelona, colección argumentos. 3ª edición diciembre de 2003. P. 193.
50. Roció Rueda Ortiz. *Para una pedagogía del hipertexto. Una teoría de la desconstrucción y la complejidad*. Ed. Anthropos. P. 150.
51. Ramón José, "El intranquilizador de museos", La Jornada en línea 2006.
52. UZELAC, Aleksandra (2010). "La cultura digital, un paradigma convergente donde se une la tecnología y la cultura: desafío para el sector cultural" En: Pau ALSINA (coord.). 2De la digitalización de la cultura digital" (dossier en línea). *Digithum*. N.º 12. UOC.
53. Simón Marchan Fiz. *Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual. Consideraciones desde la estética y las prácticas del arte*. P. 29-59.
54. Steve Woolgar. *¿Sociedad Virtual? Tecnología, ciberbole, realidad*. Colección nuevas tecnologías y sociedad. Ed. UOC. Varios colaboradores, 2005. P. 346.
55. Schmelz Itala, *Sala de arte pública Siqueiros: un espacio activo para un público activo*, 2003.
56. V. Pilar, Nacho Fernández, *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*, Edit, Ardora, Madrid, 2009.
57. Wenceslao verdugo Rojas, instituto Pedagógico de posgrado de Sonora. <http://www.slideshare.net/7wenceslao/culturización> P. 10. 2011

58. Walter Benjamín “La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica”.  
<http://www.revistadeletras.net/el-walter-benjamin-de-la-obra-de-arte-en-la-epoca-de-su-reproducibilidad-tecnica/>

## ANEXOS

### **ANEXO 1. Concepto de Museos Nacionales, Latinoamericanos y Europeos.**

Los museos juegan varios roles en la sociedad pero principalmente son las instituciones encargadas de conservar parte importante de la memoria histórica y cultural de los pueblos; son a la vez los medios mediante los cuales la gente entra en contacto con ciertos aspectos de la realidad que van más allá de su espacio y tiempo.

Los museos exhiben el patrimonio de tal manera que contribuyen al proceso de constitución de la nación (creando una idea de “madre patria”) , convirtiéndose así en una especie de sitio virtual al servicio de la necesidad de la nación de un posicionamiento político y un imaginario (Robb, 1992: 63); es decir los museos pueden tener una influencia sobre la gente en las esferas de lo político, lo económico y lo psicológico, en este sentido los museos sirven al proceso de construcción de la idea de nación y su imaginario.

Debido al proceso de globalización y a la necesidad de la reafirmación de identidades, estas funciones y la necesidad del posicionamiento político se vuelven suelo fértil para las disputas acerca de quién y cómo han de ser exhibidas las diferentes culturas. Este no es un tema nuevo, estuvo presente en muchas discusiones a lo largo del siglo XX sin embargo, muy poco ha cambiado.

La necesidad de establecer un estado y una nación fue de gran importancia para el desarrollo de los museos nacionales a lo largo de Latinoamérica y viceversa; crecieron junto con el desarrollo de los nuevos estados durante el siglo XIX y coadyuvaron en la creación de la identidad e historia de dichos estados. Así, el papel político e ideológico de los museos se inicio casi inmediatamente después de las guerras de independencia que se dieron a lo largo del continente americano.

Los museos nacionales en América Latina surgen de la necesidad de afirmación de los nuevos estados y como la manifestación de su deseo de modernización, siendo un signo de la incorporación de estas naciones al mundo civilizado.

El nacimiento y constitución de los museos en América Latina se vieron influidos por las ideas presentes en Europa durante esa época; ideas éstas que llegaron al continente americano gracias a los intereses comerciales de los poderes coloniales europeos y de la inmigración proveniente de varios de estos países europeos. La recientemente creada ciencia de la antropología, las discusiones acerca de la evolución así como el resurgimiento y la revisión de las teorías acerca del origen de la civilización griega y en consecuencia de toda la civilización occidental (Bernal, 1994) junto con las teorías y mitos de la superioridad europea por sobre otras culturas (i.e., las sociedades modernas) (Moura Tavares: 1992) contribuyeron a dar forma a la ideología detrás de los museos nacionales. Estas ideas se convirtieron en la fuerza rectora que influyó en el cómo la gran mayoría de los latinoamericanos se perciben a sí mismos.

Todos los factores anteriores sentaron los principios bajo los cuales las familias y grupos poderosos de América Latina moldearon la historia y la identidad de los recién formados estados latinoamericanos; los museos se convirtieron en lugares de ostentación, un monumento para conmemorar los nombres de sus fundadores y para glorificar aquellos individuos prominentes y sus actos de benevolencia cívica (Montpetit, 1995: 53). Fueron también una infraestructura simbólica del poder colonial (Ibíd.) y alcanzaron sus objetivos empleando las mismas estrategias de exhibición de las culturas no europeas utilizadas en Europa; convirtiéndose en una de las instituciones testigo de la dominación de unos pocos centros de poder sobre otros grupos.

Los museos se apropian de la historia y la memoria de la gente y conciben un recuento coherente de los orígenes y desarrollo de la nación-estado para así hallar y (re)presentar un significado en la secuencia lógica de eventos y así crear una “experiencia compartida”. Tal experiencia estaba dirigida hacia la generación de

un cierto orgullo, fomentar el consenso y la identificación (Ibíd.) con cierto imaginario nacional.

Para cuando se dan los procesos de independencia en América Latina, muchas de las naciones deseaban identificarse como sociedades “modernas y civilizadas” tratando de obviar cualquier relación con las culturas autóctonas del continente. Tal forma de pensamiento fue el resultado de un largo proceso de conquista y exterminio de estos pueblos por parte de los conquistadores europeos. No se debe olvidar que en la gran mayoría de los casos los padres fundadores de estas nuevas naciones se veían a sí mismos como portadores de la tradición y cultura europeas (i.e., el cristianos, cultos y civilizados).

Esta forma de percibir a las culturas autóctonas por la “gente blanca” se apoyaba en ideas tomadas de varias disciplinas científicas v.gr., la recién creada antropología proveyó la idea de un ser humano basado en el ideal del origen ario de la civilización griega y por consiguiente, de toda la civilización occidental. Tales ideas se asientan en la mente de muchos de los intelectuales y políticos que las cristalizan en un discurso cultural y político, imponiendo sus ideas sobre las relaciones sociales hasta el punto de que muchos de los latinoamericanos se avergonzaban de sí mismos y deseaban ser cualquier cosa menos ellos mismos. (Moura Tavares, Ibíd.: 54) Esta situación favoreció la pérdida de respeto por ellos mismos. Para los intelectuales y políticos de las clases dominantes los pueblos autóctonos no tenían cultura, su lenguaje era un dialecto, su religión una forma de paganismo y lo único que tenían eran costumbres no una cultura. (Bonfill, 1987: 90)

En este sentido, los museos nacionales impulsados por estos intelectuales y políticos se convirtieron en las instituciones que observaron y sancionaron la dominación de unos pocos centros de poder sobre otras regiones y pueblos y en este proceso inventaron una historia que mostraba las etapas sucesivas del proceso de creación y consolidación del nuevo estado ilustrándola mediante el uso de los objetos recolectados.

El ansia por parecer “civilizados” ante los centros de poder a los que una vez pertenecieron, hizo de esta visión de las culturas precolombinas algo necesario, fue el primer paso en el proceso de construcción de la nación y sus ideas de progreso y modernización.

Para promover esta imagen “blanca y culta” los museos nacionales representan a las culturas precolombinas dentro de una historia lineal expresada en discursos estéticos y biológicos. Al utilizar una historia del arte para clasificar los objetos de la vida diaria o religiosos los museos los institucionalizan y los recontextualizan como arte; una vez en las vitrinas los objetos son sacralizados y pierden su sentido original.

Desde sus inicios los museos nacionales tuvieron objetivos y funciones bastante claros: ser las herramientas para la creación de la historia de los estados recién creados y con el tiempo llegaron a ser espacios al servicio de las necesidades de la nación-estado para afianzar su posicionamiento político y promover el imaginario nacional. Esta relación íntima entre el estado –las esferas del poder – ha durado hasta nuestros días en tal forma que el repertorio del museo es escogido por la convergencia de la política e ideología estatal y el conocimiento proveniente de las diferentes disciplinas científicas presentes en el museo (i.e., la antropología, la arqueología, la etnología y la historia).

Aunque los museólogos y los museógrafos deciden que estrategia museológica o cual discurso es el mejor para una exhibición en la mayoría de los casos sus decisiones están influidas por la política estatal. (Canclini, 1990: 114). En consecuencia, para entender el concepto de museo nacional es necesario explicar cómo los investigadores, museólogos y demás empleados interactúan entre si y cual es su interpretación de los pueblos productores de los objetos exhibidos. (Ibíd.)

En un museo de este tipo uno puede encontrar cuatro diferentes secciones: la científica, museografía y museología y la administración; los científicos establecen

los lineamientos para organizar los materiales y proveen explicaciones consistentes. La sección de museografía y museología subordinan todo este conocimiento conceptual a la monumentalización nacionalista y a la ritualización del patrimonio. (Ibíd.) La sección administrativa y, en especial el director de la institución, es el canal entre ésta y la política cultural del estado.

Al ritualizar y monumentalizar el patrimonio se hace evidente que la función del museo nacional no es meramente la de diseminar el conocimiento sino la de crear una experiencia compartida para generar orgullo y fomentar el consenso y la identificación. Así, un museo nacional crea un sentido de existencia mediante el desarrollo de un imaginario, es decir mediante la reconstrucción simbólica de los horizontes éticos, estéticos, cognoscitivos y culturales de la vida cotidiana y lo hace mediante instancias comunicativas que se apropian de la cultura, creando una realidad social, saberes, espacios de convivencia así como espacios de agresión y dominación formando y reformando la relación entre la gente y lo real.

Al apropiarse de la cultura los museos son capaces de dar sentido y significado al mundo natural (Correia Lima, 1997: 63) embarcándose en un proceso permanente de transmisión de una visión de mundo específica. Así, los museos nacionales son como teatros donde la historia nacional y la identidad son (re)creadas y exhibidas mediante la puesta en escena de grupos de objetos y pedazos de información. En esta estrategia los objetos y las exhibiciones juegan un papel importante en el mantener una imagen prístina y definida de la identidad nacional.

Dentro de los museos los objetos se transforman en “patrimonio” y existen como una fuerza política (Canclini, 1990: 151) una vez expuestos dentro del marco conceptual de un discurso político e ideológico. En los museos nacionales los objetos son utilizados para mostrar que la nación tiene un origen y una sustancia fundamental a partir de la cual se debe actuar en la actualidad. (Ibíd.)

Parte del patrimonio exhibido en los museos nacionales son objetos y restos de las culturas precolombinas y lo que estos museos tratan de hacer con estos

objetos es tratar de hacer menos extrañas, distintas estas culturas pero paradójicamente en estos espacios hasta las culturas representadas devienen algo diferente para ellas mismas, se convierten en “lo otro”. Esta alteridad es el producto del proceso de musealización que sufren los objetos en su camino hacia la vitrina del museo ya que la musealización conlleva un proceso de abstracción de los objetos mediante la revelación del potencial documental que poseen los objetos.

Detrás del proceso de musealización está la creencia de que los objetos pueden representar un momento específico en el tiempo; esto significa que el valor documental de los objetos no depende de sus propiedades físicas sino de su asociación con personas o situaciones históricas. (Van Mensch, 1992: 3); así sólo algunas partes de los objetos son preservadas siendo aquellas que se supone contiene la información más relevante para el uso designado. (Ibíd.)

Se puede decir que la musealización es el proceso fundamental para la museología junto con la categoría de musealidad -ambos conceptos desarrollados en un principio por el museólogo Z. Stránský-. La musealización es el proceso que sufren los objetos en su camino del mundo hacia las vitrinas o bodegas de los museos. Este es un proceso que se inicia cuando los seres humanos deciden sacar de su medio natural ciertos objetos para finalmente encapsularlos en las vitrinas de los museos; el proceso de escogencia se basa en la "musealidad" presente en cada uno de ellos y es la característica que nos hace escoger un determinado objeto por sobre otros.

No debemos perder de vista que la musealidad al igual que la musealización no son ni una categoría objetiva ni un proceso objetivo; todo lo contrario, son el producto de lectura intencional, subjetiva que tiene como referencia una cierta visión de mundo prefijada a partir de las condiciones socio-históricas (i.e., las condiciones políticas, sociales y económicas) así como de ciertos discursos y disciplinas científicas presentes en el museo.

Dentro de este marco se hace evidente que el coleccionismo es una selección intencional de información que ayudará a fundamentar una representación específica del pasado y en este proceso de selección aspectos culturales, ideologías institucionales y valores personales distorsionan el qué y el cómo seleccionamos. (Schlereth, 1982: 30) Así, en la mayoría de los casos los objetos son reducidos a una característica específica y en acuerdo con las necesidades del curador, sufriendo un proceso de documentación que reforzará el proceso de descontextualización que ya había empezado con su remoción de su lugar de origen.

Las exhibiciones se basan en este potencial documental que es usado para proveer una explicación consistente y la subordinación de la museografía a los rituales nacionalistas. (Bonfil, 1990: 115). De esta manera, la información recopilada ayuda en la construcción de un discurso coherente que apoya la creación de una imagen específica de nación, la construcción de la noción de “madre patria” – esa geografía simbólica donde nuestros héroes y beneméritos nacieron, crecieron y se sacrificaron –. En otras palabras, la exhibición en los museos nacionales busca representar una coincidencia ontológica entre realidad y representación, entre la sociedad y la colección de símbolos que la representan. (Canclini, 1990: 152). En síntesis, los museos nacionales crean una “meta-realidad”, una especie de tierra de ensueño materializada.

## **ANEXO 2. MUSEOLOGÍA Y MUSEOGRAFÍA.**

### **Conceptos. ICOM**

*“La Museología es la ciencia del museo; estudia la historia y la razón de ser de los museos, su función en la sociedad, sus peculiares sistemas de investigación, educación y organización, la relación que guarda con el medio ambiente físico y la clasificación de los diferentes tipos de museos”.*

La museografía “*es la técnica que expresa los conocimientos museológicos en el museo. Trata especialmente sobre la arquitectura y ordenamiento de las instalaciones científicas de los museos*”.

## **HENRI RIVIÉRE**

La museología es “*una ciencia aplicada, la ciencia del museo. Estudia la historia y la función en la sociedad, las formas específicas de investigación conservación física, de presentación, animación y difusión, de organización y funcionamiento, la arquitectura nueva o rehabilitada, los emplazamientos admitidos o seleccionados, la tipología, la deontología*”. (1981)

La museografía “*es un conjunto de técnicas y prácticas, aplicadas al museo*” (1981).

### **ANEXO 3. Políticas Culturales.**

Para poder abordar esta temática se debe definir **la política cultural**, la cual debe ser abordada como el conjunto estructurado de acciones y prácticas sociales de los organismos públicos y de otros agentes socio-culturales. Hablar de políticas culturales entonces, significa develar los discursos de los textos culturales mostrando su condición histórica, su genealogía y las maneras como configuran los modos en que nos entendemos a nosotros mismos y nos relacionamos con los otros, es decir, cómo dan forma a nuestra subjetividad.

Abordar el modo de cómo hablamos de la cultura y sus textos (contextos o campos de acción) no busca orientar el análisis hacia una búsqueda de las contradicciones entre el decir y el hacer o, entre lo que se propone y lo que se logra, sino que cuando se inscribe el tratado sobre las políticas culturales en los regímenes discursivos, lo que se quiere, es darle la importancia a las dinámicas del saber en la construcción de la realidad social.

Lo que se desea es poder querer entender las retóricas de la cultura como regímenes de representación que moldean nuestra concepción de la realidad y nuestras acciones sociales, y cuya condición de verdad no repose en que nuestras acciones se correspondan con dichos modelos, sino en las formas en que movilizan modos posibles de experiencia social. De esta forma, entender la retórica y los textos culturales como representación no busca entenderlos como imágenes que re-presentan (mal o bien) un mundo del afuera, sino que esos mundos posibles emerjan a partir de ella y se materialicen en prácticas sociales.

Nos gustaría plantear una interpretación provisional de política cultural, extraída de la introducción del texto editado por Néstor García Canclini, *Políticas Culturales en América Latina* donde él señala que la discusión sobre políticas culturales ha estado dominada por un énfasis en los informes burocráticos de los Estados o de las instancias de gestión y promoción cultural, por un análisis excesivo en los discursos y las cronologías de las actividades de los organismos culturales, por una concepción que igual a las políticas gubernamentales se antepone a la política cultural y emerjan positivamente por una asociación entre cultura, estado y nación. Estas concepciones, a su vez, están orientadas por la creencia que guió los modelos productivistas y desarrollistas, donde la cultura fue considerada como un impedimento para alcanzar los índices de crecimiento económico y de desarrollo.

La crisis de estos modelos ha puesto de relieve el papel de la cultura como el espacio donde se re-combinan formas de actuar, de pensar el pasado y de imaginar el futuro. En este nuevo contexto, la cultura se ha convertido en tema fundamental a la hora de diseñar planes y procesos de desarrollo económico, convivencia social y democracia. Se ha pasado entonces de una concepción de cultura como objetos y productos inscritos en las tradiciones de la alta cultura, hacia una perspectiva que apunta a una visión más antropológica, aquella que da cuenta de la cultura como un espacio de construcción colectiva de universos simbólicos, prácticas sociales y agendas políticas.

Para ello, será necesario que pensemos las políticas culturales no como la legislación sobre la práctica de la cultura, ni como los lineamientos para su ordenamiento burocrático, ni siquiera que la imaginemos como una normatividad que nos diga qué es y qué no es cultura, qué es producible y qué no. Digamos, de manera provisional, que la política cultural no es lo que hacen las instancias culturales, en términos de regulación, gestión y control, sino que son intervenciones realizadas por éstas, pero también por las instituciones civiles, los grupos sociales y los agentes culturales a fin de orientar sus agendas políticas, satisfacer sus necesidades culturales y obtener algún tipo de consenso en torno a un tipo de orden o transformación social.

Si política cultural es entonces el conjunto de intervenciones “culturales” que llevan a cabo los grupos sociales, en el marco de circuitos atravesados por conflictos sociales y políticos, su análisis por ende, debe continuar mostrándose como en el universo social donde conviven en conflicto permanente paradigmas de acción cultural que expresan nociones de cultura y de su articulación con la política y la vida social. Hoy por hoy, el territorio cultural se dibuja a partir de tendencias que van desde el mecenazgo, pasando por el patrimonialismo, la privatización neoconservadora, la democratización cultural, hasta la democracia participativa.

Las políticas culturales surgen y se desarrollan a partir de cuatro grandes dimensiones (principios)<sup>46</sup>: una **gran estrategia de difusión cultural**, es decir, los canales de difusión, de extensión, de democratización que permiten llegar al máximo número de gente. Una política cultural procura esto y básicamente las políticas democráticas lo que pretenden es la democratización de la cultura, el acceso a la cultura para todas las capas de la población.

La segunda base es el **fomento y la ayuda a la creación**, porque si creamos estructuras de difusión muy amplias y no tenemos creación estas estructuras de difusión las llenarán otros fabricantes de símbolos, otras expresividades.

---

<sup>46</sup> Confróntese en: Alfons Martinell, *PRÁCTICA ARTÍSTICA Y POLÍTICAS CULTURALES LA GESTIÓN CULTURAL EN LA UNIVERSIDAD*. p. 1-2.

La tercera gran estrategia de es **la capacitación**, es la **educación** en el campo de la cultura, es decir, dar habilidades o facilitar los procesos de adquisición de habilidades que a uno le permitan leer la difusión cultural y usar el lenguaje y expresarse. Es una forma de libertad y es una forma de democracia cultural, de alfabetización cultural, por eso la formación es fundamental tanto para el que expresa como para el que recibe.

La cuarta gran estrategia, la estrategia de **comunicación**, los Mass media. Este **valor** de la cultura como difusor de estándares simbólicos y comunicativos es la base en la que se deben *fundamentar las identidades colectivas*, y por tanto las identidades de las naciones y de los estados; de manera yuxtapuesta se espera que se tengan *efectos positivos*, tanto económicos como sociales al desarrollar la creatividad, la autoestima y una imagen positiva de las personas y los territorios; y finalmente la necesidad de *preservar el patrimonio colectivo* de carácter cultural, histórico o natural.

Dimensionando el aporte y gran alcance que debe producir la cultura, ésta debe ser entendida en su versión más confinada, como el sector concreto de actividades culturales y artísticas, pero también considerándola de manera más amplia, como el universo simbólico compartido por la comunidad.

Muchas veces se nos olvida que no puede haber cultura si no hay creatividad, si no hay expresividad, si no hay arte. Podemos tener cualquier definición de cultura, pero ninguna puede sostenerse si no hay un proceso de creatividad, expresividad, si no hay arte. Para que exista una cultura necesitamos una expresividad propia, una forma de interpretar el mundo. Entonces podemos decir que la cultura es una máquina de crear símbolos, de crear imágenes que nos permiten entender el mundo de una forma diferente.

La cultura es el conjunto de conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, económico, industrial e identitario en una determinada época y grupo

social. Luego entonces, la cultura es todo aquello que nos representa como sociedad.

Debemos considerar que no hay una política cultural específica al no haber un proyecto de difusión cultural efectivo y extensivo, muy a pesar de que al hablar de modernidad y eficacia en ésta época contemporánea, no hay revitalización ni adaptación a las exigencias actuales en este rubro. Todo es seguir sobre el camino hecho, sin implementar nuevas medidas de atracción para procurarnos nuevas generaciones de interesados en el tema.

Esto es un padecimiento interno y hasta a nivel nacional; el poco interés que se manifiesta es inmediatamente ahogado con argumentos de administración que nos exigen que la cultura llevada al pueblo deba ser autosustentable. Algo risible si tomamos en cuenta que para cobrar por algo se debe primero dar a conocer el producto, cosa que casi ningún aparato representante de la cultura considera necesario, pues eternamente primero están las cuestiones sociopolíticas o incluso, hasta las deportivas.

Todos estos agentes de carácter participativo y delineador de la cultura y sus aportes, deben ser conscientes de su importancia ideológica ya que los poderes públicos no deben mostrarse neutrales a la hora de definir e implantar y en algunos casos, renovar estas políticas. En los estados actuales, los derechos de ciudadanía, así como los valores lingüísticos y culturales, configuran una identidad nacional que los poderes públicos nacionales, regionales o locales buscan de forma más o menos explícita.

A menudo, los intereses del Estado Nación chocan con otras realidades nacionales que se dan dentro de un mismo estado y muchos colectivos ven mermadas o amenazadas sus peculiaridades lingüísticas y culturales o consideran que con las normas y derechos, en teoría considerados comunes y universales, no se ven reflejados. De esta forma, defienden sus diferencias y sus identidades a

veces reivindicándolas de forma objetiva pero, en muchos casos, construyendo una realidad inventada que justifique su realidad histórica olvidada.

La identidad cultural dentro de los estados no es, pues, algo monolítico y cerrado, sino que se configura y construye poco a poco. Tampoco puede considerarse como una realidad uniforme y única, sino plural y diversa.

El fenómeno de la globalización ha tenido dos efectos de signo bien contrario; por un lado, ha conducido a una homogeneización cultural en las formas y manifestaciones culturales y, por otro, ha propiciado la coexistencia de diferentes grupos sociales dentro de un mismo territorio en donde, poco a poco, una cultura hasta ahora más o menos común y homogénea reconocible por todos, va perdiendo su carácter de cultura única porque en un mismo territorio conviven un mosaico de culturas y de realidades diversas. Estos fenómenos, más que entenderse como un foco de conflictos, deben convertirse en un valor, pues la cultura se enriquece con las diferencias y el pluralismo cultural, la riqueza de la diversidad, la multiculturalidad, la interculturalidad, la expresividad, etc. Es así como de esta forma, que las políticas culturales deben tener en cuenta las diversidades culturales y la realidad social del ámbito en el que nos encontremos.

#### **ANEXO 4. REGLAS DE LA VIRTUALIDAD**

1. Los siguientes puntos a resaltar y cruciales de esta categoría exploran los diferentes aspectos del "contexto" que influyen en la recepción y utilización de las tecnologías electrónicas revisando parte de las sorprendentes y contra-intuitivas pruebas de la extensa no-utilización y ex-utilización de internet<sup>47</sup> identificándose los diferentes factores sociales y contextuales que influyen sobre las pautas y resultados de la utilización individual y colectiva al mundo de esta simulación real.

---

<sup>47</sup> Al entrar este libro en imprenta, un estudio de OFTEL (Office of Telecommunications 2001) proporciona más pruebas de la saturación de la utilización de internet, demostrando la existencia de una leve caída (entre mayo y agosto de 2001) en el porcentaje de hogares británicos con acceso a internet.

- Peter Swann y Tim Watts<sup>48</sup> examinan el problema de la recepción referente a la realidad virtual (RV). Ellos identifican como cruciales aquellos aspectos del "contexto social" que influyen sobre la coordinación de las expectativas y visiones de diferentes creadores de tecnología y diferentes usuarios. Mientras Wyatt *et al.*, menciona la advertencia de las descripciones "universalistas" del impacto de la tecnología, Swann y Watts muestran detalladamente cómo una tecnología específica puede acabar siendo víctima de la "paradoja de la ubicuidad": la misma diversidad de expectativas y potencial dificulta especialmente el desarrollo de relaciones coherentes entre los creadores y los usuarios.
- ¿Internet nos está haciendo menos sociables? Susan Watt *et al.* *Recalca que la* aportación de una perspectiva socio-psicológica es trascendente a la cuestión central de si el uso de internet, específicamente de la comunicación mediada por ordenador (CMO), es mejor que la comunicación cara a cara. Estudiar los contextos sociales y físicos del acceso y utilización de internet, a través de la observación de los diferentes tipos de "portal electrónico" que prometen acceso a, y participación en el mundo virtual desafían la idea dominante y recurrente del debido y limitado ancho de banda y su repercusión a los reducidos estímulos sociales; *la comunicación por internet tiende a socavar el comportamiento socialmente normativo.*
- ¿Qué tipo de contextos fomentan o inhiben la utilización de las tecnologías de internet? En su acepción más trascendente la respuesta viene a lucidar que es el entorno social el cual está dentro de las distintas esferas (domésticas y económicas) proporcionando una de las claves para la integración próspera de lo real y lo virtual.

2. La segunda regla explora una consecuencia de la utilización de las nuevas tecnologías sus visiones, las expectativas, preocupaciones, entusiasmo, etcétera,

---

<sup>48</sup> capítulo 3 del libro mencionado.

enseñando como están distribuidas socialmente de manera desigual estas dos aplicaciones.

David Knights *et al.*, ofrece una vía para entender este fenómeno en términos de historias de tecnologías, narrativas que permiten la representación de "lo virtual". Examina cómo las ideas, historias y versiones concretas sobre lo virtual afectan al modo en que las organizaciones, sobre todo las organizaciones de servicios financieros, se relacionan con las nuevas tecnologías.

Partiendo de polémicas recientes sobre el carácter socialmente construido de las características tecnológicas, afirma que el éxito de las narrativas de la tecnología depende de la fuerza del actor-red a través de la cual se representa una tecnología.

La distribución desigual de las visiones sobre las nuevas tecnologías se convierte en el centro de atención en el estudio de Brian McGrail (capítulo 7) sobre la utilización y recepción de los circuitos cerrados de televisión (CCTV) y de las tecnologías de vigilancia asociadas a los bloques de viviendas. La conclusión es que las posibilidades de los CCTV están lejos de ser algo dado. Al contrario: las visiones sobre las tecnologías de vigilancia se hallan estrechamente vinculadas a la comunicación, la interacción, la refutación y la justificación, y estas visiones están siendo continuamente fomentadas y reformuladas. McGrail recurre a una teoría cognitiva del poder para demostrar que la tecnología está constantemente "en juego".

David Masón *et al.* (Capítulo 8) traslada el centro de interés temático de los bloques de viviendas al impacto de las tecnologías con capacidad para vigilar las relaciones sociales en el lugar de trabajo. Masón *et al.* Utiliza este resultado como base para desafiar algunas suposiciones comunes sobre el impacto en la privacidad de las nuevas tecnologías en el entorno laboral, especialmente en la literatura influenciada por la tradición del proceso de trabajo. Enfatizan la importancia de examinar la utilización y experiencia real de las nuevas tecnologías

en situaciones sociales complejas, y ponen de manifiesto una serie de utilidades contra-intuitivas de la tecnología que no son fácilmente clasificables ni como conformidad ni como resistencia a las tecnologías con capacidad para vigilar.

3. La investigación disponible que demuestra que las nuevas tecnologías tienden a complementar y no a sustituir las prácticas y formas de organización existentes asientan así que, lo virtual complementa lo real que, en gran parte de la imaginación popular, se supone que tiene que suplantar. En su lugar, las nuevas formas de comunicación mediante la electrónica complementan el uso de los memorándums, notas, etcétera, que sigue vigente. Esto genera nuevas formas de interrelación entre lo virtual y lo real, y la modificación de los dos tipos de comunicación.

Charles Crook y Paul Light (capítulo 9) exponen y examinan de forma crítica el futuro del "aprendizaje virtual" (una parte de la visión de la "universidad virtual"). Subrayan la importancia del contexto (regla núm. 1) y afirman que el error de muchos proyectos de aprendizaje virtual es separar el aprendizaje de su contexto cultural (sobre todo), que incluye artefactos, tecnologías, sistemas de símbolos, estructuras institucionales y demás parafernalia cultural. Crook y Light reflexionan sobre el imaginario asociado a la práctica del estudio en la literatura promocional de las instituciones educativas y llevan a cabo un estudio detallado de los informes de los estudiantes universitarios sobre su actividad estudiantil. Sarah Nettleton *et al.* (Capítulo 10) reflexionan sobre la creciente mediación de las pautas cambiantes de apoyo social por parte de diferentes tipos de TIC. Utilizando datos cualitativos de una serie de fuentes diferentes, mencionan informes mayoritariamente positivos sobre la experiencia de diferentes tipos de apoyo social. Es destacable que lo que se plantea es que la vida social virtual proporciona una dimensión más a la vida social real del individuo, sin sustituirla.

4. Esta regla es una extensión de la anterior. Las nuevas actividades virtuales no sólo conviven con las actividades "reales" existentes, sino que la introducción y

utilización de nuevas tecnologías "virtuales" puede estimular realmente una mayor actividad "real" equivalente. Es suficiente decir que sus efectos pueden ser amplios y aplicables a campos inesperados. Por ejemplo, promueve la idea de que el uso propio de la tecnología virtual por parte del investigador (Hiñe, 2000) quizás pueda estimular formas adicionales de utilización de métodos de investigación reales y/o la reevaluación de los conceptos y suposiciones que conforman "lo real" -es decir, los métodos de investigación no mediados electrónicamente (ver Hiñe y Woolgar, 2000). Este argumento general plantea a su vez preguntas clave sobre las implicaciones en la realineación de las actividades laborales y de ocio, y sobre nuevas formas de interrelación entre la organización social, las relaciones sociales y la ciudadanía (Putnam, 2000).

Concretamente en el sector de los nuevos medios, estos productos son normalmente objetos virtuales que conectan a las empresas-cliente con los consumidores, los usuarios y el público a través de la conectividad tanto real como virtual.

Pero el estudio de casos de Wittel *et al.*, como el que propone Pollner, articula aquí una fascinante versión del lema: "cuanto más virtual, más real". Demuestra cómo toda una serie de conceptos -como la red social, la vida social como texto, la construcción narrativa del *selfy* la realidad, la profecía auto cumplida- pierden su ventaja analítico-irónica al ser trasladadas al campo de la vida social reflexiva que el ciberespacio pone en peligro. Pollner sugiere que la deflación de la burbuja bursátil presagia claramente una deflación paralela de la burbuja conceptual de las ciencias sociales, y la consiguiente necesidad de nuevas maneras de reflexionar sobre la sociedad virtual.

5. Es bien sabido que la tecnología virtual está implicada en el debatido fenómeno de la globalización. La tecnología electrónica facilita la rápida circulación de la comunicación, la instanciación de las actividades e instituciones en lugares diferentes y alejados, y la insinuación de identidades e imaginarios (sobre todo marcas) estandarizados en múltiples lugares. Esta afirmación difiere de nuestra

regla núm. 1. No es sólo que el contexto local afecte la acogida y la utilización, sino que el propio esfuerzo por escapar del contexto social, de promover la identidad global (y/o virtual) trascendente de uno mismo, depende, en realidad, de formas de gestión de la tecnología específicamente locales.

John Hughes *et al.* (Capítulo 14) investigan cómo se aplican y adoptan las nuevas formas de "organización virtual" en su estudio de un importante banco. Sus esfuerzos se dirigen principalmente a hacer que la tecnología se adapte a las prácticas laborales existentes. Al hacerlo, son las características locales las que son cruciales, y no las globales.

Jon Agar, Sarah Green y Penny Harvey (capítulo 15) utilizan un tipo de contexto especialmente discursivo y reflexivo para esclarecer el desarrollo y utilización de las nuevas tecnologías electrónicas en el "Manchester Virtual". Agar *et al.*

Comentan algunas de las innumerables maneras en las que la postura, la mirada y el gesto son utilizados para negociar los límites entre lo privado y lo público, y reflexionan sobre el argumento de que la utilización de la tecnología móvil forma parte de una reconfiguración contemporánea del espacio y el tiempo. Su cuidadoso estudio de proposiciones diferentes y enfrentadas sobre los efectos determinantes de la tecnología móvil les lleva a pedir prudencia en la adopción de visiones simplistas sobre el impacto de la tecnología móvil en la sociedad.

Finalmente, la aportación de Marilyn Strathern (capítulo 17) completa la recopilación subrayando algunos paralelismos analíticos entre las investigaciones de "¿Sociedad Virtual?" y otras preocupaciones existentes. Si la ciencia social de la tecnología electrónica consiste fundamentalmente en el esfuerzo de reintroducir el contexto en las descripciones descontextualizadas de esas tecnologías, es importante ver cómo la descontextualización caracteriza también de manera similar otros fenómenos contemporáneos.