



# El museo del ciberespacio: lugar para la interacción y la construcción conjunta de relatos <sup>1</sup>

Llanos, J. El museo del ciberespacio: lugar para la interacción y la construcción conjunta de relatos.  
*Designia*, 2(1), 112-128

## The cyberspace museum: a place for interaction and joint construction of stories

### Resumen:

#### Palabras clave:

Museo, TIC, interacción,  
Internet, públicos.

#### Key words:

Museum, ICT, interaction,  
internet, publics.

Recibido: 23-Jul-2012  
Aceptado: 8-Mar-2013

\* Profesor asociado e Investigador del grupo  
Nodos.  
email: jallanos@uniboyaca.edu.co

<sup>1</sup>Este texto se deriva del proyecto "Puesta en marcha y evaluación del Museo Urbano Virtual de los Andes Nororientales", desarrollado por el autor con el grupo Nodos de la Facultad de Arquitectura y Bellas Artes de la Universidad de Boyacá.

Con la incursión de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), los museos actuales, donde se ha dado paso a una mayor interacción con los públicos, han visto ampliadas las posibilidades para desarrollar ese diálogo. De hecho, las instituciones tradicionales ven su presencia en Internet como algo necesario y básico, pues les permite exponer parte de sus colecciones de forma digitalizada y brindar datos útiles para los visitantes. Al mismo tiempo, han surgido propuestas de museos cuya existencia se verifica solo en la red. En éstas se insinúa un potencial de considerables proporciones, en la medida que la participación de los usuarios puede llegar a decidir el carácter de lo expuesto. En el presente artículo se reflexiona acerca de estos virajes, y en especial, de este último horizonte. Para tal fin, inicialmente se revisa el concepto de museo, a continuación se considera su convergencia con las TIC y la legitimidad de su existencia en el ciberespacio. Por último, se plantean varios puntos de discusión en torno a lo participativa y representativa que puede llegar a ser dicha variante.

### Abstract

Nowadays, museums have introduced a wide interaction with their public. In addition, the appearance of Information and Communication Technologies (ICT) has increased the possibilities for undertaking this dialogue. In fact, traditional institutions consider their website as a necessary and basic issue since it allows them to exhibit digitalized collections and it provides helpful information for visitors. Museums that only exist on the internet have also arisen. These proposals establish a valuable potential because the users' participation should determine what museums exhibit. This paper reflects on these changes and especially on the last item mentioned. So, the concept of "museum" is initially reviewed, then its connection to ICT and legitimacy of its existence on the cyberspace are considered. Finally a number of discussion topics about how participatory and representative the cyberspace museum concept may be.

## INTRODUCCIÓN

La naturaleza de los museos como guardianes y testigos de las disímiles expresiones denotativas del recorrido del mundo -y en particular del hombre- a lo largo de los tiempos, difícilmente desaparecerá. No obstante, la manera como se ha de verificar y cumplir esa función en el futuro, está sujeta a notorias consideraciones y transformaciones. De hecho, si se propone un juego no exento de cierta dosis de ironía, las instituciones museísticas hieráticas y enciclopédicas, donde solo unos cuantos eruditos tienen la oportunidad de apreciar y rendir tributo a objetos inmaculados, en la actualidad pueden ser consideradas como “piezas de museo”, de acuerdo con la visión que le otorgaba a los elementos preservados el carácter de vestigios de un pasado remoto y casi irreconocible.

Hoy en día no solo se han diversificado los formatos y tipos de museos, sino que éstos han adoptado una complejidad definida por la suma de múltiples variables: funciones educativas, operaciones comerciales y de mercadeo, marcado interés por hacer de algunas exposiciones verdaderos espectáculos, y en especial, una manifiesta apertura hacia los públicos. Por lo tanto, lo expresado por Fernández (1999) quizá resulte evidente en el presente: “El museo de nuestro tiempo ha girado desde una posición eminentemente disciplinar (...) hacia una disposición de servicio público” (p. 15).

Dos fenómenos han incidido decisivamente en la adopción de estos rumbos. Por una parte, la incursión de la nueva Museología, objeto de crítica y controversia pero fundamental como paradigma que encaminó a las instituciones hacia la interdisciplinariedad y la comunicación plural con sus usuarios como pilares de un servicio social. De otro lado, la globalización de la cultura digital, al introducir recursos asombrosos

en el ejercicio esa acción orientada hacia las comunidades. En efecto, la contundente expansión de las TIC amplió la audiencia de los museos, al tiempo que dinamizó, diversificó y convirtió en una práctica aceptada la interacción con los destinatarios de las historias narradas.

En este orden de ideas, numerosos museos han creado su sitio web, en el cual ofrecen diferentes alternativas: desde vistas de reproducciones digitalizadas de sus colecciones e información general (programación, tarifas, ubicación, horarios) hasta visitas interactivas que permiten “tocar” de manera virtual las piezas, intervenirlas y desarrollar diversas actividades en torno a las temáticas tratadas. A su vez, un hecho significativo ha sido la aparición de museos existentes solo en Internet, donde es posible exponer representaciones de objetos físicos no reunidos por medio de una curaduría en un recinto físico, e incluso, elaborar obras para ser

exhibidas únicamente en la red. Otra cualidad, también objeto de considerable análisis, es la referente a la creciente presencia de los centros museísticos en los medios tecnológicos sociales y al empleo de dispositivos enmarcados en las TIC para contactar a los públicos y favorecer su participación.

Respecto a ese amplio espectro de posibilidades, curadores, críticos de arte, museólogos, artistas y los propios expertos en TIC tienen varias consideraciones por enunciar y distintos tópicos para discutir. Así, en este texto se pretende enfatizar en una dimensión latente, quizá no muy visible y de un alcance probablemente todavía insospechado: el amplio potencial de los museos del ciberespacio para hacer de los relatos presentados una construcción conjunta, en la que distintos sectores sociales involucrados con esas narraciones alcancen una marcada injerencia en los procesos orientados a decidir qué contar.

Aunque se trata de consideraciones encaminadas a proseguir una discusión teñida aún de un tinte hipotético, pues resulta arriesgado afirmar que en un futuro, gracias a la mediación de las TIC, se consolide una variante de museo virtual caracterizada por articular sus discursos sobre la base esencial de lo establecido por sus usuarios, en lugar de cimentarse en las directrices trazadas por los profesionales museísticos, este eventual camino no se torna tan utópico en el contexto de lo comentado por Delacôte (1998):

Deben reconsiderarse las formas tradicionales de Museología. El público espera actividades más pertinentes, más atractivas, capaces de entusiasmarlo. Pide más movilidad en los temas, más agilidad en la reacción al acontecimiento; y esto puede lograrse en particular con el uso de las recientes redes electrónicas, con un mayor acceso a la relación con personas idóneas, con la alternancia de papeles en cada individuo, como aprender para enseñar y enseñar para aprender; esos fines pueden alcanzarse asimismo con más flexibilidad, más experimentación, más interrogaciones (...) Ha llegado la hora de los grupos, de las redes y de los entornos dinámicos, activos (p. 234).

## LA EVOLUCIÓN DE LA IDEA DE MUSEO

El concepto existente de museo es el producto de una larga evolución del pensamiento occidental, apoyada en ese intrínseco impulso humano de poseer, guardar y cuidar objetos de variada naturaleza. Las razones para reunir y coleccionar elementos que atestigüen la cultura no solo encuentran su fundamento en los atributos materiales y simbólicos inherentes a esos testimonios, debido a su calidad de tesoros o legados, sino también en la idea de la posesión en sí misma, con su implícita denotación de poder.

Desde el coleccionismo privado hasta el origen de los primeros museos públicos se recorrió un prolongado

camino, definido por la paulatina aproximación de estas instituciones hacia distintos sectores sociales. En el siglo XX, la evolución y especialización experimentadas por tales centros condujeron a una definición más precisa de las funciones hoy aceptadas. Asimismo, se delineó la Museología, área concebida para reunir directrices, metodologías y normas destinadas a establecer el soporte teórico del ejercicio profesional ejecutado en el contexto museístico o asociado con él. Este campo marcó una diferencia con la Museografía, en la cual se organizaron los procesos técnicos y prácticos de dicho ejercicio. Posteriormente, el movimiento de la Nueva Museología, cuyo afianzamiento mundial se registró en la década de 1970, dio lugar al hasta hoy vigente museo didáctico, donde la amplia accesibilidad es un patrón característico. En este modelo, las colecciones trascienden la condición de reunión de objetos para organizarse en torno a un discurso y asumir una condición de servicio público.

Un momento capital de este recorrido fue la creación, en 1946, del Consejo Internacional de Museos (ICOM), organismo no gubernamental surgido en el ámbito de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), orientado a la defensa y regulación normativa de los escenarios museísticos, de sus profesionales y al desarrollo de las dos disciplinas mencionadas. En las reuniones efectuadas desde 1946, el ICOM fue ajustando en sus estatutos la noción de museo, de tal modo que en 1961 fueron incorporados los jardines botánicos, los zoológicos y acuarios; en 1968 los parques naturales; en 1974 las bibliotecas y centros de archivo, y en 1983 los centros científicos y planetarios. En 2001 se ratificaron en el Artículo II los sitios y monumentos históricos, arqueológicos y etnográficos que conservaran y comunicaran evidencias materiales de las personas y de su entorno, como también las entidades dedicadas a mantener y administrar el patrimonio tangible e intangible. Luego de la aprobación de la Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Inmaterial, sancionada en 2003 en París en el marco de la XXXII Conferencia General de la Unesco, se confirmó la necesidad de dejar patente en las definiciones el valor de esos dos tipos de patrimonio. En consecuencia, la XXII Conferencia General del ICOM, celebrada en Viena (Austria) en 2007, promulgó:

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo. (ICOM, 2007, Artículo 3 - Definiciones de términos - Sección I: Museo).

La anterior visión llevó a acentuar la función social de esta institución bajo los parámetros de la representatividad y la participación. Se buscó incorporar un alto grado comunicacional, profundizar en la investigación y desarrollar atractivas técnicas expositivas. Por consiguiente, se priorizó la función educativa y se apostó por mejorar la

calidad de las exhibiciones en cuanto a diseño y presentación de contenidos, condiciones que en muchos casos, llevaron a incrementar los mecanismos de comunicación con los visitantes. En consonancia con esta atmósfera de dinamismo y apertura se han proferido otras definiciones, como la de Alonso (1993): “institución permanente sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo y abierta al público, que investiga, adquiere, conserva, comunica y, particularmente, expone, con fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su entorno” (ps. 31, 32).

Estos rumbos fueron nutridos y complementados por el surgimiento, en la década de 1970, de una perspectiva enmarcada en la Nueva Museología, caracterizada por destacar el valor del patrimonio y privilegiar la proyección social y cultural del museo: “Las corrientes de la nueva Museología defienden (...) que un museo es sobre todo una reflexión del hombre y su actividad, de su medio ambiente natural, cultural y social” (Fernández, 1999, p. 116). En dicho contexto se consolidaron formatos emergentes, tales como los museos de barrio, los comunitarios y los ecomuseos, para nombrar algunas variantes de este enfoque. Ahora, una nueva etapa de esa apertura se está viviendo con la incursión de las TIC, pues su empleo se ha traducido en la aparición de un museo más allá del espacio físico.

### CONVERGENCIA DEL MUSEO CON LAS TIC

La implementación de las TIC ha conferido al museo distintas alternativas para dinamizar la comunicación de sus historias, pues las técnicas expositivas se han visto nutridas por herramientas tecnológicas que incorporan vistosidad a los montajes e intensifican la interacción con los públicos.

En el universo de las TIC sobresale Internet, cuyo uso corriente en casi todas las instituciones ha derivado en una ampliación del alcance de éstas en la sociedad y en una mayor difusión de sus labores. Dicho medio ha sido aprovechado en varias direcciones: multiplicar el acceso a las colecciones exhibidas en el espacio físico; presentar objetos que por distintos motivos (conservación, restauración,

normatividad) no son mostrados en las salas de exposición, o diseñar montajes para ser apreciados de manera exclusiva en la red. La diferenciación propuesta por Alfredo Calosci (1999) resulta de pertinencia en la identificación de una u otra de tales motivaciones. Este arquitecto emplea el nombre “museos digitales” para referirse al servicio digital prestado por las instituciones reales, en tanto que reserva la denominación “virtuales” para aquellos solo visibles en el ciberespacio.

En congruencia con el concepto de “museo digital” acuñado por Calosci, Serrat (2000) identifica aquellas propuestas determinadas por la transferencia, a un sistema apoyado en las TIC, de las piezas contenidas en un espacio físico. Fundamentalmente, se trata de la reproducción de un catálogo, por medio de una secuencia de páginas que facilita la observación de imágenes, biografías, datos sobre las colecciones, horarios de visita, historia de la sede y otra información afín. Por el contrario, en los museos “espectáculo”, Serrat resalta el interés por animar los recorridos con base en impactos emocionales e intelectuales,

logrados mediante diferentes soportes (audiovisuales, experimentos, demostraciones, animaciones). En ellos se intenta incentivar la participación al ser habilitadas zonas de discusión, listas de distribución y áreas para consignar opiniones y experiencias. De tal modo, las piezas pasan a ser un punto de referencia y las exposiciones son objeto de modificaciones constantes.

Bajo cualquiera de estos formatos, el museo instalado en la red se hace accesible a través de plataformas informáticas. Desde la zona de recibimiento a la cual se ingresa tras digitar la dirección *web*, es posible realizar desplazamientos hacia diferentes escenarios por medio de los vínculos habilitados, tales como íconos, indicadores de punteo y de exploración, textos subrayados y listas desplegadas. Por su parte, las técnicas de realidad virtual no inmersiva, es decir, que pueden ser manipuladas sin periféricos especiales (cascos, guantes, ratones 3D) han alcanzado una posición aún emergente pero de futura generalización, ya sea en la construcción de objetos virtuales o en su inserción en calidad de recurso.

Otra facultad destacada de estos museos es la incorporación o el aprovechamiento de aquellos avances que confieren mejoras técnicas, al optimizar la resolución de las imágenes o ampliar la capacidad de transportar el voluminoso caudal de información albergada. Esta cualidad permite implementar, de forma simultánea, diversos componentes en las exposiciones:

- Cartografía. Mapas topográficos, geológicos, geomorfológicos, forestales, de vegetación, de usos del suelo, históricos y demográficos, entre otros.
- Planimetrías urbanas y de distintos tipos de asentamientos.
- Fotografías (aéreas, históricas, intervenidas, artísticas, periodísticas).
- Fuentes documentales. Documentos escritos, gráficos, audiovisuales (videos, cintas cinematográficas, grabaciones de música, sonidos ambientales y voces).

Las características reseñadas remiten entonces a las palabras de McKenzie (1997) para definir al museo que se ha posicionado en el ciberepacio:

Colección organizada de artefactos electrónicos y recursos de información, virtualmente algo que puede digitalizarse. La colección puede incluir pinturas, dibujos, fotografías, diagramas, gráficos, grabaciones, segmentos de videos, artículos de periódicos, transcripciones de entrevistas, bancos de datos numéricos y casi cualquier otro elemento que sea almacenado por el servidor del museo (sección definición de Museo Virtual).

A pesar de que estos materiales son usados también en las muestras de los museos convencionales, en la virtualidad es preciso implementar mecanismos e instrumentos comunicacionales complementarios o adicionales a los dispuestos para las salas. Por lo tanto, se contemplan elementos como:

- Archivos descargables, entre ellos, cuadernos didácticos, presentaciones animadas de las piezas y resultados de investigaciones.
- *Podcast* de audio (archivos en línea reproducibles a voluntad del usuario), por ejemplo, entrevistas y conferencias.
- *Videologs* (galerías de de videos) de las actividades y proyectos.
- Creaciones artísticas, obras derivadas de objetos existentes y otros materiales generados por los visitantes.

### EL MUSEO EN INTERNET: ¿REALMENTE MUSEO?

Claro está que podría pensarse lo siguiente: al situarse en el mundo “on line”, un museo dejaría de serlo, pues se apartaría de la idea y la estructura aceptadas y arraigadas para las instituciones cuyas tareas se escenifican, principalmente, en un edificio. Sin embargo, al revisar las definiciones de museo previamente mencionadas, se constata como el soporte o la arquitectura varían, pero las funciones y metas se mantienen paralelas. La aparente contradicción se origina en un hecho básico: dichas definiciones suelen remitir a los referentes materiales e inmateriales del hombre y su entorno, mientras que la virtualidad supone una simulación, una representación de lo físico e incluso de sus imaginarios asociados. No obstante, si se piensa en una institución receptora, conservadora, investigadora y comunicadora de la cultura, se percibe el pleno cumplimiento de la deontología museística original, aunque se recurra a otro ámbito.

Un problema de mayor trasfondo parece revelarse cuando se pretende asumir al museo, virtual o digital, como el futuro reemplazante de la organización tradicional. Ante estas disquisiciones cabe preguntar si en lugar de ver en la tecnología una plataforma para expandir las alternativas de aproximación con los visitantes y de reflexionar en torno a diversas manifestaciones culturales, tal vez se contemple en ella el máximo logro en la búsqueda de un medio para representar la cultura del hombre.

Surge entonces un interrogante: ¿puede haber afinidad entre los procesos desplegados a partir del acercamiento directo con los objetos tangibles y asibles, dotados de cualidades, olores y colores que penetran y estimulan los sentidos, y las imágenes implantadas en la pantalla de una computadora o de los vertiginosamente cambiantes dispositivos móviles? Para buscar una aproximación a los horizontes insinuados por esta cuestión, resulta pertinente recurrir a los planteamientos de Roman Gubern.

Según este analista de la comunicación, el medio virtual provee una realidad alternativa, integrada por representaciones sustitutivas de los objetos o por nuevas creaciones, las cuales se encuadran dentro de un marco (delimitado por la pantalla del monitor), se manejan en un espacio ficticio (el ciberespacio) que es

considerado como fluido (pues en él se “navega”) y cuyas operaciones se dan en tiempo real (el utilizado para desplazarse por el sitio). Así, la realidad virtual introduce a sus usuarios en universos imaginarios que son gestados a partir de las impresiones procedentes del mundo percibido por los sentidos (Gubern, 1996).

Aproximaciones teóricas como esta han aportado luces en la discusión relacionada con la legitimidad de los museos de la virtualidad, hasta aceptarse de manera mayoritaria que en estos sitios de la red se replican y expanden, si bien por un canal diferente y a través de maniobras novedosas de emisión y recepción, los procedimientos y las funciones inherentes a la institución museística. En consecuencia, al estar prácticamente resuelto el debate a favor de la admisión de esa nueva categoría, la respuesta a la pregunta enunciada acerca de la equivalencia entre las instituciones físicas y las del ciberespacio, se inclina hacia el sí. Dicha visión es compartida por el experimentado curador Cary Karp (2004):

Un museo es fundamentalmente lo que el público acepta como museo y lo que la comunidad profesional reconoce como tal (...) la percepción compartida de lo que es un museo debe ampliarse hoy en día para incluir a los museos virtuales (...) museo virtual es una metáfora cargada de significado que puede utilizarse para la presentación de actividad creativa (p. 5).

Ahora bien, para los museos existentes en la red podría acotarse que junto a la creación de esos universos imaginarios sería procedente evaluar, además de las facultades provistas por la nueva “museografía hipermedia”, las posibilidades asociadas con la participación plural de los visitantes, gracias a la interactividad y la accesibilidad acrecentadas por las TIC. De hecho, si se piensa en la representación virtual como una imagen -concepto vinculado con las nociones de pensamiento, percepción e imaginación- se comprende la validez de examinar y poner en perspectiva de discusión esos otros aspectos.

## EL MUSEO DEL CIBERESPACIO: ¿PARTICIPATIVO Y REPRESENTATIVO?

Evidentemente, no basta con digitalizar miles de figuras y documentos: entregar ese abundante material a los públicos implica un riguroso proceso de investigación. De tal modo, es posible descubrir temas relevantes -quizá asombrosos- que puedan ser narrados y enriquecidos de forma continua y conjunta mediante el aprovechamiento de los instrumentos tecnológicos. Vilches (1984) al manifestar que en la representación de las imágenes median operaciones materiales y perceptivas, como también reglas gráficas y tecnológicas, confiere un sustento a tal observación.

En este sentido, las TIC han abierto un panorama fecundo para potenciar una construcción más representativa, interactiva y participativa de los

contenidos presentados en los museos del ciberespacio. Gracias a la intervención de las disímiles partes involucradas en los relatos, los interrogantes y problemas a explorar, emergen otras miradas, modos heterogéneos de comprender una misma realidad. Esta apertura constituye un paso relevante, quizá equiparable con episodios como la expansión de la imprenta y la masificación del libro escrito.

Los ya numerosos capítulos de la eclosión tecnológica contemporánea, entre ellos la aparición de dispositivos de grabación de imagen y sonido, las transmisiones satelitales en directo y las herramientas de digitalización de cantidades ingentes de datos, si bien han ocasionado nuevas preocupaciones tras su advenimiento, han minimizado las restricciones y fragmentaciones en la circulación de la información para dar paso a una multiplicación -e incluso sobrecarga- de los relatos disponibles y accesibles. En esta misma línea, los sitios museísticos en Internet pueden visualizarse como una variante del uso creativo y productivo de la red mundial, dado su potencial para convocar distintas evocaciones de la cultura.

Sobre este particular, resulta próxima la opinión referente a los museos proferida por Le Corbusier (1998) en el primer cuarto del siglo XX. En el libro *El arte decorativo hoy*, publicado en 1925, el célebre suizo imaginó una colección utópica capaz de contener todo lo existente, distanciada de la selección autoritaria de los objetos a exponer, orientada a incentivar la reflexión social y a motivar al hombre a pensar por sí mismo, pues de tal modo podría encontrar la armonía e incrementar su creatividad. En este pensamiento aflora cierta congruencia con el museo del ciberespacio, donde el visitante no se encuentra frente a la linealidad narrativa de las exposiciones tradicionales sino ante archivos digitales vertidos en varios niveles de información, de manera que cuenta con la potestad de escoger combinaciones personalizadas al emprender un recorrido. Esta dinámica guarda similitud con la autosuficiencia para la creación individual concebida por Charles Édouard Jeanneret-Gris, nombre de pila del recordado arquitecto.

Otros antecedentes, o al menos idearios afines, afloran en los quiméricos proyectos soñados en el siglo pasado por dos franceses. Uno de ellos fue el Museo transportable del artista Marcel Duchamp, consistente en un maletín con reproducciones en miniatura de sus obras. De otro lado, el Museo imaginario del novelista y político André Malraux vislumbraba una gran colección inacabada, donde no habría salas ni muros, pues constaría de lo que cada persona, según su gusto y sensibilidad, quisiera coleccionar a manera de álbum. En los actuales museos del ciberespacio es posible descubrir estas cualidades: son transportables, si se reconoce su facilidad para “moverse” a los miles de sitios con conexión a Internet. Asimismo, albergan un matiz imaginario en razón a su naturaleza incorpórea, a su virtualidad física, si bien toman referentes del mundo sensible. Tales particularidades han sido observadas por Bellido (1999) al subrayar que gracias a las nuevas tecnologías, una persona tiene la opción de elaborar su museo ideal por medio del computador y visitarlo a cualquier hora del día o de la noche a través de la pantalla.

En este punto es apropiado examinar la manera como los modelos museísticos existentes en la red se han encaminado hacia esos lineamientos de interactividad, movilidad e inmaterialidad. Ante todo es necesario acotar que esa apertura, propiciada por una mayor comunicación con los usuarios, a pesar de haber recibido abundantes elogios también ha sido objeto de permanente debate. El más frecuente y lógico argumento esgrimido en su contra señala que una enorme proporción de la población mundial carece de conexión a la red, por lo tanto, difícilmente podía hablarse de pluralidad cuando numerosos sectores quedan relegados. A esta postura se contraponen las medidas adoptadas por entes gubernamentales, organismos y las propias comunidades para incrementar la cobertura y la conectividad hasta regiones periféricas, localizadas a considerable distancia de las urbes capitales.

En un tono similar, algunas voces han visto un peligro inminente en la circulación casi irrestricta del acervo albergado en un museo. En esta dirección cabe interpretar lo comentado en su momento por el Secretario y Consejero General Internacional del Instituto de Propiedad Intelectual: “¿Cómo limitarán los museos el riesgo de la reproducción no autorizada, de la alteración y distribución en el ciberespacio de sus activos digitales? ¿Cómo deberían salvaguardar su imagen, buena voluntad y reputación ante las acciones de los piratas electrónicos?” (Shapiro, 2001, Introducción, párr. 3).

Estas problemáticas circunstanciales han merecido atención, pero en general, ha prevalecido un panorama de favorabilidad hacia los méritos de los museos virtuales y digitales, particularmente en lo correspondiente a la ampliación de la accesibilidad, las alternativas de aproximación a testimonios diversos de la cultura humana -vinculados con procesos o historias locales, nacionales o universales- y la adopción de un carácter más abierto que se distancia de los procedimientos, por lo general unidireccionales, en la planeación y ejecución de los montajes.

Respecto a esa “unidireccionalidad” puede referirse otra consideración. Se ha cuestionado -en particular a los museos nacionales e históricos- la elaboración de sus guiones a partir de las directrices dictaminadas por grupos de expertos, quienes deciden qué, cómo y cuánto narrar a una supuesta masa homogénea de destinatarios, cuya única función es la de recibir y contemplar con pasividad lo planteado. Se ha expresado que si bien por su misma naturaleza tales instituciones suelen transmitir una narración “desde arriba” de la historia oficial, es decir, orientada a destacar las gestas de los vencedores o a presentar las visiones de la cultura hegemónica o de la clase y el discurso dominantes, también es válido brindar visibilidad a otros ángulos y pensamientos.

Esas otras visiones apuntan a recoger las preguntas, expectativas y demandas de sectores que, coyunturalmente, se ven involucrados o comprometidos con lo dicho por un museo. En este contexto, la estructuración conceptual,

histórica y escenográfica de las exposiciones deja de ser solo el producto de las investigaciones efectuadas por los profesionales unificados como los gestores y ejecutores de las mismas (museólogos, museógrafos, historiadores, artistas).

Al incorporar perspectivas heterogéneas en la comunicación de los relatos, probablemente junto a las menciones de los personajes y sucesos conspicuos, exaltados por la oficialidad, emerjan hechos representativos para un determinado grupo social, protagonizados por hombres comunes y quizá no tan registrados en los archivos. Por supuesto, desconocer la impronta y el elevado significado de los fastos fundacionales y memorables es una inconsecuencia, pero al aceptar tanto ese legado como los imaginarios que fluctúan en la realidad amalgamada a diario, se amplía el espectro para descifrar las complejidades y los valores de un grupo social. Hassoun (1996) proporciona una pauta en este sentido: “el problema es qué transmitir, sin caer en la falsa opción entre replegarse sobre tradiciones ancestrales, por un lado o, por el otro, intentar silenciarlas” (p. 80).

Por tal razón, a diferencia de las premisas museísticas decimonónicas, centradas en la observación de elementos por parte de un público “culto”, en la actualidad se procura evidenciar la interdependencia del hombre con los objetos testimoniales expuestos, dada su condición de compendios de una historia cargada de significado y en permanente elaboración. Como afirma Hernández (1998), se ha pasado de la Museología del objeto a la Museología de la idea.

En esta dirección aparece de nuevo la relevancia de las TIC en los derroteros asumidos por la institución museística actual. Internet ha provisto un valioso apoyo para la socialización no solo de las relecturas que de sus propias narrativas han emprendido algunos museos históricos, sino también de los proyectos emergentes. Gracias a su mediación, han entrado en juego variantes enfocadas en dialogar más con los visitantes, quienes dejan de ser espectadores para convertirse en protagonistas de la comunicación. Tal enfoque se compagina con la idea de hacer de la red “un espacio social, con cabida para todos los agentes sociales, capaz de dar soporte y formar

parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y el conocimiento” (Fumero & Roca, 2007, p. 10).

Naturalmente, el ciberespacio se torna de gran afinidad a esos cometidos, debido a que sus atributos son aprovechables en acciones de reconocimiento e inclusión de los múltiples actores implícitos en la construcción de la memoria y la probable identidad de una sociedad, con todos los conflictos y las virtudes concomitantes. De tal manera, es posible contar la historia con relación a las grandes proezas y los héroes epónimos, de forma conjunta con páginas cotidianas experimentadas por los ciudadanos “anónimos”. Igualmente, se tornan transmisibles las marcas inmersas en un territorio y pertenecientes a su acervo patrimonial dignificado, o bien aquellas que debido a su valoración por parte de una comunidad han adquirido notoriedad, aunque no hayan sido reconocidas por la oficialidad.

Con la creciente y aparentemente inatajable expansión de las TIC, los museos virtuales y digitales han encontrado un terreno fértil para introducir propuestas que al recopilar narraciones surgidas de una mayor interacción con sus interlocutores, conduzcan a divulgar y evaluar las caras dispares de la cultura y de la historia en permanente configuración. Al respecto, Volkert (1997) ha ratificado que en el contexto museístico de hoy es inconcebible relegar el diálogo con los públicos.

Es preciso acotar que en esa comunicación abierta entre el museo del ciberespacio y sus visitantes convergen roles variados e intereses diferenciados: estudiantes de todos los niveles, quienes ven en este recurso un apoyo a su labor en el aula; líderes que apelan a sus vivencias para formular preguntas vinculadas con coyunturas de su entorno; adultos mayores cuyos recuerdos de lo no escrito en la historia oficial testifican momentos significativos de episodios puntuales; especialistas interesados en el intercambio disciplinar.

Se sigue así el camino diagnosticado por Fernández (1999) al indicar que el museo se ha convertido en un instrumento al servicio de la comunidad y del patrimonio, servidor de información. De igual modo, se retoman algunas de las premisas sustanciales de la Nueva Museología, según como fueron pormenorizadas por Marc Maure (citado por Fernández): “Su razón de ser [del nuevo museo] es estar al servicio de una comunidad (...) El campo de acción del nuevo museo resulta ser el territorio de su comunidad” (p. 94).

Al favorecer ese diálogo permanente potenciado por las TIC, estos espacios admiten la facultad de reconstruirse y enriquecerse permanente, gracias a las contribuciones e inquietudes de sus visitantes. Bajo tales parámetros, el acervo consolidado hasta la etapa del desarrollo inicial de las exposiciones adopta un matiz inacabado y de progresivo crecimiento, en razón de las adiciones y transformaciones propiciadas por el puente establecido con todos aquellos que interesados en las temáticas y reflexiones tratadas, sugieren complementaciones, críticas u observaciones a la presentación, el orden y el sentido de lo expuesto.

A través de esa estructuración múltiple de sus mensajes e historias, el museo en Internet despliega su dimensión de guardián de las disímiles facetas y complejidades de una sociedad y de sus grupos constituyentes. ¿Qué sucedería si se manipulara, robara o destruyera la herencia de un pueblo? Los ejemplos de los aciagos efectos de tales contingencias, ocurridos mucho antes de la irrupción de la informática y las computadoras, no son pocos.

En definitiva, en estos mundos de la virtualidad subyace la tendencia de digitalizar las huellas del presente con el fin de que sirvan como semblanzas, reflexión y espejo de la historia. En ellos, la sistematización de las evidencias de la cultura quedan cobijadas por una confluencia simultánea: invitación lúdica, estrategia comunicativa y compendio de la memoria. En el afiche del Día Internacional de los Museos 2012 (figura 1) tal vez no sea aventurado entrever en la iconografía dispuesta y en la inclusión de las leyendas “Museos en un mundo cambiante”, “nuevos retos, nuevas inspiraciones”, una alusión a esos otros escenarios futuros.



Figura 1. Afiche del Día Internacional de los Museos 2012  
Fuente: [http://network.icom.museum/fileadmin/user\\_upload/minisites/imd2012/Posters/trad/Trilingue/AFFICHE40X60.pdf](http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/imd2012/Posters/trad/Trilingue/AFFICHE40X60.pdf)

## CONCLUSIONES

El museo actual palpita incesantemente. Incluso, resultan singulares los recintos donde solo se honran objetos “sacros”, los cuales son resguardados en urnas infranqueables sin propiciar algún vínculo con el visitante, más allá de la simple observación. Por el contrario, se busca privilegiar la diversidad de las colecciones, en medio de la especificidad temática que puedan tener.

Internet ha oficiado como un medio de acercamiento entre los museos y la sociedad. En el caso de las instituciones con sedes físicas, brinda la posibilidad de dar una mirada global a las colecciones, conocer detalles complementarios de las piezas y realizar visitas virtuales, ya sean previas o posteriores al recorrido por el edificio. Naturalmente, es el medio de acceso a las propuestas que funcionan con exclusividad en el ciberespacio.

Sería improcedente reducir la tecnología a la simple condición de “vehículo de transporte” (ahora no se llega al museo en auto o bus, sino por Internet), pero también es arriesgado ver en los escenarios de la virtualidad el remplazo de las instituciones tradicionales. Parece más procedente pensar en una complementariedad, consistente en apropiar las TIC para poner en funcionamiento o consolidar los museos del ciberespacio, ya sea que actúen solo en este contexto o que posean su contraparte “real”.

El ciberespacio constituye un medio totalmente incorporado al quehacer de los museos, pero de alcances aún no del todo definidos. Por una parte, las instituciones que ofrecen reproducciones digitales de sus colecciones en la red, pueden limitarse a mostrar fotos y datos de los objetos, sin proponer interactividad con los visitantes. En otros casos, se plantean foros, simulaciones para “intervenir” las piezas y recorridos virtuales que sirven de complemento para el conocimiento de lo exhibido en las salas. A su vez, los sitios museísticos existentes solo en la red encuentran alternativas como visitas guiadas interactivas en las que es posible utilizar recursos de realidad virtual no inmersiva y espacios de diálogo donde los usuarios evalúan las temáticas presentadas y tienen la opción de formular inquietudes acerca de lo expuesto y de cuanto consideran pertinente incluir. En esta última dirección se perfila un futuro cuyas verdaderas proyecciones resultan todavía inimaginables.

La convergencia de estos dos mundos -el museístico y el de las TIC- puede interpretarse como una hermandad auspiciosa para la difusión del patrimonio y la preservación de la memoria. En efecto, la incursión de los nuevos recursos tecnológicos ha significado un valioso aporte en las tareas de otorgar visibilidad al acervo resguardado en los museos y de acrecentar su interacción con los usuarios. Así, la tecnología se encuentra disponible para realizar esa tarea de conservación y transmisión plural de la cultura. Existen recursos e instrumentos utilizables en la construcción y el funcionamiento de tales instituciones en la red, con el propósito de que difundan y valoren las manifestaciones de la memoria.

El museo del ciberespacio, a pesar de la aparente falta de realidad que en algún momento se le cuestionó, ofrece la posibilidad de reunir texto, imágenes, simulaciones y modelados, entre otros recursos empleados para configurar representaciones “imaginarias” aunque equiparables con el mundo sensible del cual provienen las historias relacionadas. Sobre este particular, en la

concepción, desarrollo y evaluación de estos espacios, ocupan un lugar relevante las inquietudes relativas a las formas de lograr representaciones verosímiles, amigables y generadoras de reflexión para los visitantes.

Los museos instalados en Internet encuentran en la interactividad un horizonte sustancial, quizá el de mayor trascendencia para el futuro, pues insinúa un camino hacia la renovación de modelos tradicionales y por largo tiempo aceptados en el funcionamiento y la concepción de las instituciones museísticas. Significa que no solo sean sus profesionales quienes conciban y diseñen las narrativas, sino también y en especial, los públicos mediante su participación.

En la actualidad se acepta que la transformación, el enriquecimiento y la revalorización de estos espacios, son procesos definidos a partir de esa interacción cercana con los usuarios y del uso creativo y colaborativo efectuado por éstos. Bajo tal marco, un objetivo-desafío ha de ser la continuación de investigaciones que exploren los caminos insinuados por el medio virtual para comunicar y evaluar pluralmente los relatos y representaciones de la historia.

Más allá de la habitual exhibición, estos espacios poseen el potencial para convertirse en mediadores sociales, en los que gracias a la dinámica comunicativa facilitada por las TIC, distintos sectores pueden discutir qué y cómo contar para hacer visibles problemáticas, expectativas y testimonios de su existencia.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso, L. (1993). *Museología. Introducción a la teoría y práctica del museo*. Madrid, España: Istmo.

Bellido, M. L. (1999). Museos virtuales y digitales: nuevas estrategias de difusión artística. En Grupo de Bibliotecas de Arte de España y Portugal (Ed.). *Actas del VII Encuentro de Bibliotecas de Arte de España y Portugal* (pp. 149-159). Madrid, España: Grupo de Bibliotecas de Arte de España y Portugal - Fundación Marcelino Botín.

Calosci, A. (1999). Un sitio para el montaje digital. *Revista de Museología: Publicación científica al servicio de la comunidad museológica*, (18), 40-47.

Consejo Internacional de Museos (ICOM). (2001). *Development of the Museum definition according to ICOM Statutes*. Recuperado el 14 de mayo de 2012, de [http://archives.icom.museum/hist\\_def\\_eng.html](http://archives.icom.museum/hist_def_eng.html)

Consejo Internacional de Museos (ICOM). (2007). *Estatutos del ICOM*. Recuperado el 20 de mayo de 2012, de [http://icom.museum/fileadmin/user\\_upload/pdf/Statuts/statutes\\_spa.pdf](http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Statuts/statutes_spa.pdf)

Delacôte, G. (1998). *Enseñar y aprender con nuevos métodos: la revolución cultural de la era electrónica*. Barcelona, España: Gedisa.

Fernández, L. (1999). *Introducción a la nueva Museología*. Madrid, España: Alianza.

Fumero, A. & Roca, G. (2007). *Web 2.0*. Madrid, España: Fundación Orange.

- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona, España: Anagrama.
- Hassoun, J. (1996). *Los contrabandistas de la memoria*. Buenos Aires, Argentina: De la Flor.
- Hernández, F. (1998). *El museo: espacio de comunicación*. Gijón, España: Trea.
- Karp, C. (2004). *La legitimidad del museo virtual*. Noticias del ICOM, 57, (3), 5.
- Le Corbusier. (1998). *Essential Le Corbusier: L'Esprit Nouveau articles*. Oxford, Gran Bretaña: Architectural Press.
- Mckenzie, J. (1997). *Building a Virtual Museum Community*. Ponencia presentada en Museums & the Web Conference, Los Angeles, California, EE.UU. Recuperada el 2 de abril de 2012, de <http://www.fno.org/museum/museweb.html>
- Shapiro, M. (2001). *Managing Museum Digital Assets: A Resource Guide for Museums*. Recuperado el 19 de mayo de 2012, de [http://www.wipo.int/about-ip/en/studies/pdf/iipi\\_digital\\_museum.pdf](http://www.wipo.int/about-ip/en/studies/pdf/iipi_digital_museum.pdf)
- Vilches, L. (1984). *La lectura de la imagen: prensa, cine, televisión*. Barcelona, España: Paidós.
- Volkert, J. (1997). Los museos en los albores del siglo XXI. *Ciencia Hoy: Revista de Divulgación Científica y Tecnológica*, 7, (39), Recuperado el 30 de mayo de 2012, de <http://www.cienciahoy.org.ar/hoy39/museo.htm>