

Museos y nuevas tecnologías¹ una cosmovisión

Con respeto a mis maestros de antropología
de la Escuela Nacional de Antropología e Historia.

En este artículo, resumen y adaptación del original, me permito dar una panorámica general de la relación entre el museo, las nuevas tecnologías y la comunidad en un relato que tiene como eje rector, conceptos básicos de la antropología.

I

Mito, rito y magia.

Mito, rito, magia, son conceptos que pareciera han perdido validez, ante los trascendentales tiempos de cambio a los que nos enfrentamos.

Las ceremonias en que los hombres y mujeres dan un paso más al interior de la propia sociedad, reconociendo y revalidando sus usos y costumbres ya no se entienden igual. "Las cosas y la gente cambian", dice un dicho popular. O al menos eso es lo que puede considerarse a primera vista. Pero estos conceptos no están en desuso, más bien tienen otras acepciones.

Hoy estamos atravesando el huracán de las nuevas tecnologías, en la explosión de los medios masivos de comunicación y a lo largo del planeta se puede ver, al mismo tiempo, quién esta ganando un partido de fútbol, la vida y obra de actores o políticos, pornografía, la superficie de Marte, incluso guerras, con toda tranquilidad, digamos hasta cierta naturalidad, presionando un botón del seleccionador de canales

¹ Entiendo como nuevas tecnologías a los equipos y sistemas con capacidad multimedia. En su más amplio sentido, multimedia se refiere al uso e integración de dos o más medios y/o elementos para comunicar un mensaje: texto, imagen, sonido, gráficos, video, animación, realidad virtual. Son parte de las llamadas "nuevas tecnologías": audiovisuales de múltiples proyectores, el video, CD-ROM, CD-I, el videodisco láser, la realidad virtual e Internet, (Durand, 1995).

de televisión y si se está “mejor equipado”, al accionar la computadora conectada a Internet.

Sí, pareciera que todos estamos «enchufados” a algo. Pero realmente, ¿la nueva tecnología se impone?

El acceso a la computadora, dios tribal, está en manos de un moderno chamán, ente que ha cumplido con el ritual de iniciación para el manejo de esta tecnología que, entre otras cosas, le atribuye el poder de conocer y usar la información.

Unos datos publicados, por la Universidad de Stanford señalan lo siguiente:
(Harter, 1999)

Si pudiéramos conjuntar en un poblado de 100 personas a toda la humanidad existente, entre otras cosas observaríamos que: Seis personas serían dueñas de la toda riqueza del pueblo, 80 vivirían en condiciones inferiores, 70 no sabrían leer, 50 sufrirían de desnutrición, una persona hubiera cursado la universidad y también sólo una tendría computadora.

Desde este punto de vista el acceso a la computadora, dios tribal, está en manos de un moderno chamán,² ente que ha cumplido con el ritual de iniciación para el manejo de esta tecnología que, entre otras cosas, le atribuye el poder de conocer y usar la información.

Entonces ahora hay otro tipo de no iniciados, los que no saben usar y en su caso aprovechar la nueva tecnología. Aquellos que carecen de estos recursos están fuera de las “sociedades ciber-secretas”.³ De manera independiente, toman la opción de actuar con sus propios medios, aprendiendo poco a poco a beneficiarse de la tecnología “de punta” y de los bancos de información, pero por falta de recursos que no le permiten solventar las necesidades de equipamiento y capacitación, no crecen en proporción al desarrollo desafortunado de las nuevas tecnologías.

Estos medios se regeneran tan inmediatamente, que llegan a convertirse en lo “desconocido”, resurgen con efectos impresionantes que sólo pueden concebirse

2 “Chamanismo: manejo de la técnica del éxtasis por un individuo que, en estado de trance, puede ponerse en contacto y ser mediador entre los espíritus, los dioses y los hombres. El chamán está dedicado básicamente a la curación de males del alma y a ciertos rituales mágico-religiosos; para cumplir con esta especialidad necesita haber pasado las ceremonias de iniciación. Estos ritos se refieren a la instrucción de los individuos elegidos para manejar el éxtasis y el aprendizaje de todos los elementos y prácticas propias del papel que desempeñan en la sociedad.” (Eliade, 1982, p. 22, 24, 29)

3 Basado en el concepto de: “sociedades secretas, abiertas a cualquier persona que demuestre cierta predisposición a la técnica del éxtasis, esté dispuesta a pagar la contribución exigida para ser miembros y, sobre todo, se someta al aprendizaje y a las pruebas iniciáticas.”

(Ibid, p. 253)

como algún tipo de magia. Es así que en la aldea global se han creado mitos alrededor de las nuevas tecnologías, mismos que se reflejan en el museo, depositario de nuestra memoria.

Mitología en la era del ciberespacio: ⁴

- **Las nuevas tecnologías pueden solucionar todos los problemas**
- **Actualizarse significa usar nuevas tecnologías**
- **Tener al alcance mucha información permite educar más y mejor**
- **Las nuevas tecnologías por sí mismas crean interactividad.**

II

La tradición.

Mito, rito, magia, iniciación, elementos fundamentales de la tradición son eventos que, ante los dramáticos tiempos de cambio a los que nos enfrentamos, están vigentes y fortaleciéndose.

Hoy presenciamos la propagación de la tecnología y los medios masivos de comunicación; sin embargo, su expansión no ha llegado a la mayoría de la población. Hay seres humanos que palpitan a otros ritmos de vida, expuestos a los avatares que les impone su propia dinámica, completamente ajena a pelear por el dominio del aparato seleccionador de canales o a vivir las consecuencias de un embotellamiento en la supercarretera de la información.

No, no todos estamos “enchufados” a algo, por ello la nueva tecnología no se impone, propone.

Entre los latinoamericanos hay millones de hombres y mujeres que viven en condiciones marginales, expuestos a la desnutrición, analfabetas o con un bajo promedio de escolaridad y sin acceso a nuevas tecnologías. Bajo estas condiciones, en nuestras poblaciones se permean los procesos de globalización. Y ante este panorama la tradición se ha reavivado. Las etnias nos aferramos a nuestro propio ser, a nuestra identidad, buscando encontrarnos a nosotros mismos frente a un mestizaje

⁴ Novelista William Gibson acuñó por primera vez el término ciberespacio en 1984, en su libro *Neuromante*: “Ciberespacio: representación gráfica de abstractos bancos de datos. Alucinación consensual adictiva; mundo alternativo al que se puede tener acceso a través del módem* de nuestra computadora. ... Líneas de luz seguidas en el desconocido espacio de la mente, conjuntos y constelaciones de datos que tintilean, como ciudades en la noche” (Rheingold, 1992, p. 16) *Módem: dispositivo que permite a una computadora o a un sistema comunicarse con otros. La información digitalizada se convierte en sonido lo que le permite transmitirse, generalmente, a través de líneas telefónicas. Otro módem se encarga de reconvertir los sonidos en información digital.

que, en muchos casos, es un mecanismo de defensa ante la homogeneización totalizadora.

Hay que tener cuidado con el uso y abuso. El peligro más común es producir y colocar información excesiva que impide el contacto casual y directo con las piezas.

Dentro de este acontecer, surgen algunos intentos de personas o grupos independientes por tejer hilos en esa trama que se muestra uniforme. Por ejemplo, el uso de la nueva tecnología en museos, que en casos aislados ha llevado a experiencias con resultados difusos y diversos.

¿Por qué? Porque el museo, como parte viva de la comunidad, debe tomar en cuenta la ideología, costumbres y tradiciones del medio que lo circunda para un manejo adecuado y certero de las nuevas tecnologías, que realmente le ayuden a cumplir con sus objetivos de comunicación y educación.

Desde que se proyectan los guiones museológicos y museográficos, estos medios deben considerarse parte de la exhibición. Es importante que exista coherencia entre el mensaje, la información que se proyecta, la museografía y las nuevas tecnologías. Cada vez se usan más y a pesar de ello se siguen tomando como un elemento aislado y no como parte integral del discurso. Es indispensable la planeación en la aplicación de las nuevas tecnologías, para que realmente sean permanentes y tengan un mantenimiento adecuado, ya que la operación técnica es un problema cotidiano.

Hay que tener cuidado con el uso y abuso. Las nuevas tecnologías no substituyen al objeto en el museo. El peligro más común es producir y colocar información excesiva que impide el contacto casual y directo con las piezas. Entre otras cosas, se propicia el embrujo por las máquinas que, a manera de video clip o video juego, reproducen a los originales en exposición, que muchas veces tienen a su lado, generando una interpretación confusa.

Por todo lo antes señalado, en el museo hay que llevar a cabo trabajo multidisciplinario e interdisciplinario, el cual interconecta los fragmentos del conocimiento científico y empírico, (teoría y práctica) creando puntos coyunturales de crecimiento y mayor experiencia, hecho que no impide reconocer, entre ellos, sus diferencias y avances.

El discurso del chamán

•Las nuevas tecnologías no solucionan todos los problemas

•En la medida en que se dé buen uso a la tecnología, auxiliará en las actividades del museo. Antes hay que llevar a cabo tareas de revisión, evaluación y planeación, para no llegar al punto de realizar lo que siempre se ha acostumbrado, más el trabajo adicional requerido para operar y mantener a los equipamientos. (Dertouzos, 1997). Los procesos computarizados solucionan problemas mientras el programador los planteé y aplique modelos adecuados para ello.

•Actualizarse no significa usar nuevas tecnologías

Parecer “modernos” es una frágil frontera que nos invita a cruzarla sin meditarlo mucho. En los países latinoamericanos, la fuerza de la comunidad debe manifestarse en el museo: la obra de sus manos, los usos y costumbres, las tecnologías tradicionales. Sin duda, ahora que buscamos reconciliarnos con el entorno debemos reconocer y revalorizar los procesos de trabajo así como los materiales y tecnologías autóctonas, que forman parte de una cotidianidad de miles de años. Hay que pensar en esto y en cómo combinar fuerzas; el museo es un lugar ideal para ello ya que debe propiciar precisamente la reflexión.

•Tener al alcance mucha información no conduce necesariamente a educar más y mejor

El proceso enseñanza-aprendizaje, requiere de una cuidadosa planeación y ejercicio. A partir de la plataforma del museo debemos considerar que no toda la abundante información disponible a través de los medios electrónicos es sustentada y confiable, sobre todo cuando el propio museo no fue el emisor. Hoy en día existen todo tipo de emisores, fenómeno frente al cual el museo se confirma; la institución tiene el don de la credibilidad.

Flota en el aire la expectativa de que vamos a aprender y a retener un volumen de información y conocimientos desproporcionados, ya sea los relacionados con el manejo de las nuevas tecnologías o los descomunales bancos de información e imágenes a los que se puede tener acceso. Pero, ¿Cuál es la aplicación práctica o inmediata que le puede dar el museo y su público? ¿Cuál es el beneficio que se obtendrá de su posible uso? Estamos expuestos al síndrome del aprendizaje excesivo y la sobrecarga. (Ibid, p. 330)

•Las nuevas tecnologías por sí mismas no crean interactividad.

Las máquinas auxilian y acentúan las aptitudes humanas, en este caso la capacidad de comunicación entre la gente. Esto debe llevar a cumplir el proceso completo; retroalimentarse no significa presionar botones en una computadora, es conocer y convivir con nuestros compañeros de trabajo, con los colegas, con nuestros visitantes. El encuentro con el público lo propicia el museo a través de los más diversos mecanismos, que pueden o no servirse de las herramientas que proporcionan las nuevas tecnologías.

III

De lo que no se ve: la fuerza del espíritu.

Mito, rito, magia, iniciación, tradición, son prácticas que conforman una parte significativa de nuestro patrimonio cultural intangible. De manera extraordinaria hoy pueden perpetuarse a través de los medios electrónicos y digitales. Nos encontramos frente a una época en que muchos de nuestros usos y costumbres se están transformando o presenciamos el surgimiento de unos diferentes. Lo registrado y creado en el ciberespacio se constituye también como patrimonio cultural intangible.

Del seno de una comunidad, la tradición puede integrarse o mostrarse a otra, manteniéndose viva, conservando sus procesos capturados en tiempo real en los más diversos formatos electrónicos.

Consideremos entonces, que el discurso o diversas lecturas que los museos latinoamericanos impriman a los productos digitales y virtuales tienen la potencialidad de su rico patrimonio cultural y natural. Al uso y aplicación de las nuevas tecnologías hay que sumar los valiosos aportes de la tradición, de la riqueza de la identidad cultural, que en el caso de México, y puedo decir de Latinoamérica, fusiona y desarrolla conocimiento indígena ancestral, así como la herencia europea, africana y asiática, a nuestro trabajo.

Tenemos diferentes tipos de civilización, somos tan diversos como creativos y ello se ha reflejado y debe seguir reflejándose en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías.

Mencionamos como ejemplos exitosos elaborados en Latinoamérica: los videos testimoniales realizados por los propios grupos étnicos, la llamada antropología visual, los artistas que hacen obras especialmente para mostrarse a través de

los medios digitales o usando los medios electrónicos como instrumentos de creación, kioscos interactivos complemento de exposiciones, las audiograbaciones que rescatan y divulgan música autóctona, comerciales televisivos de exposiciones temporales y museos, audiovisuales con temas de arte a múltiples proyectores, los directorios de museos en internet, las páginas electrónicas institucionales, museos virtuales, entre otros.

Estemos o no estemos “enchufados” a algo, nuestra vida está expuesta a las consecuencias del uso y aplicación de la nuevas tecnologías.

Podemos convertirlas en beneficios, en herramientas para cumplir con un fin. Es cuestión de planear, organizar, tener iniciativa y ser ejecutivo para con lo que la tecnología propone.

Visiones y revelaciones

•Las nuevas tecnologías permiten crear sistemas de trabajo y comunicación, rápidos, oportunos y eficientes.

Estas características ofrecen otras alternativas al museo para cumplir con sus tareas y metas. Pueden aplicarse con éxito para llevar a cabo los procesos desarrollados tanto en las áreas sustantivas como técnicas. Por ejemplo, el flujo de información puede manejarse con mecanismos tan eficaces en calidad y cantidad, sólo cuantificables en números exponenciales. Casi cualquier actividad del museo puede ser tocada por las nuevas tecnologías; debemos prever qué tanto y tan profundo será ese acercamiento y si así conviene a la misión, visión y objetivos de nuestras instituciones.

•Actualizarse es mantenerse en contacto con la comunidad y prepararse para servirla.

Para cumplir con su vocación fundamental de trabajo por la comunidad, las instituciones museales, pueden o no pueden usar las nuevas tecnologías. El museo estará actualizado y vigente, cuando más acorde se encuentre con la realidad, necesidades y aspiraciones del entorno social y natural al que se debe, al que representa. De esta manera, dentro de sus posibilidades, debe manejar materiales y tecnología que, por un lado sean congruentes con la institución y con la exposición y, por otro, vayan dirigidos al público que se van a presentar.

•Tener al alcance mucha información enriquece las tareas de investigación, educación y divulgación.

Recolectar, acceder y guardar bancos de datos, información e imágenes no tiene límites en tiempo y espacio con las herramientas que proporcionan las nuevas tecnologías. El museo puede aprovechar estas facilidades para crear programas educativos con objetivos precisos, pedagógicos y didácticos, que complementen eficientemente los servicios que ofrece. Debemos trabajar con conceptos y planteamientos que sustenten nuestras acciones. Si en este mar de información, el museo no tiene clara su misión e intereses, “difícilmente los podrá expresar y compartir con el estudiante y/o visitante”. (Téllez, 1996, p.44)

La divulgación científica es un conjunto de tentativas, de las más diversas variantes, que tratan de dirigirse al gran público. Se relaciona con la educación como un complemento, ya que la ciencia va más rápido que la enseñanza (Roqueplo, 1983). La comunicación instantánea a través de las nuevas tecnologías es muy útil, para cumplir con este reto. También será muy valioso lograr, que en el contexto del museo, los individuos aprendan haciendo; “la ciencia es una construcción no una contemplación”. (Ibid, p.103)

«Se puede tomar como hipótesis de trabajo que la divulgación de la ciencia la pone como en una vitrina; para apropiarse ese saber hay que incidir en la vida cotidiana de los individuos y propiciar métodos de comunicación bilaterales y prácticos» (Ibid, p. 147-148)

•El ser humano es interactivo y necesita de la interactividad.

Podemos considerar que existen tres formas de proximidad electrónica: máquinas con máquinas, personas con máquinas y personas con personas. (Dertouzos, 1997, p. 357). Considerándolas en el marco del museo, el primer caso aumenta la eficiencia de los procesos, en el segundo la capacidad de obtener y dar información y es la última la que propicia y facilita el diálogo, así como los mecanismos del trabajo en equipo y a distancia.

Todas estas opciones son producto del espíritu y genio creador del género humano. Aumentan las capacidades propias de nuestra naturaleza, pero con mediadores electrónicos, que en ningún momento nos substituyen. Una comunicación integral, permanente, a través de todos nuestros sentidos, establecida también con el entorno, es esencial para mantener, enriquecer y cumplir con los ciclos de vida.

Fin de la primera parte.

... y aquellos momentos sublimes al atardecer, cuando junto al calor del fuego toda la familia se reunía para que se contaran las historias sobre los orígenes de los pueblos, no han quedado atrás. Ahora conviven con otras formas de guardar y compartir la memoria de los hombres.

KARINA R. DURAND V.⁵

5.- Actualmente trabaja en el Museo Nacional del Virreinato y es miembro de ICOM-México, AVICOM-ICOFOM - LAM.
e-mail: kdurand@spin.com.mx

Bibliografía

- BURGER, J. "La Biblia del Multimedia". Wilmington, Addison-Mesley Iberoamericana. Delaware, U.S.A. 1994.
- DERTOUZOS, M.L. r 1997, "Qué será, cómo cambiará nuestras vidas el mundo de la informática". México, Editorial Planeta. 1997.
- DURAND, K.R. Ponencia: «El uso de multimedia para la divulgación y valorización del patrimonio cultural» presentada en el Seminario "Museografía, el lenguaje de los museos al servicio de la sociedad y de su patrimonio cultural". Ministerio de cultura, Instituto del patrimonio histórico y artístico Nacional, Organización de Estados Americanos. 1995, Río de Janeiro, Brasil.
- Eliade, M. "El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis". México, FCE, 1982.
- GÁNDARA, M. "Kioscos interpretativos. Multimedia en el Museo de las Culturas de Oaxaca" Ponencia presentada en la sesión: Colecciones físicas o colecciones virtuales, desafío del futuro. Reunión anual del Comité Internacional de museos y colecciones de Arqueología e Historia. (ICMAH). ICOM-México. 1999.
- HARTER, P.M. "The Earth" en www.earthsystems.org/list/eco-isla/0795.html Stanford University, School of Medicine. 1999
- MANDELBAUM, D.G. "Agrupamientos sociales" en Hombre, Cultura y Sociedad.(compilación) 1993, FCE.
- REINGOLD, H. "Virtual Reality". The revolutionary technology of computer generated artificial worlds and how it promises to transform society. A touchstone book. 1992, N. Y. Published by Simon-Schuster.
- ROQUEPLO, P. "El reparto del saber. Ciencia, cultura y divulgación". Colec. Límites de la ciencia. Buenos Aires, Argentina. 1983, Edit. Gedisa.
- TÉLLEZ, A.. "Elementos para una educación alternativa, una experiencia personal" en Prometeo, fuego para el propio conocimiento. no.12 Rev. Mex. de Psicología Humanista y Desarrollo Humano. 1996, Universidad Iberoamericana. pp. 42-47.