





# Neomuseografía/arte/conocimiento

Miguel Ángel Correa Fuentes\*

*El futuro de la museografía no está en la selección cuidadosa del color, tampoco en el diseño de vitrinas tecnológicamente perfectas. El futuro de la museografía está en otra parte.*

FELIPE LACOUTURE FORNELLI

## NEOMUSEOGRAFÍA

Las exposiciones son el medio de comunicación vertebral de los museos y sus alcances expresivos resultan notables si las vemos de modo distinto: sólo las exposiciones ofrecen la situación extraordinaria de que el público explore —con cuerpo y mente— la representación misma para captarla en tiempo y espacio. Esta condición es muy distinta a lo que otorgan el libro, la televisión, la radio, el cine, las computadoras o los videojuegos: en éstos es posible conectar la mente, pero no introducir el cuerpo humano en el propio medio de representación para estimular todas las capacidades perceptuales, emotivas y cognitivas con movilidad física.

Bajo esta noción, las exposiciones se convierten en soportes propicios para atender la imaginación y la necesidad humana de explorar tierras incógnitas, enclaves sagrados, regiones abstractas, ámbitos lúdicos, alentando la curiosidad para conocer más acerca de algo de los mundos humanos y extrahumanos posibles. Así, las exposiciones pueden concebirse como “espacialidades”: “espacios que espacian lugares” (Heidegger, s. f.: 8), sitios evocadores de realidades que se captan con la movilidad corporal al deambular entre sus vías, senderos, recodos y secretos.

De este modo, la museografía hace “vivencial” el espacio para que el público lo habite con cuerpo/mente/cultura; es decir, las exposiciones son lugares que hacen perceptible la existencia bajo visiones socialmente construidas. A la vez, las exposiciones pueden conceptualizarse como “atmósferas” (Zumthor, 2003: 6), ya que inducen sensibilidad y emoción a través de una constelación de estímulos en un entorno especial; es decir, el espacio toma “soplos” de ubicuidad ontológica al ser percibido desde la corporalidad de quien lo explora.

En las atmósferas, el espacio ya no es el contenedor apriorístico kantiano ni el trazo geométrico/matemático, sino la construcción heideggeriana de lo “habitado y vivido”, extensión sensorial del mundo y manifestación de las relaciones cuerpo/entorno: representaciones del modo en que nos influye el espacio y, a la vez, las formas en que lo vivimos, imaginamos y modificamos, aceptando que el cuerpo es nuestro medio natural para construir el mundo y que “la

experiencia se nos aparece en cuanto somos *del-mundo* por nuestro cuerpo, en cuanto percibimos el mundo con nuestro cuerpo” (Merleau-Ponty, 1993: 222).

Por lo tanto, las exposiciones son lugares apropiados para sumergirnos en extensiones perceptuales enriquecidas por recorridos que incitan los sentidos, agudizan la conciencia y favorecen el aprendizaje significativo con saberes renovados.

Las exposiciones constituyen soportes que, con el uso de distintos equipamientos en conjunción con colecciones y el diseño de espacialidades y atmósferas, permiten al museógrafo escenificar saberes con un lenguaje que emite “textos” tetradimensionales: conjunto de enunciados que producen sentido en el “encuentro” con el espacio expositivo y el tiempo de visita dirigido por la curiosidad del público.

Y gracias a que las exposiciones cuentan con un metalenguaje es posible pensar nuevas magnitudes expresivas con este idioma compuesto por luz y volumen, sonido y música, texturas, colores y profundidades, oralidad y escritura, fotografía y video, objetos y kinésica —expresiones corporales/gestuales—, elementos que en mil composiciones enriquecen la comunicación museal. Y su capacidad significativa crece más si este metalenguaje es mediado por “tecnologías poliestéticas” que estimulan en forma espectacular al sistema perceptual —tanto en espacios interiores como exteriores—, con proyecciones visuales y sonoras, animaciones y realidad aumentada, iluminación robótica, control escénico, propagación de aromas y sabores, efectos especiales e interactividad con tecnologías de información y comunicación móviles.

Con la adición de estas técnicas surge una modalidad expresiva que origina una nueva museografía —neomuseografía—, soporte peculiar que utiliza distintos medios en sus enunciaciones espacio-temporales para emitir textos con datos, señas, estímulos, secuencias, sorpresas y emociones que producen sentido. Aquí la “intermedialidad” (López, 2011: 95) es diálogo y fusión de medios artístico/literarios —mediados por sistemas inteligentes mecatrónicos vía web—, en un soporte común que genera “otro” lenguaje; idioma que, al unir distintos medios con estrategias dramatizadas, reformula un modo de comunicación que produce asimilaciones perceptuales y cognitivas nuevas, con distintas formas físicas y tecnológicas para comprender y codificar la presencia humana en el cosmos, que incluyen, a la vez, interfaces multimodales para el procesamiento de información que provoca nuevos códigos y otras relaciones



Composición digital © Cristina Martínez, Trompo Gráfico

semánticas entre enunciación, captación y reciprocidad de información multisensorial.

Por lo tanto, se trata de un idioma renovado que enriquece la comunicación y la percepción humana; es un modo que permite enaltecer la expresión del conocimiento al generar mundos posibles o alternativos, ya que, si enunciamos y percibimos a través de soportes que renuevan las formas de expresión para sentir/significar/pensar, entonces interpretaremos y comprenderemos nuestro universo de manera distinta y ampliada para imaginar e interpretar nuestros mundos en la diversidad cultural y biológica. Es un lenguaje destinado a elevar el conocimiento mediante una búsqueda avanzada de comunicación que explora otras posibilidades expresivas con nuevas dimensiones cognitivas.

En suma, la neomuseografía es un medio excepcional por su naturaleza espacio-temporal incursionable, y ofrece vías de significación para explorar distintas formas de acceder a realidades que permiten expandir razonamientos, sensibilidades e imaginación en el receptor. Se trata de un idioma superior que escenifica, dialoga, muestra y sensorializa saberes con la finalidad de estremecer y, a través de las estrategias de

la comunicología con la ingeniería en comunicación social (Galindo, 2014), aporta una valoración significativa en aras de modificar actitudes para el beneficio colectivo.

#### ESTÉTICA PEDAGÓGICA

La neomuseografía integra arte visual, sonoro, escénico, digital, conceptual y tecnológico en sus exposiciones; por lo tanto, es metáfora de “arte total” que se aplica a través de la “imagen multisensorial”, núcleo conceptual que provoca estados de receptividad mental y física para facilitar el aprendizaje a partir de experiencias estéticas impulsadas por una pedagogía motivadora y exploradora que dispone de escenarios con recorridos plurisensoriales, interactivos, lúdicos y afectivos. Y ésta se convierte en pedagogía descubridora, si fijamos objetivos de instrucción en la exploración expositiva, para ayudar a resolver problemas significativos; es decir, si la experiencia se diseña con acciones organizadas de constructos ante situaciones problemáticas que ligen conocimientos resolutivos al entorno natural, social e individual.

Las espacialidades de la neomuseografía conforman un medio de aprendizaje ideal para sumergir al visitante en ésta

y nutrir la naturaleza interactiva del cerebro, ya que estimulan el sistema perceptual y de búsqueda —o curiosidad— con los hemisferios cerebrales superiores, aceptando que, para el interactor agudo, lo ya conocido carece de interés y lo complicado, una vez dominado, pierde sorpresa y deja de ser excitante; por lo tanto, requiere de más retos con nuevos estímulos para repetir ciclos de fruición en el proceso de aprendizaje.

Estos ciclos pueden planearse con recorridos expositivos alternos y externos ejecutables a través de la página web de cada exposición. La importancia de la interactividad en las ex-

posiciones no sólo reside en la diversión, sino también en el placer y la satisfacción que seducen y hacen adicto al usuario (Santacana y Martín, 2010); allí reside la fuerza cognitiva de inducir el proceso expositivo inmersivo/interactivo para provocar fascinación por el conocimiento.

Por eso tiene un paralelo importante con el ideal artístico de la realidad virtual: estética de la “ilusión” —que implica la transparencia del medio; es decir, el deseo de reproducir la vida real en el propio medio—, ligada a la estética de la “interacción”: el texto como juego, el lenguaje como juguete, el





**Composición digital** © Cristina Martínez, Trompo Gráfico

interactor como jugador, bajo una aproximación artística peculiar donde la realidad virtual —o el entorno artificial— se aborda como fenómeno semiótico que ofrece nuevas posibilidades sobre textualidad, mimesis, significación, narratividad y cognición, gracias a los nuevos modos de construcción virtual de la tecnología electrónica (Ryan, 2004: 18).

La estética virtual es afín a la neomuseografía, pero ésta última resulta superior, ya que cuenta con recursos transparentes “cuasi” idénticos a los de la vida misma, donde existe la participación activa de un cuerpo humano real en tiempo real, en atmósferas y espacialidades reales creadas para la captación multisensorial, a diferencia de un cuerpo virtual —como en los videojuegos— que introduce al usuario en el escenario tridimensional ilusorio del monitor, con interfaces que le permiten explorarlo audiovisualmente en el letargo de su asiento. En cambio, la neomuseografía expande la noción virtual y la transfiere al ámbito museal al crear exposiciones multisen-

soriales con recorridos físicos tanto en edificios históricos y modernos como en pabellones, acuarios y auditorios, o bien, en espacios abiertos como zoológicos; rutas ecológicas, deportivas y turísticas; zonas arqueológicas e históricas, bosques, parques, estadios, malecones, playas, plazas, templos e incluso en transatlánticos, vagones y autobuses.

La realidad artificial se capta cuando la inmersión logra transmitir al usuario la sensación de “presencia”, justo cuando lo conecta con el mundo representado, con la riqueza de relaciones sensitivas que propician las atmósferas para darle entidad al mundo evocado. La inmersión compromete en forma activa al usuario con los textos, en una franca disposición imaginativa para reconstruir el relato en el recorrido de las espacialidades expositivas, con posibilidad de captar/construir narrativas lineales, regresivas o aleatorias.

La neomuseografía es un fenómeno omnisemiótico acorde con el arte conceptual, para erigir mundos donde los medios

tecnológicos no sólo son una extensión extraordinaria del lenguaje natural y de las capacidades perceptuales, sino que también posibilitan una estimulación intensa para la colaboración del público en la recreación del texto multisensorial, mediante una interactividad que permite diálogos para deconstruir/ordenar/reconstruir pensamientos con goce estético, al captar saberes ancestrales e imaginarios colectivos o literarios, conocimientos científicos sistematizados o pensamientos filosóficos rigurosos.

Con la noción de realidad artificial, la neomuseografía se aproxima a las prácticas artísticas “expandidas”: procesos expresivos que demandan un tipo de usuario especial que busca nuevas experiencias de participación, las cuales configuran “una relación directa entre artista, obra y espectador” (Isaza, 2012: 4). En el arte expandido, el público “va más allá de una apreciación perceptual de la obra y se vuelve activador y participante directo de ésta” (Isaza, 2012: 5), y el visitante trasciende la experiencia al asumirla como estética inmersiva/interactiva/participativa, ya que éste se integra y entrega por completo a la obra neomuseográfica —forma parte de ella: revive, sufre, goza, resignifica en ella—. Así, el arte expandido se eleva como una manifestación sublime que difunde y socializa saberes: el arte como manifestación abierta del conocimiento.

La experiencia estética expandida trasciende los formatos habituales, busca diálogos con un usuario que se reconoce en ese lenguaje artístico “capaz de percibir y descifrar las relaciones espacio temporales de la obra, capaz de reconocerse como parte de la misma creación y como activador de su sentido” (Isaza, 2012: 5). El arte expandido resalta a un participante *sui generis* que “transpira” en las exposiciones dialogantes, donde el público es intérprete y generador de significados para recrear y reproducir conocimientos mediante experiencias vivenciales ampliadas con tecnologías poliéstéticas inteligentes, que reaccionan ante las dudas del usuario con recursos interactivos y creativos diversos para públicos participativos disímbolos que buscan actividades provocadoras del “encuentro” con la identidad o alteridad en la era de la cibercultura.

#### ARTE Y CONOCIMIENTO

La neomuseografía se manifiesta como vehículo ejemplar de expresión sensible de los procesos mentales internos y de los pensamientos colectivos externos. Lo anterior ocurre dado que la construcción de saberes, valores y competencias cognitivas/afectivas, para lograr el aprendizaje en la juventud actual, requiere ir más allá del dato para clarificarlos en la conciencia: necesita expresiones polidimensionales que ni la escritura ni la oralidad ni las ecuaciones ni los videos ni las animaciones ni las infografías ni las colecciones pueden otorgar por sí solos.

La imagen multisensorial tiene la capacidad de externar en forma sensible el pensamiento a través de relaciones físicas y mentales entre cosas/visitantes/escenarios/datos/estímulos, por lo cual es un navío cognitivo natural que modela saberes para correlacionar, contrastar o provocar lo artístico/científico/filosófico/tecnológico; posibilita construir representaciones sensorializadas de imaginarios y abstracciones que nos relacionan con el mundo y con nuestros pensamientos más íntimos; integra la experiencia individual, colectiva e histórica del saber y eleva la mente mediante una “comunicación educativa natural” o inherente.

La imagen multisensorial expresa de manera holoperceptiva; facilita procesos de pensamiento con la activación de las sensibilidades que permiten a las operaciones cognitivas transformarse en conciencia reflexiva. De este modo se convierte en una forma de elevar la conciencia perceptiva del individuo, que induce otras formas de conocimiento y pensamiento, con un modo comunicativo que lo sumerge en realidades virtuales de saberes para captarlos con cuerpo y mente.

La imagen multisensorial integra sensibilidad/razonamiento/significación; trasciende el estímulo sensorial *per se* para dar paso a la captación de saberes mediante experiencias vivenciales mediadas por un lenguaje especial que funge como vehículo cognitivo a través de la imaginación y la exploración física para alcanzar la conciencia del conocimiento. En ésta, la “imaginación” es el eje cognitivo vertebral, en el cual la neomuseografía tiene su punto de apoyo para detonar la cognición al incluir el cuerpo en el proceso de significación, ya que la imaginación depende de nuestra experiencia corporal almacenada en la memoria para modelar nuevos constructos en el aprendizaje significativo.

La imaginación y su base corporal se convierten en el detonador estético sustancial del lenguaje multisensorial y, con la inmersión y la interactividad expandida que ofrece, permite llevarlas a la cúspide comunicativa/educativa. La inmersión impulsa la imaginación y curiosidad en mundos artificiales y permite oír/sentir/oler/ver/degustar ideas con un rito de transición entre lo real y lo ilusorio, entre lo profano y lo sagrado, entre lo abstracto y lo concreto.

La inmersión requiere de un entorno habitable que facilite la actividad exploratoria para aprehender objetos, situaciones y personajes conectados entre sí, mediante la participación del visitante a través de una ventana que existe fuera del lenguaje y se extiende en tiempo y espacio, donde el lenguaje selecciona objetos del mundo textual y les da propiedades que “insuflan vida a los entes y escenarios para conjurar su presencia en la imaginación” (Ryan, 2004: 118). La inmersión, a través de “ventanas”, tiene una importancia vital en el proceso imaginativo para captar saberes significativos, que se potencializan con la participación expandida

mediada por la interactividad con dispositivos móviles para socializar saberes desde el mundo representado.

El proceso expositivo de inmersión se realiza a través del diseño de “ventanas”, mediante los pasos que la literatura aplica para llevar al lector de la cruda realidad a un mundo fantástico. La neomuseografía traspasa el mundo real para llegar a un universo artificial a través de ventanas o portales de transición realizados con entes y efectos especiales, sumando cam-

bios escénicos estratégicamente diseñados, los cuales tienen una triple magnitud estética: la expectación de pasar de lo cotidiano a lo fantástico y luego a la navegación interactiva para compartirlo en redes sociales, después retornar a la escenificación ilusoria para culminar la visita con éxtasis multisensorial y, finalmente, regresa a la cotidianidad con la mente renovada.

La aplicación de ventanas virtuales físicas de transición se complementa con ventanas cibernéticas en el interior de las



// contrastar o provocar lo  
artístico/científico/filosofal/tecnológico //

primeras, las cuales permiten compartir la experiencia en redes sociales durante el momento mismo de la visita: es una metainmersión que posibilita acrecentar la transmisión de la experiencia estética y la construcción del conocimiento en el ciberespacio.

Con la imagen multisensorial es posible captar cosas imaginarias que sólo existen en la mente; posibilita la reconstrucción de cosas reales y ficticias en el espacio o en la combinación de sus partes para formar un todo; accede al entendimiento tridimensional de metáforas, conceptos y sueños, a la recombinación y creación de nuevas ideas, formas, expresiones y representaciones.

La imagen multisensorial admite comunicación gestual y corporal, así como operar artefactos para comprender aquello que no puede expresarse con palabras; alienta lo intuitivo y creativo al explorar la exposición multisensorial para encajar ideas, cosas y relaciones sin recurrir al orden lógico. A la vez, permite analizar y abstraer, contar y medir el tiempo, planear procedimientos y verbalizarlos con lógica y racionalidad a través de la interactividad digital y con diálogo entre los demás visitantes o con chateadores.

Lo anterior ocurre en un vaivén entre datos sensoriales e información semántica para distintos modos de pensamiento, cruzando saberes y llevando conocimientos a niveles cognitivos diversos que trascienden cualquier otra experiencia o razonamiento y ofrecen otros soportes de comunicación educativa. La expresión multisensorial posee discursos recombinables con la multiplicidad de inteligibilidad constructiva y deconstructiva del conocimiento, de manera similar a cómo los medios digitales satisfacen las necesidades de exploración del usuario y mitigan las ansiedades de descubrimiento contenidas en él, con imágenes que los sistemas hipertextuales o hipermedia ofrecen a través de la tecnología móvil y en los videojuegos. La exploración multisensorial desarrolla las inteligencias, capacidades y competencias, y amplía las posibilidades de aprendizaje individual y colectivo contenidos en las mismas exposiciones.

Adecuando los postulados cognitivos de Manuel Rivas a nuestros fines neomuseográficos, consideramos que el visitante cuenta con un amplio rango de experiencias en las interacciones con el mundo artificial escenificado, donde destaca la importancia de su contexto cultural y códigos, así como su modo peculiar de sentir el entorno, para diseñar los enunciados y calcular sus efectos con la predicción y el control de sucesos que ocurrirán en el propio medio.

Lo anterior aportará experiencias con un gran valor adaptativo a nuevas situaciones que ejercen una notable influencia en el proceso de aprendizaje explícito con ayuda indirecta (Rivas, 2008: 22), tal como es la inmersión neomuseográfica en los mundos artificiales con situaciones sugerentes para que el visitante procese los estímulos informativos que inci-

den en sus órganos sensitivos. Además, con el apoyo de la psicología conductual, que modifica actitudes en el público como consecuencia de estímulos sensoriales para el descubrimiento, se produce aprendizaje mediante procesos asociativos que acumulan conocimiento de hechos y datos simples que conducen a la adquisición de nuevas formas de conducta, comportamiento y pensamiento (Rivas, 2008: 26).

Así, el aprendizaje se proyecta con amplitud a través de la neomuseografía, la cual propicia, impulsa y guía la aprehensión de conocimientos con las perspectivas conductistas y constructivistas, así como en procesos individuales y socializados mediante la disposición de distintos niveles cognitivos. Éste se da desde los modos simples de aprendizaje asociativo hasta formas más avanzadas que requieren concurrencia e interacción de procesos diversos, incluyendo la reorganización o reestructuración de las redes estructurales complejas, que implican una mayor elaboración cognitiva y una mejor comprensión e integración de contenidos en la memoria semántica. Lo anterior conduce a una retención más duradera y de fácil recuperación, la cual se apoya en procesos precedentes más sencillos, así como en la amplia gama de los aprendizajes implícitos, donde se aprende-haciendo de manera inconsciente en situaciones y condiciones diversas (Rivas, 2008: 22).

En la imagen multisensorial concurren procesos de aprendizaje por condicionamiento, por asociación de estímulos y respuestas, por la adquisición de datos sensoriales y simbólicos, por imitación, observando lo que el otro hace, y por procesos cognitivos superiores en la adquisición de conceptos y teorías. Cada uno de ellos se aplica según la naturaleza del tópico abordado en cada exposición, provocando conocimientos declarativos —saber qué es algo— y conocimientos procedimentales —saber cómo se hace algo—. Además, en los primeros se dan conocimientos semánticos —redes de significados o jerarquía de conceptos— y conocimientos episódicos —sucesión de hechos o acontecimientos localizados en el tiempo y el espacio—. Todos ellos son constitutivos de las experiencias a lo largo de la vida de toda persona en cualquier cultura (Rivas, 2008: 29).

El conocimiento es multidimensional, ya que es, a la vez, biológico y psicológico, corporal y mental, cultural y social (Morin, s. f.: 20), con modalidades que van de la tradición ancestral a la lógica científica, de la rigurosidad filosófica conceptual a la expresión artística sensible de la realidad, de la resignificación literaria del mundo mediante palabras a la dominación tecnológica de la naturaleza y del cosmos: cultura/arte/ciencia/tecnología/filosofía son exégesis antagónicas, complementarias y concurrentes.

En conclusión, la neomuseografía propicia el aprendizaje polidimensional, ya que la captación de imágenes multisensoriales se da primero en el cuerpo y en los sentidos del visitante.



**Composición digital** © Cristina Martínez, Trompo Gráfico

Se viven las experiencias directamente a través de ellos y luego, al involucrar la imaginación, racionalidad y emoción con el desplazamiento físico, comprometen en forma total al público en la aprehensión de saberes. Al experimentar mundos artificiales de esta manera, el cuerpo se reactiva como un gran receptor sensorial que capta información y estímulos para sentir, pensar e imaginar universos inateriales como galaxias significantes.

La imagen multisensorial se convierte —a partir de sus representaciones artísticas y literarias— en una manera de elevar la conciencia perceptiva del individuo; como un modo de

conocimiento que restituye la experiencia total de la vida con la unidualidad mente/cuerpo, que potencia las capacidades e inteligencias con un lenguaje estético que contiene discursos estructurados en distintos niveles para propósitos persuasivos que estimulan sensibilidades, saberes y pensamientos.

Aquí el arte total se manifiesta de modo abierto como una modalidad importante del conocimiento y entendimiento humanos, tal como señala Nelson Goodman (1976: 141): “el arte no debe tomarse menos en serio que las ciencias en tanto forma de descubrimiento, de creación y ampliación del conocer”, ni puede ser menos serio que la filosofía en tanto

escrutinio descifrador del pensamiento universal. Tampoco puede omitir la aplicación técnica para trascender su capacidad sensible, expresiva e imaginativa: arte/ciencia/filosofía/cultura/tecnología aportan conocimientos reveladores de nuestro universo para elevar la comprensión humana en distintas dimensiones.

Además, la expresión neomuseográfica accede a la “metacognición”: pensamiento global y conocimientos paralelos, inteligencias múltiples/emocionales, aprendizaje significativo,

“comprensión imaginativa corporeizada” (Johnson, 1991), así como a la socialización del conocimiento a través de las tecnologías de la información y la comunicación actuales. En el proceso se implica el enlace <Lenguaje>percepción-pensamiento-conciencia-conocimiento-memoria-aprendizaje<Lenguaje>, que conecta todas las áreas del cerebro en modo enjambre con una dinámica intermodular que activa la conciencia y el significado, proceso superorganizado de activación cerebral espacio-temporal (Díaz, 2015: 67) que relaciona ambos

# Arte y conocimiento



hemisferios y eleva nuestras capacidades cognitivas con el desplazamiento corporal para extender nuestros saberes y nociones existenciales.

Con estos aportes, la neomuseografía eleva la comunicación educativa en los museos, enriquece a la museografía de vitrinas y trasciende los confines museológicos. Puede ser agente, laboratorio y nave que impulse la “educación total”; es decir, una educación transdisciplinaria que fomente aprender a conocer, a hacer, a convivir y a ser creativos en armonía social e interior (Nicolescu, 1996: 93).

La educación total promueve una educación universal que transforma y reordena las acciones en concordancia con las condiciones externas que influyen a la persona en cada momento de su vida, donde coexiste el razonamiento y sentimiento e integra el componente lúdico como facilitador para asimilar mejor y más rápido los saberes, en un proceso cognitivo que compromete tanto al cuerpo como a las inteligencias en la aprehensión y comprensión cultural. Como revolución educativa, da paso a un nuevo tipo de inteligencia global basada en el equilibrio análisis/sensibilidad. Se trata de una enseñanza que rebasa a las instituciones educativas formales y la museología; en particular, la corriente de la neomuseografía puede ser un medio natural para impulsarla en su seno como formación de largo alcance, esto es, como capacitación para toda la vida y en todos los espacios sociales con tecnologías educativas que eleven lo mejor de la humanidad.

Asimismo, la neomuseografía puede ser un avío poderoso para afrontar uno de los problemas más acuciantes de la humanidad: la contaminación y el calentamiento global, que conlleva a la extinción masiva de especies y la reducción drástica de los recursos naturales para una población humana que se desborda en el planeta. Bajo la concepción del museo como agente de gran impacto educativo/persuasivo, divulgador ágil de saberes y ecotecnia, capaz de alentar la participación masiva del usuario y de las poblaciones poseedoras de grandes ecosistemas para restaurar la biodiversidad y sus servicios ambientales con emprendimiento social y bienestar colectivo asociados con el turismo sustentable y economías sostenibles (Correa y Cuevas, 2018).

En síntesis: la neomuseografía es un instrumento comunicológico/educativo/artístico/tecnológico poderoso y versátil que ayudará a confrontar los grandes desafíos humanos venideros ✦

---

\* Doctor en imagen, arte, cultura y sociedad. Investigador independiente que realiza su segunda estancia posdoctoral en el cuerpo académico de “Gestión del Patrimonio Turístico y Cultural” de la Facultad de Arquitectura y Escuela de Turismo en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Para profundizar sobre el tema de este artículo, véase el libro digital abierto *Neomuseografía: poética del es-*

*pacio museístico*, producto del primer posdoctorado, disponible en: <<http://bit.ly/2woNS5>>.

## Bibliografía

- Correa Fuentes, Miguel Ángel, y Miguel Ángel Cuevas Olascoaga, “Ecological Museums: Sustainable Tourism and Restoration of Biodiversity”, *Journal-Agrarian and Natural Resource Economics*, vol. 2, núm. 3, diciembre de 2018, pp. 26-41, recuperado de: <[http://rinoe.org/western-sahara/Journal\\_Agrarian\\_and\\_natural\\_resource\\_economics/vol2num3/Journal\\_Agrarian\\_and\\_Natural\\_Resource\\_Economics\\_V2\\_N3\\_4.pdf](http://rinoe.org/western-sahara/Journal_Agrarian_and_natural_resource_economics/vol2num3/Journal_Agrarian_and_Natural_Resource_Economics_V2_N3_4.pdf)>, consultada el 6 de febrero de 2018.
- Díaz Gómez, José Luis, *La naturaleza de la lengua*, México, Herder, 2015.
- Galindo Cáceres, Luis Jesús, *Ingeniería en comunicación social. Hacia un programa general*, Puebla, BUAP, 2014.
- Goodman, Nelson, *Los lenguajes del arte*, Barcelona, Seix Barral, 1976.
- Heidegger, Martin, *Construir, habitar, pensar*, s. f., recuperado de: <[https://wiki.ead.pucv.cl/images/7/70/Construir\\_habitar\\_pensar\\_heidegger.pdf](https://wiki.ead.pucv.cl/images/7/70/Construir_habitar_pensar_heidegger.pdf)>, consultada el 6 de febrero de 2018.
- Isaza Echeverry, María Isabel. “Prácticas estético-artísticas expandidas hacia la experiencia participativa del espectador”, tesis de maestría en comunicación, Colombia, Facultad de Ciencias de la Educación-Universidad Tecnológica de Pereira, 2012, recuperado de: <<http://recursosbiblioteca.utp.edu.co/tesis/textoyanexos/30647176.pdf>>, consultada el 6 de febrero de 2018.
- Johnson, Mark, *El cuerpo en la mente. Fundamentos corporales del significado, la imaginación y la razón*, Madrid, Debate, 1991.
- López Varela Azcárate, Asunción, “Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación”, *Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 16, 2011, pp. 95-114, recuperado de: <<https://core.ac.uk/download/pdf/38811083.pdf>>, consultada el 6 de febrero de 2018.
- Merleau-Ponty, Maurice, *Fenomenología de la percepción*, 1993, recuperado de: <<https://filosofiasentido.files.wordpress.com/2013/07/merleau-ponty-maurice-fenomenologia-de-la-percepcion.pdf>>, consultada el 6 de febrero de 2018.
- Morin, Edgar, *El método*, vol. III, s. f., recuperado de: <<http://www.edgarmorin.org/descarga-libro-metodo-ii-al-iv.html>>, consultada el 6 de febrero de 2018.
- Nicolescu, Basarab, *La transdisciplinariedad. Manifiesto*, Multidiversidad. Mundo real, Edgar Morin, A. C., 1996, recuperado de: <<http://www.ceuarkos.com/manifiesto.pdf>>, consultada el 6 de febrero de 2018.
- Rivas Navarro, Manuel, *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*, Madrid, Consejería de Educación, 2008, recuperado de: <<http://www.madrid.org/cs/Satellite?blobcol=urldata&blobheader=application%2Fpdf&blobheadername1=ContentDispositio&blobheadervalue1=filename3DProcesos+cognitivos+y+aprendizaje+significativo+MRivas.pdf&blobkey=id&blobtable=MungoBlobs&blobwhere=1220443509976&ssbinary=true>>, consultada el 6 de febrero de 2018.
- Ryan, Marie-Laure, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Barcelona, Paidós, 2004.
- Santacana Mestre, Joan, y Carolina Martín Piñol, *Manual de museografía interactiva*, Madrid, Trea, 2010.
- Zumthor, Peter, *Atmósferas. Entornos arquitectónicos. Las cosas a mi alrededor*, 2003, recuperado de: <<https://talleravillalba.files.wordpress.com/2014/04/zumthor-atmosferas.pdf>>, consultada el 6 de febrero de 2018.