

# Vinculación entre los visitantes a museos y el patrimonio biocultural

Cecilia Llampallas Sosa\*

## INTRODUCCIÓN

El presente texto desarrolla una reflexión sobre los trabajos de investigación y de difusión realizados en museos y cómo algunos de estos materiales dan cuenta de las formas como se representa el patrimonio biocultural en las exposiciones. Las experiencias a las que me referiré reflejan mi labor desempeñada en la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia [CNME-INAH]. Desde 2014 participé en la creación de una serie de interactivos que respondían al discurso del guion de una exposición con materiales paleontológicos. Estos recursos participativos se efectuaron considerando la diversidad del patrimonio cultural en México y, precisamente, a través de este enfoque se desarrolló la relación que existe entre los museos y el patrimonio biocultural, con la finalidad de establecer nuevos canales de vinculación entre los visitantes y los museos.

En virtud de que el museo tiene como funciones la exhibición y la salvaguarda de sus colecciones, es responsabilidad del INAH conservar, investigar y difundir dicho patrimonio. Por esta razón, los interactivos, tanto digitales como análogos, están pensados como un mecanismo de construcción social; es decir, el desarrollo de una estrategia para visibilizar el patrimonio de la sociedad y de la cultura que los produce, así como el proceso por el cual la cultura va tejiendo una relación ancestral con su entorno. Así, la interpretación del patrimonio tiene como objetivo reproducir las diferentes expresiones de la relación de un grupo con su entorno, que en su mayoría se transforman y adecúan con el paso del tiempo, donde se trata de narrar la versión de un grupo específico pero siempre desde su presente.

Considerando, como lo menciona Eckart Boege, que el diverso patrimonio biocultural de nuestro país responde a saberes, sistemas de valores, cosmovisiones, rituales, creencias, ceremonias, etcétera (Boege, 2008: 25), se pretende que los interactivos involucren los diferentes símbolos y significados de cada comunidad, entidad y museos, en los que

se desarrollan disímiles exposiciones con el objetivo de conocer, difundir y comunicar.

Los interactivos se diseñaron para acercar al visitante con la colección y con la sociedad que los produjo, a partir de estrategias para que el público descubra algo nuevo o diferente de lo que se aprecia comúnmente.

Para comprender mejor el patrimonio, consideramos pertinente diseñar tres tipos de interactivos: el primero, a partir una pieza representativa de la colección, pero que además hable de diferentes temas, por ejemplo, la sociedad que la produjo, los significados o la cosmovisión, pretendiendo dar a conocer los diversos procesos históricos, arqueológicos, usos, creencias, devenires y rituales que muestren aspectos de manufactura, de sus significados, de los materiales que la constituyen, de la estratificación social, de la utilidad, de la vida cotidiana de alguna cultura o de la sociedad pasada o actual.

El segundo es un interactivo que esté pensado para unir dos tópicos; es decir, relaciona el contenido de la sala anterior y te prepara para conocer el siguiente contenido. Y el tercero es un interactivo en el que se desarrolla un tema para apoyar el guion museológico con un tema específico y, con esto, que el público se lleve más información de la que lee en las cédulas.

Desde esta perspectiva podemos referirnos a la propuesta de la museología crítica en la que se plantea al museo como una esfera pública donde los significados sociales, los valores sobre qué es cultura, patrimonio, identidad, ciudadanía y otras nociones, son puestas en discusión y cuestionamiento (Santacana y Hernández, 2006). Con base en estas premisas, los interactivos que se desarrollaron a partir de la herencia biocultural están considerados para que los espectadores experimenten, conozcan y reflexionen, desde su presente, y compartan los motivos que hacen valioso su patrimonio o un tema en la actualidad, como fue el caso del patrimonio paleontológico del Museo Regional de La Laguna, en Torreón, Coahuila.



Varias de las piezas expuestas datan de más de 100 000 años AP **Fotografía** © Cecilia Llampallas.

### EL MUSEO Y LA REPRESENTACIÓN DEL PATRIMONIO BIOCULTURAL

En el desarrollo de materiales interactivos partimos de considerar que el patrimonio biocultural comprende una gran diversidad de temas que se han tejido en la sociedad y en su relación con la naturaleza. Incluye las formas en que la humanidad ha interactuado y transformado su entorno, que no sólo ha sido escenario para su manutención, sino que también repercutió en las prácticas de los habitantes, convirtiéndolo en espacios ceremoniales, rituales, como parte de su cosmovisión.

En términos planteados por Luque, Martínez-Yrizar y diversos integrantes de la Red Temática Conacyt sobre Patrimonio Biocultural, el valor de lo biocultural reside en que genera “comunidad”, pues nos remite a conectarnos con la memoria de la humanidad, que como especie ha sido capaz de crear modos de relación sociedad-naturaleza significativos, creativos y de regeneración mutua. Es decir, nos remite a reconocernos como parte de la trama de la vida de la Madre Tierra (Luque *et al.*, 2016). A partir de esas premisas desarrollamos un ejercicio para reactivar el pasado desde la actualidad, considerando que esto nos permite recuperar un proceso histórico en el presente.

El interactivo al que me referiré se diseñó para el Museo Regional de La Laguna, repositorio que cuenta con una colección de materiales paleontológicos que han sido encontrados en gran parte del estado, mismo al que se conoce como “Coahuila, tierra de dinosaurios”. El objetivo del proyecto fue el de provocar y el de ampliar experiencias dentro del museo y, en particular, dar a conocer el trabajo paleontológico en el territorio estatal. A partir de esta premisa se realizó una conceptualización con una frase detonante: “¡Te invitamos a conocer cómo surgió la vida en la Tierra!”.

Sabemos que la escala temporal geológica describe las características y las conexiones de la evolución de la Tierra. Los especialistas, por los procesos y cambios por los que ha atravesado, la han dividido en las eras siguientes: Mesozoica, Cenozoica y Paleozoica, por mencionar algunas. Estas etapas cuentan la historia del planeta a partir de acontecimientos significativos como la formación de montañas, la erosión, las extinciones masivas, la vida de los dinosaurios y del hombre.

Una vez celebradas algunas reuniones para intercambios de conocimientos y de bibliografía sobre el tema, comenzamos por definir estrategias para que el visitante conociera los eventos más importantes. De este modo consideramos prioritario que se contara con información sobre la división cronológica de la Tierra y cómo se formó su geografía, ya que por efecto de los cambios climáticos y de los movimientos geológicos se originó lo que hoy es nuestro planeta. Lo que aconteció en cada era y periodo, además de la combinación de diferentes sucesos, formó los continentes, los mares, la vida, los dinosaurios, etcétera. A partir de estos hechos se



Testimonios de vida acuática en lo que hoy es un desierto **Fotografía** © Cecilia Llampallas.

conocen aspectos sobre el tipo de flora y de fauna característica de cada era y, en el caso de los fósiles encontrados en Coahuila, se pudo reconstruir el paisaje que imperó en esta región hace millones de años.

La estrategia educativa consistió en presentar un tablero con cubos que el visitante puede girar hasta que coincidan en un mismo color que identifica cada una de las eras y las relaciona con las eras geológicas: el Precámbrico, el Paleozoico, el Mesozoico y el Cenozoico, mencionándose sólo éstas por ser las más representativas de los vestigios descubiertos en Coahuila. En cada cara de los cubos se colocó un pequeño texto y una imagen con información sobre los acontecimientos más importantes del planeta, pero si se acomodan todos los cubos correctamente se podrá abrir uno de ellos y el público verá en el interior una imagen de la flora o de la fauna del estado, o en caso de que no se contara con ésta, de un ejemplar de México. Esto permitía posicionarlos en el tiempo al unir los colores que correspondían a cada era, además de conocer que en dichas eras habían ocurrido los cambios más significativos de Coahuila.

Cada cubo contiene breves textos que informan sobre los fenómenos que se produjeron en la Tierra hasta llegar a lo que ahora vemos, además de los animales y la fauna que fue apareciendo en esos periodos. Por otro lado, al alinear los cubos se abrirá una caja simulando una ventana al pasado que contiene un acontecimiento y un resultado; por ejemplo, al abrirla el visitante encontrará información del meteorito Allende, el cual se impactó en Allende, Chihuahua, gracias a lo cual se determinó la antigüedad de la Tierra y del Uni-

verso. De este modo se logra que el público conozca que se trata del material más antiguo que existe y el más estudiado en el mundo.

A partir de estos hechos, el propósito del interactivo consiste en que el visitante reflexione sobre los cambios climáticos que determinaron las condiciones del ambiente actual, y que la fauna y flora son propias de algunas regiones de la República Mexicana y en especial del estado de Coahuila.

Asimismo, cada cubo por la parte externa presenta un diseño con la fauna que surgió entre 70 y 65 millones de años, ya que en Coahuila existen evidencias de vida del Jurásico y del Cretácico, principalmente de plantas fosilizadas y de fauna como ammonites, plesiosaurios, cocodrilos, tortugas y dinosaurios. Por medio de este recurso se explica de una forma más dinámica cómo ha cambiado el paisaje, además de valorar la riqueza natural y cultural de lo que en la actualidad observamos.

De esta manera se pretende que cuando el público se adentre en la Sala de Paleontología del museo y juegue con el interactivo, éste lo introduzca en temas que lo llevarán a diferentes experiencias, intereses o bagaje personal. Y sabrá que lo que lee en las cédulas es resultado de diversas investigaciones en torno al surgimiento y el descubrimiento del patrimonio biocultural, en este caso del patrimonio paleontológico.

#### **INTERACTIVOS EN LOS MUSEOS, UNA MANERA DE CONOCER TU PATRIMONIO**

Entendemos los interactivos como medios o herramientas que nos permiten organizar, conservar, difundir e interactuar con el contenido de una exposición, mismos que se



Los soportes de las piezas estaban especialmente adaptados a la forma y el peso de los fósiles **Fotografía** © Cecilia Llampallas.

desarrollan en formatos como videos, manipulación de réplicas, textos, líneas de tiempo, video *mapping*, audio, por mencionar unos cuantos. Algunas modalidades para interactuar con los interactivos pueden ser en redes sociales, *blogs*, páginas web, aplicaciones para dispositivos como celulares, tabletas y computadoras.

De esta manera, la conceptualización de los interactivos está orientada a precisar preguntas de investigación, por ejemplo, ¿cuál es el objetivo? ¿A quién está dirigido? ¿Qué pretende detonar en el público? Su propósito es que la experiencia del visitante sea significativa, es decir, que genere en él una reflexión que detone un aprendizaje.

La intención de los interactivos consiste en introducir al público en los temas que se desarrollan en las salas del museo, para que su visita se convierta en una experiencia integral que ayude a potenciar la creatividad mediante actividades lúdicas e interactivas. Se busca que el visitante no sólo reciba información (Hernández, 2004), sino que procese los contenidos y reaccione ante ellos. Con esto se pretende, además, que el público identifique el patrimonio cultural y viva una experiencia con actividades que están orientadas a propiciar la reflexión e interpretación del patrimonio. Dichas actividades pueden realizarse de forma individual o colectiva; con la elaboración de dichos interactivos se busca responder

a los intereses de los diversos públicos y que, al ser autogestivas, el visitante vincule su presente y recapite sobre el patrimonio biocultural.

También se desarrollan estrategias educativas para que el visitante se incorpore, desde su presente, y reconozca su patrimonio cultural, a través de una práctica interactiva dentro de las salas del museo y así propiciar experiencias vinculadas a los diversos contenidos, partiendo de la generación de materiales que pueden ser mecánicos o digitales, según sea el caso. Cabe mencionar que las estrategias se aplican a cualquier público que visite el museo.

Para conceptualizar un interactivo se estudian las colecciones —el contexto en el que fue creada, el autor, los materiales, las influencias, etcétera— y se mantienen pláticas con los investigadores del tema para posteriormente valorar los aspectos que se puedan explorar en una estrategia comunicativa, y de esta forma hacer posible un proceso de acercamiento a la misma mediante un primer proceso de indagación. Así, los interactivos se desarrollan a partir de un proceso de comunicación en el que el público participa como un elemento activo en la recepción y en la interacción por medio de herramientas que los acerca a su entorno o a un evento, para que por este medio se proporcione al participante diferentes rutas y elementos que le permitan llegar

a una reflexión que conjugue diferentes tipos de aproximaciones. Una vez realizadas las preguntas detonantes y observaciones en torno a una obra o un acontecimiento, es decir, la etapa de acceso al evento, el participante realizará una pequeña actividad en la que volcará su reflexión.

Así, se cumplen los fines establecidos por el Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés): “Adquirir, conservar, estudiar, exponer y difundir el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo” (ICOM, 2007, s. p.).

Para lograr lo anterior, los objetivos de los interactivos deben ir orientados a la comprensión de la región y de su diversidad, es decir, con procesos históricos y antropológicos particulares de algún acontecimiento en específico o de un proceso cultural. En muchos de los casos lo podemos obtener de un objeto de la colección que se utiliza en la vida cotidiana de hoy, o de un objeto usado en alguna celebración o ritual de un grupo; de este modo, el visitante puede comprender su conformación social, política, económica y cultural desde su presente. Así, se trata de no caer en la presentación de las historias sintetizadas y cronológicas de la historia nacional.

Finalmente, la interacción en los museos se orienta a que queden claros los lazos de significación entre quien observa y el patrimonio cultural. Es decir, se dirige a generar experiencias a partir del establecimiento de relaciones entre un recurso interactivo y la persona, de una manera cognitiva, sensorial, y ubicarlos en tiempo y en espacio. Para esto se deben desarrollar dinámicas participativas para facilitar al visitante que se vincule social, antropológica e históricamente con su patrimonio cultural.✚

\* Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones, INAH

## BIBLIOGRAFÍA

Boege, Eckart, *El patrimonio biocultural de los pueblos indígenas de México. Hacia la conservación in situ de la biodiversidad y la agrobiodiversidad de los territorios indígenas*, México, Conaculta / INAH / CDI , 2008.

Hernández Cardona, Francesc Xavier, “Didáctica e interpretación del patrimonio”, en Roser Calaf Masachs y Olaia Fontal Merillas (coords.), *Comunicación educativa del patrimonio: referentes modelos y ejemplos*, España, Trea, 2004, pp. 59-63.

ICOM, *Definición del museo*, 2007, documento electrónico recuperado de: <<http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1>>, consultada el 13 de febrero de 2020.

Luque, D., A. Martínez-Yrizar, A. Búrquez, G. López, y A. Murphy, *Complejos bioculturales de Sonora. Pueblos y territorios indígenas*, México, CIAD / Red de Patrimonio Biocultural de México, 2016.

Santacana Maestre, Joan, y Francesc Xavier Hernández Cardona, *Museología crítica*, España, Gijón, 2006.



Los gráficos constituyen uno de los elementos museográficos centrales de la exposición, ya que integran abundante información sobre la flora y la fauna **Fotografía** © Cecilia Llampallas.



Trabajo de campo. Recorrido por la Cuenca del Río Balsas (ecología humana), donde se expone el uso de los recursos naturales de la región nahua del estado de Guerrero **Fotografía** © Archivo Fotográfico del Laboratorio de Etnobotánica (Isay Alan Martínez Flores).