



Cultura digital, patrimonio y participación: el museo virtual de lo cotidiano¹

Lic. Jorge R. Molteni y equipo CePEI²

¹ Artículo cedido por los autores al Portal Iberoamericano de Gestión Cultural para su publicación en el *Boletín GC: Gestión Cultural Nº10: Cultura Digital*, diciembre de 2004. ISSN: 1697-073X.

² Centro de Proyectos y Estudios Interdisciplinarios de la Dirección Provincial de Patrimonio Cultural, dependiente del Instituto Cultural de la Provincia de Buenos Aires.

El proyecto MUSEO VIRTUAL DE LO COTIDIANO (MVC) es un emprendimiento concebido por los integrantes del CEPeI (Centro de Proyectos y Estudios Interdisciplinarios) dependiente de la actual Dirección Provincial de Patrimonio Cultural de la Provincia de Buenos Aires. Este grupo, que inició formalmente sus actividades en el año 2000, está integrado por profesionales de distintas disciplinas (museología, comunicación, sociología e historia, entre otras) y se propuso crear un prototipo interactivo y participativo que pudiera promoverse como un lugar de revalorización de la cultura de lo cotidiano, mediante la exposición de los más diversos testimonios del presente y del pasado de nuestras comunidades. Esto posibilita reunir en un punto de convergencia variadas manifestaciones de la cultura, bajo la forma de texto, imagen, sonido o video, tales como objetos, modas, lugares, dichos populares, personajes, acontecimientos o incluso colecciones de particulares a las que difícilmente se tiene acceso.

¿Por qué plantearse un museo virtual?

En los últimos años, el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha permitido establecer nuevos escenarios con un despliegue de recursos nunca antes imaginados. Las limitaciones del espacio real podrían ser superadas con planos más flexibles, lo que permitiría reunir y sistematizar en un solo lugar una amplia gama de evidencias culturales, cuestión ésta que el museo tradicional impide. Así, se podrían incorporar elementos y testimonios de manera ilimitada en diversos formatos.

Este modelo es un museo virtual/virtual, es decir, sin existencia en el espacio real, diferenciándose así de aquellos museos virtuales instalados en Internet pero que hacen referencia a instituciones de realidad física, tales como el www.louvre.fr o el www.moma.org.

Esta alternativa que se ofrece viene respaldada por una tendencia mundial de rescatar digitalmente los productos y expresiones del hombre para ser considerados como parte de una historia común en el futuro.

Con respecto a los **posibles impactos sociales**, estaría abierto al aporte y la discusión comunitaria en relación al acervo y su importancia, sin limitaciones ni exclusiones (situación

cada vez más posible, en la medida en que una mayor cantidad de personas puedan acceder a las nuevas tecnologías o cuenten con recursos facilitadores para ello). También permitiría el acercamiento de individuos imposibilitados de acceder a ese patrimonio por diversos motivos, tales como lejanía, enfermedad, etc., y la integración intergeneracional a través del intercambio de información entre los mayores y los más jóvenes, contacto fundamental para constituir una memoria compartida por un grupo social en un tiempo y lugar determinados.

El MVC posibilita también crear ámbitos temáticos de encuentro virtual para contar historias, describir o mencionar costumbres o citar utópicos proyectos comunitarios, ya que el marco del MVC aparece como el medio apto para viabilizar la discusión y la participación ciudadana.

Aparece entonces la pregunta sobre **cómo se realizaría el proyecto y quiénes seleccionarían el patrimonio constitutivo del museo virtual**, teniendo en cuenta que no es posible un consenso comunitario unánime, debido a los naturales mecanismos de poder que existen en todo colectivo social. A partir de esto, estimamos conveniente considerar a los distintos sectores de la comunidad, agrupados en sus organismos naturales, como los más adecuados para decidir a nivel institucional y entenderlos, entonces, como mediadores entre la realidad y la reflexión individual de cada uno de los actores sociales, puesto que también se ha previsto registrar las razones que llevaron a las elecciones propuestas y a sus diversos significados.

De lo cotidiano a lo histórico y museal

Desde una lectura sociológica hemos considerado al individuo en su vida diaria o cotidiana, inmerso en un tejido de relaciones sociales, y cumpliendo distintos roles conforme a un sistema normativo implícito. Dentro de esta trama, el sujeto social se halla rodeado de elementos tangibles e intangibles que le sirven de mediadores tanto como de marco físico y simbólico para el desenvolvimiento de su praxis social.

En el aspecto histórico ha interesado la postura del historiador, que debería responder a los valores de su época. Partiríamos de la convicción de que los hechos han podido suceder de diversas maneras. Toda lectura del pasado será entonces sólo una de las lecturas posibles y cada testimonio permitirá interrogar nuevamente los hechos. Sobre todo, teniendo en

cuenta que todos los testimonios que deja el hombre son fuentes potenciales de la historia. Así, un testimonio se convierte en fuente cuando es sometido a una investigación y selección.

En lo atinente al punto de vista museológico, el proyecto profundiza en los conceptos de museo y virtualidad, considerando tanto el devenir de significados y motivaciones causales que el hombre depositó con la reunión y atesoramiento de bienes materiales, los sectores sociales que ejercieron tal práctica y los lugares donde se albergaron, como la propuesta de virtualidad que el nuevo medio con sus características particulares ofrecía en cuanto a la generación de imágenes. También la influencia que tal calificación podía ejercer sobre la de museo, y, por extensión, al acervo, definido dentro del ámbito de la vida cotidiana pasada y presente. Desde esta óptica se está tratando de definir un espacio que reúna todo el patrimonio cultural, tanto tangible como intangible, que constituya la identidad de un grupo social determinado y cuya localización sea excluyentemente el espacio virtual o ciberespacio. Es decir, que su virtualidad se ve acentuada por no referir a espacio físico alguno. El acervo de este museo estará constituido por bienes que serán simulaciones de lo tangible y de lo intangible a partir del universo discursivo de la cotidianidad.

El MUSEO VIRTUAL DE LO COTIDIANO mostrará sus colecciones mediante el desarrollo de campos, espacios, escenarios y temas de un sitio ubicado en Internet que contaría con las alternativas tecnológicas propias del medio: hipervínculos de campo, entre campos diferentes, de sonido, de imágenes fijas y panorámicas, de texto y de 3D.

Algunos aspectos del MVC

Ante el concepto tradicional de museo, entendido como banco de objetos vinculado con el impulso humano de coleccionar, y los cambios culturales y tecnológicos con que se enfrenta a fines del siglo XX y comienzos del XXI, hemos pensado en las posibilidades que ello implica. Concebimos, a partir de allí, que era necesaria la creación de nuevos espacios de participación colectiva para salvaguardar la identidad de diversos grupos sociales. Nos importa no sólo qué guardar, sino quiénes deciden lo que se guarda. Así, el CEPeI, con este modelo de museo enfocado en el tema de la cotidianidad sobre un soporte exclusivamente virtual, a partir de la intervención de un grupo social dado, intenta desplazar las decisiones

de elección y selección hacia quienes normalmente no tienen participación activa en este tipo de procesos.

También pretendemos que el MVC se convierta en el nexo entre las nuevas y las viejas generaciones, volviendo a valorar, recuperar y, en algunos casos, afirmar el sentido de identidad a través de vivencias comunes que puedan ser compartidas en el medio virtual, entendiendo el presente a través del conocimiento y comprensión del pasado. Además, proponemos la inclusión de los testimonios actuales de la cotidianidad como reconocimiento de situaciones compartidas, afirmando la mencionada identidad colectiva.

Por todo esto, decidimos llevar a la práctica la convocatoria de participación comunal mediante una experiencia piloto llamada "Jornada de la Memoria Colectiva y la Identidad", que se llevó a cabo en la localidad de Las Flores, el 30 de Septiembre del año 2000. Allí se colectó información a través de una encuesta ad hoc, primero colectiva y después individual, sobre la opinión de los florenses participantes, acerca de cuáles eran las cosas, personas, acontecimientos, dichos, anécdotas, costumbres y todo hecho relevante del presente y del pasado que merecieran, a su entender, ser guardados como memoria de la comunidad. Con ese material se constituyó la base para la construcción del MVC y cuya fundamentación fue expresada a través de los motivos que justificaron las elecciones. Por otra parte, pensamos que al ser realizada todos los años –o según la periodicidad necesaria fijada por cada grupo social interviniente- convalida todos los nuevos aportes efectuados durante estas sesiones. Finalmente, cabe suponer que también pueden efectuarse a través de los aportes individuales o colectivos hechos al MVC por medio de la red.

En lo referente al caso particular de la virtualidad como calificador de la definición de museo y éste, a su vez, circunscripto al universo de "lo cotidiano", se creyó necesario hacer algunas aclaraciones. En primer lugar, se evidencia fácilmente la contradicción existente entre ambos conceptos, ya que la definición de museo habla de testimonios materiales del hombre y su entorno y el planteo de virtualidad supone la construcción de una simulación. Igualmente, decidimos partir del concepto de museo como institución receptora, conservadora, investigadora, comunicadora de testimonios producidos por el hombre, involucrando las representaciones de testimonios tangibles como la de aquellos intangibles o memoria colectiva, entendiendo por tales al conjunto de manifestaciones y expresiones no objetuales del hombre. Y aquí, quizás, entraría otra categoría de objetos: los imaginados por los

participantes. Así, se nos presentaron diversas posibilidades. Por un lado, una nueva definición para este modo de preservar un corpus cultural y, por otro, proponer una ampliación o enmienda ante el ICOM, para poder así incluir dentro de la definición de museo a esa categoría particular de bienes. Creemos que esta última es la apropiada. Convinimos en usar la denominación virtual para definir al museo instalado en el espacio informático que no refiere a ningún espacio del mundo real. Y en cuanto al término virtual, aplicado en su acepción informática, procuramos conocer las peculiaridades de la imagen digital, concepto que refiere a imágenes que se caracterizan por ser representaciones analógicas, continuas y compactas a la realidad percibida y de las cuales se pueden obtener copias idénticas.

La realidad virtual introduce al operador en universos imaginarios, permitiendo obtener "realidades" alternativas de representaciones sustitutivas de las cosas o de nuevas creaciones, factibles de ser modificadas, que se hallan encuadradas por la pantalla, se manejan en el espacio ilusorio definido como ciberespacio, que es considerado como un fluido, puesto que se dice que se navega en él, y que se opera en el tiempo real que el usuario necesita para su desarrollo.

Dentro de la realidad virtual "exclusiva", en donde el entorno es percibido desde el exterior, a través del monitor de la computadora, existen recursos muy aprovechables para el MVC. Uno es el de la representación bidimensional convencional con encuadre y un "fuera del campo visual" latente, sin posibilidades de alteración, y otro es el de las imágenes que posibilitan desarrollar un trayecto personalizado en el espacio y en el tiempo y que vuelven visible ese "fuera de campo" latente con la posibilidad de realizar un giro de hasta 360 grados. Lo interesante radica en que en el primer caso, el usuario se puede encontrar con una ampliación o con un detalle de aquello que observa, pero en el segundo caso se encuentra con un recorrido que le permite contactarse con la sensación de espacio y "moverse" en él como si allí estuviera, puesto que parece estar inmerso en el ámbito que la imagen le propone y ser su centro. Y aunque la realidad es insustituible, esta posibilidad puede proporcionar al observador común una comprensión distinta del espacio que contempla. Esto se amplía si pensamos recorrer el interior de objetos, agregando una variable imaginaria e imposible en la realidad para aquellos cuyas dimensiones no son accesibles para la escala humana, como por ejemplo el recorrido por el interior de un bolígrafo.

Al pensar el sitio del MUSEO VIRTUAL DE LO COTIDIANO, debe tenerse en cuenta el diseño de la estructura que abrirá el contenido a través de hipervínculos y, también, la comunicación visual de todo el sitio. Cada grupo social deberá fijar objetivos y planificar de acuerdo con ellos, estableciendo así las pautas directrices de su ejecución. En la estructura ideada para nuestro prototipo, cada opción ofrecerá distintos niveles de información y estará sostenida por una clasificación/organización que posibilite su ubicación, distribución y relación del acervo entre todas las categorías que puedan establecerse. Así podemos imaginar "espacios", "escenarios", "salas", "ámbitos" para ubicarlos. Esto permitirá abordar el contenido a través de mapas del sitio, red de caminos armada para su acceso.

Además de estos campos o categorías, se contemplan ejes mediante los cuales se clasificará y desarrollará la información. Los mismos se refieren a los ámbitos de desarrollo (público o privado), el tiempo (pasado, presente y sus variables) y el tipo de participación del público (individual o colectiva) a efectuarse mediante el correo electrónico. Todas estas variables han sido definidas por el Equipo CEPeI en las publicaciones @ba, año 1, números 1, 2, 3 y 4 del año 2000, de la ex Dirección de Museos, Monumentos y Sitios Históricos de la Provincia de Buenos Aires.

De este modo, presentamos una alternativa más a los modos ya existentes de apropiación de los elementos y expresiones culturales de una comunidad cualesquiera. Pero además, creemos que aporta un nivel adicional de lectura de la situación, puesto que este acervo – seleccionado por los actores sociales integrantes de una comunidad como representativos de su vida cotidiana tanto pasada como presente y compuesta por bienes materiales e inmateriales- se transforma en su totalidad en intangible, por las propiedades de la tecnología del sistema infográfico que lo sustenta.

Bibliografía consultada

- ALONSO FERNANDEZ, Luis (1993): *Museología. Introducción a la Teoría y Práctica del Museo*; Madrid: Istmo.
- ANDRÉS GALLEGO, José (1994): *Recreación del Humanismo desde la historia*. Madrid: Actas.
- BOYLAN, Patrick (1992): *Museums 2000. Politics, people, professionals and profit*. London: Routledge.
- BENOIST, Luc (1960): *Musées et Muséologie*. Paris: Presses Universitaires de France.
- BAUDRILLARD, Jean (1985): *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- BAUDRILLARD, Jean (1985): *El objeto de consumo*. México: Siglo XXI.
- BAUDRILLARD, Jean (1971): *Los objetos*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- BERGER, P. y LUCKMANN, Th. (1979). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- CAFASSI, Emilio (1998): *Internet. Políticas y Comunicación*. Buenos Aires: Biblos.
- CANALES, Manuel (1996): *Sociología de la vida cotidiana*. En: www.vchile.cl / Facultades/ Excerpta02.html. Excerpta 2, Abril.
- CLEMENTI, Hebe (comp.) (1992): *Otro modo de hacer historia*. Buenos Aires: Leviatán.
- DONDIS, D. A. (1982): *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1976, 4^o edición.
- DOUGLAS, Mary y BARON, Isherwood (1990): *El mundo de los bienes*. México: Grijalbo.
- Equipo CePEI (2000): *Museo Virtual de lo Cotidiano*. En: @ba nº 1, 2, 3 y 4. Documentos del CePEI, Dirección de Museos, Monumentos y Sitios Históricos de la Provincia de Buenos Aires. La Plata.
- FINQUELIEVICH, Susana (2000): *iCiudadanos a la Red!*. Buenos Aires: CICCUS/La Crujía.
- GOFFMAN, E. (1971): *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- GUBERN, Román (1996): *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- ICOM. International Council of Museums (1987): *Statutes/Code of Ethics*. Paris.
- ICOM STATUTES. (1963) En: ICOM News/Nouvelles de l'Icom. Juin/June, vol. 16, nº 3. Paris.
- JOUTARD, Phillipe (1986): *Esas voces que nos llegan del pasado*. México: Fondo de Cultura Económica.

- LEVIS, Diego (1999): *La pantalla ubicua. Comunicación en la sociedad digital*. Buenos Aires: CICCUS/La Crujía.
- MOLES, Abraham (1971): *Objeto y comunicación*. En: Los objetos. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- MORIN, Violette (1971): *El objeto biográfico*. En: Los objetos. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- QUIROGA, Ana P. de y RACEDO, Josefina (1999): *Crítica de la vida cotidiana*. Buenos Aires: Ediciones Cinco.
- RHEINGOLD, Howard (1994): *Realidad virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas*. Barcelona: Gedisa.
- ROJAS, R., CRESPIAN, J. L. y TRALLERO, Manuel (1973): *Los museos en el mundo*. Barcelona: Salvat.
- TODOROV, Z. (1993): *La memoria y sus abusos*. En: Esprit 7, julio.
- VIRILIO, Paul. (1996): *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial.
- WOLF, Mauro (1994): *Sociología de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- WOOLLEY, Benjamin (1994): *El universo virtual*. Madrid: Acento.
- ZUBIETA, Ana María y otros (2000): *Cultura popular y cultura de masas. Conceptos, recorridos y polémicas*. Buenos Aires: Paidós.