

Los museos en la conquista del espacio virtual en tiempos de re-contextualizaciones

Museums in the conquest of virtual space in times of re-contextualization

Marbelys Giraudy Gómez^{1*} <https://orcid.org/0000-0001-5986-0767>

¹Museo Casa de la Obra Pía, Oficina del Historiador de la ciudad de La Habana. Cuba.

*Autor para la correspondencia: marbelys@patrimonio.ohc.cu

Recibido: 02/03/2021

Aprobado: 06/03/2021

El actual escenario caracterizado por la crisis sanitaria mundial no solo ha obligado a aligerar los plazos para los candidatos vacunales o la búsqueda de soluciones inmediatas desde las Ciencias Médicas y las Ciencias Exactas para salvar vidas y contener la pandemia; también ha acelerado, en el ámbito de las Ciencias Sociales y Humanísticas, la concreción de proyectos que hasta entonces solo formaban parte de las agendas de trabajo institucionales o de esas líneas que van marcando tendencia en las investigaciones y saberes del siglo XXI.

En medio de re-contextualizaciones y debates existenciales, en lo que hasta la fecha pudiera ser considerada la primera gran crisis de este milenio signada por distanciamientos sociales debido a la contagiosidad del coronavirus SARS-CoV 2, se empodera con mayor fuerza en el escenario académico la disciplina emergente *Humanidades Digitales*, y transversaliza casi sin darnos cuenta, el quehacer diario de las instituciones que brindan servicios y en correspondencia de sus usuarios. Si hasta entonces las bibliotecas y archivos llevaban el liderazgo en la digitalización de recursos con fines de preservación y/o acceso, una mirada rápida a los contenidos y noticias

Carta al editor

generadas en la web o los propios estudios métricos de la información desarrollados durante el presente período nos demuestran que estamos ante un fenómeno extendido de "digitalización de la cultura" (Santacana, 2016).

Las instituciones de la memoria se enfrentan a un nuevo modelo necesario de interacción con los públicos cuyas prioridades se centran en ¿cómo brindar acceso a la información, el conocimiento, el arte y la cultura en circunstancias que simplifican las interacciones físicas y presenciales?, ¿cómo desde la virtualidad brindar servicios a la medida de los públicos, estudiar su comportamiento y mantener una comunicación sistemática con dichos fines?, y ¿cómo la creatividad y la innovación se insertan como enfoques claves en la dinámica de las propuestas para ese escenario virtual? .

Los museos desde la antigüedad se han caracterizado por la presencia del público visitante, que llega hasta el sitio para disfrutar de esos objetos o bienes expuestos *in situ* y celosamente coleccionados y conservados, para el disfrute y conocimiento de la cultura. Este apego a la presencialidad ha distinguido a lo largo de la historia el diálogo, hasta cierto punto silencioso, entre las instituciones museísticas y sus públicos. Como para desbrozar este tradicional esquema de comunicación y de representación de la cultura y el patrimonio, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones proponen un escenario de oportunidades que, sin renunciar a las esencias fundacionales de estas instituciones, permiten extender los servicios, sumar públicos, eliminar las brechas físico/espaciales y temporales, lograr la integralidad e hipervínculos entre recursos; así como potenciar la participación, comunicación y colaboración de los públicos e interacción con el patrimonio. Y, es en este entramado que se popularizan términos como cultura digital, virtualidad, preservación digital del patrimonio, digitalización de los museos, patrimonio digital y otros.

En consonancia, los museos en la actualidad experimentan cambios que ya señalan una tendencia en:

- Diseño de perfiles o páginas en las redes sociales
- Digitalización de sitios arqueológicos, histórico y otros.
- Presencia de objetos (nacidos digitales) como parte de las colecciones de los museos y en tal sentido un interés de los profesionales de las instituciones museística en la atención a los metadatos

Carta al editor

- Representaciones digitales de objetos físicos de la colección (imágenes estáticas, tridimensionales y otras)
- Exposiciones virtuales
- Visitas y recorridos virtuales
- Marcado énfasis en los intereses de los públicos y en cuáles son las oportunidades que se le brindan para interactuar con el patrimonio
- Digitalización de los procesos técnicos de descripción museológica
- Preservación digital de los recursos y gestión de contenidos
- Generación de plataformas digitales como los repositorios para la preservación, descripción y difusión de las colecciones de las instituciones museísticas
- Extensión del trabajo comunitario y de educación del patrimonio de los museos hacia el entorno virtual
- Sinergia entre recursos digitales (piezas museales, documentos archivísticos, y bibliográficos)
- Cambio en el modelo de turismo cultural (con marcada incidencia en los museos y sus ofertas para el entorno virtual)

En definitiva, los museos se presentan a un nuevo escenario que desplaza la clásica concepción del objeto museal que se presenta y al que hay que atender exclusivamente en su apariencia física, fija y tangible. Los museos han tenido que readaptar sus servicios para un público que *vive* en el ciberespacio (especialmente los que nacieron en la era digital), o para aquellos que conviven en dos entornos (el virtual y el real); algo que supone un reto mayor para este tipo de instituciones ya que deberán repensar sus proyectos y guiones museológicos para simular esas opciones atractivas que brinda la Web. Se trata de públicos más exigente de acuerdo a sus vivencias postmodernas y postcustodiales en lo que a consumo de la información y de la cultura concierne, por lo que la propuesta deberá ser balanceada en esos *dos mundos*; todo lo cual permitirá frenar los criterios de quienes premonizan el fin de los museos.

Ocuparse de la actividad museística en estos tiempos supone insertar en los espacios de estas instituciones tecnologías novedosas como la Realidad Aumentada (RA), el enfoque del Internet de la Cosas (IoT), la 3D (Realidad Virtual) que posibilita sumergir a los visitantes en ambientes simulados para lograr mayores niveles de extrapolación e

Carta al editor

interpretación del patrimonio, entre otras invenciones propias de la tecnología del siglo XXI.

A esta aventura de reconstrucciones virtuales por la apuesta de seguir siendo museos relevantes y atraer públicos desde la proactividad; al tiempo en que se deconstruye esa visión estática de estos *templos de la historia y la cultura*, se han sumado los museos de la Oficina del Historiador de la ciudad de La Habana (OHcH). El desafío es inmenso pues implica articular y armonizar tecnologías, experticia y modos de hacer, experiencia de los públicos, logísticas y otros. El Museo Casa de la Obra Pía considerado como uno de los museos de artes de la OHcH comienza a dar los primeros pasos para lograr ese deseado estatus en el que la institución cuente con un recorrido virtual en 3D, en el que los visitantes dentro del inmueble puedan recrear la historia del sitio o interactuar con las piezas de las colecciones a partir de la implementación de la holografía, así como facilitar más información sobre las piezas a los visitantes a través de la mediación del Código QR (Quick Response Code), por citar algunos ejemplos a considerar en futuras iniciativas. En este empeño, otros retos para la institución son fortalecer la representación de la institución en el escenario web garantizando el acceso a sus colecciones, y emprender un proyecto de digitalización de sus acervos unido a la adopción de un repositorio que permita la gestión de esos recursos digitales.

Agradecimientos

A las coordinadora del Proyecto HDCI Cuba, Dra. Ania Hernández Quintana y Dra. Sulema Rodríguez Roche, que tanto se aventuran, sueñan y apuestan por la necesidad de insertar los preceptos de las Humanidades Digitales en los modos de hacer y de difundir el patrimonio atesorado en las instituciones de la memoria. De manera especial el agradecimiento por el incentivo y apoyo brindado con el objetivo de abrir esta línea de trabajo en el Museo Casa de la Obra Pía.

Referencias bibliográficas

Santacana Mestre, J. (2006). La Digitalización de la cultura y sus repercusiones en el museo y el patrimonio. *Museos. es: Revista de la Subdirección General de Museos*

Carta al editor

Estatales. (11-12), pp.: 82-96. [Consulta: 20/02/2021]. Disponible en

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6564924>

Conflicto de intereses

La autora declara que no existe conflicto de intereses.